

BEST PRACTICE

รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ



พลังเกมสร้างสรรค์ A-MATH และ CROSSWORD GAME
ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน



จัดทำโดย

นางสาวธัญญารัตน์ จุ่มแพง

นางสาวประจิม มนต์อินทร์

ครูโรงเรียนร่มเกล้า

โรงเรียนร่มเกล้า

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

แบบเสนอแบบอย่างที่ดี (Best Practice)

1. **ชื่อผลงานที่เป็นแบบอย่างที่ดี** พลังเกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน

2. **วัตถุประสงค์ ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและเป้าหมาย**

การดำเนินงาน พลังเกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน ของโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดสกลนคร มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายหลักที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม โดยสอดคล้องกับมาตรฐานคุณภาพผู้เรียน และเป้าหมายการพัฒนาสมรรถนะหลักของหลักสูตร

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะการคิดของผู้เรียน ด้านการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การคิดเชิงตรรกะ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผ่านกิจกรรม A-Math และ Crossword Game

2.1.2 เพื่อพัฒนาและยกระดับสมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียน ด้านการอ่าน การเขียน (สะกดคำ) การใช้คลังคำศัพท์ และการถ่ายทอดความรู้ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผ่านกิจกรรม Crossword Game และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายใน

2.1.3 เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาของผู้เรียน ตั้งแต่การระบุปัญหา การวิเคราะห์สาเหตุ การหาแนวทางแก้ไข ไปจนถึงการประเมินผล ผ่านความท้าทายในสถานการณ์จำลองของเกม A-Math และ Crossword Game

2.1.4 เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการใช้ทักษะชีวิตของผู้เรียน ด้านการจัดการตนเอง การตัดสินใจ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม A-Math และ Crossword Game และการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ

2.1.5 เพื่อพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีของผู้เรียน ผ่านการประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ การฝึกฝน และการทำงานร่วมกัน

2.1.6 เพื่อสร้างและขยายผลชุมชนการเรียนรู้ ด้าน A-Math และ Crossword Game ภายในโรงเรียนให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืน โดยมีระบบการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้องอย่างต่อเนื่อง

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

2.2.1.1 จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขัน A-Math และ Crossword Game ในระดับเขตพื้นที่ ระดับภาค และระดับประเทศ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปีการศึกษา

2.2.1.2 จำนวนรางวัลที่นักเรียนได้รับ จากการแข่งขัน A-Math และ Crossword Game ในระดับต่างๆ เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพสูงขึ้นในแต่ละปีการศึกษา

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

2.2.2.1 นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความกระตือรือร้น มีวินัย มีความสุข กับการเรียนรู้ผ่านเกม และสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของตนเองได้

2.2.2.2 นักเรียนสามารถนำทักษะและสมรรถนะที่ได้จากการเล่นเกมไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรายวิชาอื่นๆ และในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

2.2.2.3 เกิดเครือข่ายนักเรียนรุ่นพี่ที่มีความสามารถในการเป็นผู้ให้คำแนะนำ ถ่ายทอดประสบการณ์ และเป็นต้นแบบที่ดีให้กับนักเรียนรุ่นน้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างความยั่งยืนให้กับชุมชนการเรียนรู้ รวมถึงเป็นผู้แนะนำการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

3. กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ระยะที่ 1 การเตรียมความพร้อมและฟื้นฟู (ปีการศึกษา 2564)

ขั้นตอนที่ 1.1 การทบทวนและประเมินสถานการณ์ (Analyze)

- ทบทวนประวัติและผลการดำเนินงานของชุมชน A-Math และ Crossword Game ในอดีต
- ประเมินผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ทำให้กิจกรรมหยุดชะงัก
- สำรวจความพร้อมและความต้องการของนักเรียนปัจจุบัน เพื่อฟื้นฟูความสนใจและคัดกรองสมาชิก

ขั้นตอนที่ 1.2 การวางแผนและเตรียมการ (Design)

- ประชุมคณะครูผู้รับผิดชอบและผู้บริหาร เพื่อวางแผนยกระดับชุมชนสู่ "ชุมชนการเรียนรู้" ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะรอบด้าน
- กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจน สอดคล้องกับมาตรฐานคุณภาพผู้เรียน
- จัดสรรงบประมาณ พื้นที่ และจัดหาอุปกรณ์การเรียนรู้ที่จำเป็น เช่น กระดาน เปีย และเอกสารประกอบการเรียนรู้
- พิจารณาและคัดเลือกเครื่องมือเทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น โปรแกรมจำลองการเล่น หรือ แอปพลิเคชันท่องศัพท์ เพื่อนำมาใช้เสริมการฝึกซ้อม

ขั้นตอนที่ 1.3 การประชาสัมพันธ์และรับสมัครสมาชิก (Recruit)

- ประชาสัมพันธ์ชุมชนการเรียนรู้ในช่องทางต่างๆ ของโรงเรียน
- เปิดรับสมัครนักเรียนทุกระดับชั้นและทุกความสามารถ โดยเน้นการสร้าง ความเข้าใจว่านี่คือพื้นที่สำหรับทุกคนที่ต้องการพัฒนาตนเอง

ระยะที่ 2 การดำเนินงานและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (ปีการศึกษา 2565 - ปัจจุบัน)

ขั้นตอนที่ 2.1 การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้แบบเปิดและสนับสนุนเทคโนโลยี (Implement)

- จัดสรรพื้นที่เฉพาะสำหรับชุมชนการเรียนรู้ A-Math และ Crossword Game ให้เป็น "พื้นที่เรียนรู้ตลอดเวลา" (Flexible Learning Space) ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายและยืดหยุ่นในช่วงเวลาต่างๆ (เช่น ช่วงพักกลางวัน, หลังเลิกเรียน)
- ครูผู้ดูแลทำหน้าที่เป็นผู้ประสานงาน ที่ปรึกษา และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้
- สนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่เหมาะสม เช่น โปรแกรมจำลองการเล่นเกม หรือแอปพลิเคชันท่องเที่ยว เพื่อเสริมการเรียนรู้และฝึกฝนด้วยตนเอง

ขั้นตอนที่ 2.2 การจัดการแข่งขันและสร้างประสบการณ์ (Practice & Compete)

- จัดให้มีการแข่งขัน A-Math และ Crossword Game ภายในโรงเรียนอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง รวมถึงจัดกิจกรรมการแข่งขันให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนที่อยู่ในเขตพื้นที่บริการ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างบรรยากาศการแข่งขันที่เป็นมิตร และเป็นเวทีให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพและฝึกฝนทักษะภายใต้แรงกดดัน
- ส่งเสริมการเข้าร่วมการแข่งขันภายนอก โดยสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมการแข่งขันในระดับเขตพื้นที่ ระดับภาค และระดับประเทศอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินการเอง สร้างประสบการณ์ และนำทักษะจากการใช้เทคโนโลยีมาปรับใช้ในการแข่งขันจริง

ขั้นตอนที่ 2.3 การพัฒนาระบบพี่เลี้ยง (Peer Mentoring System)

- ให้นักเรียนรุ่นพี่ที่มีความเชี่ยวชาญ มีวินัย ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยง
- พี่เลี้ยงมีบทบาทในการดูแล ให้คำแนะนำ ถ่ายทอดความรู้ เทคนิคการเล่น และทักษะการแก้ปัญหาให้กับนักเรียนรุ่นน้องอย่างใกล้ชิด
- ส่งเสริมให้พี่เลี้ยงแนะนำและสาธิตการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีต่างๆ ในการฝึกซ้อมแก่น้อง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบพึ่งพาอาศัยกันและสร้างความยั่งยืนให้กับกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2.4 การจัดตารางการฝึกซ้อมแบบเข้มข้น (Intensive Training)

- เมื่อใกล้ช่วงเวลาการแข่งขันสำคัญ นักเรียนและครูผู้ดูแลจะร่วมกันออกแบบตารางการฝึกซ้อมที่เข้มข้นและเป็นระบบมากขึ้น
- เน้นการฝึกทักษะเฉพาะด้านการจับเวลา การฝึกบิงโกคำศัพท์ ฝึกสมการบิงโก ฝึกการคูณเร็ว และการจำลองสถานการณ์การแข่งขัน รวมถึงการใช้โปรแกรมจำลองเป็นคู่แข่ง หรือแอปพลิเคชันฝึกทักษะเฉพาะด้าน เพื่อให้นักเรียนเกิดความพร้อมสูงสุด

ขั้นตอนที่ 2.5 การประเมินและสะท้อนผล (Evaluate & Reflect)

- มีการประเมินพัฒนาการของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ ทั้งจากการสังเกต การจัดจำลองการแข่งภายใน และผลการแข่งขัน
- นำข้อมูลที่ได้มาสะท้อนผล และปรับปรุงแผนการดำเนินงาน
- ให้คำแนะนำรายบุคคลแก่นักเรียน เพื่อให้การพัฒนาดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น รวมถึงการประเมินการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และฝึกซ้อมของนักเรียนด้วย

ระยะที่ 3 การขยายผลและสร้างความยั่งยืน (ต่อเนื่อง)

ขั้นตอนที่ 3.1 การขยายฐานสมาชิกและเครือข่าย (Expand)

- มุ่งเน้นการประชาสัมพันธ์และเชิญชวนนักเรียนใหม่ให้เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้ เพื่อขยายฐานผู้เรียนให้ครอบคลุมทุกระดับชั้น
- ส่งเสริมให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงข้อมูลและสื่อการเรียนรู้ของชุมชน

ขั้นตอนที่ 3.2 การพัฒนาสื่อและนวัตกรรมสนับสนุนการเรียนรู้ (Innovate)

- สร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น คู่มือ สรุปเทคนิค หรือวิดีโอการสอน โดยเฉพาะจากประสบการณ์ของรุ่นพี่ แบบฝึกหัดสมการบิงโก แบบฝึกหัดคำศัพท์บิงโก เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่ายสำหรับสมาชิกทุกคน
- สำรวจและพัฒนาเครื่องมือ/แอปพลิเคชันที่ใช้ในการฝึกซ้อมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3.3 การสร้างต้นแบบและแรงบันดาลใจ (Inspire)

