

“1 ครูดี 1 นวัตกรรมผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล”



“สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ  
By OBEC Content Center”



โดย นางสาวกัลยา นารินทร์

ปัจจุบันตำแหน่ง : ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนวัดดอนมะม่วง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## “1 ครูดี 1 นวัตกรรมผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล”

ชื่อผลงาน “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center”

ชื่อผู้ส่งผลงาน นางสาวกัลยา นารินทร์  
โทร. 092-9784504 Email. Kanlaya181499@gmail.com  
ตำแหน่งครู (อัตราจ้าง)  
หน่วยงาน โรงเรียนวัดดอนมะม่วง อำเภอเมือง จังหวัดชุมพร  
ระยะเวลาที่ดำเนินงาน ปีการศึกษา 2566

### 1 ที่มาและความสำคัญ

ตามนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้มีการขับเคลื่อนนโยบายเร่งด่วนของสพฐ. QUICK POLICY พร้อมทั้งพัฒนาให้โรงเรียนเป็นโรงเรียนแห่งความสุข มีความปลอดภัยสามารถเป็นแบบอย่างที่ดี (BEST PRACTICE) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนและครูมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่เรียนมีทักษะ 3R อ่านออกเขียนได้คิดเลขเป็น 8c ทักษะทางด้านอารมณ์ หรือ Soft skills ได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนสามารถจัดกิจกรรมในรูปแบบ ACTIVE LEARNING ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรมความรู้และทักษะที่เหมาะสมและนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพรเขต 1 ที่เห็นความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่ยังต้องดำเนินการอยู่ โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น ให้ครอบคลุมทั้งด้านวิชาการ กระบวนการคิด คุณธรรมและทักษะที่เหมาะสม เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถเผยแพร่ผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันได้ (PLC) โดยใช้ “1 ครูดี 1 นวัตกรรมผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (Obec Content Center)”

ในปัจจุบันการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศตลอดจนการส่งเสริมคุณภาพการเรียนรู้ มีการพัฒนาข้อมูลข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ เข้ามาสู่ระบบดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นด้วย จึงทำให้ความรู้ต่าง ๆ มีความยืดหยุ่นต่อการค้นคว้ามาใช้ได้ง่ายและมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้น การเข้าถึงข้อมูลในยุคปัจจุบันจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถได้รับประโยชน์จากการศึกษามากขึ้นกว่าเดิม ซึ่งการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการเรียนการสอนจึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้การจัดการกระบวนการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้จัดทำ คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Content Center เป็นโปรแกรมสำหรับให้บริการเผยแพร่เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์แก่นักเรียน ครู ศึกษานิเทศ และบุคลากรทางการศึกษา นอกจากนี้การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่อาศัยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีระดับสูงมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อหรือเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ โดยจัดเนื้อหาสาระหรือประสบการณ์สำหรับผู้เรียนได้เรียนรู้ อาจจัดเป็นลักษณะบทเรียน หน่วยการเรียนรู้หรือโปรแกรมการเรียนรู้ ซึ่งลักษณะของสื่อการสอนด้วยคอมพิวเตอร์จะมีลักษณะเป็นเฟรมหรือกรอบเรียงลำดับไปเรื่อย ๆ มีการสร้างการเคลื่อนไหวของภาพ เป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ โดยใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ประกอบการบรรยาย สามารถนำเสนอได้ทั้งภาพและเสียงสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการสอนในห้องเรียน และหากประกอบกับการ

เรียนรู้ที่เป็นขั้นตอน มีเอกสารประกอบการเรียนที่อธิบายอย่างละเอียด มีตัวอย่างประกอบแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับความเป็นจริง ก็จะทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้โดยง่าย จากการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ ครูผู้สอนส่วนใหญ่ใช้การสอนแบบบรรยายเป็นหลักซึ่งเป็นวิธีการสอนแบบ Passive Learning มากกว่าที่จะจัดการเรียนการสอนที่อยู่ในรูปของการปฏิบัติ Active Learning นักเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) นักเรียนขาดแรงจูงใจในเรียนรู้ นักเรียนคิดเลขไม่คล่อง ไม่เข้าใจวิธีการคูณแบบแนวตั้ง ครูจึงควรมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัดเจน สนุกสนาน ให้เด็ก ๆ ได้ใช้กระบวนการคิด การใช้สื่อการเรียนการสอนต้องสามารถใช้สื่อคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ By OBEC Content Center เป็นสื่อการเรียนการสอนในวิชาคณิตศาสตร์ได้อย่างเต็มสมรรถนะ โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาจัดการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์เกิดขึ้น พร้อมทั้งมีตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนที่สามารถเป็น Best Practice ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

เพื่อแก้ปัญหาดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ในฐานะที่เป็นผู้สอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนมะม่วงนั้น ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการนำเอาเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยในกระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยใช้เว็บไซต์ OBEC Content Center โดยออกแบบวิธีการสอนที่เหมาะสมเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียน ซึ่งทีศนา แซมณี (2553 : 95) ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบสร้างความรู้ ครูจะมีบทบาทต่างไปจากเดิมจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมการเรียนรู้ เปลี่ยนไปเป็นการให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และช่วยเหลือผู้เรียนในการเรียนรู้ คือการเรียนการสอนจะต้องเปลี่ยนไปจาก “Instruction” ไปเป็น “Construction” คือ เปลี่ยนจาก “การให้ความรู้” ไปเป็น “การให้ผู้เรียนสร้างความรู้” บทบาทของครูก็คือจะต้องทำหน้าที่สร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดแก่ผู้เรียน จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ให้ตรงกับความสนใจของผู้เรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปในทางที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียน ดูแลให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาและประเมินการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงศพิฏกุล, 2558) นอกจากนั้นครูยังต้องมีความเป็นประชาธิปไตยและมีเหตุผลในการสัมพันธ์กับผู้เรียนด้วย

จากนโยบายและบริบทดังกล่าว คณะครูโรงเรียนวัดดอนมะม่วง จึงมีแนวคิดร่วมกันว่าในสภาวะการณ์ปัจจุบัน การจัดการเรียนการสอนเน้น ความก้าวหน้าทั้งด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ การจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากระบบการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งเพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ปัญหาทางด้านการเรียนรู้บางอย่างที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงทางด้านการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษาที่จะนำมาใช้เพื่อ

