



แบบรายงานผลคะแนนสอบรายบุคคล **คณิตศาสตร์**  
โครงการพัฒนาอัจฉริยภาพทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2564



### 1. ข้อมูลผู้เข้าสอบ

ชื่อ - นามสกุล

เลขประจำตัวประชาชน

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียน

เลขประจำตัวผู้เข้าสอบ

จังหวัด

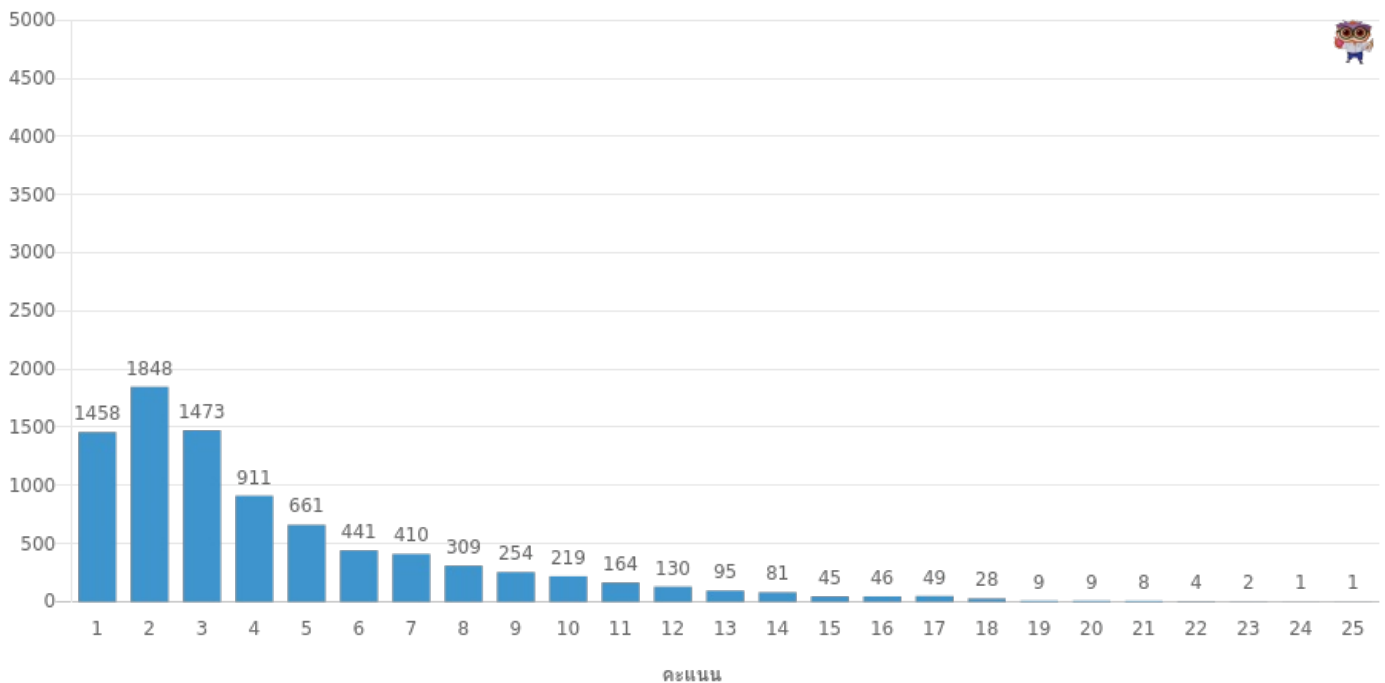
### 2. สถิติของคะแนน



คะแนนเต็ม: 25.00

คะแนนที่ได้: 24.00

เปอร์เซ็นต์ไทล์: 99.00



#### ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนของกลุ่มผู้เข้าสอบทั้งหมด

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

#### ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนของกลุ่มผู้เข้าสอบทั้งหมด

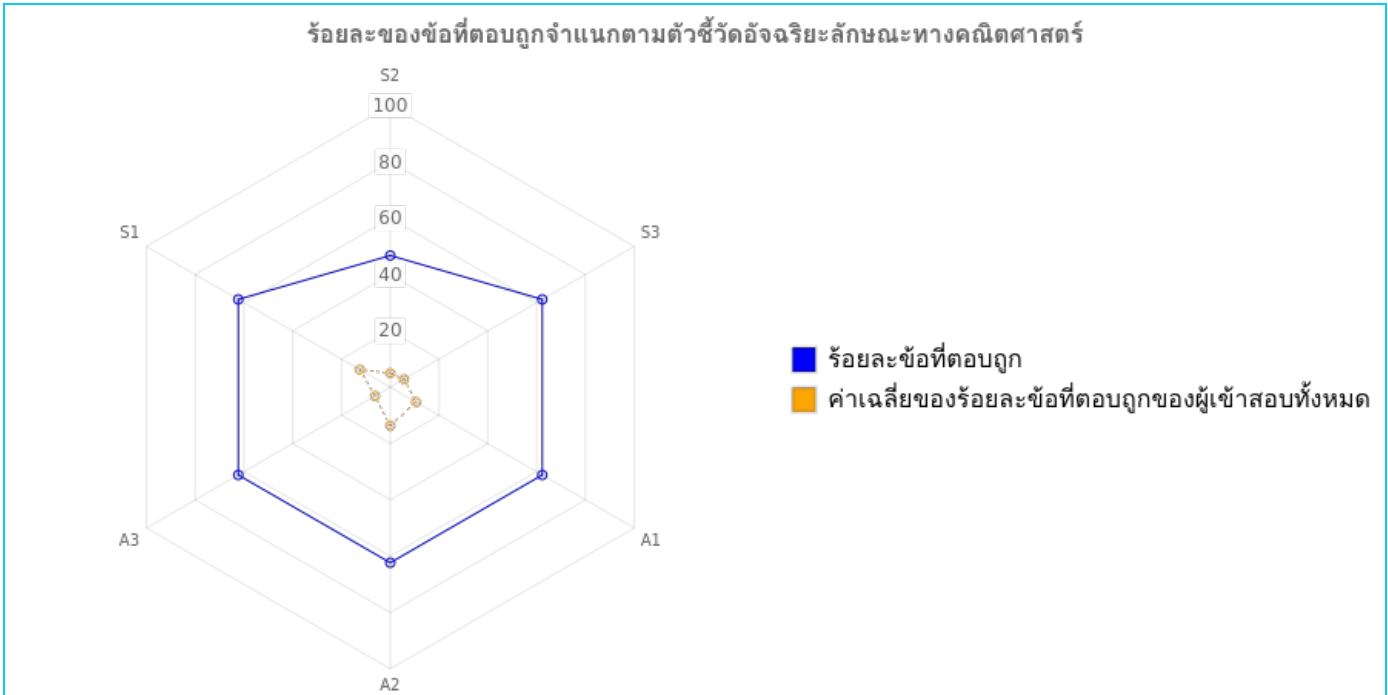
จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด (คน)	คะแนน ต่ำสุด - สูงสุด	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
8.656	0.00 - 24.00	3.41	3.62

#### ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนของกลุ่มผู้เข้าสอบทั้งหมด

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

