

รายงานผลการดำเนินงาน ตามข้อตกลงในการพัฒนางาน

(Performance Agreement : PA)

ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

โรงเรียนบางบัว (เพ่งตั้งตรงจิตรวิทยาคาร)ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

นางสาวศุภนิดา เสาวมาลย์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ครู คือ
ผู้สร้างโอกาส
ให้เกิดขึ้นได้จริง

PERFORMANCE AGREEMENT
PA

ส่วนที่ 1 ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

1. ภาระงาน

ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด



1.1 การสอนตามตารางสอน

รวมจำนวน 20 ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ป.5	12 ชั่วโมง/สัปดาห์
รายวิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ม.1	5 ชั่วโมง/สัปดาห์

1.2 งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้

จำนวน 5 ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	2 ชั่วโมง/สัปดาห์
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้	2 ชั่วโมง/สัปดาห์
การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน	2 ชั่วโมง/สัปดาห์
การมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ	2 ชั่วโมง/สัปดาห์

1.3 รายวิชาส่งเสริมกิจกรรมนักเรียน

วิชาลูกเสือ เนตรนารี	1 ชั่วโมง/สัปดาห์
วิชากิจกรรมชุมนุม	1 ชั่วโมง/สัปดาห์

1.4 งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

2 ชั่วโมง/สัปดาห์

1.5 งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น

1 ชั่วโมง/สัปดาห์

> “การศึกษา คือ รากฐานของโอกาสที่เท่าเทียม
> ครู คือ ผู้สร้างโอกาสนั้นให้เกิดขึ้นได้จริง”

MATHEMATICS
FOR A BRIGHTER
TOMORROW



นางสาวศุภนิดา เสาวมาลย์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

องค์ประกอบที่ ๒

ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทาย ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ชื่อประเด็นท้าทายในการพัฒนางาน

การใช้นวัตกรรม RIM -Learning Innovation (Roblox Investment & Percent Model) ในการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาเรื่องร้อยละ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ด้านการลงทุนใน Roblox

PA | PERFORMANCE AGREEMENT

LEARNING INNOVATION WITH ROBLOX

ส่วนที่ 1 สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียบรู้

ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ .....



สภาพปัญหา

จากการจัดการเรียนรู้รายวิชาคณิตศาสตร์ในหัวข้อ **“ร้อยละ”** พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้โจทย์ปัญหาเชิงประยุกต์ โดยเฉพาะโจทย์ปัญหาที่ต้องเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ขณะเดียวกัน จากการสำรวจความสนใจของผู้เรียนพบว่า **เกม Roblox เป็นสื่อออนไลน์ที่ได้รับความนิยม** อย่างสูงในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยผู้เรียนใช้เวลาในชีวิตประจำวันกับแพลตฟอร์มดังกล่าวเป็นจำนวนมาก เกมมีลักษณะดึงดูดความสนใจ ดังนั้น ผู้สอนจึงเห็นความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรม RIM – Learning Innovation (Roblox Investment & Percent Model) โดยบูรณาการเกม Roblox เข้ากับการเรียนรู้เรื่องร้อยละและความรู้ด้านการลงทุน เพื่อแก้ปัญหาการขาดทักษะการแก้โจทย์ปัญหา เพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และเสริมสร้างทักษะทางการเงินขั้นพื้นฐานให้กับผู้เรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีทักษะชีวิตที่จำเป็นในอนาคต



01 ผู้เรียนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์



02 การแก้โจทย์ปัญหาเชิงประยุกต์ยังไม่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง



03 ผู้เรียนมีความสนใจในเกม Roblox เป็นจำนวนมาก



04 เกม Roblox มีลักษณะดึงดูดความสนใจ

“ เพราะการเรียนรู้ที่ดี เริ่มต้นจากสิ่งที่ผู้เรียน **“สนใจ”** ”



PA | PERFORMANCE AGREEMENT

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

การใช้นวัตกรรม RIM – Learning Innovation (Roblox Investment & Percent Model)
ในการพัฒนาทักษะการแก้โจทย์ปัญหาเรื่องร้อยละ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

"นวัตกรรมการเรียนรู้
สู่การพัฒนาผู้เรียนอย่างยั่งยืน"



01 วางแผน (Plan)

- ศึกษาหลักสูตร
- วิเคราะห์ผู้เรียน
- ออกแบบแผนการเรียนรู้

02 ดำเนินการ (Do)

- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม Roblox
- ใช้สื่อและแบบฝึกหัด
- ให้คำแนะนำและติดตาม

