**( เอกสารประกอบขั้นตอน/วิธีการ ข้อ ๒ )**

**แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ “คิดเลขเป็น คิดเลขคล่อง”**

**เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน**

**ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑**

**๑. วัตถุประสงค์**

๑. ได้รับการพัฒนาในด้านคณิตศาสตร์ให้ คิดเลขเป็น คิดเลขคล่อง และมีทักษะกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

๒. เพื่อเป็นแนวทางการลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนด้านความรู้

ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

๓. มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

**๒. แนวทางการปฏิบัติการจัดกิจกรรม คิดเลขเร็ว ระดับชั้นประถมศึกษา**

**หมวดที่ ๑ กิจกรรมประจำวัน/ ประจำสัปดาห์**

๑. กิจกรรมคณิตคิดเลขเร็ว

๒. กิจกรรมนับเพิ่ม นับลด สูตรคูณหรรษา ร้องเพลงสูตรคูณเพลินเพลง หรือก่อนกลับจับท่องสูตรคูณ

๓. กิจกรรมฝึกวิเคราะห์โจทย์ปัญหา และการสร้างโจทย์ปัญหา

๔. ชุมนุมคณิตศาสตร์

**หมวดที่ ๒ การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล**

๑. กิจกรรมสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนกลุ่มอ่อน

๒. กิจกรรมสอนเสริมเติมเต็มสำหรับนักเรียนกลุ่มปานกลาง และกลุ่มเก่ง

**หมวดที่ ๓ กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ Learning Loss**

๑. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ **Learning Loss**

๒. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก **(Active Learning)**

**หมวดที่ ๔ กิจกรรมเสริม เพิ่มเติมความรู้**

กิจกรรมเสริม เพิ่มเติมความรู้ ได้แก่ เวทคณิต /เกมคณิตศาสตร์ เพลงคณิตศาสตร์ เช่น ยูทูป ฝึกคณิตคิดเร็วคณิต

คิดสนุก เกมคณิตศาสตร์ เพลงสูตรคูณ / **A – MATH** : ใช้ต่อตัวเลข แก้สมการ คำนวณหาค่าตัวเลข/ **BBL** และค้นคว้าโดยใช้สื่อ ICT

**๓. วิธีพัฒนาตามจุดเน้น**

**๓.๑ วิธีพัฒนาหมวดที่ ๑ กิจกรรมประจำวัน/ ประจำสัปดาห์**

|  |  |
| --- | --- |
| **กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามจุดเน้น** | **แนวปฏิบัติ** |
| **๑. กิจกรรมคณิตคิดเลขเร็ว** | ๑. ผู้สอนจัดทำแบบฝึกทักษะคิดเลขเร็วเกี่ยวกับ การบวก การลบ การคูณ และการหาร ตามระดับชั้น หรือตามความสามารถของผู้เรียน  ๒. ให้ผู้เรียนฝึกทุกวัน วันละอย่างน้อย ๕ - ๑๐ ข้อ |
| **๒. กิจกรรมนับเพิ่ม นับลด สูตรคูณหรรษา ก่อนกลับจับท่องสูตรคูณ**  **หรือร้องเพลงสูตรคูณเพลินเพลง** | - ให้ผู้เรียนท่องสูตรคูณทุกวันหรือร้องเพลงสูตรคูณตอนเช้าก่อนเข้าเรียน  หรือหลังเลิกเรียน และ ฝึกการนับลด - นับเพิ่ม ครั้งละเท่าๆ กัน |
| **๓. กิจกรรมฝึกวิเคราะห์โจทย์ปัญหา และการสร้างโจทย์ปัญหา** | ๑. ให้ผู้เรียนฝึกแต่งโจทย์ปัญหาและวิเคราะห์โจทย์ปัญหา โดยให้หาว่าโจทย์กำหนดอะไรให้มาบ้าง โจทย์ต้องการทราบอะไร มีการวางแผนการหาคำตอบได้อย่างไร ใช้วิธีการใดในการหาคำตอบ เขียนเป็นประโยคสัญลักษณ์ได้อย่างไร คำตอบที่ได้คืออะไร พร้อมตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบ  ๒. ให้ผู้เรียนจับคู่กันตั้งโจทย์ปัญหาและค้นหาคำตอบจากโบชัวร์ขายสินค้า  ของห้างร้านต่างๆ ในชุมชน เป็นกิจกรรมเสริมหลังเลิกเรียน  ๓. ครูสุ่มผู้เรียนแต่ละคู่มานำเสนอการตั้งโจทย์ปัญหา คณิตศาสตร์พร้อมทั้งเสนอวิธีการหาคำตอบหลายๆ แนวทาง หน้าชั้นเรียน |
| **๔. ชุมนุมคณิตศาสตร์** | ๑. จัดกิจกรรมเป็นฐานการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ตัวอย่างกิจกรรม เช่น คู่บวกปริศนา หน่วยวัดหรรษา เรขาพาเพลิน สมรภูมิเศษส่วน หรือ เหตุการณ์โดนใจฯลฯ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้เป็นการนำความรู้ทางคณิตศาสตร์มาถ่ายทอดในลักษณะของเกม มีกติกาในการเล่น และการแข่งขัน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน และกระตือรือร้นตลอดเวลา  ๒. กิจกรรมนันทนาการ เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียดหลังจากที่ต้องใช้สมองฝึกคิดและแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ซึ่งเน้นการสร้างเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์และการอยู่ร่วมกันมุ่งพัฒนาด้านลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ การทำงานเป็นทีม การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ความมีน้ำใจ  มีวินัย เสียสละ อดทน และความสนุกสนาน เป็นกลุ่มสัมพันธ์ การเล่นเกมกิจกรรมแคมป์ หรือเพลงคณิตศาสตร์ เพลงเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม  ที่สนุกสนานมีการแสดงท่าทางประกอบ |