แก้ไขปัญหาด้านการศึกษาในบางเรื่อง เช่น ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับจำนวนผู้เรียนที่มากขึ้น การพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย การผลิตและพัฒนาสื่อใหม่ ๆ ขึ้นมาเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เพิ่มมากขึ้นด้วย ระยะเวลาที่สั้นลง การใช้นวัตกรรมมาประยุกต์ในระบบการบริหารจัดการด้านการศึกษาที่มีส่วนช่วยให้การใช้ทรัพยากรการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้และมีทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน เช่น เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง สร้างความน่าสนใจ เกิดทักษะการใช้เทคโนโลยี เกิดคุณธรรมจริยธรรม โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อทางการศึกษาได้สะดวกและง่ายขึ้น การจัดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ เป็นห้องเรียนที่ทำหาย และความสำเร็จ จากปัญหานักเรียนมีภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักเรียนคิดเลขไม่คล่อง ไม่เข้าใจวิธีการคูณแบบแนวตั้ง ครูจึงควรมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัดเจน สนุกสนาน ให้เด็ก ๆ ได้ใช้กระบวนการคิด จึงเป็นแนวคิดในการสร้างนวัตกรรม “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center”

จากที่เป็นมา ความสำคัญ ปัญหา และแนวคิดหลักการสำคัญที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น โรงเรียนจึงได้พัฒนา BDMS Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องกับนโยบายในการพัฒนาผู้เรียน ให้มีความพร้อมด้านการศึกษาผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้และทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน การจัดการเรียนการสอน ภายใต้บริบทของสถานศึกษา และกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ขับเคลื่อนด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ผู้สอนเล็งเห็นความสำคัญและความจำเป็นในการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนตามโครงการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงใช้เว็บไซต์ OBEC Content Center เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอน และให้ความรู้ผู้เรียน โดยจัดทำวิดีโอ เรื่อง การคูณแบบตารางขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนมะม่วง อำเภอเมือง จังหวัดชุมพร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนการสอนวิชา คณิตศาสตร์ ซึ่งสามารถสร้างความสนใจ แรงดึงดูดในการเรียนและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้นอีกด้วย

## 1.2 หลักการ กรอบแนวคิดในการสร้างสื่อ

ตามนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดให้มีการขับเคลื่อนนโยบายเร่งด่วน ของ สพฐ. QUICK POLICY พร้อมทั้งพัฒนาให้โรงเรียนเป็นโรงเรียนแห่งความสุข มีความปลอดภัย สามารถเป็นแบบอย่างที่ดี (BEST PRACTICE) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนและครูมีทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ นักเรียนมีทักษะ 3R อ่านออกเขียนได้คิดเลขเป็น 8c ทักษะทางด้านอารมณ์ หรือ Soft skills ได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วน สามารถจัดกิจกรรมในรูปแบบ ACTIVE LEARNING ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้และทักษะที่เหมาะสมและนโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพรเขต 1 ที่เห็นความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่ยังต้องดำเนินการอยู่ โดยนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น ให้ครอบคลุมทั้งด้านวิชาการ กระบวนการคิด คุณธรรม และทักษะที่เหมาะสม เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถเผยแพร่ผลงานและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันได้ (PLC) โดยใช้ “1 ครูดี 1 นวัตกรรมผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center)”

### 1.3 กระบวนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม

#### 1.3.1 การออกแบบการพัฒนาทักษะ

โรงเรียนวัดดอนมะม่วงใช้ **BDMS Model** ซึ่งเป็นนวัตกรรมสอดคล้องกับนโยบายในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมด้านการศึกษา การจัดการเรียนการสอนผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้และทักษะการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนที่เหมาะสม ภายใต้บริบทของสถานศึกษาและกระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

B → Best for all

D → Development

M → Management

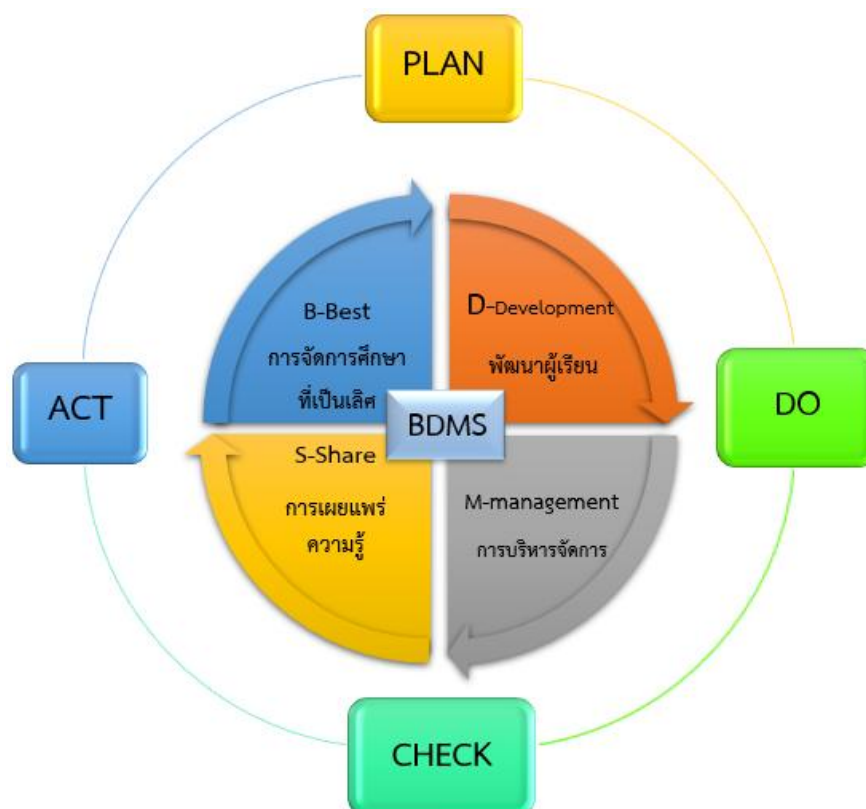
S → SHARE

B → Best for all การจัดการศึกษาที่เป็นเลิศ คือ การจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นการจัดการศึกษาที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในด้านต่างๆ ทั้ง ด้านการศึกษา ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้และทักษะการทำงานอย่างเป็นขั้นตอนที่เหมาะสม

D → Development การพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พงศพิณกุล, 2558)

M → Management การบริหารจัดการ การศึกษา พัฒนาผู้เรียน กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้ การพัฒนาทักษะ กระบวนการที่ทำให้การทำงานงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานหรือสำเร็จลุล่วงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

