

เอกสาร แนวทางการใช้



แบบทดสอบความฉลาดรู้ ด้านคณิตศาสตร์ Mathematical Literacy ในรูปแบบแอปพลิเคชัน

ปราณี แก้วมา

เป้าหมาย

Platform การพัฒนาแบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ



1. เพื่อพัฒนาแบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ ในรูปแบบแอปพลิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับและหาคุณภาพโดยใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ
2. เพื่อศึกษาผลความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์จากการใช้แบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ในรูปแบบแอปพลิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ

ประโยชน์ของ Platform การพัฒนาแบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ



1. ได้แบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ ในรูปแบบแอปพลิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ ในการวัดผลทางความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ที่มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับศักยภาพของความฉลาดรู้ด้านคณิตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. ได้แนวทางให้ครู อาจารย์และผู้ที่สนใจในการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพจากผลการวัดความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียน ด้านคณิตศาสตร์ที่อาจทำให้นักเรียนรู้และเข้าใจบทบาทของคณิตศาสตร์ที่มีในชีวิตจริงซึ่งถือว่าเป็นทักษะในการใช้ชีวิต

วิธีการใช้งาน

สำหรับนักเรียน

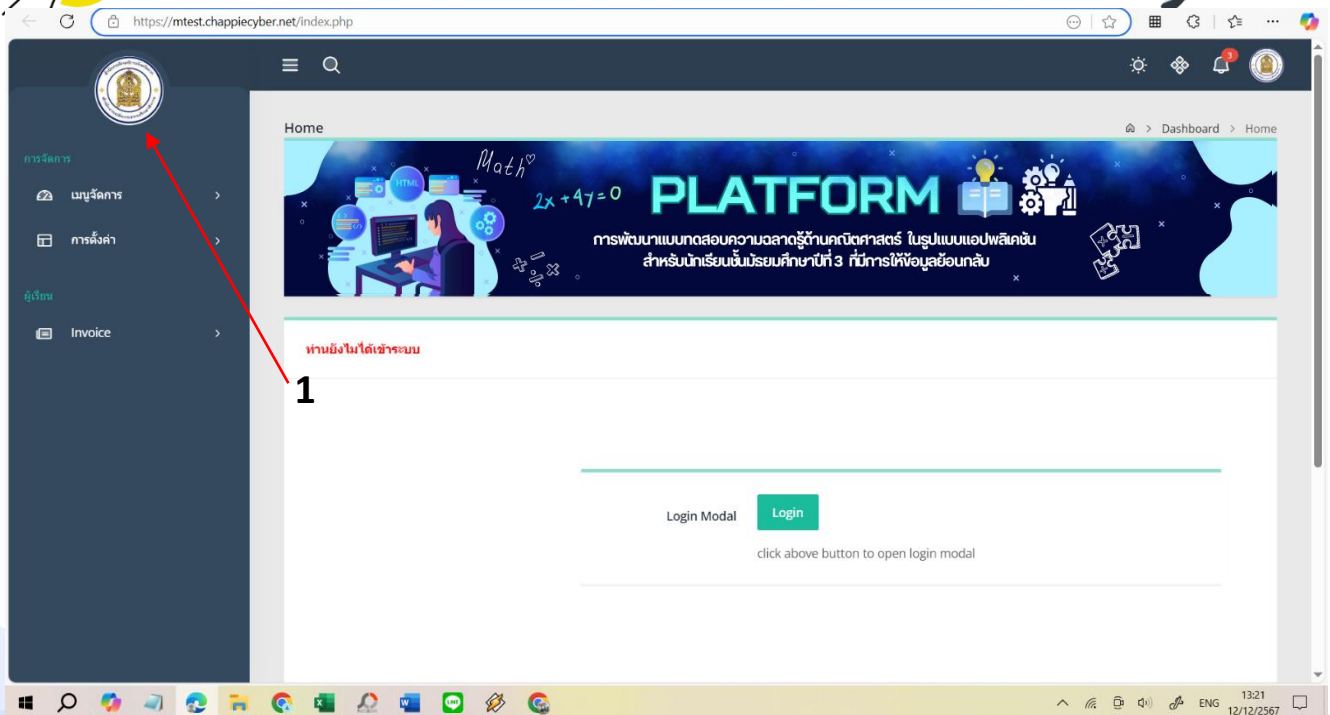
Platform การพัฒนาแบบทดสอบความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