- ยกย่องเชิดชูนักเรียนที่มีพัฒนาการโดดเด่นและได้รับรางวัล เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้กับเพื่อนนักเรียนคนอื่นๆ
- สร้างความภาคภูมิใจให้กับชุมชนการเรียนรู้และโรงเรียน โดยเน้นย้ำถึงบทบาทของการเรียนรู้และทักษะที่นำไปสู่ความสำเร็จเหล่านั้น

4. ผลการดำเนินการที่ส่งผลต่อเด็ก ผู้เรียน หรือสถานศึกษา

4.1 ผลสำเร็จที่ส่งผลต่อผู้เรียน

4.1.1 การพัฒนาสมรรถนะการคิดอย่างก้าวกระโดด

- ปีการศึกษา 2564-2565 (ระยะเริ่มต้น-ปรับตัว) นักเรียนเริ่มแสดงความสนใจและมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ การวางแผนในเกม และการแก้ปัญหาต่างๆ มีการได้รับรางวัลในระดับเขตพื้นที่ เช่น นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ และ นายจตุรงค์ แจ้สูงเนิน ได้รับ

เหรียญทองรองชนะเลิศอันดับ 2 การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.1-ม.3 และ นางสาววรรณ ขันโคตร ได้เหรียญทองรองชนะเลิศอันดับ 1 ม.4-ม.6

- **ปีการศึกษา 2566 (ระยะเติบโต)** นักเรียนแสดงความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์ที่ซับซ้อนขึ้น สามารถตัดสินใจภายใต้สถานการณ์กดดันได้ดีขึ้นอย่างชัดเจน สะท้อนจากผลงานที่โดดเด่น เช่น นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ คำรางวัลระดับเหรียญทอง **ชนะเลิศ** การแข่งขันเอแม็ท ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 71
- **ปีการศึกษา 2567 (ระยะความเป็นเลิศ)** นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ มีความสามารถในการประยุกต์ใช้หลักการทางคณิตศาสตร์และภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่หลากหลาย ทำให้สามารถแข่งขันในระดับประเทศและได้รับรางวัลชนะเลิศหลายรายการ เช่น นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ ชนะเลิศระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และ นายสิริภัทร เรืองสุข ชนะเลิศระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4.1.2 การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

- **ปีการศึกษา 2564-2565** นักเรียนเริ่มมีการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในเกม Crossword และมีการสื่อสารแลกเปลี่ยนความรู้พื้นฐาน
- **ปีการศึกษา 2566** คลังคำศัพท์ของนักเรียนขยายตัวอย่างเห็นได้ชัด สามารถสร้างคำศัพท์ที่ซับซ้อนขึ้น และสื่อสารเทคนิคการเล่นภายในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- **ปีการศึกษา 2567** นักเรียนสามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่ว มีทักษะการสะกดคำและการใช้คำศัพท์ที่แม่นยำขึ้นมาก ซึ่งส่งผลต่อผลงานในการแข่งขัน Crossword Game และการสื่อสารโดยรวม (สังเกตได้จากผลการแข่งขัน Robinson Lifestyle Spelling Bee & Crossword Champions of Nation 2024)

4.1.3 การพัฒนาสมรรถนะการแก้ปัญหาที่รอบด้าน

- **ปีการศึกษา 2564-2565** นักเรียนสามารถระบุปัญหาและหาแนวทางแก้ไขเฉพาะหน้าได้
- **ปีการศึกษา 2566** นักเรียนสามารถวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและประเมินทางเลือกในการแก้ไขได้หลากหลายขึ้น
- **ปีการศึกษา 2567** นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงระบบ สามารถคาดการณ์ผลลัพธ์ของแต่ละทางเลือก และตัดสินใจเลือกแนวทางแก้ไขที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้

4.1.4 การพัฒนาสมรรถนะการใช้ทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม

- **ปีการศึกษา 2564-2565** นักเรียนเริ่มเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การจัดการเวลาในการฝึกซ้อม
- **ปีการศึกษา 2566** นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นมากขึ้น มีวินัยในการฝึกซ้อม และสามารถจัดการกับความกดดันได้ดีขึ้น นักเรียนรุ่นพี่เริ่มมีบทบาทในการเป็นผู้นำและผู้ให้คำแนะนำ
- **ปีการศึกษา 2567** นักเรียนมีการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างโดดเด่น สามารถบริหารจัดการตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความมุ่งมั่น อดทน และมีน้ำใจนักกีฬา ระบบพี่เลี้ยงทำงานได้อย่างเข้มแข็ง ทำให้นักเรียนรุ่นพี่แสดงบทบาทผู้นำในการถ่ายทอดความรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง

4.1.5 การพัฒนาสมรรถนะการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้

- **ปีการศึกษา 2564-2565** นักเรียนเริ่มทำความรู้จักและทดลองใช้โปรแกรมจำลองการเล่นเกมและแอปพลิเคชันท่องเที่ยว
- **ปีการศึกษา 2566** นักเรียนสามารถใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเหล่านี้ได้อย่างคล่องแคล่วเพื่อช่วยในการฝึกซ้อมและค้นคว้าข้อมูล
- **ปีการศึกษา 2567** นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีได้อย่างชาญฉลาด ไม่ว่าจะเป็นการใช้โปรแกรมจำลองสถานการณ์การแข่งขัน การใช้แอปพลิเคชันเพื่อวิเคราะห์กลยุทธ์ หรือการใช้แหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อเสริมความรู้ ส่งผลให้การเตรียมตัวมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

4.2 การสร้างชุมชนการเรียนรู้ที่เข้มแข็งและยั่งยืน

4.2.1 ชุมชนการเรียนรู้ A-Math และ Crossword Game ได้รับการยอมรับจากนักเรียนว่าเป็นแหล่งเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย มีบรรยากาศที่เป็นกันเอง และเอื้อต่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.2.2 ระบบพี่เลี้ยง (Peer Mentoring) ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนรุ่นพี่แสดงบทบาทผู้นำในการถ่ายทอดความรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้กับรุ่นน้อง เกิดการเรียนรู้แบบพึ่งพาอาศัยกัน พร้อมทั้งแบ่งปันความรู้ด้านการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อการฝึกซ้อม

4.2.3 มีนักเรียนเข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี

4.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการแข่งขันที่เพิ่มขึ้น

ปีการศึกษา	ระดับรางวัลสูงสุดที่ได้รับ	จำนวนรางวัล (โดยประมาณ)
2564	เริ่มต้นฟื้นฟู	ไม่มี

ปีการศึกษา	ระดับรางวัลสูงสุดที่ได้รับ	จำนวนรางวัล (โดยประมาณ)
2565	ระดับเขตพื้นที่ / ระดับจังหวัด	7 รางวัล
2566	ระดับชาติ (ศิลปหัตถกรรม)	12 รางวัล
2567	ระดับประเทศ	12 รางวัล

แนวโน้มพัฒนาการ จากตารางจะเห็นว่าผลการดำเนินงานส่งผลต่อผู้เรียนอย่างชัดเจนและต่อเนื่อง จากที่ไม่มีข้อมูลรางวัลในปี 2564 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นฟื้นฟู สู่การได้รับรางวัลในระดับเขตพื้นที่และจังหวัดในปี 2565 และก้าวสู่ระดับชาติในปี 2566 และระดับประเทศในปี 2567 แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเป็นระบบและยั่งยืน นักเรียนมีสมรรถนะที่แข็งแกร่งขึ้นอย่างชัดเจนในแต่ละปีการศึกษา

5. วิธีการประเมินผล

5.1 การประเมินสมรรถนะของผู้เรียน

วัตถุประสงค์การประเมิน เพื่อวัดและติดตามพัฒนาการของสมรรถนะที่รอบด้านของผู้เรียน ทั้งด้านการคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหา ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

• วิธีการและเครื่องมือ

- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้และการฝึกซ้อม ใช้แบบสังเกตพฤติกรรม และ บันทึกการสังเกต ที่มีเกณฑ์ชัดเจน เพื่อประเมินพฤติกรรมด้านการคิด (การวางแผน, การแก้ปัญหา, การคิดเชิงตรรกะ), การสื่อสาร (การใช้คำศัพท์, การอธิบายเทคนิค), ทักษะชีวิต (ความรับผิดชอบ, วินัย, การทำงานร่วมกับผู้อื่น) และการใช้เทคโนโลยี (ความคล่องแคล่วในการใช้โปรแกรม, การประยุกต์ใช้) ขณะที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมและฝึกซ้อม
- การประเมินจากผลการเล่นและคะแนนสะสม บันทึกผลการเล่นเกม A-Math และ Crossword Game ของนักเรียนเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอ
- การทดสอบทักษะเฉพาะด้าน จัดทำ แบบทดสอบวัดทักษะ หรือ โจทย์สถานการณ์จำลอง เพื่อวัดทักษะเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับเกม เช่น แบบทดสอบการคิดเลขเร็ว (สำหรับ A-Math) หรือแบบทดสอบคลังคำศัพท์ (สำหรับ Crossword Game) รวมถึงการทดสอบความสามารถในการใช้โปรแกรมฝึกซ้อมที่เกี่ยวข้อง

5.2 การประเมินความเข้มแข็งของชุมชนการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การประเมิน เพื่อวัดการมีส่วนร่วม ความพึงพอใจ และประสิทธิภาพของกลไกภายในชุมชนการเรียนรู้ รวมถึงการขยายผลของชุมชน

• วิธีการและเครื่องมือ

- จำนวนสมาชิกและอัตราการเข้าร่วมกิจกรรม บันทึกจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมชมุขนาการเรียนรู้และอัตราการเข้าร่วมกิจกรรมการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ โดยใช้ แบบลงชื่อเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อสะท้อนความสนใจและการมีส่วนร่วม

5.3 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการแข่งขัน

วัตถุประสงค์การประเมิน เพื่อวัดความสำเร็จเชิงปริมาณตามเป้าหมายของโครงการในการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรางวัลจากการแข่งขัน