S → SHARE เมื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้เทคโนโลยีแบ่งปันความรู้ แยกแยะความรู้ แก่ผู้อื่นต่อไป เสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม



### 1.3.2 กระบวนการขับเคลื่อนนวัตกรรม

โรงเรียนวัดดอนมะม่วง ได้นำเอากระบวนการ PDCA มาใช้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพและสำเร็จตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. PLAN : โดยก่อนที่จะเริ่มจัดทำนวัตกรรม โรงเรียนได้ทำการประชุม ศึกษาริบทของผู้เรียน บริบทของสถานศึกษา สืบหาปัญหา และความสามารถของผู้เรียน นำมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนการจัดการเรียนการสอน การสำรวจหาเนื้อหาและเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับบริบทและปัญหา เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน
2. DO : กำหนดแนวทาง กระบวนการจัดการเรียนการสอน การแนะนำอาชีพ ฝึกให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีครูผู้สอนให้คำแนะนำอยู่ข้าง ตามแนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning วิเคราะห์กระบวนการทำงานว่าเกิดปัญหาหรือไม่ หรือมีปัจจัยกระทบต่อผลสำเร็จของชิ้นงานหรือผลิตภัณฑ์ คิดหาวิธีแก้ไขปัญหา และปฏิบัติตามขั้นตอนซ้ำๆจนเกิดทักษะ มีความชำนาญ สามารถทำเองได้ คิดวิเคราะห์แก้ปัญหาเองได้โดยไม่ต้องให้ครูคอยควบคุม เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจ สามารถทำงานตามกระบวนการได้เอง จนเกิดผลสำเร็จของชิ้นงานได้ ครูผู้สอนชี้แนะหรือแนะนำแนวทางในการคิดพัฒนาต่อยอดการเรียนรู้ให้เกิดความหลากหลาย ให้แรงจูงใจ ขวัญกำลังใจกับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง เกิดทัศนคติที่ดีที่ตื่นความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและอนาคต
3. CHECK : มีการนิเทศ ติดตาม การแนะนำ การจัดการเรียนการสอนเพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะที่เหมาะสม ตรวจสอบกระบวนการทำงาน หรือการนำนวัตกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ACTION : มีการสะท้อนผลสำเร็จของชิ้นงาน โดยครูผู้สอน ผู้สังเกตการณ์ เพื่อนำผลการสะท้อนนั้นมาวิเคราะห์เพื่อปรับกระบวนการในการทำงาน การผลิตผลงาน



## 2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ ผ่านสื่อ OBEC Content Center
3. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดให้กับผู้เรียน
4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน
5. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน

### เป้าหมาย

ใช้นวัตกรรมการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน โดยใช้สื่อวิดีโอ เรื่องการคูณ จากคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

ระยะเวลาในการทดลองใช้ เดือนพฤษภาคม 2566 ระยะเวลาในการ ใช้สื่อ พฤษภาคม 2566 - มีนาคม 2567

### เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนร้อยละ 85 เกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
2. ผู้เรียนร้อยละ 85 เกิดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ ผ่านสื่อ OBEC Content Center
3. ผู้เรียนร้อยละ 85 ทักษะกระบวนการคิดให้กับผู้เรียน
4. ผู้เรียนร้อยละ 85 มีทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน
5. ผู้เรียนร้อยละ 85 ผู้เรียนมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน

### เชิงคุณภาพ

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้ เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ ผ่านสื่อ OBEC Content Center
3. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดให้กับผู้เรียน
4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน
5. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน

### 3. ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1. วิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนของโรงเรียน วางแผนกิจกรรม
2. วางแผนการสร้างและพัฒนาสื่อเพื่อแก้ปัญหาการเรียนของนักเรียน
3. ตรวจสอบคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ
4. ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องการคูณใช้สื่อเทคโนโลยีที่จัดทำขึ้นผ่านผ่านสื่อ OBEC Content Center ตาม

แผนการสอน

4. ติดตามประเมินผล รายงานผลการจัดกิจกรรม ผลที่เกิดกับผู้เรียน ปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา
5. เผยแพร่ผลงาน

#### 3.1 กระบวนการสร้างและพัฒนาสื่อ

3.1.1 วิเคราะห์ปัญหา โดยนักเรียนในห้องเรียนขาดทักษะการคิดคำนวณ ใช้เวลามากในการคิดคำนวณ นักเรียนขาดความสนใจในการเรียนแบบเดิม

3.1.2 คณะครูโรงเรียนวัดดอนมะม่วง ประชุมวางแผนเตรียมการแก้ไขปัญหาการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียน

3.1.3 ครู ศึกษาตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ ศึกษาเนื้อหาที่สอนนักเรียน คัดเลือกสื่อที่เหมาะสมกับวัย

3.1.4 ครูจัดทำสื่อการสอน โดยเลือกสื่อวิดีโอ เรื่องการคูณแบบตาราง

3.1.5 ทดลองหาประสิทธิภาพสื่อโดยนักเรียน 3 คน ที่ประกอบด้วย เก่ง ปานกลางและอ่อน อย่างละ 1 คน ตรวจสอบคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ

3.1.6 นำสื่อที่จัดทำขึ้น สอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องการคูณแบบตาราง

3.1.7 ประเมินการเรียนรู้หลังการใช้สื่อวิดีโอ เรื่องการคูณแบบตาราง

#### การออกแบบสร้างและพัฒนาสื่อ

#### “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ

By OBEC Content Center”



### 3.2 ขั้นตอนการนำสื่อเข้าสู่ระบบ OBEC Content Center

- 3.2.1 ครูสื่อและผ่านการ ตรวจสอบคุณภาพสื่อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 คนแล้ว
- 3.2.2 ครูสมัครสมาชิกผ่านเว็บไซต์ <http://contentcenter.obec.go.th/>
- 3.2.3 ครูสมัครสมาชิกผ่านเว็บไซต์ <http://contentcenter.obec.go.th/>
- 3.2.4 ครูลงชื่อเข้าใช้งาน ระบบบริหารจัดการอิเล็กทรอนิกส์

<https://cms.contentcenter.obec.go.th/cc-cms/auth>

3.2.5 ครูอัปโหลดวิดีโอสื่อการสอนเรื่อง การออกแบบตาราง ที่เมนู เพิ่มเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ ในระบบระบบบริหารจัดการอิเล็กทรอนิกส์ จากนั้นรอให้ระบบตรวจสอบสถานะ

