

## 1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5E) และใช้ชุมชนเป็นฐาน (CBL)

## 2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางจตุพร ธาณี รับผิดชอบสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## 3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

## 4. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

จากการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและความสามารถในการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ซึ่งทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการสืบค้นข้อมูลเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ครูจึงต้องสร้างโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะเหล่านั้นเพื่อต่อยอดในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ทักษะการสืบเสาะ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นทักษะพื้นฐานในการดำเนินชีวิตของนักเรียนและส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูงเพิ่มขึ้น พร้อมกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการร่วมสืบค้นและรวบรวมข้อมูล ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะเหล่านี้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้เรียนรู้จากการสืบค้นด้วยตนเอง ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ

## 5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

8.1 เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

8.2 เพื่อทดลองใช้นวัตกรรมจัดการเรียนการสอน

8.3 เพื่อประเมินผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรม ได้แก่

- เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร การคิดขั้นสูง และการทำงานเป็นทีมของนักเรียน
- เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

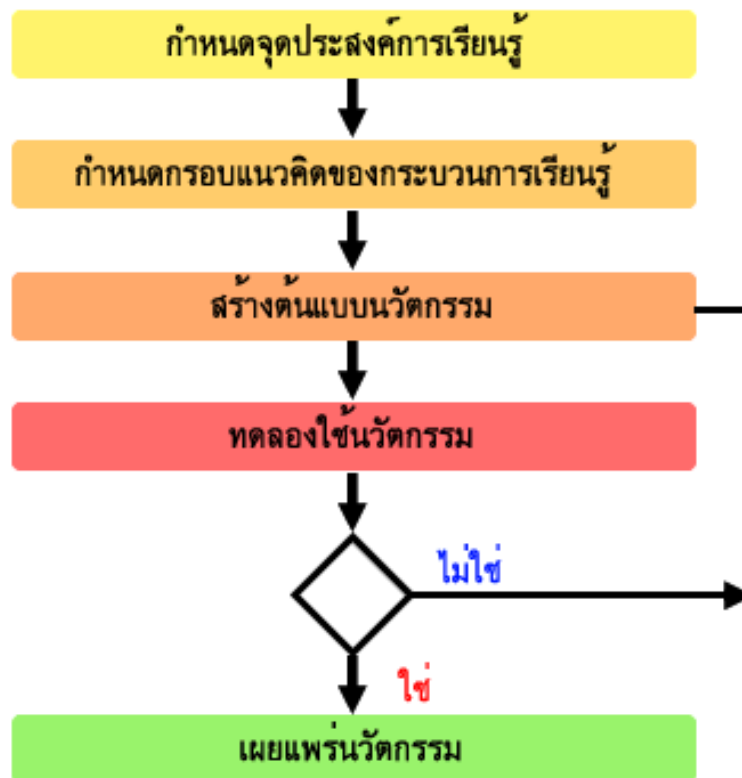
## 6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน

## 7. เครื่องมือที่ใช้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. นักเรียนมีความรู้ เรื่องการนำเสนอข้อมูลทางคณิตศาสตร์ มีทักษะการสื่อสาร การคิดขั้นสูง และการใช้ทักษะชีวิต เป็นผู้ใฝ่เรียนรู้ มีวินัย รักความเป็นธรรม และมุ่งมั่นในการทำงาน	- สังเกตการตอบคำถาม - การนำเสนอผลงาน - ตรวจสอบผลงาน - สังเกตจากการเรียนในชั้นเรียน	- แบบบันทึกการตอบคำถาม - แบบประเมินผลงาน - แบบประเมินใบงาน - แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
2. สื่อการจัดการเรียนการสอน แอปพลิเคชัน Google Earth	- สังเกตจากการเรียนในชั้นเรียน - สังเกตการพฤติกรรมการทำงาน	- แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน - แบบบันทึกการตอบคำถาม