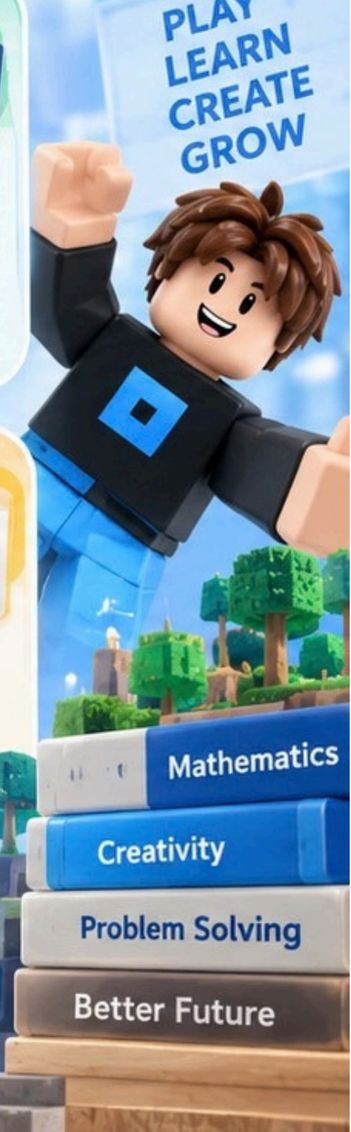


03 ตรวจสอบ (Check)

- ประเมินผลการเรียนรู้
- วิเคราะห์ผลและพฤติกรรม
- สอบถามความพึงพอใจ

04 ปรับปรุง (Act)

- นำผลมาปรับปรุง
- พัฒนาสื่อและกิจกรรม
- ขยายผลสู่การเรียนรู้ในอนาคต



ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง | นวัตกรรมสร้างโอกาส | ทักษะชีวิตสู่อนาคต | การเรียนรู้อย่างปลอดภัย

> "พัฒนาผู้เรียนให้คิดเป็น แก้ปัญหาได้ พร้อมก้าวสู่อนาคตอย่างมั่นคง"

ส่วนที่ 3
ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

3.1 ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (เชิงปริมาณ)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85

" นวัตกรรมการเรียนรู้ สร้างโอกาส สู่อนาคตที่ดีกว่า "

PLAY
LEARN
CREATE
GROW



การเรียนรู้ที่ใช่ สร้างได้ครึ่งในทุกคน "

ตารางสรุปผลการประเมินตามวัตถุประสงค์ (เชิงปริมาณ)

วัตถุประสงค์	คะแนนเต็ม (คะแนน)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ	ผลการประเมิน
1. ความรู้พื้นฐานด้านการเงินและการลงทุน	20	17.60	1.52	**88.00**	ผ่านเกณฑ์
2. การประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องร้อยละในการลงทุน	20	17.38	1.63	**86.90**	ผ่านเกณฑ์
3. การคำนวณกำไร ขาดทุน ปันผล และผลตอบแทน	20	17.20	1.71	**86.00**	ผ่านเกณฑ์

แผนภูมิแสดงร้อยละของผลการประเมิน



ผลลัพธ์โดยรวม

นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ (ร้อยละ 85 ขึ้นไป)



สรุปผล (เชิงปริมาณ)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการประเมินตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ด้าน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 ทุกด้าน



ส่วนที่ 3
ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

3.2 ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (เชิงคุณภาพ)

นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงินและใช้เหตุผลในการตัดสินใจลงทุนอยู่ในระดับมากขึ้น

"คิดเป็น วิเคราะห์ได้ ลงทุนอย่างมีเหตุผล"



ตารางสรุปผลการประเมินความสามารถในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจลงทุน (เชิงคุณภาพ)

รายการประเมิน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับคุณภาพ
1. การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน	5	4.56	0.62	มากที่สุด
2. การคำนวณและแปลผลตอบแทน	5	4.49	0.66	มาก
3. การเปรียบเทียบทางเลือกการลงทุน	5	4.41	0.71	มาก
4. การใช้เหตุผลในการตัดสินใจ	5	4.50	0.63	มากที่สุด
5. การสรุปผลและนำเสนอแนวทางการลงทุน	5	4.38	0.68	มาก
รวมเฉลี่ย	**5**	**4.47**	**0.66**	**มาก**

ค่าเฉลี่ยรายด้าน



ผลลัพธ์โดยรวม (เชิงคุณภาพ)



ระดับคุณภาพ
มาก



นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงินและใช้เหตุผลในการตัดสินใจลงทุน อยู่ในระดับมากขึ้น

RIM
LEARNING INNOVATION
ROBLOX × EDUCATION

ประมวลภาพกิจกรรม
ด้านการจัดการเรียนรู้

“ เรียนรู้ | ลงมือทำ | พัฒนาตนเอง | สู่อนาคตที่ดีกว่า ”

PLAY
LEARN
GROW
TOGETHER



EDUCATION
CREATIVITY
TECHNOLOGY
POTENTIAL

INNOVATION
FOR
A BRIGHTER
FUTURE

1 สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้











2 ขั้นการวางแผน (P-Plan)