**๓.๒ วิธีพัฒนาหมวดที่ ๒ การวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล**

|  |  |
| --- | --- |
| **กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามจุดเน้น** | **แนวปฏิบัติ** |
| **๑. กิจกรรมสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนกลุ่มอ่อน**  **๒. กิจกรรมสอนเสริมเติมเต็มสำหรับนักเรียนกลุ่ม**  **ปานกลาง และกลุ่มเก่ง** | ๑. มีการนำข้อมูลของผู้เรียนมาวิเคราะห์เพื่อวางแผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นรายบุคคล  ๒. มีการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพผู้เรียนคิดค้นการฝึก  “คิดเลขเป็น”สามารถนำไปปฏิบัติได้  ๓. มีปฏิทินที่ชัดเจน /ตารางการจัดกิจกรรมการขับเคลื่อนงานตามนโยบาย “คิดเลขเป็น”เหมาะสมตามบริบทกับระดับชั้นเรียนและสามารถปฏิบัติได้ตามแผน  ๔. จัดหาสื่อ/ แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียนและนอกโรงเรียนที่เกี่ยวกับ “คิดเลขเป็น”มีทะเบียนสื่อ หลักฐานการใช้แหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและบันทึกเป็นปัจจุบัน โดยใช้กระบวนการ PLC |

**- ๒ -**

**๓.๓ วิธีพัฒนาหมวดที่ ๓ กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ Learning Loss**

|  |  |
| --- | --- |
| **กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามจุดเน้น** | **แนวปฏิบัติ** |
| **๑. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ Learning Loss**  **QR-Code เอกสาร LL** | ๑. กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดภาวะการถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสื่อเสริมสำหรับผู้เรียนสามารถนำไปศึกษาความรู้ได้ด้วยตนเอง ได้ความรู้และสนุกสนานตามขั้นตอน ดังนี้  ๑.๑ กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้  ๑.๒ ขั้นตอนการทำกิจกรรม ๑.๓ แบบฝึกหัด |
| **๒. กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**  **QR-Code เอกสาร AL**  กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก **(Active Learning)**  สู่สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน พัฒนาสนับสนุนครูให้สามารถออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก **(Active Learning)** | ๑.นำไปสู่การพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๕ ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐) สร้างการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ของผู้เรียน  องค์ประกอบตามขั้นตอน ดังนี้  ๑.๑ ผังมโนทัศน์กระบวนการจัดกิจกรรม  ๑.๒ กระบวนการจัดกิจกรรม  ๑.๓ สื่อและแหล่งเรียนรู้ประกอบ |