- 3.2.6 ครูนำสื่อไปสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

## 4.ผลการดำเนินงาน

### 4.1ผลที่เกิดกับผู้เรียน

จากที่ได้พัฒนา BDMS Model ซึ่งเป็นนวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องกับนโยบายในการพัฒนาผู้เรียน ให้มีความพร้อมด้านการศึกษาผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติใช้กระบวนการคิด ทั้งด้านคุณธรรม ความรู้และทักษะ กระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน การจัดการเรียนการสอน ภายใต้บริบทของสถานศึกษา และ กระบวนการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ขับเคลื่อนด้วยวงจรคุณภาพ PDCA ผู้สอนเล็งเห็นความสำคัญ และความจำเป็นในการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนตามโครงการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงใช้เว็บไซต์ OBEC Content Center เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนและให้ความรู้ผู้เรียน โดยจัดทำวิดีโอ เรื่อง การออกแบบตาราง ขึ้นสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนมะม่วง อำเภอเมือง จังหวัดชุมพร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาชุมพร เขต 1 เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนการสอนวิชา คณิตศาสตร์ ซึ่งสามารถสร้างความสนใจ แรงดึงดูดในการเรียนและส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเพิ่มขึ้น โดยนักเรียนมีคะแนนหลังเรียน มากกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจสื่อการสอน

### 4.2 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์เรื่อง การคูณ ผ่านสื่อ OBEC Content Center
3. เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดให้กับผู้เรียน
4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน
5. เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน

### 4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การดำเนินงานอย่างมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายผู้บริหาร ครู บุคลากร นักเรียน รวมถึง ผู้ปกครอง ให้ความสำคัญและให้การสนับสนุน
2. นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการคิด การเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่องการคูณที่ดีขึ้น

3. ผลการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเว็บไซต์ OBEC Content Center เรื่องการใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีเบื้องต้นภาพรวมอยู่ในระดับมาก

4. ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

5. นักเรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา

6. ครูมีสื่อที่มีการนำกลวิธีการสอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าขณะนี้เทคโนโลยี มีความก้าวหน้าก้าวไกลไปในลักษณะรูปแบบใดบ้าง ทั้งทางด้านวัสดุ อุปกรณ์ และ วิธีใหม่ ๆ ให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ

7. ผู้บริหารได้ขับเคลื่อนการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งระบบ สามารถปรับใช้ได้ตลอดไปแบบยั่งยืน

8. โรงเรียนมีสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลของครูผู้สอนที่ได้ใช้ ได้ผลิต และสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน

## 5. บทเรียนที่ได้รับ

1. ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติอย่างมีระบบ ส่งผลให้พัฒนาคุณภาพนักเรียน พัฒนาทักษะกระบวนการคิด ผสมผสานวิทยาการใหม่ในการศึกษาหาความรู้ และพัฒนาเป็นความรู้ที่คงทน

2. เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดคำนวณ

3. ในการนำนวัตกรรมไปใช้นั้น ครูต้องจัดการเรียนรู้แบบให้นักเรียนปฏิบัติจริง นักเรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้โดยวิธีการที่หลากหลาย เน้นวิธีสอนแบบศูนย์กลางการเรียนรู้ (Learning Center) คือการสอนที่เน้นความสำคัญของนักเรียนหรือยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่ใช้สื่อประสมและกระบวนการกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวาช่วยให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เช่น การสอน การลงมือปฏิบัติจริงจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้ (K) ทักษะการทำงาน (P) และ เกิดเจตคติที่ดี (A) ในการทำงานต่าง ๆ ที่ครูมอบหมาย

4. เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ดีขึ้น สื่อควรมีข้อสอบให้ทำได้หลากหลายกว่านี้

## 6. ปัจจัยความสำเร็จ

1. บุคลากรที่มีส่วนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ คือผู้บริหารโรงเรียน วัดดอนมะม่วงที่มีการสนับสนุนและส่งเสริมให้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายตามศักยภาพของผู้เรียน ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูผู้สอนจัดทำสื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้จากเว็บไซต์ OBEC Content Center เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนและให้ความรู้ผู้เรียน เรื่อง การคูณ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. ใช้หลักการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมโดยอาศัยความร่วมมือของผู้บริหาร ครู นักเรียนโรงเรียนวัดดอนมะม่วง ผู้ปกครอง และชุมชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมกันวางแผนเตรียมความพร้อม

3. ผู้บริหารโรงเรียนวัดดอนมะม่วงให้การนิเทศ ติดตาม และเยี่ยมชั้นเรียนอย่างกัลยาณมิตร ส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

4. การดำเนินการพัฒนานวัตกรรมให้สำเร็จลุล่วงเกิดสัมฤทธิ์ผลอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลนั้น จะต้องอาศัยความร่วมมือที่ดีจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา อีกทั้งผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้ปกครองมีส่วนสำคัญที่จะต้องปลูกฝังให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

5. สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลช่วยพัฒนาให้นักเรียนให้สามารถศึกษาเนื้อหา ข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากหนังสือแบบเรียนและสามารถทำให้นักเรียนได้รับความรู้ครบถ้วนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของหลักสูตร

6. ครูผู้สอนมีการพัฒนาศักยภาพของตนเองอยู่เสมอ เพื่อที่จะนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนในเรื่องอื่น ๆ

## 7. การเผยแพร่วัตกรรม

1) โรงเรียนวัดดอนมะม่วง ได้นำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากเว็บไซต์ OBEC Content Center เรื่อง “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center” เผยแพร่บนสื่อประชาสัมพันธ์โรงเรียนตามช่องทางต่าง ๆ เช่น เพจ Face bookโรงเรียน และช่องทาง Line กลุ่มห้องเรียนให้แก่ผู้ปกครองและนักเรียนได้รับทราบแนวทางปฏิบัติ

2) นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเผยแพร่แก่เพื่อนครูในโรงเรียน

3.) นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเผยแพร่แก่เพื่อนครูนอกโรงเรียน

## บรรณานุกรม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๖). OBE Content Center. (๒๕๖๖). สืบค้นเมื่อ. ๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖. จาก <https://app.contentcenter.obec.go.th/#/>

คู่มือการใช้งาน OBE Content Center (Quick Guide Book). (๒๕๖๖). สืบค้นเมื่อ. ๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖. จาก [www.kruachieve.com/ดาวน์โหลด/คู่มือการใช้งาน-obec-content-center](http://www.kruachieve.com/ดาวน์โหลด/คู่มือการใช้งาน-obec-content-center)

การพัฒนาและแก้ไขปัญหาด้านทักษะกระบวนการทำงานของนักเรียนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษา บูรณาการวรรณกรรมท้องถิ่นไทยเลย ด้วยรูปแบบหนังสือนิทานเล่มเล็ก ตามแนวคิด GPAS ๕ Steps. นางสาวรยา อองภา.(๒๕๖๔).

การศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นชุมชนผ่านนวัตกรรม QR Code (Scan me).กัลยา นารินทร์ .2565



ภาคผนวก





## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนวัดดอนมะม่วง

ที่

วันที่ ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center” ประจำปีภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดดอนมะม่วง

ตามที่ข้าพเจ้าได้จัดทำวัตกรรมการสอน “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center” กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ จัดทำแผนการการสอน จัดการสอน วัตถุประสงค์และประเมินผลหลังการเรียนรู้เรื่อง การคูณ จากการใช้สื่อผู้เรียนมีผลการเรียนเกี่ยวกับการคิดเลขที่ดีขึ้น และได้นำสื่อนี้เผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center และได้เผยแพร่แก่ครูในโรงเรียนตามกลุ่มสาระต่าง ๆ เรียบร้อย แล้วนั้น

บัดนี้ข้าพเจ้าได้ดำเนินการเสร็จสิ้น จึงขอรายงานมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อทราบและพิจารณา

ลงชื่อ..... กัลยา

(นางสาวกัลยา นารินทร์ )

ครูอัตราจ้าง

ความคิดเห็นของผู้ผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....  
 .....  
 .....

ลงชื่อ.....

( นางสาวชिरณี สุวพิศ )

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดดอนมะม่วง

## กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รหัสวิชา ค14101

ชื่อรายวิชาคณิตศาสตร์

วิชาพื้นฐาน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เวลา 40 ชั่วโมง/ปี

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง/สัปดาห์

เรื่องการคูณจำนวนมากกว่า 2 หลัก กับจำนวน มากกว่า 2 หลัก จำนวน 1 ชั่วโมง

#### 1.สาระสำคัญ

การคูณจำนวนหลายหลักสองจำนวนอาจอาศัยการกระจายจำนวนหนึ่งตามค่าประจำหลัก แล้วนำจำนวนในแต่ละหลักไปคูณกับอีกจำนวนหนึ่ง จากนั้นจึงนำผลคูณที่ได้ในแต่ละหลักมาบวกกัน

#### 2.สาระการเรียนรู้

##### 1. ความรู้

การคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนมากกว่าสองหลัก

##### 2. ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

การให้เหตุผล การสรุปความรู้ การปฏิบัติ

#### 3.ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

ค 1.1 ป. 4/10 การหาผลลัพธ์การบวก ลบ คูณ หารระคนของจำนวนนับ และ 0

- อธิบายการคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนมากกว่าสองหลัก (K)
- คำนวณหาผลคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนมากกว่าสองหลัก (P)
- มีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม (A)

#### 4.สมรรถนะของผู้เรียน

- ความสามารถในการคิด
- มีทักษะกระบวนการในการทำงานเป็นขั้นตอน

#### 5.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

#### 6.สื่อการสอน

สื่อการสอนจากเรื่องการคูณจากคลังสื่อคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center  
หนังสือเรียนคณิตศาสตร์ป.4

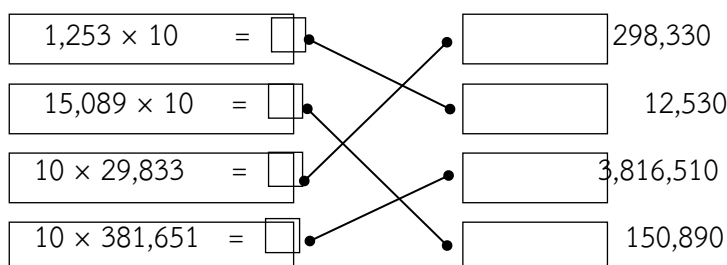
ใบงาน การคูณ

#### 7.ชิ้นงาน/ร่องรอยหลักฐานการเรียนรู้

- ใบงาน การคูณ

## 8.กิจกรรมการสอน

- ให้นักเรียนทบทวนความรู้เรื่อง การคูณจำนวน 10 กับจำนวนมากกว่าสองหลัก โดยให้ผู้แทนนักเรียนออกมาจับคู่บัตรตัวเลขกับแถบโจทย์ครั้งละ 1 คน ดังตัวอย่าง



นักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

- ครูให้นักเรียนศึกษา สื่อการสอนจากเรื่องการคูณจากคลังสื่อคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center
- นักเรียนลงมือทำแบบฝึกหัด
- ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบจากโจทย์ฝึกหัด
- เกมส์แปะคำตอบ
- ให้นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้

การคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนมากกว่าสองหลัก ให้นำเลขโดดในแต่ละหลักของตัวคูณไปคูณเลขโดดในแต่ละหลักของตัวตั้ง แล้วนำผลคูณที่ได้มาบวกกัน

- ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยครูถามคำถามท้าทาย ดังนี้

ถ้าต้องการหาผลคูณของจำนวนที่มีหลายหลักกับจำนวนที่มีหลายหลัก จะมีวิธีการหาผลคูณอย่างไร

## 9.การวัดและประเมินผล

### 9.1วิธีวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
- แบบประเมินใบงาน

### 9.2เครื่องมือวัด

- แบบประเมินพฤติกรรมเป็นรายบุคคล
- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ตรวจสอบผลงานจากใบงาน

## ประชุมวางแผน เพื่อสร้างสื่อการสอนแก้ปัญหาการเรียนรู้



### การออกแบบสร้างและพัฒนาสื่อ “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center”



## ตรวจสอบคุณภาพสื่อที่สร้าง

โรงเรียนวัดดอนมะม่วง

แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center”

ชื่อ – สกุล ครูผู้สอน นางสาวกัลยา นารินทร์ รหัสวิชา ๑๔๑๐๑ รายวิชา คณิตศาสตร์  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๘ ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๖  
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หน่วยย่อยที่ ๑.๓ ตัวชี้วัดข้อที่.ค ๑.๑ ป. ๔/๑๐ เรื่อง การคูณ