3.ผลการทดสอบจำแนกตามตัวชี้วัดอัจฉริยะลักษณะทางคณิตศาสตร์ ตามแนวทาง สสวท.

ตัวชี้วัด	จำนวนข้อทั้งหมด	จำนวนข้อที่ตอบถูก	ร้อยละข้อที่ตอบถูก	ค่าเฉลี่ยของร้อยละข้อที่ตอบถูกของผู้เข้าสอบทั้งหมด
S1	5	5	100	17
S2	4	3	75	8
S3	5	5	100	9
A1	2	2	100	22
A2	5	5	100	10
A3	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)

เป็นความสามารถในการใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้คณิตศาสตร์เนื้อหาต่าง ๆ หรือศาสตร์อื่น ๆ และนำไปใช้ในชีวิตจริง เช่น เข้าใจเนื้อหาใหม่ได้เร็วและมองเห็นมิติสัมพันธ์

A1 คือ พฤติกรรมความสนใจ (ข้อ 10 และ 13)

เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความสนใจทางคณิตศาสตร์ เช่น แสดงความเข้าใจเนื้อหาคณิตศาสตร์และอธิบายได้

A2 คือ พฤติกรรมการนำไปใช้ (ข้อ 4, 5, 6, 8 และ 19)

เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงความสนใจทางคณิตศาสตร์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

A3 คือ พฤติกรรมการสร้างองค์ความรู้ (ข้อ 1, 12, 20 และ 22)

เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกความสามารถในการนำข้อมูลที่มีมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่