- วิธีการและเครื่องมือ

- การบันทึกผลการแข่งขัน รวบรวมข้อมูลผลการแข่งขัน A-Math และ Crossword Game ของนักเรียนในทุกระดับ ทั้งการแข่งขันภายในโรงเรียน ระดับเขตพื้นที่ ระดับภาค และระดับประเทศ โดยใช้ ทะเบียนผลการแข่งขัน และรวบรวม เกียรติบัตร/โล่รางวัล เพื่อบันทึกจำนวนนักเรียนที่เข้าร่วม ตำแหน่งที่ได้รับ และระดับของรางวัลที่ชนะ
- การเปรียบเทียบผลการแข่งขันย้อนหลัง วิเคราะห์และเปรียบเทียบผลการแข่งขันในแต่ละปีการศึกษา (ตั้งแต่ 2564-2567) เพื่อดูแนวโน้มการเพิ่มขึ้นของจำนวนรางวัลและระดับความสำเร็จ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญของพัฒนาการที่ชัดเจนและต่อเนื่อง

5.4 การประเมินเชิงคุณภาพโดยรวม

วัตถุประสงค์การประเมิน เพื่อสรุปภาพรวมของพัฒนาการผู้เรียนและชมุขนาการเรียนรู้ในมิติเชิงคุณภาพ และเผยแพร่แบบอย่างที่ดี

- วิธีการและเครื่องมือ

- รายงานสรุปผลการดำเนินงานประจำปี จัดทำ รายงานสรุปผลโครงการ โดยรวบรวมข้อมูลจากทุกแหล่งที่มา พร้อมทั้งวิเคราะห์และสังเคราะห์ภาพรวมของพัฒนาการผู้เรียนและชมุขนาการเรียนรู้
- การนำเสนอผลงาน/แลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำเสนอ Best Practice ในเวทีต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เข้าร่วม เพื่อนำไปปรับปรุงและต่อยอด
- เรื่องเล่าความสำเร็จ (Success Stories) รวบรวมเรื่องราวและประสบการณ์ความสำเร็จของนักเรียนที่ได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมชมุขนาการเรียนรู้ เพื่อสะท้อนคุณค่าของนวัตกรรมในมิติเชิงคุณภาพ และเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่น

6. ปัจจัยหรือสิ่งสนับสนุนให้เกิดความสำเร็จ

ความสำเร็จของ พลังเกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน ในการขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนของโรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดสกลนคร เกิดขึ้นจากการผนึกกำลังและความมุ่งมั่นของหลายภาคส่วน รวมถึงวิธีการดำเนินงานที่เป็นเอกลักษณ์และมีประสิทธิภาพดังนี้

6.1 ปัจจัยภายใน

- **วิสัยทัศน์และการสนับสนุนจากผู้บริหาร**
 - ผู้อำนวยการและคณะผู้บริหาร มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลและเข้าใจถึงความสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย
 - ให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านนโยบาย การจัดสรรพื้นที่เรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible Learning Space) งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรที่จำเป็น
 - ส่งเสริมการนำเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาใช้ เพื่อเสริมการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงแหล่งความรู้
- **ความทุ่มเทและความเชี่ยวชาญของครูผู้ดูแล**
 - คณะครูผู้รับผิดชอบ โดยเฉพาะครูผู้ดูแลชุมนุม มีความรู้ความเข้าใจในเกม A-Math และ Crossword Game เป็นอย่างดี
 - มีความทุ่มเท เสียสละเวลา และมีจิตวิญญาณความเป็นครูในการเป็นผู้โค้ช ที่ปรึกษา และผู้สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียน
 - มีความสามารถในการบริหารจัดการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ และบูรณาการการใช้เทคโนโลยีเข้ากับการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- **ศักยภาพและความมุ่งมั่นของนักเรียนรุ่นพี่**
 - นักเรียนรุ่นพี่ที่มีความสามารถและวินัย เป็นกำลังสำคัญและเป็นหัวใจของชุมชนการเรียนรู้
 - มีความพร้อมและเต็มใจที่จะทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงในการถ่ายทอดความรู้ เทคนิค ประสบการณ์ รวมถึงแนะนำการใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเพื่อการฝึกฝน
 - แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ทักษะการสื่อสาร และความรับผิดชอบ ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบ Peer Mentoring ที่เข้มแข็งและยั่งยืน
- **ความสนใจและวินัยของนักเรียนสมาชิก**
 - ความกระตือรือร้นและความสนใจของนักเรียนสมาชิก ในการเข้าร่วมกิจกรรมและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
 - มีวินัยในการฝึกซ้อม มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาทักษะ และเปิดใจรับการเรียนรู้จากเพื่อนและพี่เลี้ยง รวมถึงการเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อเสริมการเรียนรู้
- **วัฒนธรรมการเรียนรู้แบบเปิดและการแบ่งปัน**

- โรงเรียนส่งเสริมวัฒนธรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบอิสระ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- มีการสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้นักเรียนได้ลองผิดลองถูก และเรียนรู้จากความผิดพลาด

6.2 ปัจจัยภายนอก

- การสนับสนุนจากผู้ปกครองและชุมชน
 - ผู้ปกครองให้การสนับสนุนและส่งเสริมบุตรหลานในการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงการจัดหาอุปกรณ์บางอย่างที่จำเป็น
 - ชุมชนมีความเข้าใจและให้กำลังใจในการจัดกิจกรรมของโรงเรียน
- แหล่งความรู้และเทคโนโลยีที่เข้าถึงได้
 - การมีแหล่งข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเกม A-Math และ Crossword Game ที่เข้าถึงได้ง่าย
 - การมีซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันจำลองการเล่นเกม และเครื่องมือช่วยในการท่องศัพท์ที่เข้าถึงได้ง่าย ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกฝนได้ทุกที่ทุกเวลา

7. ชี้อุปคณหรือหน่วยงานภายนอกที่ให้การยอมรับ

การได้รับรางวัลจากการแข่งขันระดับต่างๆ เป็นการยืนยันถึงการยอมรับจากหน่วยงานภายนอกและผู้จัดงานแข่งขัน ซึ่งสะท้อนถึงคุณภาพและความสามารถของผู้เรียนและประสิทธิภาพของ Best Practice นี้

ปีการศึกษา 2565

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร
 - นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ และ นายจตุรงค์ แจ้สูงเนิน รางวัลระดับเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ 2 การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70
 - นางสาววรรณุช ลั่นโคตร รางวัลระดับเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70
- โรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร (ผู้จัดการแข่งขัน A-MATH และ CROSSWORD THE BATTLE OF KING 2023)
 - นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 กิจกรรมการแข่งขัน A-MATH ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
 - นางสาวจินตมาณี แก้ววิหาร รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 3 กิจกรรมการแข่งขัน A-MATH ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

- รายการ The Northeastern Educational Excellent Fair 2023 ณ ศูนย์การค้าโรบินสัน โลฟส์ไตร์ จังหวัดมุกดาหาร
 - นางสาวกนกนิภา แสนนาวา รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 การแข่งขัน Crossword Game
 - นางสาวศศิภาน ไชยโคตร รางวัลเหรียญทอง อันดับ 10 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)
 - นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม รางวัลเหรียญทอง อันดับ 19 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)

ปีการศึกษา 2566

- เอ็ดดูพลอยส์ (ผู้จัดการแข่งขัน ทริปเปิ้ลเกม ครอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ชิงแชมป์ภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ประจำปี 2566)
 - นางสาวจินตมาณี แก้ววิหาร รางวัลอันดับที่ 9 เอแม็ท เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์ รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- จังหวัดมุกดาหาร ร่วมกับโรงเรียนมุกดาหาร (ผู้จัดการแข่งขัน MUKDAHAN A - MATH CHALLENGE 2023)
 - นายสราวุฒ ลิลาชัย และ นางสาวศศิธรณ ฝาใต้ รางวัลชนะเลิศ เหรียญทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย การแข่งขันเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศึกษาสกลนคร (ผู้จัดการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ 71)
 - นางสาวศศิธรณ ฝาใต้ รางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.4-ม.6 (ระดับชาติ)
- โรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร (ผู้จัดการแข่งขันโรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion Of Nation)
 - นางสาวศศิธรณ ฝาใต้ รางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 3 กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นางสาวณิชาพัฒน์ ฝาใต้ รางวัลเหรียญทอง อันดับ 5 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)
 - นางสาวกนกนิภา แสนนาวา รางวัลเหรียญทอง อันดับ 9 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)
 - นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม รางวัลเหรียญทอง อันดับ 10 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)
 - เด็กชายก้องภพ ฝาใต้ และ เด็กหญิงอนันตญา สุขแปะ รางวัล อันดับ 11 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)

- มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร (ผู้จัดการแข่งขัน เอแม็ท ครอสเวิร์ด ชิงแชมป์ประเทศไทย ครั้งที่ 5)
 - นายสราวุธ ลีลาชัย รางวัล รองชนะเลิศอันดับ 3 ระดับเหรียญทอง การแข่งขัน เอแม็ท (A - Math) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นางสาวศศิگان ไชยโคตร รางวัล อันดับที่ 8 ระดับเหรียญทอง การแข่งขันคอสเวิร์ด (Crossword Game) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย
- มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (ผู้จัดรายการ GE Challenge ประจำปีการศึกษา 2566 เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ)
 - นางสาวกนกนิภา แสนนา และ นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม รางวัล อันดับที่ 9 แข่งขันคอสเวิร์ดเกม
 - นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ และ นางสาวศิราพร อัมพร รางวัล อันดับที่ 9 แข่งขันคอสเวิร์ดเกม