**๓.๔ วิธีพัฒนาหมวดที่ ๔ กิจกรรมเสริม เพิ่มเติมความรู้**

|  |  |
| --- | --- |
| **กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามจุดเน้น** | **แนวปฏิบัติ** |
| **๑. เวทคณิต**  ลิงก์ <https://me-qr.com/1eN89D>  **QR-code** การบวก (แบบเวทคณิตอินเดีย)  ลิงก์ <https://me-qr.com/7๐OBTm>  **QR-code** การลบ (แบบเวทคณิตอินเดีย)  ลิงก์ <https://me-qr.com/VMagFH>  **QR-code** การคูณ (แบบเวทคณิตอินเดีย)  ลิงก์ <https://me-qr.com/L5do6S>  **QR-code** การหาร (แบบเวทคณิตอินเดีย) | ๑. คุณครูนำกิจกรรมในหมวดที่ ๓ ไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมเสริม/ เพิ่มในชั่วโมงชุมนุมตามความเหมาะสม  ของสถานศึกษา ได้แก่ คู่มือ/ แบบฝึกกิจกรรมเวทคณิต, เกมคณิตศาสตร์, เพลง ฯลฯ |
|  | **- ๓ –** |
| **๒. เกมคณิตศาสตร์/เพลงคณิตศาสตร์ เช่น ยูทูป ฝึกคณิตคิดเร็ว คณิตคิดสนุก เกมคณิตศาสตร์ เพลงสูตรคูณ ฯลฯ**  ลิงก์ <https://youtu.be/Xy4LQOsYBN4>  **QR-code** คณิตคิดเลขเร็ว  ลิงก์ https://youtu.be/ZcRkq671jfE  **QR-code** คณิตคิดสนุก  ลิงก์ <https://youtu.be/5oqW6bWqkgI>  **QR-code** เกมคณิตศาสตร์  ลิงก์ <https://youtu.be/8xwjqkcKlfU>  **QR-code** เพลงสูตรคูณเพลินเพลง  ลิงก์ https://youtu.be/GhlHe6bjBCQ  **QR-code** เกมคณิตศาสตร์พรรษา | ๑. ศึกษารายละเอียดของเกมคณิตศาสตร์ที่ใช้ประกอบ  การสอนให้เข้าใจ โดยศึกษาจุดประสงค์ของเกมการเรียนรู้ จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่น อุปกรณ์ กติกาและวิธีการเล่นให้เข้าใจนำเกมไปทดลองเล่น เพื่อให้เกิดความชำนาญและปรับปรุงให้เกิดความเหมาะสมมากขึ้น  ๒. เพลงคณิตศาสตร์ เพลงเกี่ยวกับการจัดกิจกรรม  ที่สนุกสนานมีการแสดงท่าทางประกอบ เป็นต้น |
| **๓. กิจกรรม A - MATH :** ใช้ต่อตัวเลข แก้สมการ คำนวณหาค่าตัวเลข  - สามารถเล่นฝึกซ้อมกับคอมพิวเตอร์ เพื่อฝึกสมองสนุกสนานไปกับโจทย์ต่างๆ ได้  เกมต่อเลขคำนวณ Shooting Star A-MATH | **Shooting Star A-MATH (เกมส์ ต่อตัวเลข คำนวณเลข แข่งขันกับคอม)** : สำหรับเกมส์ที่มีชื่อว่า **เกมส์ Shooting Star**  **A-MATH** เป็นประเภทต่อเลขคำนวณ หรือที่เรียกกันว่า A-Math ซึ่งมีรูปแบบการเล่นอยู่บนกระดาน ที่มีขนาด 15 x 15 ช่อง โดยใช้ทักษะการคำนวณของคณิตศาสตร์ ทั้งด้านการบวก ลบ คูณ และหาร ลงบนช่องตารางเพื่อแก้สมการ หรือสร้างสมการใหม่ ต่อจากคู่แข่งเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ดีที่สุด เช่น 8 x 2 = 11 + 5 โดยผู้เล่นคนถัดมาอาจจะแก้เป็น 3 + 8 x 2 = 11 + 5 + 6 เป็นต้น และ เมื่อจบการแข่งขันผู้ที่ได้คะแนนมากที่สุดก็จะเป็นผู้ชนะ ซึ่งค่าคะแนนจะเกิดจากค่าประจำตัวเบี้ยแต่ละตัวในการลงเล่นแต่ละครั้ง รวมกับช่องตารางต่างๆ ที่มีค่าแตกต่างกันไป |