1. เข้าไปที่ Link <http://mtest.chappiecyber.mnet/index.php> หรือ QR Code



2. จะเข้าสู่เว็บไซต์ ดังนี้ จากนั้นให้นักเรียน คลิกไปที่ 1



3. จากนั้นให้นักเรียนเข้าไปสมัคร โดยกดตรงหมายเลข ② และลงละเอียดข้อมูลส่วนตัวให้สมบูรณ์ครบถ้วน ตามรายละเอียด ③ จากนั้นกด ปุ่ม ยืนยัน

The top screenshot shows the 'PLATFORM' website's home page. On the left sidebar, there is a 'System Test Administrator' section with buttons for 'Register', 'Profile', and 'Login'. A red arrow points to the 'Login' button, which is labeled with the number '2'. The main content area has a banner with the word 'PLATFORM' and a login modal form with a 'Login' button.

The bottom screenshot shows the 'Register for test' form. It contains several input fields: 'Lastname' (dropdown), 'Firstname' (text), 'Email' (text), 'Phone' (text), 'Address' (text), 'Gender' (dropdown), 'Age' (text), 'Grade' (dropdown), 'School' (text), and 'Password' (text). A red arrow points to the 'Email' field, which is labeled with the number '3'. At the bottom of the form is a green button labeled 'ยืนยัน' (Confirm).

4. นักเรียนสมัครเข้าระบบเรียบร้อย ตามขั้นตอน ที่ 1-3 หลังจากนั้น รอแอดมิน อนุมัติ และให้ แจ้ง User และ Password ให้กับนักเรียน
5. หลังจากนักเรียนได้รับ User และ Password เรียบร้อย แล้ว ให้นักเรียนเข้าไปในระบบของแอปพลิเคชันนี้ 9มขั้นตอนต่อไปนี้
6. ให้นักเรียนเข้าระบบ login ด้วย User และ Password ตามที่ได้รับอนุมัติ ตัวอย่าง เด็กหญิงน้ำใจ ใจดี User: std27@123.com Password : 1234



https://mtest.chappiecyber.net/index.php?page=StdRegis

Show 10 entries

Search:

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	ระดับชั้น	USER/PASS	อนุมัติ	สถานะ
11	เด็กหญิงปราณี แก้วมา	15	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	U = std24@123.com P = 1234	ยกเลิก	สมบูรณ์
12	เด็กชายเม่นน้อย แก้วมาแล้ว	17	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	U = std25@123.com P = 123456	ยกเลิก	สมบูรณ์
13	เด็กชายน้อย แก้วมา	15	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	U = std26@123.com P = 1234	ยกเลิก	สมบูรณ์
14	เด็กหญิงน้ำใจ ใจดี	15	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	U = std27@123.com P = 1234	ยกเลิก	สมบูรณ์
ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	อายุ	ระดับชั้น	User/Pass	อนุมัติ	สถานะ

Showing 11 to 14 of 14 entries

Previous 1 2 Next



7. เมื่อนักเรียนทราบ User และ Password ให้นักเรียน login ตามรายละเอียด ❹ ดังนี้ และกรอกรายละเอียดตาม ❺ จากนั้นให้นักเรียนกด login เป็นอันเสร็จสิ้นเรียบร้อย

https://mtest.chappiecyber.net/index.php

Home

Math $2x + 4y = 0$

PLATFORM

การพัฒนาแบบทดสอบความรู้ด้านคณิตศาสตร์ ในรูปแบบแอปพลิเคชัน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีการให้ข้อมูลย้อนกลับ