“ การศึกษาคือ
การสร้างโอกาส
ที่ยั่งยืน ”

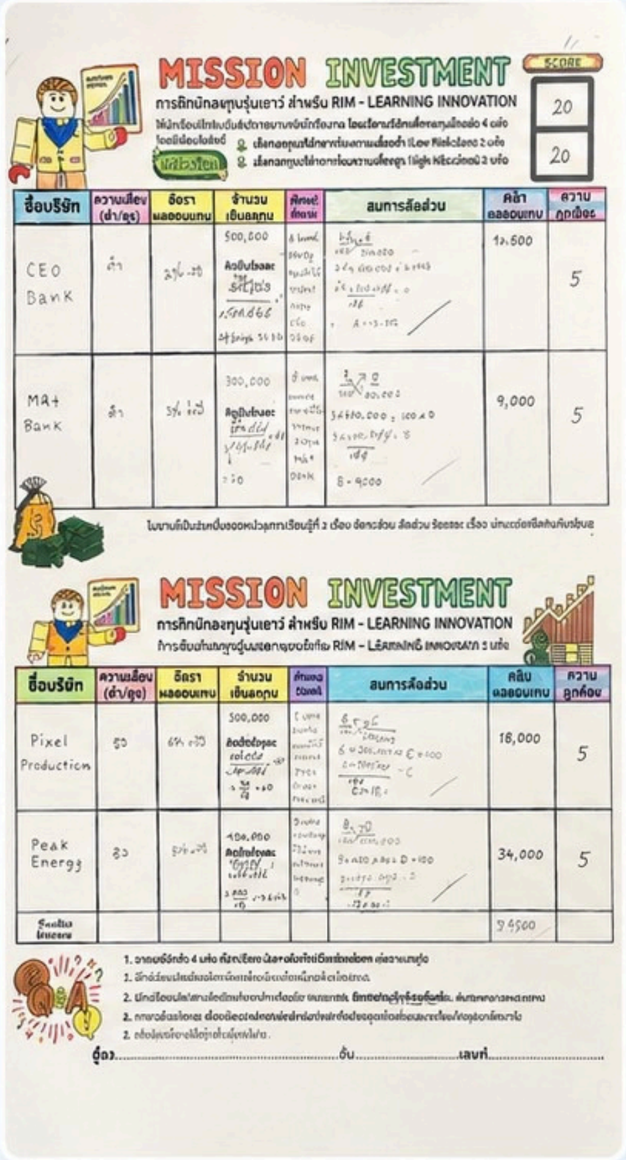


ROBLOX
Real Experiences
Real Learning

ประมวลภาพกิจกรรม
ด้านการจัดการเรียนรู้

RIM LEARNING INNOVATION

PLAY LEARN GROW TOGETHER



MISSION INVESTMENT

การศึกษานักลงทุนรุ่นเยาว์ สำหรับ RIM - LEARNING INNOVATION

SCORE 20 / 20

ชื่อบริษัท	ความเสี่ยง (ต่ำ/สูง)	อัตรา ผลตอบแทน	จำนวน เงินลงทุน	ศึกษาข้อมูล ก่อนลงทุน	สมการล้อส่วน	ผลตอบแทน	ความถูกต้อง
CEO Bank	ต่ำ	3% ต่อปี	500,000	✓		15,000	5
MAT Bank	ต่ำ	3% ต่อปี	300,000	✓		9,000	5

MISSION INVESTMENT

การศึกษานักลงทุนรุ่นเยาว์ สำหรับ RIM - LEARNING INNOVATION

ชื่อบริษัท	ความเสี่ยง (ต่ำ/สูง)	อัตรา ผลตอบแทน	จำนวน เงินลงทุน	ศึกษาข้อมูล ก่อนลงทุน	สมการล้อส่วน	ผลตอบแทน	ความถูกต้อง
Pixel Production	สูง	6% ต่อปี	500,000	✓		18,000	5
Peak Energy	สูง	8% ต่อปี	400,000	✓		34,000	5
รวมผลตอบแทน						94500	

1. อายุของนักลงทุน 4 แห่ง คือ ควรเรียนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 4 คน
2. นักเรียนปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล
2. การลงทุนในหุ้นของบริษัทต่างๆ ควรพิจารณาข้อมูลของบริษัทก่อนการลงทุน
2. ต้องมีเงินจำนวนเพียงพอสำหรับการลงทุน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