## 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม



## 9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 9.1 แนวคิด ทฤษฎี

#### แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E)

การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5E) สำหรับครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ประกอบไปด้วยแนวคิดการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 หรือโลกยุคใหม่ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเต็มไปด้วยสิ่งท้าทายและปัญหาหลากหลาย ซับซ้อน กอปรกับเนื้อหารายละเอียดที่จะต้องเรียนมีความหลากหลายสาระการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นความท้าทายสำหรับครูผู้สอนที่จะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องเหมาะสม ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น กระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E เป็นการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนหรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล ทำให้ค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง ซึ่งผู้สอนตั้งคำถาม ประเภทกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิด และหาวิธีการแก้ปัญหาได้เอง สามารถนำการแก้ปัญหามาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ กระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E มีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนเป็น 5 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) (2) ขั้นสำรวจและ ค้นหา (Exploration) (3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) (4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และ (5) ขั้นประเมิน (Evaluation) กระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ 5E ดังที่กล่าวนั้นจะเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้ดี เนื่องจากได้เน้น

ให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

### **แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ CBL (Community Based Learning)**

การจัดการศึกษารฐานชุมชน หรือการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานชุมชน มีแนวความคิดต่อประเด็นพัฒนาการของการจัดการศึกษาในระบบของไทยว่า โรงเรียนหรือสถานศึกษาเป็นแหล่งผลิตขนาดใหญ่ สถานศึกษาเป็นกลไกการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศให้ก้าวทันโลก การศึกษาทำให้คนไทยรู้เท่าทันประเทศ มีความเจริญก้าวหน้า และในสังคมแข่งขัน คนไทยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิต สามารถใช้ความรู้จัดการตนเองได้เพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกันแบบแผนการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษาได้แยกคนออกจากชุมชน สังคม วัฒนธรรม จิตวิญญาณของความเป็นท้องถิ่น จนล้มรากล้าง วิถีชีวิตและความเป็นตัวตนเกือบสิ้นเชิง แยกการศึกษาออกจากครอบครัวชุมชน ท้องถิ่น วัด ศาสนสถาน ที่มีบรรพบุรุษ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และคุณธรรมศีลธรรมเป็นกลไกเชื่อมโยงคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (พิณสุตา สิริธรงค์ศรี 2555 : 12)

## **10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้**

10.1 ขึ้นวางแผนการสอน วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา พร้อมกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC เพื่อให้การสอนมีทิศทางที่ชัดเจน

10.2 ขึ้นปฏิบัติการ นำแผนการสอนไปใช้จริงในห้องเรียน โดยมีเพื่อนครูใน PLC ร่วมสังเกตและให้ข้อเสนอแนะ เพื่อปรับปรุงการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

10.3 ขึ้นสะท้อนผล วิเคราะห์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนการสอน พร้อมทั้งปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## **11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย**

11.1 ครูสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

11.2 ครูได้ทดลองใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เพื่อปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนให้เกิดผลสัมฤทธิ์กับผู้เรียน

11.3 ผลการประเมินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรม มีดังนี้

- นักเรียนเกิดสมรรถนะการสื่อสาร สมรรถนะการคิดขั้นสูง สมรรถนะเทคโนโลยี สมรรถนะการจัดการตนเอง และทักษะการทำงานเป็นทีมของนักเรียน
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ มีวินัย รักความเป็นไทยและมุ่งมั่นในการทำงาน

## **12. บทเรียนที่ได้รับ**

นักเรียนได้เรียนรู้จากการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับข้อมูลอัตลักษณ์ในท้องถิ่น เพื่อค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์ที่พบเจอ ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา

การสื่อสาร เป็นต้น จนทำให้เกิดสมรรถนะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามวัตถุประสงค์ พร้อมกับเห็นคุณค่า  
ในวัฒนธรรมในชุมชนท้องถิ่นของตนเอง