ท่านยังไม่ได้เข้าระบบ

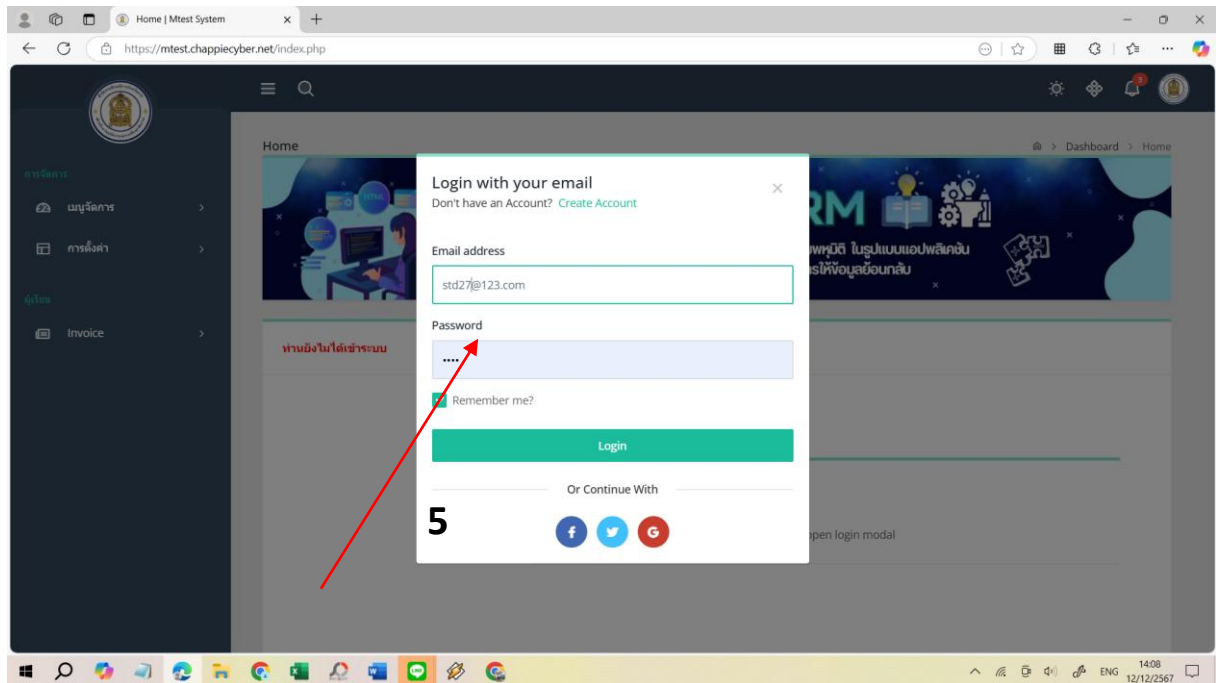
4

Login Modal

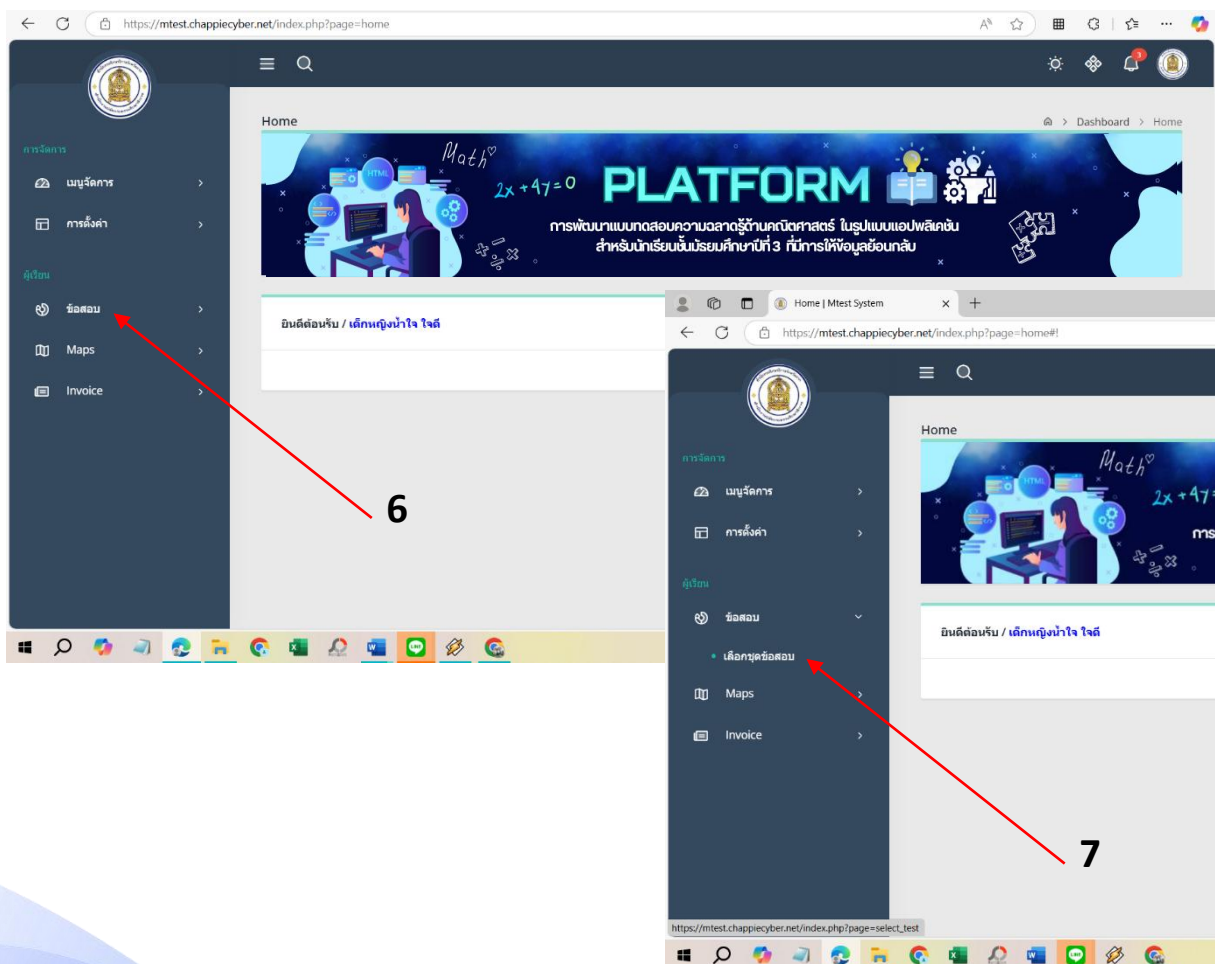
Login