| **๔. BBL (Brain Based Learning) การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน** | **แนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง** กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ การจัดทำกิจกรรมเพิ่มเติมในบางเนื้อหา มุ่งเน้นการนำแนวคิดในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสมอง (Brain-based Learning) ไปใช้ให้มีความแตกต่างจากกิจกรรมในคู่มือครูฯ โดยมีลำดับกระบวนการเรียนรู้ (Roadmap) ดังนี้ |
| **- ๔ –** | |
| **QR-code คู่มือแนวการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาการทางสมอง**  Qr Code **QR-code BBL ชั้นป.๑**  Qr Code **QR-code BBL ชั้นป.๒**    Qr Code **QR-code BBL ชั้นป.๓** | **ขั้นที่ 1 สัมผัสของจริง**หรือวัตถุสามมิติที่นำมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ในห้องเรียน/ นอกห้องเรียนเพื่อเก็บประสบการณ์  **ขั้นที่ 2 ก้าวจากการเรียนรู้จากการสัมผัสของจริง**หรือวัตถุสามมิติขึ้นสู่กระบวนการเรียนรู้ โดยให้สมองคิดเทียบเคียงของจริงหรือวัตถุสามมิติขึ้นเป็นภาพ  **ขั้นที่ 3 ก้าวจากการเรียนรู้จากภาพ** ขึ้นสู่กระบวนการเรียนรู้โดยให้สมองเห็นภาพคู่กับ สัญลักษณ์  **ขั้นที่ 4 ก้าวจากการเรียนรู้จากภาพ** ขึ้นสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้สัญลักษณ์เพียงอย่างเดียว |
| **๕. สื่อ ICT** การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์กับการใช้ ICT  เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงคณิตศาสตร์ กระบวนการ ICT  สามารถช่วยวิธีการสอนคณิตศาสตร์ตามปกติได้ เช่น บทเรียนที่เน้นทักษะ ครูเป็นศูนย์กลางการสอนใช้วิธีสอนแบบสาธิต (Demonstration) มีการบรรยาย นำเสนอเนื้อหาใหม่ มีการนำเสนอโดยใช้ PowerPoint สามารถบูรณาการคณิตศาสตร์ เช่น การทำกิจกรรม กระบวนการแก้ปัญหา ที่มีการเชื่อมโยงเนื้อหาต่างๆ เข้าด้วยกัน การใช้ GSP ทำให้การสอนคณิตศาสตร์ ง่ายต่อความเข้าใจ | **๑. ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างชิ้นงาน**  เป็นการใช้คอมพิวเตอร์ และอินเตอร์เน็ต กับการเรียนรู้ เช่น ใช้ในการสร้างชิ้นงานข้อมูลที่ใช้นั้นเก็บบันทึกอยู่ในฐานข้อมูลและทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วย ตาราง คำนวณ  **๒. การใช้ในการถ่ายทอดการสอนด้วยคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต** เป็นการใช้เทคโนโลยีช่วยในการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ เช่น การนำเสนอโดยใช้ PowerPoint การสาธิต และการจัดการกับข้อมูลด้วยเครื่องมือที่เหมาะสม ใช้หลักสูตรในรูปแบบของเกม การฝึกฝนและปฏิบัติ การทบทวน การปฏิบัติการ ใช้สารสนเทศ ออนไลน์ เช่น แหล่งอ้างอิงอื่น ๆ |