ครูได้ศึกษาเรียนรู้ ปรับปรุงและพัฒนาแผนจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอนในเชิงนวัตกรรม เพื่อ  
พัฒนาสร้างนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนตามบริบทท้องถิ่นและสอดคล้องกับอัตลักษณ์  
จังหวัดอุบลราชธานี

### 13. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. ความร่วมมือของนักเรียนในการทำกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน
2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับการเก็บรวบรวมข้อมูลและการนำเสนอผลงานของนักเรียน
3. ความมานะ อดทน มีความเพียรพยายามในการฝึกฝนของนักเรียน
4. การยอมรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะในปรับปรุงพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ของครู

### 14. ภาพกิจกรรม



### 15. ภาคผนวก

#### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

**1) สาระ**

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

**2) มาตรฐาน/ตัวชี้วัด**

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษา ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลก อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด ส 2.1 ป.6/4 อธิบายคุณค่าทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มคนในสังคมไทย

**3) สาระสำคัญ**

วัฒนธรรม คือ แบบแผนการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ที่ยึดถือปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน และ

เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของมนุษย์ ถ่ายทอดโดยการเรียนรู้ เกิดจากการอบรมสั่งสอนและประสบการณ์ต่าง ๆ ผู้เรียนควรศึกษาวัฒนธรรมจากแหล่งสื่อต่าง ๆ และดำรงรักษาวัฒนธรรมเพื่อคนคนรุ่นหลัง

สืบทอดไป

**4) จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนบอกสถานที่สำคัญ แหล่งท่องเที่ยว หรือแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ ( K)
2. นักเรียนสามารถเขียนข้อมูลพื้นฐานของชุมชนได้ (S)
3. มีความใฝ่เรียนรู้ (A)

**5) สมรรถนะสำคัญ**

1. สมรรถนะในการสื่อสาร
2. สมรรถนะการคิดขั้นสูง
3. สมรรถนะในการใช้ทักษะชีวิต
4. สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยี

**6) คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

1. มีวินัย
2. ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน
3. มุ่งมั่นในการทำงาน
4. รักความเป็นไทย

**7) อัตลักษณ์อุบลราชธานี**

1. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
2. การประกอบอาชีพ
3. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น