ที่	รายการ การประเมิน	ระดับความเห็น			OIC	แปรผล
		ผู้ทรงคุณวุฒิที่ 1	ผู้ทรงคุณวุฒิที่ 2	ผู้ทรงคุณวุฒิที่ 3		
1	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
4	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้องศึกษา	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
5	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
6	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
7	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและสามารถจดจำได้นาน	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
8	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
9	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
10	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	+1	0	+1	0.667	ใช้ได้
11	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	+1	+1	0	0.667	ใช้ได้
12	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
รวม						

มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้

การแสดงการคิดคำนวณค่า IOC

- ข้อ 1 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 2 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 3 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 4 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 5 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 6 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 7 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้

- ข้อ 8 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 9 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 10 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $2/3 = 0.667$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 11 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $2/3 = 0.667$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้
- ข้อ 12 ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ 3  
จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 3 คน  
ค่า IOC เท่ากับ  $3/3 = 1$   
มีค่ามากกว่า 0.5 ถือว่าคำถามข้อนี้ใช้ได้

**โรงเรียนวัดดอนมะม่วง**  
แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม "สื่อสร้างสรรค์ชุดการเรียนรู้ By OBEC Content Center"  
ชื่อ - สกุล ครูผู้สอน นางสาวกัญญา นรินทร์ รหัสวิชา ๑๕๑๐๑ วิชา คณิตศาสตร์  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๘ ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๖  
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หน่วยย่อยที่ ๑.๑ ตัวชี้วัดข้อที่ ค.๑.๑.๑ เรื่อง การคูณ

ที่	รายการ การประเมิน	ระดับความเห็น		ข้อเสนอแนะ
		+๑	๐ -๑	
๑	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	+1		
๒	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1		
๓	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน	+1		
๔	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้อศึกษา	+1		
๕	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	+1		
๖	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	+1		
๗	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและสามารถจดจำได้นาน	+1		
๘	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	+1		
๙	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	+1		
๑๐	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	+1		
๑๑	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	+1		
๑๒	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	+1		
<b>รวม</b>				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ..... (นางสาวกัญญา นรินทร์) ผู้ประเมิน

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ..... คะแนน

**โรงเรียนวัดดอนมะม่วง**  
แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม "สื่อสร้างสรรค์ชุดการเรียนรู้ By OBEC Content Center"  
ชื่อ - สกุล ครูผู้สอน นางสาวกัญญา นรินทร์ รหัสวิชา ๑๕๑๐๑ วิชา คณิตศาสตร์  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๘ ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๖  
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หน่วยย่อยที่ ๑.๑ ตัวชี้วัดข้อที่ ค.๑.๑.๑ เรื่อง การคูณ

ที่	รายการ การประเมิน	ระดับความเห็น		ข้อเสนอแนะ
		+๑	๐ -๑	
๑	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	+1		
๒	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1		
๓	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน	+1		
๔	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้อศึกษา	+1		
๕	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	+1		
๖	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	+1		
๗	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและสามารถจดจำได้นาน	+1		
๘	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	+1		
๙	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	+1		
๑๐	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน		0	
๑๑	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	+1		
๑๒	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	+1		
<b>รวม</b>				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ..... (นางสาวกัญญา นรินทร์) ผู้ประเมิน

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ..... คะแนน

**โรงเรียนวัดดอนมะม่วง**  
แบบประเมินสื่อ/นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม "สื่อสร้างสรรค์ชุดการเรียนรู้ By OBEC Content Center"  
ชื่อ - สกุล ครูผู้สอน นางสาวกัญญา นรินทร์ รหัสวิชา ๑๕๑๐๑ วิชา คณิตศาสตร์  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๘ ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๖  
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ หน่วยย่อยที่ ๑.๑ ตัวชี้วัดข้อที่ ค.๑.๑.๑ เรื่อง การคูณ

ที่	รายการ การประเมิน	ระดับความเห็น		ข้อเสนอแนะ
		+๑	๐ -๑	
๑	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	+1		
๒	มีความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา	+1		
๓	สอดคล้องกับกิจกรรม การเรียนการสอน	+1		
๔	สร้างความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้อศึกษา	+1		
๕	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	+1		
๖	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	+1		
๗	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและสามารถจดจำได้นาน	+1		
๘	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	+1		
๙	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	+1		
๑๐	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน	+1		
๑๑	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน		0	
๑๒	เป็นสื่อที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	+1		
<b>รวม</b>				

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ..... (นางสาวกัญญา นรินทร์) ผู้ประเมิน

ผลการประเมิน รวมคะแนนที่ได้รับ..... คะแนน

## สื่อที่สร้างได้รับการเผยแพร่ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

The screenshot shows the OBEC Content Center interface. At the top, there are navigation buttons for 'เกมเพลง' (Music Game) and 'มีเดียมีเดีย' (Media Media). Below this, there are tabs for 'ตัวกรอง' (Filter), 'เรียงตาม' (Sort by), 'มาใหม่' (New), 'ดาวน์โหลด' (Download), and 'ยอดนิยม' (Popular). The main content area displays several items:

- Coding เกม แข่งเดินทาง...**: A coding game with a colorful interface.
- แผนที่ ภูมิศาสตร์...**: A geography map with a red and orange background.
- การคูณ**: A multiplication lesson with a blue and yellow background.
- อาหารหลัก 5 หมู่**: A lesson on the 5 food groups with a green and yellow background.
- แผนการจัดการเรียน...**: A lesson plan document with a white background and blue text.
- เส้นสายลายไทย**: A Thai pattern lesson with a purple and gold background.

The screenshot shows the OBEC Content Center interface with a grid of 15 items. The tabs at the top are 'ตัวกรอง' (Filter), 'เรียงตาม' (Sort by), 'มาใหม่' (New), 'ดาวน์โหลด' (Download), and 'ยอดนิยม' (Popular). The items displayed include:

- บรรยากาศการอบรม OBEC Content Cente...**: A video thumbnail showing a training session.
- รถบังคับด้วยมือ**: A video thumbnail showing a hand-controlled car.
- โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับ สมารกกำลังสองตัวแป...**: A math problem video.
- การสร้างคำโดยใช้คำมูล คำประสม คำซ้ำ และคำ...**: A video about word formation.
- นำเสนอโครงงาน คุณธรรม สพฐ. ระดับ 3...**: A video about a moral project presentation.
- ปิยคำคม**: A video about wise sayings.
- ละครสั้น วันต่อต้านยาเสพติด**: A video about an anti-drug play.
- ความสุขของมะโมะ คำที่ ประเสริฐและไมประ...**: A video about happiness.
- ขนมปัง เขาไม้ใช้ row**: A video about bread.
- เรื่องเล่าของธรรมชาติ**: A video about nature stories.
- วันศุกร์แสนสุขสันต์ คำที่ ฟ่องรูป/คำพ้องเสียง**: A video about Friday.
- หมู่บ้านมหัศจรรย์ คำที่มี ตัวกันต์/กัณฑ์ก**: A video about a magical village.
- กรรกา พาเพลิน ระดับชั้น ปฐมวัย ภาคที่ 3**: A video about a song for young children.
- สื่อวีดิทัศน์ เรื่อง โครงสร้างของดอก...**: A video about flower structure.
- ส่วนประกอบของ คอมพิวเตอร์**: A video about computer parts.
- คุณเลขแบบตาราง**: A video about numbers in a table.
- 5 ขั้นตอนช่วยดูแลรักษา คอมพิวเตอร์**: A video about computer maintenance.
- การเคลื่อนไหวร่างกาย ขณะเคลื่อนที่ขึ้นประม...**: A video about physical movement.

contentcenter.obec.go.th/detail/vdo/99516

OBEC Content Center หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ ค้นหา... สวัสดิ์ กัลยา นารินทร์

**การคูณ**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
ครูมด กัลยา นารินทร์

โรงเรียนวัดดอนมะม่วง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ชุมพร เขต 1

วิดีโอ

**คุณเลขแบบตาราง**

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 13 ดาวนีโหด : 15

[ดูออนไลน์](#) [คะแนน](#) [แชร์](#) [รายงาน](#) [บันทึก](#)

**ข้อมูลทั่วไป**

ผู้เขียน กัลยา นารินทร์

สำนักพิมพ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1

หมวดหมู่ คณิตศาสตร์, ประถมศึกษาปีที่ 4

Tag

**รายละเอียด**

การคูณจำนวนหลายหลักสองจำนวนอาจอาศัยการกระจายจำนวนหนึ่งตามค่าประจำหลัก แล้วนำจำนวนในแต่ละหลักไปคูณกับอีกจำนวนหนึ่ง จากนั้นจึงนำผล

contentcenter.obec.go.th/detail/template/99569

OBEC Content Center หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ ค้นหา... สวัสดิ์ กัลยา นารินทร์

**การคูณ**

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
ครูมด กัลยา นารินทร์

โรงเรียนวัดดอนมะม่วง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ชุมพร เขต 1

เทมเพลต

**การคูณ**

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 19 ดาวนีโหด : 17

[ดาวนีโหด](#) [คะแนน](#) [แชร์](#) [รายงาน](#) [บันทึก](#)

**ข้อมูลทั่วไป**

ผู้เขียน กัลยา นารินทร์

สำนักพิมพ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1

หมวดหมู่ คณิตศาสตร์, ประถมศึกษาปีที่ 4

Tag

**รายละเอียด**

การคูณจำนวนหลายหลักสองจำนวนอาจอาศัยการกระจายจำนวนหนึ่งตามค่าประจำหลัก แล้วนำจำนวนในแต่ละหลักไปคูณกับอีกจำนวนหนึ่ง จากนั้นจึงนำผล

## การเผยแพร่ผลงาน

## ได้เผยแพร่นวัตกรรมแก่ครูในกลุ่มสาระต่าง ๆ

แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม "สื่อสร้างสรรค์สภาคิดการคุณ By OBEC Content Center"

วิชาคณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

.....

ข้าพเจ้า นาย/นางสาว..... ศุภวัฒน์

ตำแหน่ง..... ครู โรงเรียน..... วัดดอนมะม่วง

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่นวัตกรรมสอน "สื่อสร้างสรรค์สภาคิดการคุณ By OBEC Content Center" วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนางสาวกัญญา นารินทร์ ครู (อัตราจ้าง) โรงเรียนวัดดอนมะม่วง เป็นที่เรียบร้อยแล้วได้นำนวัตกรรมดังกล่าวไปทดลองใช้สอนแล้ว มีความเห็นเกี่ยวกับเอกสารดังนี้

ทำเครื่องหมาย / ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีเยี่ยม	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	/			
2. ความถูกต้องหลักวิชาการ	/			
3. มีความสอดคล้องกับวิธีการสอน	/			
4. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	/			
5. เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนบุคลากรทางการศึกษา	/			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... ศุภวัฒน์ ผู้ตอบรับ

(ศุภวัฒน์ นพ. 2025)

ตำแหน่ง..... ครู

แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม

ชื่อสื่อ/นวัตกรรม "สื่อสร้างสรรค์สภาคิดการคุณ By OBEC Content Center"

วิชาคณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

.....

ข้าพเจ้า นาย/นางสาว..... สิริภรณ์ จันทร์สุทธิ

ตำแหน่ง..... ครู โรงเรียน..... วัดดอนมะม่วง

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่นวัตกรรมสอน "สื่อสร้างสรรค์สภาคิดการคุณ By OBEC Content Center" วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนางสาวกัญญา นารินทร์ ครู (อัตราจ้าง) โรงเรียนวัดดอนมะม่วง เป็นที่เรียบร้อยแล้วได้นำนวัตกรรมดังกล่าวไปทดลองใช้สอนแล้ว มีความเห็นเกี่ยวกับเอกสารดังนี้

ทำเครื่องหมาย / ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีเยี่ยม	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	/			
2. ความถูกต้องหลักวิชาการ	/			
3. มีความสอดคล้องกับวิธีการสอน	/			
4. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	/			
5. เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนบุคลากรทางการศึกษา	/			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ..... สิริภรณ์ ผู้ตอบรับ

(นางสาวสิริภรณ์ จันทร์สุทธิ)

ตำแหน่ง..... ครู

## เผยแพร่เพื่อนครู

แบบตอบรับการเผยแพร่นวัตกรรม  
 ชื่อสื่อ/นวัตกรรม “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center”  
 วิชาคณิตศาสตร์  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
 \*\*\*\*\*

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว..... จิรวรรณ ชูศรีสมุทร  
 ตำแหน่ง..... ครู..... โรงเรียน ชุมชนศรี

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่นวัตกรรมการสอน “สื่อสร้างสรรค์สนุกคิดการคูณ By OBEC Content Center” วิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของนางสาวกัลยา นารินทร์ ครู (อัตราจ้าง) โรงเรียนวัดดอนมะม่วง เป็นที่เรียบร้อยและได้นำนวัตกรรมดังกล่าวไปทดลองใช้สอนแล้ว มีความเห็นเกี่ยวกับเอกสารดังนี้