click above button to open login modal

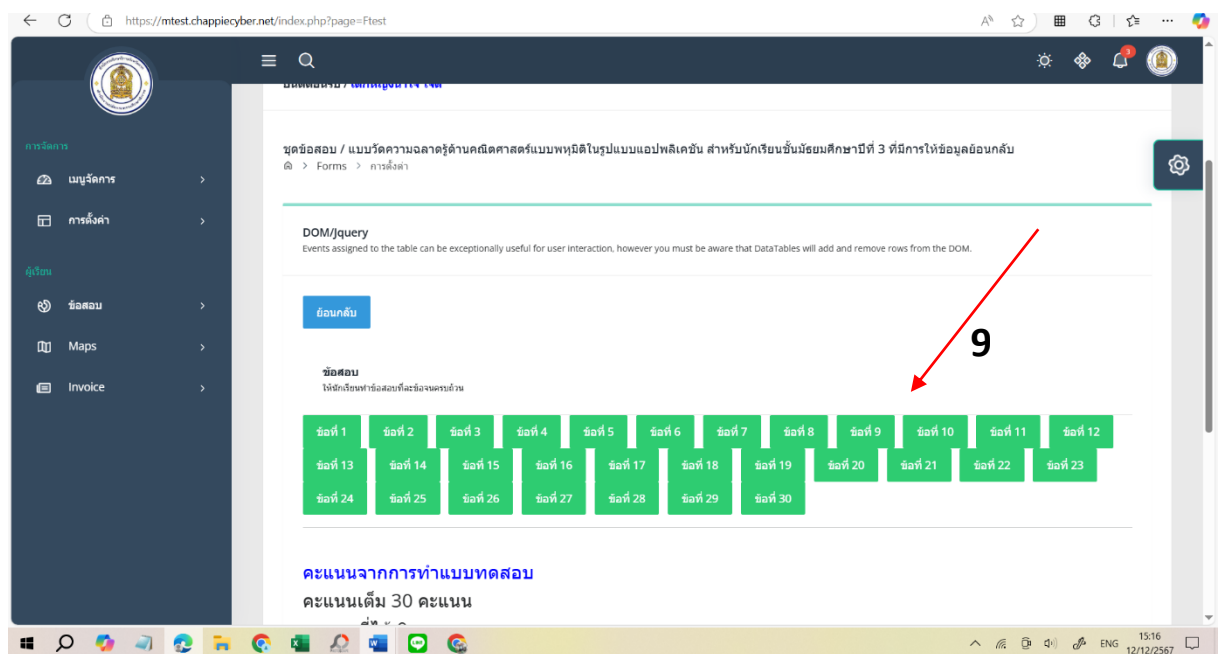
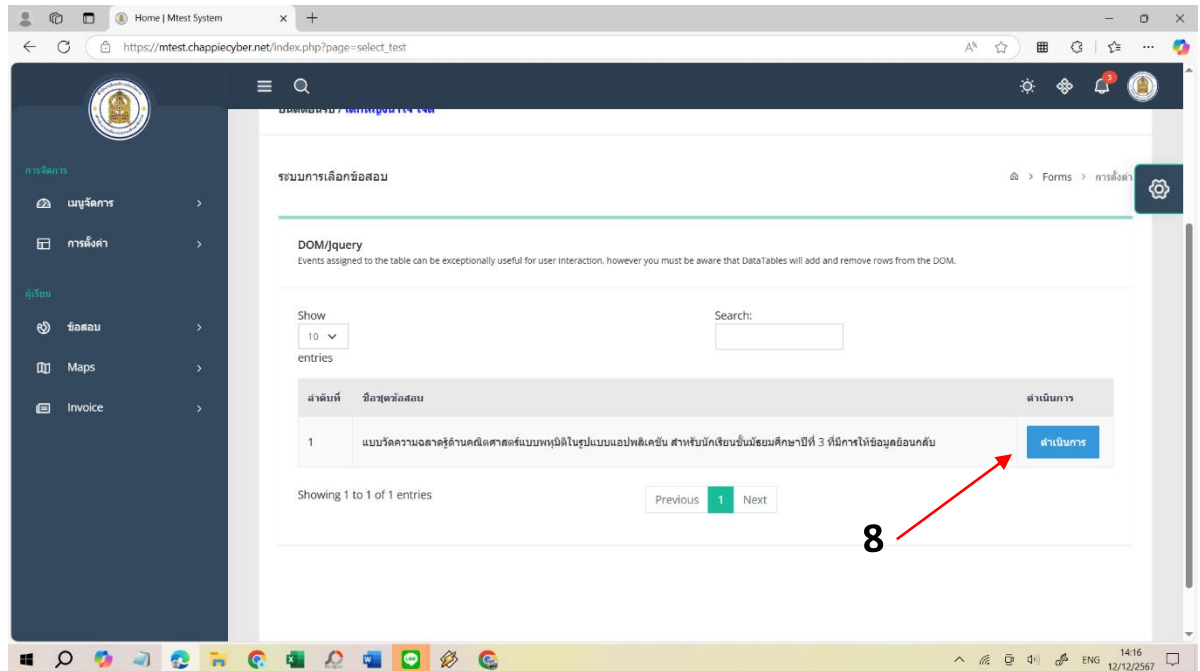




