

## แบบรายงานผลคะแนนสอบรายบุคคล**คณิตศาสตร์**

โครงการพัฒนาอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์และคณิดศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2564





ชื่อ - นามสกุล เลขประจำตัวประชาชน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน

เลขประจำตัวผู้เข้าสอบ

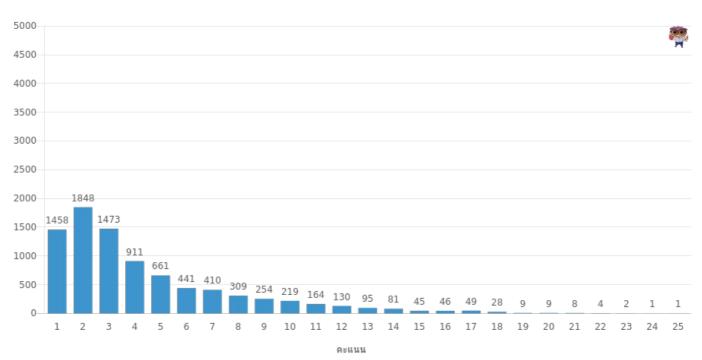
จังหวัด



## 2.สถิติของคะแนน



คะแนนเต็ม: 25.00 คะแนนที่ได้: 24.00 เปอร์เซ็นต์ไทล์: 99.00

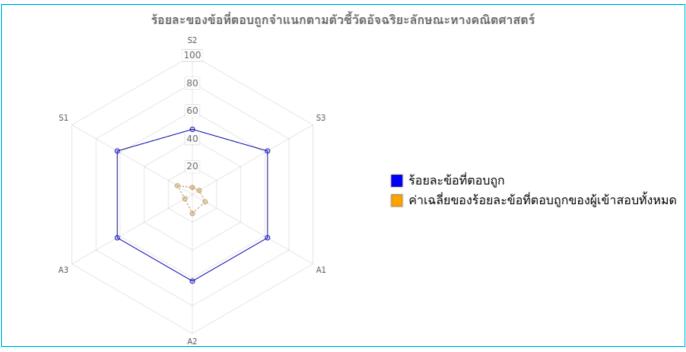


ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนของกลุ่มผู้เข้าสอบทั้งหมด					
จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด (คน)	คะแนน ต่ำสุด - สูงสุด	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตราฐาน		
8.656	0.00 - 24.00	3.41	3.62		

ค่าสถิติ	ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนของกลุ่มผู้เข้าสอบทั้งหมด			ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนของกลุ่มผู้เข้าสอบทั้งหมด			
จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด (คน)	คะแนน ต่ำสุด - สูงสุด	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตราฐาน	จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด (คน)	คะแนน ต่ำสุด - สูงสุด	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตราฐาน
8.656	0.00 - 24.00	3.41	3.62	8.656	0.00 - 24.00	3.41	3.62

## 3.ผลการทดสอบจำแนกตามตัวชี้วัดอัจฉริยะลักษณะทางคณิตศาสตร์ ตามแนวทาง สสวท.

ตัวชี้วัด	จำนวนข้อทั้งหมด	จำนวนข้อที่ตอบถูก	ร้อยละข้อที่ตอบถูก	ค่าเฉลี่ยของร้อยละข้อที่ ตอบถูกของผู้เข้าสอบ ทั้งหมด
S1	5	5	100	17
S2	4	3	75	8
<b>S</b> 3	5	5	100	9
A1	2	2	100	22
A2	5	5	100	10
А3	4	4	100	20



ตัวชี้วัดอัจฉริยะลักษณะทางคณิตศาสตร์ ตามแนวทาง สสวท.

- S1 คือ ทักษะการแก้ปัญหา (ข้อ 2,7,9,23 และ 25)
  เป็นความสามารถในการทำความเข้าใจปัญหา คิดวิเคราะห์ วางแผน แก้ปัญหา และเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสม โดยคำนึงถึง
  ความสมเหตุสมผลของคำตอบ พร้อมทั้งตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ เช่น คิดย้อนกลับได้
- S2 คือ ทักษะการให้เหตุผล (ข้อ 3, 11, 21 และ 24) เป็นความสามารถในการให้เหตุผล เพื่อนำไปสู่การสรุป โดยมีข้อเท็จจริงทางคณิตศาสตร์รองรับ
- S3 คือ ทักษะการเชื่อมโยงและประยุกต์ใช้ (ข้อ 14, 15, 16, 17 และ 18)
  เป็นความสำมารถในการใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คณิตศาสตร์เนื้อหาต่าง ๆ หรือศาสตร์อื่น ๆ
  และนำไปใช้ในชีวิตจริง เช่น เข้าใจเนื้อหาใหม่ได้เร็วและมองเห็นมิติสัมพันธ์
- A1 คือ พฤติกรรมความสนใจ (ข้อ 10 และ 13) เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความสนใจทางคณิศาสตร์ เช่น แสดงความเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์และอธิบายได้
- A2 คือ พฤติกรรมการนำไปใช้ (ข้อ 4, 5, 6, 8 และ 19) เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความสนใจทางคณิตศาสตร์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้
- A3 คือ พฤติกรรมการสร้างองค์ความรู้ (ข้อ 1, 12, 20 และ 22) เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกความสามารถในการนำข้อมูลที่มีมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่