แบบบันทึกผลประเมินในงาน MISSION INVESTMENT

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินชิ้นงาน/การรายงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ที่	ชื่อ-สกุล	1. ความถูกต้องของข้อมูล (5 คะแนน)	2. การอ้างอิงแหล่งที่มา (5 คะแนน)	3. ความน่าเชื่อถือของข้อมูล (5 คะแนน)	4. ความสมเหตุสมผล (5 คะแนน)	5. ความสวยงาม (5 คะแนน)	รวมคะแนน (เต็ม 20)	ผลการประเมิน
1	เด็กชายกฤษณะ พูลหมาย	3	4	3	3	3	16	ผ่าน
2	เด็กชายกิตินันท์ จันดารักษ์	4	3	3	3	4	17	ผ่าน
3	เด็กชายกันต์ จอดชัย	3	3	4	3	4	18	ผ่าน
4	เด็กชายบุญชาย ศรีสมาน	3	4	4	4	4	18	ผ่าน
5	เด็กชายณัฐชาย บุญสร้าง	4	4	4	4	4	20	ผ่าน
5	เด็กชายนิรัช นิลรัตน์โก	4	3	4	4	4	20	ผ่าน
7	เด็กชายก้องเพชร อารมิย	3	4	4	4	4	16	ผ่าน
8	เด็กชายบดินทร์ ตาปรีชี	3	4	4	4	4	16	ผ่าน
9	เด็กชายบัวใหญ่ ทาโน	3	4	4	4	4	18	ผ่าน
9	เด็กชายบรูซ ต้องสกาว	4	4	4	4	4	17	ผ่าน
10	เด็กชายกิโรจ์ธร์ ปานนคร	4	4	4	4	4	17	ผ่าน
11	เด็กชายวิวัฒน์ สมุนศักร	3	3	4	4	4	18	ผ่าน
12	เด็กชายวีร์ชวัล อนนท์ชาสกุ่	3	4	4	4	4	20	ผ่าน
13	เด็กชายกัลยุทธ รุ่งเรือน	4	4	4	4	4	12	ผ่าน
14	เด็กชายกฤษฎา ธรุงศิริชน	3	3	4	4	4	18	ผ่าน
14	เด็กชายณภัทร์ ชินแม่กา	4	4	4	4	4	19	ผ่าน
15	เด็กชายณวิเวียร์ พรเทพิมิล	4	4	4	4	4	10	ผ่าน
13	เด็กชายณัฐวัตร์ พรเทพิน่	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
13	เด็กชายปฏิภัทร์ ปานดอนม่วน	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
13	เด็กชายปฏิภัทร์ ปานณุวัฒก์	4	4	4	4	4	19	ผ่าน
16	เด็กชายปฏิภาคพร้อมพูลด้วยวาทพัฒน์	4	4	4	4	4	17	ผ่าน
16	เด็กชายปฏิภาคศิลา รุ่งเรือง	4	4	4	4	4	10	ผ่าน
22	เด็กชายปฏิภาคสินา ใจรมี	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
23	เด็กชายปฏิมากร จันเดือน	4	4	4	4	4	19	ผ่าน
22	เด็กชายปฏิวัติกร พรเทพิน่	4	4	4	4	4	10	ผ่าน
23	เด็กชายปฏิพรหม นาคสมม่วน	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
23	เด็กชายปฏิภาคร์ธน์ ชาคอร์	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
25	เด็กชายปฏิภาคพรชินกร์	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
25	เด็กชายปฏิภาคศิลา รุ่งเรือง	4	4	4	4	4	16	ผ่าน
28	เด็กชายปฏิภาคุ่สมา รุ่งเรือง	4	4	4	4	4	15	ผ่าน
28	เด็กชายปฏิรัตกรณ์ ไกรคำ	4	4	4	4	4	19	ผ่าน
20	เด็กชายปฏิรัชกร ประเสร์	4	4	4	4	4	18	ผ่าน
26	เด็กชายปฏิวุฒก์กร พรึงเย่ก่าวุ	4	4	4	4	4	10	ผ่าน
	รวมเฉลี่ย	**3.51**	**3.49**	**3.44**	**3.54**	**3.51**	**17.49**	



4.1 ออกแบบด่าน Level 2 เรื่อง ทบทวนร้อยละและร้อยละที่ใช้ในการลงทุน



4.2 มีตัวละครแนะนำวิธีการศึกษาหาความรู้และวิธีการผ่านด่าน



5.1 ออกแบบด่าน Level 3 เป็น "สถานการณ์จำลองการลงทุน" ที่ให้นักเรียนใช้ความรู้ อัตราส่วน-สัดส่วน-ร้อยละ ควบคู่คณิตศาสตร์ในชีวิตจริงในการเลือกลงทุนในหุ้น 2 โซน ได้แก่ โซนความเสี่ยงต่ำ และ โซนความเสี่ยงสูง



3.8 เมื่อตอบถูกครบทั้ง 5 ข้อ รับรางวัล 50,000 บาท



สิ้นสุดการนำเสนอ

รายงานผลการดำเนินงานตามข้อตกลงในการพัฒนางาน

(Performance Agreement : PA)

ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา

ขอขอบคุณคณะกรรมการทุกท่าน

นางสาวศุภนิดา เสาวมาลย์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