8. หน้าเว็บไซต์ จะเป็น ชื่อของนักเรียนตามที่ Login เข้ามาในระบบ ดังนี้ จากนั้นให้นักเรียนไปที่ รายละเอียด ⑥ คลิกที่เมนูข้อสอบ และกดเลือกชุดข้อสอบ ⑦



9. จากนั้น นักเรียนจะเห็น ชุดข้อสอบ ให้นักเรียน กดเลือก ดำเนินการ ตาม ⑧ จากนั้นให้นักเรียน เริ่มทำข้อสอบ จำนวน 30 ข้อ ในระบบจนครบถ้วน ตามรายละเอียด ⑨



10. เมื่อนักเรียนทำครบทุกข้อ ข้อสอบจะเปลี่ยนสีเป็นสีเหลือง และจะแสดงผลคะแนนให้นักเรียน ทราบและแสดงข้อมูลย้อนกลับในผลด้านความฉลาดรู้ด้านคณิตศาสตร์จากที่นักเรียนทำแบบทดสอบ ดังรายละเอียด ⑩ นักเรียนสามารถออกจากระบบได้

ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11
ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20	ข้อที่ 21	ข้อที่ 22	ข้อที่ 23
ข้อที่ 24	ข้อที่ 25	ข้อที่ 26	ข้อที่ 27	ข้อที่ 28	ข้อที่ 29	ข้อที่ 30				

คะแนนจากการทำแบบทดสอบ

คะแนนเต็ม 30 คะแนน

คะแนนที่ได้ 29 คะแนน

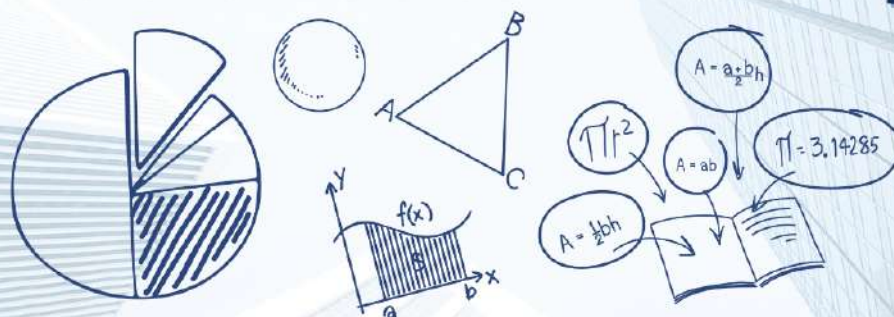
ผลการประเมินความฉลาดรู้ของคุณ

1. คิด/แปลงให้เป็นปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ = 95.45
2. ใช้หลักการและเครื่องมือทางคณิตศาสตร์ได้ = 94.12
3. ให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ได้ = 100
4. ดีความผลลัพธ์ทางคณิตศาสตร์ได้ = 100



นางสาวปราณี แก้วมา

แบบวัดความรู้ ด้านคณิตศาสตร์ Mathematical Literacy



MATHEMATICS