ปีการศึกษา 2567

- Robinson Lifestyle Sakonnakhon (ผู้จัดการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ชิงถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Champions of Nation 2024)
 - นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ รางวัล ชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นางสาวกนกนิภา แสนนา รางวัล ชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- Robinson Lifestyle Mukdahan (ผู้จัดการแข่งขัน MVP Award Champions of Nation 2024 ชิงถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย)
 - นายสิรภัทร เรืองสุข รางวัล ชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม รางวัล Best Player Of The Season อันดับที่ 2 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)
 - นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม รางวัลเหรียญทอง อันดับที่ 7 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)
 - นายจตุรงค์ แจ้สูงเนิน รางวัลอันดับที่ 11 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
 - นางสาวสุจิตรา แก้วกิ่ง รางวัลอันดับที่ 15 ระดับเหรียญทอง การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)

- เด็กชายณัฐพงษ์ ไชยโย รางวัลอันดับที่ 25 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- Thatphanom World Class Standard School (ผู้จัดการแข่งขัน SUPER ENGLISH ชิงแชมป์ประเทศไทย ชิงถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย)
 - นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- สำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (ผู้จัดรายการ GE Challenge)
 - นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ และ นายสิริภัทร เรืองสุข รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
- เอ็ดดูพลอยส์ ทริปปี้เกม (ชิงแชมป์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประจำปี 2567) จังหวัดนครราชสีมา
 - นางสาวกนกนิภา แสนนาวา รางวัลอันดับที่ 7 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 - นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม รางวัลอันดับที่ 8 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

8. การเผยแพร่แบบอย่างที่ดี

พลังเกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่ "รอบด้าน" เป็นแบบอย่างที่ดีที่โรงเรียนร่มเกล้า จังหวัดสกลนคร มุ่งมั่นที่จะเผยแพร่และขยายผล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในวงกว้าง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในสถานศึกษาอื่นๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรม

8.1 การเผยแพร่ภายในโรงเรียนและชุมชน

8.1.1 การจัดนิทรรศการและการนำเสนอผลงาน โรงเรียนจัดกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงาน และรางวัลที่นักเรียนได้รับในงานนิทรรศการของโรงเรียน

8.1.2 การประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์ เผยแพร่ผลงานความสำเร็จทางเพจ งานประชาสัมพันธ์ โรงเรียนร่มเกล้า สกลนคร

8.2 การเผยแพร่และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับหน่วยงานภายนอก

8.2.1 การเป็นวิทยากร ครู และนักเรียนร่วมกันเป็นวิทยากร เพื่อสาธิตและแบ่งปันประสบการณ์ การฝึกซ้อมและเทคนิคการเล่น A-Math และ Crossword Game ให้กับนักเรียนรุ่นน้องของบ้านตองโขบ เมื่อวันที่ และวันที่ 27 มิถุนายน 2568 และโรงเรียนบ้านเหล่าโพนคือเหล่าราษฎร์วิทยา เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2565 ผลจากการเป็นวิทยากร ส่งผลให้เกิดการพัฒนาดังนี้

โรงเรียนบ้านตองโขบ

ปีการศึกษา 2566

1. เด็กชายชนกันต์ ตองกิ่งแดง ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร ในวันที่ 9 – 10 ธันวาคม 2566
2. เด็กหญิงวรรณกานต์ ฤทธิศรีบุญ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร ในวันที่ 9 – 10 ธันวาคม 2566
3. เด็กหญิงวรรณกานต์ ฤทธิศรีบุญ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 10 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสัน Champions Of Summer” ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 4 - 5 พฤษภาคม 2567

ปีการศึกษา 2567

1. เด็กหญิงวรรณกานต์ ฤทธิศรีบุญ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คิดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567
2. เด็กชายตะวัน สิงห์จารย์ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คิดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567
3. เด็กชายธีรเดช ผาใต้ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญเงิน กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คิดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567
4. เด็กหญิงพรทิวา โสมทองหลาง ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทองแดง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คิดเลขเร็ว A-Math &

คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์
สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567

ปีการศึกษา 2568

1. เด็กชายตะวัน สิงห์จารย์ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์
ระดับประถมศึกษา การแข่งขันความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ชิงแชมป์ประเทศไทย ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรี
ช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon SUPER MATHS ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์
สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 7-8 มิถุนายน 2568

2. เด็กชายธีรเดช ผาใต้ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์
ระดับประถมศึกษา การแข่งขันความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ชิงแชมป์ประเทศไทย ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรี
ช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon SUPER MATHS ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์
สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 7-8 มิถุนายน 2568

3. เด็กหญิงพรทิวา โสมทองหลาง เด็กชายธีรเดช ผาใต้ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการ
แข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ชิงแชมป์ประเทศ
ไทย ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon SUPER
MATHS ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 7-8 มิถุนายน 2568

โรงเรียนบ้านเหล่าโพ้นคือเหล่าราษฎร์วิทยา

ปีการศึกษา 2565

1. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการ
คณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ระดับชั้น ม.1 - ม.1 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 ระดับเขต
พื้นที่การศึกษา

ปีการศึกษา 2566

1. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันมหกรรมวิชาการ รายการ
Robinson Educational Excellent Fair 2023 เงิน กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับ
มัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างวันที่ 28 – 29 ตุลาคม 2566 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร

2. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการ
คณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขัน การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิง
แชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ใน
วันที่ 12-13 ตุลาคม 2567

3. เด็กชายธนภัทร นนธิราช ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการ
คณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขัน การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิง
แชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ใน
วันที่ 12-13 ตุลาคม 2567

4. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 7 ระดับเหรียญทองกิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในรายการการแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “Thatphanom World Class Standard School Crossword & A-Math คัดเลขเร็ว Champions Of Nation 2024” ณ โรงเรียนธาตุพนม จังหวัดนครพนม ในวันที่ 3 มีนาคม 2567

5. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 3 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในรายการ การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสัน Champions Of Summer” “โรบินสัน Champions Of Summer” ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 4 - 5 พฤษภาคม 2567

ปีการศึกษา 2567

1. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขันเกมกีฬาวิชาการ Robinson Lifestyle Mukdahan คัดเลขเร็ว & Spelling Bee & A-math & Kumkom & Crossword Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร ในวันที่ 27 – 28 กรกฎาคม 2567

2. เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศชิงถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย Robinson Lifestyle Mukdahan MVP Award Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร

8.2.2 เผยแพร่เอกสาร Best Practice เรื่อง พลังเกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน แก่โรงเรียนบ้านตองโขบ โรงเรียนบ้านเหล่าโพนค้อเหล่าราษฎร์วิทยา โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ

ภาคผนวก

- เกียรติบัตร
- รูปภาพ
- เครื่องมือการประเมิน
- หนังสือเผยแพร่
- ผลงานนักเรียนโรงเรียนบ้านตองโขบ
- ผลงานนักเรียนโรงเรียนบ้านเหล่าโพนคือเหล่าราษฎร์วิทยา



นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ และนายจตุรงค์ แจ้สูงเนิน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ 2 การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 ระดับเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร



นางสาววรรณ ลันโคตร ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.4-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 ระดับเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร



นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 กิจกรรม การแข่งขัน A-MATH ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การแข่งขัน A-MATH และ CROSSWORD THE BATTLE OF KING 2023 จัดการแข่งขันโดย โรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร



นางสาวกนกนิภา แสนนาวา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 2 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) รายการ The Northeastern Educational Excellent Fair 2023 ณ ศูนย์การค้าโรบินสัน ไลฟ์สไตล์ จังหวัดมุกดาหาร



6. นางสาวศศิگان ไชยโคตร ได้รับรางวัลเหรียญทอง อันดับ 10 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) รายการ The Northeastern Educational Excellent Fair 2023 ณ ศูนย์การค้าโรบินสัน ไลฟ์สไตล์ จังหวัดมุกดาหาร



นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม ได้รับรางวัลเหรียญทอง อันดับ 19 การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) รายการ The Northeastern Educational Excellent Fair 2023 ณ ศูนย์การค้าโรบินสัน ไลฟ์สไตล์ จังหวัดมุกดาหาร



นางสาวจินตมาณี แก้ววิหาร ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 3 กิจกรรม การแข่งขัน A-MATH ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การแข่งขัน A-MATH และ CROSSWORD THE BATTLE OF KING 2023 จัดการแข่งขันโดย โรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร



นางสาวจันทมนิ แก้ววิหาร ได้รับรางวัล อันดับที่ 9 เอแม็ท เกมต่อเลขคำนวณคณิตศาสตร์ รุ่น
มัธยมศึกษาตอนปลาย รายการ เอ็ดดูเพลย์ส ทริปปี้เกม คอสเวิร์ดเกม เอแม็ท คำคม ซิงแชมป์ภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือ ประจำปี 2566





นายสรารุณี ลีลาชัย และนางสาวศศิธรณ ผาใต้ ได้รับรางวัลชนะเลิศ เหรียญทอง ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
การแข่งขันเกมต่อสมการคณิตศาสตร์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ "MUKDAHAN A - MATH CHALLENGE 2023" จัดโดย
จังหวัดมุกดาหาร ร่วมกับโรงเรียนมุกดาหาร



นางสาวศศิธรณ ผาใต้ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง ชนะเลิศ การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ม.4-ม.6
งานศิลปหัตถกรรมนักเรียนระดับชาติ ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร



นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 3 กิจกรรม การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายการโรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion Of Nation จัดโดยโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร



นางสาวนิชาพัฒน์ ผาใต้ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 เหรียญทอง กิจกรรม การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายการโรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion Of Nation จัดโดยโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร



นางสาวกนกนิภา แสนนาวา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 8 เหรียญทอง กิจกรรม การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายการโรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย
Champion Of Nation จัดโดยโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร



นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 9 เหรียญทอง กิจกรรม การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายการโรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย
Champion Of Nation จัดโดยโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร



เด็กชายก้องภพ ผาใต้ ได้รับรางวัล เหรียญทอง กิจกรรม การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น รายการโรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion Of Nation จัดโดยโรบินสันโลฟิสไคส์สกลนคร จังหวัดสกลนคร