ทำเครื่องหมาย / ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

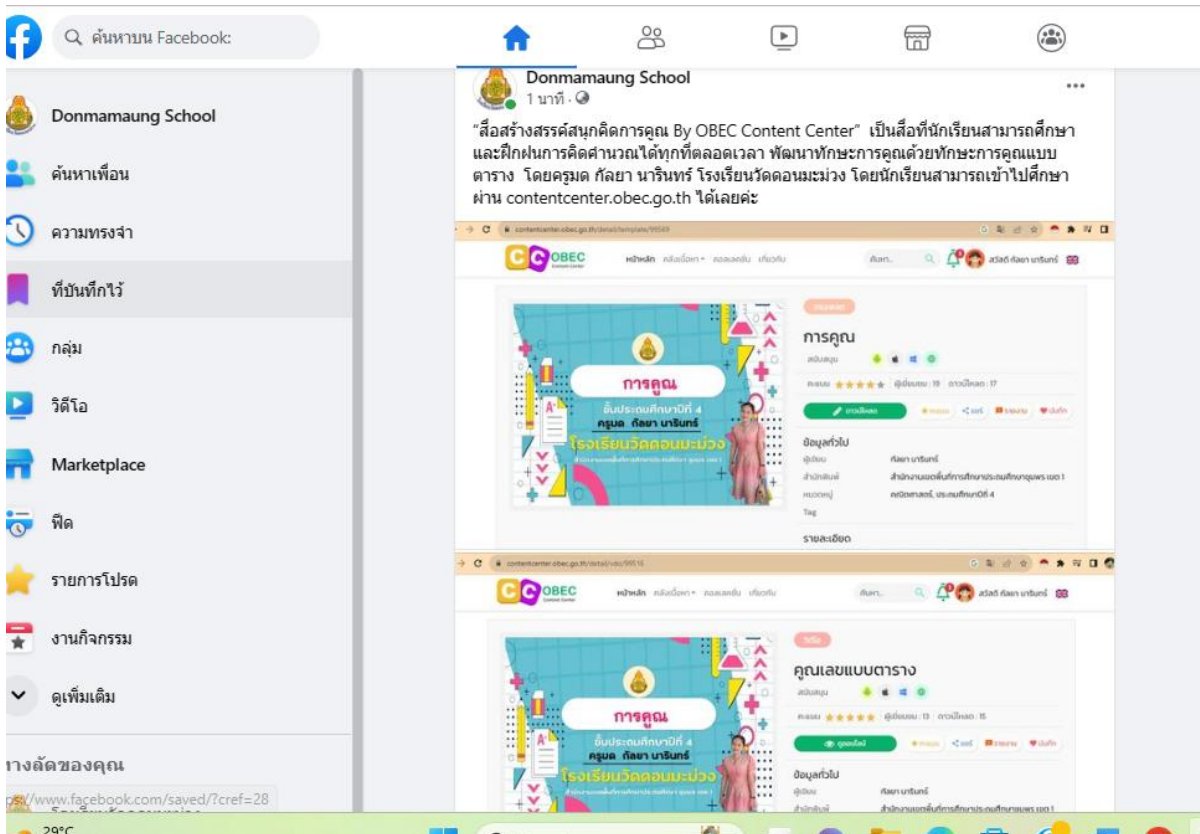
รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	ดีเยี่ยม	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ	✓			
2. ความถูกต้องหลักวิชาการ	✓			
3. มีความสอดคล้องกับวิธีการสอน	✓			
4. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	✓			
5. เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนบุคลากรทางการศึกษา	✓			

ข้อเสนอแนะ

.....  
 .....  
 .....

ลงชื่อ..... จิรวรรณ ผู้ตอบรับ  
 (นางสาว จิรวรรณ ชูศรีสมุทร)  
 ตำแหน่ง..... ครู

## การเผยแพร่ผลงาน ผ่าน facebook โรงเรียนและกลุ่ม line ผู้ปกครอง



## คู่มือการใช้สื่อ

### การใช้สื่อวิดีโอการสอนเรื่องการคูณ

๑. ให้เข้าเว็บไซต์ <https://app.contentcenter.obec.go.th/#/>

๒. ลงชื่อเข้าใช้งานระบบ

๓. ค้นหาวิดีโอ หรือ เทมเพลต เรื่อง การคูณ

### คู่มือการใช้งาน OBEC Content Center



## ภาพประกอบการสอน



ผลงานนักเรียน

โรงเรียนวัดคอนมะม่วง  
 วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนที่มีสามหลัก  
 ชื่อ.....ศ.ญ. ปิ่นปิ่น ปวีร์ภรม..... ชั้น ป.๑ เลขที่ ๕  
 จงหาคำตอบต่อไปนี้ โดยใช้วิธีการคูณแบบตาราง

1.  $256 \times 36 = \square$


2	5	6	
0	6	4	5
9	1	2	3
2	4	6	

ตอบ ๙๒๑๖ ✓

2.  $236 \times 153 = \square$

2	3	6	
0	2	0	3
3	1	0	1
4	0	1	4

ตอบ ๓๖๑๐๘ ✓



โรงเรียนวัดคอนมะม่วง  
 วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนที่มีสามหลัก  
 ชื่อ.....ศ.ญ. ปิ่นปิ่น ปวีร์ภรม..... ชั้น ป.๑ เลขที่ ๕  
 จงหาคำตอบต่อไปนี้ โดยใช้วิธีการคูณแบบตาราง

1.  $256 \times 36 = \square$


2	5	6	X
0	6	4	5
9	1	2	3
2	4	6	

ตอบ ๙๒๑๖ ✓

2.  $236 \times 153 = \square$

2	3	6	X
0	2	0	3
3	1	0	1
4	0	1	4

ตอบ ๓๖๑๐๘ ✓



โรงเรียนวัดคอนมะม่วง  
 วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การคูณจำนวนสองหลักกับจำนวนที่มีสามหลัก  
 ชื่อ.....ศ.ญ. ปิ่นปิ่น ปวีร์ภรม..... ชั้น ป.๑ เลขที่ ๕  
 จงหาคำตอบต่อไปนี้ โดยใช้วิธีการคูณแบบตาราง

1.  $256 \times 36 = \square$

2	5	6	X
0	6	4	5
9	1	2	3
2	4	6	

ตอบ ๙๒๑๖ ✓

2.  $236 \times 153 = \square$

2	3	6	X
0	2	0	3
3	1	0	1
4	0	1	4

ตอบ ๓๖๑๐๘ ✓