**หมายเหตุ : ปรับตามความเหมาะสมกับระดับชั้น**

**จัดทำโดย..นางสาวศิริจินดา ศรีไทย ศึกษานิเทศก์**

**กลุ่มงานนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา**

**กลุ่มงานนิเทศ ติดตาม และประเมินระบบบริหารและการจัดการศึกษา**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑**

**(สอบถาม เบอร์โทรศัพท์ ๐๖๓ – ๔๕๙๗๙๑๖)**

**- ๕ –**

**ปฏิทินการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ “คิดเลขเป็น คิดเลขคล่อง”**

**เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน**

**ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษา**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑**

**………………………………………………………………………………………**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ข้อ** | **ขั้นตอน/วิธีการ** | **ระยะเวลา** |
| ๑. | - สพป.สกลนคร เขต ๑ ดำเนินการคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ของผู้เรียน “คิดเลขเป็น” **(ครั้งที่ ๑)** ตามเกณฑ์การคัดกรอง (ผู้รับผิดชอบทำหนังสือแจ้งโรงเรียน) Qr Code **QR-Code** **google form** **รายงานผล** | **โรงเรียนส่งเขต**  **๑๐ มิ.ย.๖๖** |
| ๒. | ให้สถานศึกษาขับเคลื่อนพัฒนา แก้ไขปัญหาของผู้เรียนที่ภาวะถดถอยฯ โดยใช้แนวทางปฏิบัติ  ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ “คิดเลขเป็น คิดเลขคล่อง” เพื่อลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ สู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษา ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑  แนวทางตาม QR – Code ที่แนบมาพร้อมนี้  Qr CodeQR-Code แนวทางการขับเคลื่อน (ผู้รับผิดชอบทำหนังสือแจ้งโรงเรียน) | **พ.ค.-ก.ย.๖๖** |
| ๓. | - สพป.สกลนคร เขต ๑ แจ้งโรงเรียนดำเนินการคัดกรองภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ของผู้เรียน “คิดเลขเป็น” **(ครั้งที่ ๒)** ตามเกณฑ์การคัดกรอง (ที่แจ้งไว้จากข้อ ๑) | **ก.ย.๖๖** |
| ๔. | **โรงเรียนสามารถส่งแนวปฏิบัติที่ดีจากผลการดำเนินงานตามแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ “คิดเลขเป็น คิดเลขคล่อง”** **ได้ดังนี้**  - ครูผู้สอนที่ดำเนินการขับเคลื่อนตามแนวทางการขับเคลื่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะ “คิดเลขเป็น คิดเลขคล่อง” (จากข้อ ๒) ได้นำไปใช้ หรือพัฒนารูปแบบนวัตกรรม วิธีการ เทคนิคการสอน ที่คิดค้นขึ้นเอง ส่งผลให้ลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ (Learning Loss) ของผู้เรียน ด้าน“คิดเลขเป็น” ตามเกณฑ์การคัดกรอง เกิดผลสำเร็จ หรือผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน แล้วครูผู้สอนสามารถส่งผลงานที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี เพื่อรับรางวัลและเกียรติบัตร ระดับเขตพื้นที่ฯ โดยส่งเป็นรูปเล่มประกอบเกณฑ์ที่กำหนดให้ พร้อมอัดคลิปไฟล์ VDO หรือ YouTube และรูปภาพประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  ( เอกสารตาม QR – Code ที่แนบมาพร้อมนี้ )  Qr Code QR – Code ถอดบทเรียน | **ก.ย.๖๖** |

**สาวศิริจินดา ศรีไทย ศึกษานิเทศก์ สพป.สกลนคร เขต ๑**

**กลุ่มงานนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา**

**กลุ่มงานนิเทศ ติดตาม และประเมินระบบบริหารและการจัดการศึกษา**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑**

**สอบถาม เบอร์โทรศัพท์ ๐๖๓ - ๔๕๙๗๙๑๖**

**( เอกสารประกอบขั้นตอน/วิธีการ ข้อ ๔ )**

**ผลงานที่เป็นแบบอย่างได้**

**ผลงานชิ้นที่ ๑**

**ชื่อผลงาน.................................................................................................................................................**

**ความเป็นมา**

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

**วิธีการดำเนินงาน/ กระบวนการ**

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

**รูปแบบ/ เทคนิค ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ**

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

**ผลสำเร็จ**

**เชิงปริมาณ**

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

**เชิงคุณภาพ**

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

**ปัจจัยส่งผลให้เกิดความสำเร็จ**

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

**การเผยแพร่/ ประชาสัมพันธ์/ หน่วยงานที่มาศึกษาดูงาน**

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

**ตัวอย่างภาพกิจกรรม (อย่างน้อย ๔ กิจกรรม)** พร้อมอัดคลิปไฟล์ VDO หรือ YouTube