นายสรายุภูมิ ลีลาชัย ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับ 3 ระดับเหรียญทอง การแข่งขัน เอแม็ท (A - Math) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย " โครงการแข่งขัน เอแม็ท ครอสเวิร์ด ชิงแชมป์ประเทศไทย ครั้งที่ 5" จัดโดย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร



นางสาวศศิกาน ไชยโคตร ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับ 8 ระดับเหรียญทอง ครอสเวิร์ด (Crowd) รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย "โครงการแข่งขัน เอแม็ท ครอสเวิร์ด ชิงแชมป์ประเทศไทย ครั้งที่ 5" จัดโดย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสกลนคร





นางสาวกนกนิภา แสนนาวา และ นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม ได้รับรางวัล อันดับที่ 9 แข่งขันครอสเวิร์ดเกม ในรายการ GE Challenge ประจำปีการศึกษา 2566 เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (สามพร้าว) อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี





นางสาวศศิธรณ ฝาใต้ และ นางสาวศศิธร อัมพร ได้รับรางวัล อันดับที่ 9 แข่งขัน การแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในรายการ GE Challenge ประจำปีการศึกษา 2566 เนื่องในงานสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี (สามพร้าว) อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี



นางสาวศศิธรณ ฝาใต้ ได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ชิงถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakon Nakhon Spelling Bee & คัดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024



นางสาวกนกนิภา แสนนาวา ได้รับรางวัลชนะเลิศ กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายการแข่งขัน
เกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon
Spelling Bee & คัดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024



นายสิรภัทร เรืองสุข ได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลาย การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย
Robinson Lifestyle Mukdahan MVP Award Champions of Nation 2024



นางสาวกมลนิตย์ พิระธรรม ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle
Sakon Nakhon Spelling Bee & คณิตเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024



นายจตุรงค์ แจ่มสูงเนิน ได้รับรางวัลอันดับที่ 11 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา
ตอนปลาย การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการ
กระทรวงมหาดไทย Robinson Lifestyle Mukdahan MVP Award Champions of Nation 2024



เด็กชายณัฐพงษ์ ไชโยโย ได้รับรางวัลอันดับที่ 25 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย Robinson Lifestyle Mukdahan MVP Award Champions of Nation 2024



นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การแข่งขันความเป็นเลิศด้านภาษาอังกฤษชิงแชมป์ประเทศไทยซึ่งถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย Thatphanom World Class Standard School SUPER ENGLISH



นางสาวศศิวรรณ ผาใต้ และนายสิรภัทร เรืองสุข ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 กิจกรรมการแข่งขัน ต่อ
 สมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายการ GE Challenge
 จัดโดยสำนักศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี



นางสาวกนกนิภา แสนนาวา ได้รับรางวัล อันดับที่ 7 ครอสเวิร์ดเกม เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 รุ่น มัธยมศึกษาตอนปลาย รายการ เอ็ดดูพลอยส์ ทริปเปิ้ลเกม ครอสเวิร์ดเกม เอ็มพี คำคม ชิงแชมป์ภาค
 ตะวันออกเฉียงเหนือ ประจำปี 2567

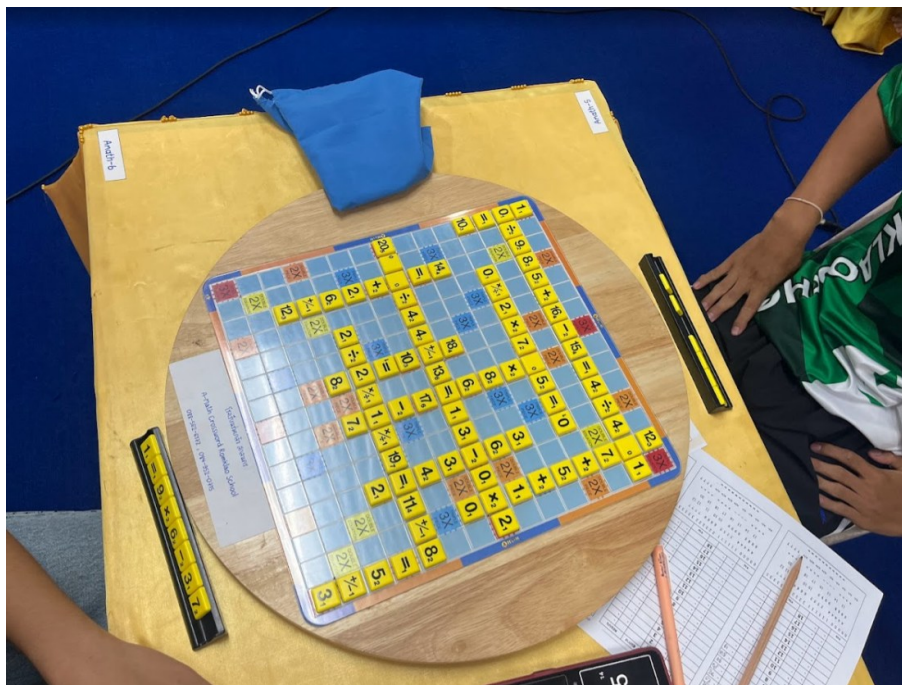


นางสาวกมลนิตย์ พีระธรรม ได้รับรางวัล อันดับที่ 8 ครอสเวิร์ดเกม เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
 รุ่น มัธยมศึกษาตอนปลาย รายการ เอ็ดดูพลอยส์ ทริปเปิ้ลเกม ครอสเวิร์ดเกม เอ็มพี คำคม ชิงแชมป์ภาค
 ตะวันออกเฉียงเหนือ

บรรยากาศการฝึกเตรียมความพร้อม A-Math and Crossword และแข่งขันในภายในโรงเรียน



บรรยากาศการฝึกเตรียมความพร้อม A-Math and Crossword และแข่งขันในภายในโรงเรียน



ภาพการแข่งขันภายนอกโรงเรียน



ภาพการแข่งขันภายนอกโรงเรียน



ภาพการแข่งขันภายนอกโรงเรียน



ภาพการแข่งขันภายนอกโรงเรียน



ภาพการแข่งขันภายนอกโรงเรียน



ยกย่อง เชิดชูนักเรียนที่มีผลงานโดดเด่น เพื่อเป็นแรงบัลดาลใจให้ชุมชนการเรียนรู้



ยกย่อง เชิดชูนักเรียนที่มีผลงานโดดเด่น เพื่อเป็นแรงบัลดาลใจให้ชุมชนการเรียนรู้



ยกย่อง เชิดชูนักเรียนที่มีผลงานโดดเด่น เพื่อเป็นแรงบัลดาลใจให้ชุมชนการเรียนรู้



รับรางวัลจากหน่วยงานภายนอก



รับรางวัลจากหน่วยงานภายนอก



รับรางวัลจากหน่วยงานภายนอก



รับรางวัลจากหน่วยงานภายนอก



ภาพการเผยแพร่ ให้ความรู้กับโรงเรียนอื่นๆ



ภาพการเผยแพร่ ให้ความรู้กับโรงเรียนอื่นๆ



บรรยายกฎกติกาและให้ความรู้ จากพี่สู่น้อง พร้อมจัดการแข่งขัน



จัดการแข่งขันให้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาในเขตพื้นที่บริการ



แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้และการฝึกซ้อม

|แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเรียนรู้และการฝึกซ้อม

คำชี้แจง โปรดสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเข้าร่วมกิจกรรม A-Math หรือ Crossword Game และบันทึกข้อมูลตามเกณฑ์ที่กำหนด

ชื่อนักเรียน: ชั้น: วันที่:

สมรรถนะที่สังเกต	พฤติกรรมที่พบ	ระดับความสามารถ (1=น้อย, 2=ปานกลาง, 3=ดี)	ข้อเสนอแนะ/ หมายเหตุ
1. การสื่อสาร	☐ ใช้คำศัพท์ถูกต้องและเหมาะสม ☐ อธิบายแนวคิด/เทคนิค/กลยุทธ์การเล่น ☐ รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ☐ สื่อสารในสถานการณ์การแข่งขัน		
2. การคิด	☐ วางแผนการเล่น/กลยุทธ์ ☐ คิดเชิงตรรกะและเหตุผล ☐ วิเคราะห์สถานการณ์และประเมินผลลัพธ์ ☐ คิดอย่างมีวิจารณญาณ ☐ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์		
3. การแก้ปัญหา	☐ ระบุปัญหาที่เกิดขึ้น ☐ หาแนวทางแก้ไขปัญหานั้น ☐ พยายามหาหลายวิธีในการแก้ไข ☐ เรียนรู้จากความผิดพลาดและปรับปรุง		
4. การใช้ทักษะชีวิต	☐ มีความรับผิดชอบ (ฝึกซ้อม/อุปกรณ์) ☐ มีระเบียบวินัย ☐ ทำงานร่วมกับผู้อื่น ☐ ควบคุมอารมณ์/จัดการความเครียด ☐ มีความอดทนและมุ่งมั่น		
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	☐ คล่องแคล่วในการใช้งานโปรแกรม/แอปฯ ☐ เลือกใช้เครื่องมือเหมาะสม ☐ ประยุกต์ใช้เพื่อค้นคว้า/เพิ่มประสิทธิภาพ ☐ ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์		

แบบบันทึกการฝึกซ้อม

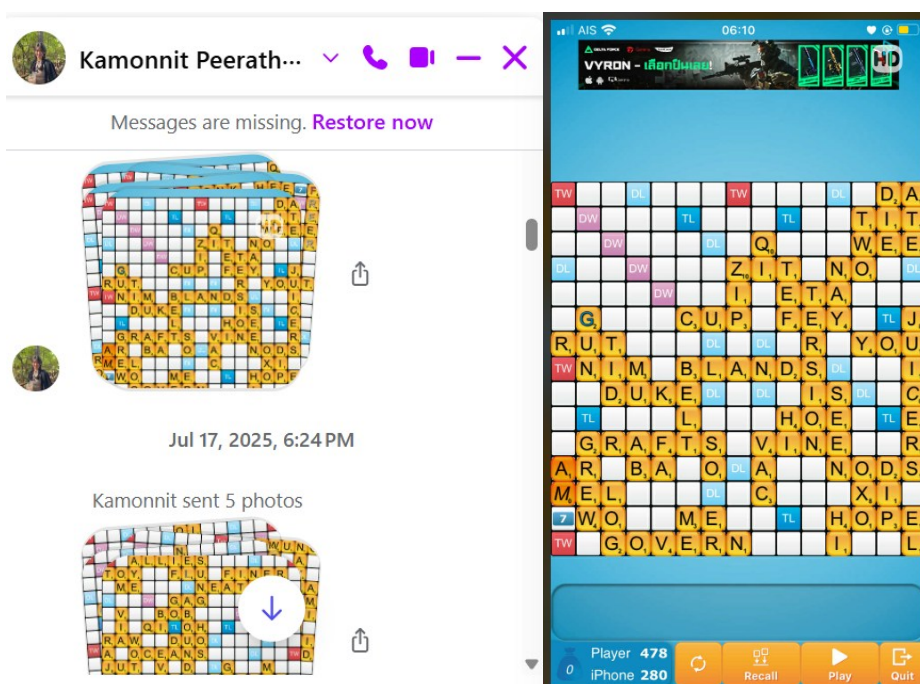
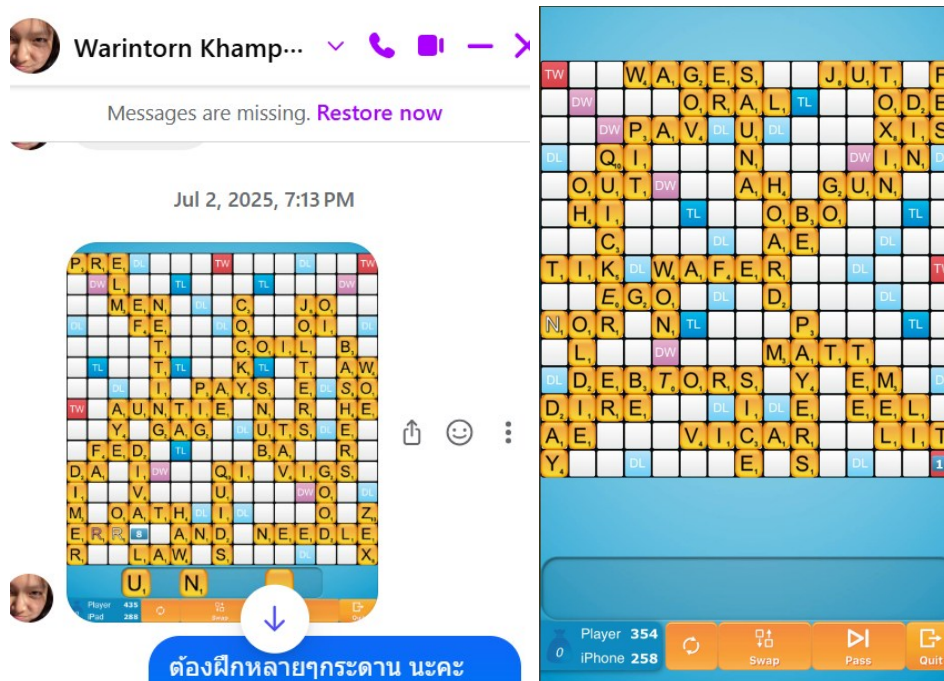
ชื่อ.....นามสกุล.....ชื่อเล่น..... โทร.....				
วันที่	รายการ	คะแนนที่ได้	ลำดับที่ได้/ผู้แข่งทั้งหมด	หมายเหตุ
3 มีนาคม 2568	คิดเลขเร็ว			
	คะแนนการแข่ง			
4 มีนาคม 2568	สูตรคูณ			
	คะแนนการแข่ง			
5 มีนาคม 2568	Best Play			
	คะแนนการแข่ง			
6 มีนาคม 2568	คิดเลขเร็ว			
	คะแนนการแข่ง			
7 มีนาคม 2568	Best Play			
	คะแนนการแข่ง			
10 มีนาคม 2568	คิดเลขเร็ว			
	คะแนนการแข่ง			
11 มีนาคม 2568	Best Play			
	คะแนนการแข่ง			
12 มีนาคม 2568	สูตรคูณ			
	คะแนนการแข่ง			
13 มีนาคม 2568	คะแนนการแข่ง			
14 มีนาคม 2568	คิดเลขเร็ว			
	คะแนนการแข่ง			
17 มีนาคม 2568	คะแนนการแข่ง			
18 มีนาคม 2568	คะแนนการแข่ง			
19 มีนาคม 2568	คะแนนการแข่ง			
20 มีนาคม 2568	คิดเลขเร็ว			
	คะแนนการแข่ง			
21 มีนาคม 2568	คะแนนการแข่ง			

****คะแนนการแข่งขันให้นามลสรุปสุดท้ายในใบมาสเตอร์มาใส่โดยใส่เป็น **แต้มเกมสะสม/แต้มต่างสะสม**

ใบลงคะแนนและเช็คเบี้ย

ทีม.....			ทีม.....									
ผลการ	คะแนน		ผลการ	คะแนน								
		=			=		0	0	0	0	0	
	+	=		+	=		1	1	1	1	1	1
	+	=		+	=		2	2	2	2	2	2
	+	=		+	=		3	3	3	3	3	
	+	=		+	=		4	4	4	4	4	
	+	=		+	=		5	5	5	5		
	+	=		+	=		๖	๖	๖	๖		
	+	=		+	=		7	7	7	7		
	+	=		+	=		8	8	8	8		
	+	=		+	=		๙	๙	๙	๙		
	+	=		+	=		10	10				
	+	=		+	=		11					
	+	=		+	=		12	12				
	+	=		+	=		13	14	15	1๖	17	
	+	=		+	=		18	1๙	20			
	+	=		+	=		?	?	?	?		
	+	=		+	=		+	+	+	+		
	+	=		+	=		-	-	-	-		
	+	=		+	=		x	x	x	x		
	+	=		+	=		÷	÷	÷	÷		
	+	=		+	=		+/-	+/-	+/-	+/-	+/-	
	+	=		+	=		x/÷	x/÷	x/÷	x/÷		
	+	=		+	=		=	=	=	=	=	=
	+	=		+	=		=	=	=	=	=	=

การใช้แอปพลิเคชันในการฝึกซ้อม



โปรแกรมซ้อมเอแมธ

3 – 7 มีนาคม 2568

3 มีนาคม 2568(10.30 – 15.00 น. เล่นแบบไม่จับเวลา)

09.00 – 10.30 น. คัดเลขเร็ว ตัวต่อตัว วนพบกันไปเรื่อยๆ

10.30 – 12.00 น. จับคู่ โกธิง-ซูกัส, ปอแก้ว-ชาตโยดม, ฟลุค-ฝน Random หาคู่แข่ง
ไม่มีคู่เจอคอม เกม 2 King of the hill

13.00 – 15.00 น. King of the hill ต่ออีก 3 เกม จับคู่ โกธิง-ซูกัส, ปอแก้ว-ชาตโย
ดม, ฟลุค-ฝน

****โกธิง ปอแก้วต่อให้ทุกคน 40 วินาที

4 มีนาคม 2568(10.30 – 15.00 น. เล่นแบบไม่จับเวลา)

09.00 – 10.30 น. สูตรคูณ ตัวต่อตัว วนพบกันไปเรื่อยๆ

10.30 – 12.00 น. จับคู่ โกธิง-ฟลุค ปอแก้ว-ฝน, ซูกัส-ชาตโยดม Random หาคู่แข่ง
ไม่มีคู่เจอคอม เกม 2 King of the hill

13.00 – 15.00 น. King of the hill ต่ออีก 3 เกม จับคู่ โกธิง-ฟลุค ปอแก้ว-ฝน,
ซูกัส-ชาตโยดม

****โกธิง ปอแก้วต่อให้ทุกคน 10 วินาที

5 มีนาคม 2568(10.30 – 15.00 น. เล่นแบบไม่จับเวลา)

09.00 – 10.30 น. Best Play รวม

10.30 – 12.00 น. จับคู่ โกธิง-ชาตโยดม ปอแก้ว-ซูกัส, ฝน-ฟลุค Random หาคู่แข่ง
ไม่มีคู่เจอคอม เกม 2 King of the hill

13.00 – 15.00 น. King of the hill ต่ออีก 3 เกม จับคู่ โกธิง-ฟลุค ปอแก้ว-ฝน,
ซูกัส-ชาตโยดม

****โกธิง ปอแก้วต่อให้ทุกคน 45 วินาที

6 มีนาคม 2568

09.00 – 10.30 น. คัดเลขเร็ว ตัวต่อตัว วนพบกันไปเรื่อยๆ

10.30 – 12.00 น. พบกันหมด 2 เกม

13.00 – 15.00 น. พบกันหมดต่อ 3 เกม เกมที่ 6 แบ่งทีมกระดานใหญ่

****โกธิง ปอแก้ว ปิน ต่อให้ทุกคน 30 วินาที

7 มีนาคม 2568

09.00 – 10.30 น. Best Play รวม

10.30 – 12.00 น. KOTH 2 เกม

13.00 – 15.00 น. KOTH ต่อ 3 เกม เกมที่ 6 แบ่งทีมกระดานใหญ่

****โกธิง ปอแก้ว ปิน ต่อให้ทุกคน 30 วินาที

การเผยแพร่

ที่ ศธ ๐๔๑๕๒.๐๓๑/๒๒



โรงเรียนบ้านตองโขบ
ตำบลตองโขบ อำเภอกอศรีสุนทร
จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

วันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

เรื่อง แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานแบบอย่างที่ดี (Best practice)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนร่มเกล้า ที่ ศธ ๐๔๓๓๗.๕๐/ ๖๓๘๕ ลงวันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานแบบอย่างที่ดี (Best Practice) จำนวน ๑ ฉบับ

ตามหนังสือที่อ้างถึง ด้วยโรงเรียนร่มเกล้า ขอความอนุเคราะห์ในการเผยแพร่ผลงาน เรื่อง “พลักรสร้างสรรค A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน” เพื่อให้โรงเรียนได้พิจารณานำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตามรายละเอียดที่แนบมา นั้น

บัดนี้ โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ ได้รับผลงานทางวิชาการดังกล่าวและได้พิจารณาเรียบร้อยแล้ว นับว่าเป็นผลงานทางวิชาการที่ดี สมควรนำไปเผยแพร่ให้สถานศึกษาต่าง ๆ ได้นำไปใช้ประกอบในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น และจะนำผลงานดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานในครั้งนี้

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ

(นายปัญญาวัฒน์ บำรุงส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตองโขบ

ฝ่ายงานบริหารทั่วไป

(ผู้ปฏิบัติ) นางสาวสายชล เมืองโคตร

โทร./ โทรสาร. ๐๙๒ ๘๕๑ ๔๒๐๔

ผู้อำนวยการ ๐๘๓ ๓๕๕ ๐๘๔๔

“เรียนดี มีความสุข”

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงาน
เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน”

โรงเรียนบ้านตองโขบ
 ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
 จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

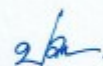
วันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ข้าพเจ้า นายปัญญาวัฒน์ บำรุงรส ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทย์ฐานะ ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านตองโขบ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑ ได้รับเอกสารเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน” โดย นางสาวธัญญารัตน์ จุ่มแพง ครูโรงเรียนร่มเกล้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร เรียบร้อยแล้ว และได้เผยแพร่ให้บุคคลในหน่วยงานได้ทราบทั่วกัน จึงได้ดำเนินการ ดังนี้ (ทำเครื่องหมาย ☒ ลงหน้าข้อความ)

- ☒ ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานทางการบริหารต่อไป
- ☒ นำกิจกรรมต่างๆ ไปปรับใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน
- ☒ นำไปบูรณาการในการพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ



(นายปัญญาวัฒน์ บำรุงรส)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตองโขบ

ที่ ศธ ๐๔๓๔๒.๐๓๑/ ๓๑



โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ
ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

วันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

เรื่อง แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานแบบอย่างที่ดี (Best practice)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนร่มเกล้า ที่ ศธ ๐๔๓๔๒.๔๐/ ๖๓๘๕ ลงวันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานแบบอย่างที่ดี (Best Practice) จำนวน ๑ ฉบับ

ตามหนังสือที่อ้างถึง ด้วยโรงเรียนร่มเกล้า ขอความอนุเคราะห์ในการเผยแพร่ผลงาน เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน” เพื่อให้โรงเรียนได้พิจารณานำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตามรายละเอียดที่แนบมา นั้น

บัดนี้ โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ ได้รับผลงานทางวิชาการดังกล่าวและได้พิจารณาเรียบร้อยแล้ว นับว่าเป็นผลงานทางวิชาการที่ดี สมควรนำไปเผยแพร่ให้สถานศึกษาต่าง ๆ ได้นำไปใช้ประกอบในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น และจะนำผลงานดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานในครั้งนี้

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ

(ว่าที่ร้อยตรีปริดา จิตจันทอง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ

โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ.
โทร./ โทรสาร. ๐๔๓-๔๓๔-๓๒๓๖

“เรียนดี มีความสุข”
“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร”

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงาน
เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน”

โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ
 ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
 จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

วันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ข้าพเจ้า ว่าที่ร้อยตรีปริดา จิตจำนงค์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยฐานะ ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑ ได้รับเอกสารเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน” โดย นางสาวธัญญารัตน์ จอมแพง ครูโรงเรียนร่มเกล้า สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร เรียบร้อยแล้ว และได้เผยแพร่ให้บุคคลในหน่วยงานได้ทราบทั่วกัน จึงได้ดำเนินการ ดังนี้

(ทำเครื่องหมาย ☒ ลงหน้าข้อความ)

- ☒ ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานทางการบริหารต่อไป
- ☒ นำกิจกรรมต่างๆ ไปปรับใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน
- ☒ นำไปบูรณาการในการพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ

(ว่าที่ร้อยตรีปริดา จิตจำนงค์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโพนทองประชาอุทิศ

(โปรดประทับตราสถานศึกษา)



ที่ ศธ ๐๔๓๔๒.๐๕๕/๒๙

โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา
ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
จังหวัดสกลนคร ๔๓๒๘๐

๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

เรื่อง แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานแบบอย่างที่ดี (Best Practice)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนร่มเกล้า ที่ ศธ ๐๔๓๓๗.๔๐/ ๖๓๘๕ ลงวันที่ ๓๑ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘
สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานแบบอย่างที่ดี (Best Practice) จำนวน ๓ ฉบับ

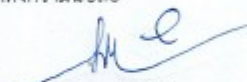
ตามหนังสือที่อ้างถึง ด้วยโรงเรียนร่มเกล้า ขอความอนุเคราะห์ในการเผยแพร่ผลงาน เรื่อง
“พลังเกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน” เพื่อให้
โรงเรียนได้พิจารณานำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/
บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตาม
รายละเอียดที่แนบมา นั้น

บัดนี้ โรงเรียนบ้านโพธิ์ทองประชาอุทิศ ได้รับผลงานทางวิชาการดังกล่าวและได้พิจารณา
เรียบร้อยแล้ว นับว่าเป็นผลงานทางวิชาการที่ดี สมควรนำไปเผยแพร่ให้สถานศึกษาต่าง ๆ ได้นำไปใช้ประกอบใน
การพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกัน
คุณภาพภายในสถานศึกษาที่ส่งเสริมสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูที่ส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น และ
จะนำผลงานดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในโรงเรียน เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา/พัฒนาการจัดการเรียนการสอน/
บริหารสถานศึกษาและพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และขอขอบคุณในการเผยแพร่ผลงานในครั้งนี้

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ


(นายอุพัน วงศ์ศรียา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา

ฝ่ายงานบริหารทั่วไป

(ผู้ปฏิบัติ)

โทร./ โทรสาร.

ผู้อำนวยการ

“เรียนดี มีความสุข”

“อยู่สกล รักสกล ท้าเพื่อสกลนคร”

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงาน
เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อนคุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน”

โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา
 ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
 จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

วันที่ ๓๓ เดือนมีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ข้าพเจ้า นายอุทัย วงศ์ศรียา ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานศึกษา วิทยฐานะ ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๑ ได้รับ เอกสารเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ เรื่อง “พลั้เกมสร้างสรรค์ A-Math และ Crossword Game ขับเคลื่อน คุณภาพผู้เรียนสู่สมรรถนะที่รอบด้าน” โดย นางสาวธัญญารัตน์ จุ่มแพง ครูโรงเรียนร่มเกล้า สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร เรียบร้อยแล้ว และได้เผยแพร่ให้บุคคลในหน่วยงานได้ทราบทั่วกัน จึงได้ ดำเนินการ ดังนี้

(ทำเครื่องหมาย ☒ ลงหน้าข้อความ)

- ☒ ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานทางบริหารต่อไป
- ☒ นำกิจกรรมต่างๆ ไปปรับใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน
- ☒ นำไปบูรณาการในการพัฒนาระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ 
 (นายอุทัย วงศ์ศรียา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา

 โรงเรียนบ้านดงไช



ที่ ศร ๐๔๑๔๒.๐๓๓/๔๐

โรงเรียนบ้านดงไช
ตำบลดงไช อำเภอดอกศรีสุพรรณ
จังหวัดสุพรรณบุรี ๔๗๒๘๐

โรงเรียนบ้านดงไช
รับเลขที่ ๓๖๑/๒๕๖๘
วันที่ ๒๓ ๕.๖.๖๘
เวลา.....

☐ บริหารงานทั่วไป/บริหารบุคคล
☐ วิชาการ
☐ งานงบประมาณและแผนงาน
☐ กิจกรรมนักเรียน

๒๓ มิถุนายน ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุญาตครูวิทยากร

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบตอบรับเชิญเป็นวิทยากร จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย โรงเรียนบ้านดงไชมีแผนการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะนักเรียน
ด้านกิจกรรม A-Math Crossword และคำคม เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด การวางแผน การใช้ภาษา
และคณิตศาสตร์เชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนใน
ระดับต่าง ๆ

ในการนี้ โรงเรียนบ้านดงไชมีความประสงค์ขออนุญาตครูบุคลากรของท่าน จำนวน
๓ ท่าน เพื่อเป็นวิทยากรในการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว ในวันศุกร์ที่ ๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๘ โดยทาง
โรงเรียนบ้านดงไชจะดำเนินการจัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ
ให้เรียบร้อย จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ทั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์
จากท่านขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน ผู้อำนวยการ
ร.ร. ร่มเกล้า
ขอความอนุเคราะห์
วิทยากร

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

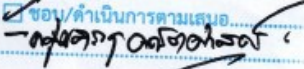
ขอแสดงความนับถือ


(นายปัญญาวัฒน์ บำรุงรส)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดงไช

เรียน ผู้อำนวยการ
เพื่อโปรดพิจารณา และพิจารณา
- เรียน ทางโรงเรียน ร่มเกล้า

๒๓ มิ.ย. ๖๘

ฝ่ายงานบริหารงานทั่วไป
(ผู้ปฏิบัติ) นางสาวสายชล เมืองโคตร
โทร. ๐๙๒ ๘๕๓๔๒๐๔
ผู้อำนวยการโรงเรียน ๐๘๓ ๓๔๕ ๐๘๔๔

คำสั่งผู้อำนวยการ
☒ ทราบ
☒ อนุญาต ☐ อนุมัติ
☒ ขออนุญาตดำเนินการตามเสนอ

๒๔/๖.๖๖๘

“เรียนดี มีความสุข” ๒๔/๖.๖๖๘

การเผยแพร่



ที่ ศธ ๐๔๑๔๒.๐๓๑/๓๐๓

โรงเรียนบ้านตองโขบ
ตำบลตองโขบ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอบขอบคุณ

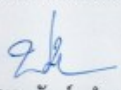
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

ตามที่ โรงเรียนบ้านตองโขบได้กำหนดจัดกิจกรรม อบรมพัฒนาทักษะนักเรียนตามโครงการพัฒนาความสามารถด้าน ภาษาไทย คณิตศาสตร์และภาษาอังกฤษ โดยใช้ Board Game (A-Math Crossword คำคม) เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด การวางแผน การใช้ภาษาและคณิตศาสตร์เชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระดับต่างๆ ในวันศุกร์ ที่ ๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๘ นั้น

ในการนี้ โรงเรียนบ้านตองโขบได้จัดกิจกรรมอบรมพัฒนาทักษะนักเรียน ตามโครงการพัฒนาความสามารถด้าน ภาษาไทย คณิตศาสตร์และภาษาอังกฤษ โดยใช้ Board Game (A-Math Crossword คำคม) เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์บุคลากร เพื่อเป็นวิทยากรในการอบรมดังกล่าว ทั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านอีกในโอกาสต่อไป และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ



(นายปัญญาวัฒน์ บำรุงรส)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตองโขบ

ฝ่ายงานบริหารงานทั่วไป
(ผู้ปฏิบัติ) นางสาวสายชล เมืองโคตร
โทร. ๐๙๒ ๘๕๑๔๒๐๔
ผู้อำนวยการโรงเรียน ๐๘๓ ๓๔๕ ๐๘๔๔

“เรียนดี มีความสุข”

โรงเรียนร่มเกล้า

รับเลขที่ ๑๐๒/๒๕๖๕ ☐ บริหารงานทั่วไป/บริหารบุคคล
วันที่ ๑๑ มี.ค. ๖๕ ☒ วิชาการ
เวลา..... ☐ งานประมาณและแผนงาน
☐ กิจกรรมนักเรียน



ที่ ศธ ๐๔๑๔๒.๐๔๕/๕๓

โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา
ตำบลเหล่าโพธิ์ค้อ อำเภอโคกศรีสุพรรณ
จังหวัดสกลนคร

๓๑ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์วิทยากร

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบตอบรับเชิญเป็นวิทยากร จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยโรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา มีแผนการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะนักเรียน ด้านกิจกรรม A-Math Crossword เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด การวางแผน การให้ภาษาและคณิตศาสตร์เชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระดับต่าง ๆ

ในการนี้ โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์บุคลากรของท่าน จำนวน ๒ ท่าน เพื่อเป็นวิทยากรในการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว ในวันศุกร์ ที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๕ โดยทางโรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา จะดำเนินการจัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆให้เรียบร้อย จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ทั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่มเกล้า

จากท่านขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ในโอกาสที่โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา จะเริ่มมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายบุญญพัฒน์ ซาปากดี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา

บริหารงานทั่วไป
โรงเรียนบ้านเหล่าโพธิ์ค้อเหล่าราษฎร์วิทยา
ผู้ปฏิบัติ : นายภูวนัน งามมูลแสน
โทร : ๐๙๔-๓๕๖๔๔๒๒

“อยู่สกล รักสกล ทำเพื่อสกลนคร” ทำสั่งผู้อำนวยการ

☒ ทราบ
☒ อนุญาต ☐ อนุมัติ
☐ ขอม/ดำเนินการตามแผน

- กนกพร อดิศักดิ์
- กนกพร อดิศักดิ์

๓ / มี.ค. / ๒๕๖๕



โรงเรียนบ้านดองไชย



โรงเรียนร่วมกล้า

รับเลขที่ ๕๕๖ ๒๙๖๕

วันที่ ๘ พ.ย. ๕๕

เวลา

☐ บริหารงานทั่วไป/บริหารบุคคล
☒ วิชาการ
☐ งานประมาณและแผนงาน
☐ กิจกรรมนักเรียน

ที่ ศธ ๐๔๑๔๒.๐๓๓/๗๘

โรงเรียนบ้านดองไชย
ตำบลดองไชย อำเภอโคกศรีสุพรรณ
จังหวัดสกลนคร ๔๗๒๘๐

๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์วิทยากร

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนร่วมกล้า

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. กำหนดการ

จำนวน ๑ ฉบับ

๒. แบบตอบรับเชิญเป็นวิทยากร

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย โรงเรียนบ้านดองไชยมีแผนการจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาทักษะนักเรียนด้านกิจกรรม A-Math Crossword และคำคม เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด การวางแผน การใช้ภาษา และคณิตศาสตร์เชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียนในระดับต่าง ๆ

ในการนี้ โรงเรียนบ้านดองไชยมีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์บุคลากรของท่าน จำนวน ๓ ท่าน เพื่อเป็นวิทยากรในการอบรมเชิงปฏิบัติการดังกล่าว ในวันศุกร์ที่ ๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๕ โดยทางโรงเรียนบ้านดองไชยจะดำเนินการจัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ และอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ให้เรียบร้อย จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ ทั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

เรียน ผู้อำนวยการ

โรงเรียนบ้านดองไชย

ขอแสดงความนับถือ

๒๒

(นายปัญญาวัฒน์ บำรุงรส)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดองไชย

เรียน ผู้อำนวยการ

โรงเรียนบ้านดองไชย

๘ / พ.ย. ๕๕

ฝ่ายงานบริหารงานทั่วไป

(ผู้ปฏิบัติ) นางสาวสายชล เมืองโคตร

โทร. ๐๙๒ ๘๕๓๔๐๐๔

ผู้อำนวยการโรงเรียน ๐๘๓ ๓๔๕ ๐๘๔๔

คำสั่งผู้อำนวยการ

☒ ทราบ

☒ อนุญาต ☐ อนุมัติ

☐ ขอข/ดำเนินการตามเสนอ

- อนุมัติ: ดกฤดี ๑๕๖๕

- อนุมัติ: กนกวรรณ ๑๕๖๕

๘/พ.ย./๒๕๖๕

ผลงานนักเรียนโรงเรียนบ้านตองโขบ



เด็กชายชนกันต์ ทองกิ่งแดง ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับ
ประถมศึกษา การแข่งขันกีฬาทักษะวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้า
โรบินสัน โลฟิสไต์ สกลนคร ในวันที่ 9 – 10 ธันวาคม 2566



เด็กหญิงวรรณกานต์ ฤทธิศรีบุญ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันกีฬาทักษะวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้า โรบินสัน โลฟิสต์ สุกนคร ในวันที่ 9 – 10 ธันวาคม 2566



เด็กหญิงวรรณกานต์ ฤทธิ์ศรีบุญ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 10 ระดับเหรียญทอง
กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ
“โรบินสัน Champions Of Summer” ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 4 - 5 พฤษภาคม 2567



เด็กหญิงวรรณกานต์ ฤทธิ์ศรีบุญ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับ
ประถมศึกษา การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ชิงถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ
Robinson Lifestyle Sakon Nakhon Spelling Bee & คัดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย
Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567



เด็กชายตะวัน สิงห์จรรย์ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันทักษะทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คิดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สกกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567



เด็กชายธีรเดช ผาใต้ ได้รับรางวัล ระดับเหรียญเงิน กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันทักษะทางวิชาการระดับประเทศ ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คิดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สกกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567



เด็กหญิงพรทิศา ไสมทองหลาง ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทองแดง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศ ชิงถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon Spelling Bee & คัดเลขเร็ว A-Math & คำคม & Crossword & สะกดคำภาษาไทย Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567



เด็กชายตะวัน สิงห์จรรย์ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ชิงแชมป์ประเทศไทย ชิงถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon SUPER MATHS ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 7-8 มิถุนายน 2568



เด็กชายธีรเดช ผาใต้ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ชิงแชมป์ประเทศไทย ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon SUPER MATHS ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 7-8 มิถุนายน 2568



เด็กหญิงพรทิพา โสมทองกลาง เด็กชายธีรเดช ผาใต้ ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับประถมศึกษา การแข่งขันความเป็นเลิศด้านคณิตศาสตร์ชิงแชมป์ประเทศไทย ซึ่งถ้วยเกียรติยศรัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงศึกษาธิการ Robinson Lifestyle Sakonnakhon SUPER MATHS ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์ สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 7-8 มิถุนายน 2568

ผลงานนักเรียนโรงเรียนบ้านเหล่าโพนคือเหล่าราษฎร์วิทยา



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ (เอแม็ท) ระดับชั้น ม.1 - ม.1 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 70 ปีการศึกษา 2565 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การแข่งขันมหกรรมวิชาการ รายการ Robinson Educational Excellent Fair 2023 เงิน กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระหว่างวันที่ 28 - 29 ตุลาคม 2566 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สมุทรสาคร



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขัน การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567



เด็กชายธนภัทร นนธิราช ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขัน การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสันคิดเลขเร็วชิงแชมป์ประเทศไทย Champion of Nation” ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 12-13 ตุลาคม 2567



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 7 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในรายการการแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “Thatphanom World Class Standard School Crossword & A-Math คิดเลขเร็ว Champions Of Nation 2024” ณ โรงเรียนธาตุพนม จังหวัดนครพนม ในวันที่ 3 มีนาคม 2567



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 3 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในรายการ การแข่งขันกีฬาทางวิชาการ “โรบินสัน Champions Of Summer” “โรบินสัน Champions Of Summer” ณ โรบินสันไลฟ์สไตล์สกลนคร จังหวัดสกลนคร ในวันที่ 4 - 5 พฤษภาคม 2567



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันต่อสมการคณิตศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขันเกมกีฬาวิชาการ Robinson Lifestyle Mukdahan คัดเลขเร็ว & Spelling Bee & A-math & Kumkom & Crossword Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร ในวันที่ 27 – 28 กรกฎาคม 2567



เด็กหญิงจันทร์ทิพย์ คำภูษา ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับ 1 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขัน ต่อสมการคณิตศาสตร์ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแข่งขันเกมกีฬาทางวิชาการระดับประเทศชิงถ้วยเกียรติยศรองนายกรัฐมนตรี และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย Robinson Lifestyle Mukdahan MVP Award Champions of Nation 2024 ณ ศูนย์การค้าโรบินสันไลฟ์สไตล์มุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร



โรงเรียนร่มเกล้า

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสกลนคร

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