4. ปราชญ์ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. ผลกระทบต่อชุมชน

### 8. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นการสอน	กิจกรรมการสอน (Teaching Activities)
<p style="text-align: center;"><b>ขั้นนำ</b> (Opening) 5-10 นาที</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูกล่าวทักทายนักเรียนและตรวจสอบความพร้อมในการเรียนของนักเรียน</li> <li>2. ครูนำนักเรียนทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนเช็คชื่อโดยรอบที่ 1 คือการพูดคำที่มีพยัญชนะ ป นำหน้า และต้องเป็นคำที่มี 2 พยางค์ขึ้นไป รอบที่ 2 ให้นักเรียนบอกชื่อสิ่งของในห้องเรียนที่มี 2 พยางค์ขึ้นไป และรอบที่ 3 ให้นักเรียนบอกเครื่องมือที่ใช้ในการประกอบอาชีพของชาวบ้านบ้านท่าศาลา หรือชาวบ้านในตำบลชิวทวน</li> <li>3. ครูถามนักเรียนว่า นอกจากสิ่งของที่พบได้ในกิจกรรมรอบที่ 3 แล้ว ยังมีสิ่งของ อาหาร สถานที่ อาชีพ ฯลฯ ที่พบได้ในชุมชนบ้านท่าศาลา หรือในตำบลชิวทวนอีกหรือไม่ (แนวคำตอบ อาทิ เช่น เรือโบราณ ข้าวน้อย ปลาน้ำจืด เป็นต้น) และครูยกตัวอย่างเพิ่มเติม</li> <li>4. ครูนำนักเรียนสำรวจข้อมูลโดยสังเขปเกี่ยวกับตำบลชิวทวน บนเว็บไซต์ <a href="https://www.cheethuan.go.th/">https://www.cheethuan.go.th/</a></li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>ขั้นสอน</b> (Presenting) 15 นาที</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูใช้แอปพลิเคชัน Google Earth นำนักเรียนสำรวจพื้นที่บริเวณชุมชนในขอบเขต บ้านท่าศาลา หมู่ 4 และหมู่ 5, บ้านชิวทวนหมู่ 1, หมู่ 2 และหมู่ 3 ซึ่งตั้งอยู่ในบริเวณตำบลชิวทวน อ.เชิงใน จ.อุบลราชธานี โดยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการสำรวจพื้นที่ต่างๆ ด้วยการสอบถามถึงตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่นั้น ๆ และให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาชี้บอกตำแหน่งให้ดูบนจอสมาร์ททีวี</li> <li>2. ครูและนักเรียนร่วมกันตั้งคำถาม สังเกต และอภิปรายเกี่ยวกับสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งจะเชื่อมโยงสู่ บริเวณที่อยู่อาศัย การประกอบอาชีพ การศึกษา ประวัติความเป็นมา ของชุมชน</li> <li>3. ครูนำนักเรียนเล่นเกมเปิดป้ายทายดู โดยให้นักเรียนเลือกเปิดแผ่นป้ายที่ละ ๑ แผ่นป้าย จำกัด การเปิดป้ายจำนวน 4 แผ่นป้าย และให้นักเรียนร่วมกันทายว่าสิ่งที่อยู่ในภาพคืออะไร ซึ่งจะประกอบไปด้วยสิ่งของหรือสถานที่ต่าง ๆ ในชุมชนที่นักเรียนรู้จัก</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>ขั้นสรุป</b> (Affirming) 10 นาที</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ครูสรุปองค์ความรู้ร่วมกับนักเรียนว่า ได้รู้จักชุมชนของเราเพิ่มมากขึ้นหรือไม่ ได้รู้เกี่ยวกับสิ่งใดเพิ่มมากขึ้นบ้าง</li> <li>2. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง นักสำรวจจิ๋ว ท่องอาณาจักรอารยธรรมลุ่มน้ำชี</li> <li>3. ครูอภิปรายความรู้เพิ่มเติมจากการทำใบงาน เรื่อง นักสำรวจจิ๋ว ท่องอาณาจักรอารยธรรมลุ่มน้ำชี เชื่อมโยงเข้าสู่อาชีพชาวประมงน้ำจืด</li> <li>4. ครูถามนักเรียนว่าบริเวณลุ่มน้ำชี สามารถจับสัตว์น้ำชนิดใดได้บ้าง และนักเรียนรู้จักชื่อของสัตว์น้ำชนิดใดบ้างที่นำมาประกอบอาหารได้ จากนั้นแจ้งนักเรียนว่าให้นักเรียนนำคำถาม “บริเวณลุ่มน้ำชี สามารถจับสัตว์น้ำชนิดใดได้บ้าง” ไปสอบถามผู้ปกครองหรือบุคคลที่นักเรียนรู้จักในชุมชน เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนกันและแจ้งให้นักเรียนเตรียมอุปกรณ์เพื่อทำข้าวเกรียบปลา ในช่วงเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ในวันต่อไป</li> </ol>

### 9. ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ใบงาน เรื่อง นักสำรวจจิ๋วท่องอาณาจักรอารยธรรมลุ่มน้ำชี

### 10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ข้อมูลพื้นฐานชุมชน จากเว็บไซต์ <https://www.cheethuan.go.th/>
2. แอปพลิเคชัน Google Earth
3. เกมเปิดป้ายทายคำ
4. ใบงาน เรื่อง นักสำรวจจิ๋ว ท่องอาณาจักรอารยธรรมลุ่มน้ำชี

### 11. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผล	ผู้ประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนบอกสถานที่สำคัญ แหล่งท่องเที่ยวหรือแหล่งเรียนรู้ในชุมชนได้ (K)	สังเกตการตอบคำถาม	แบบบันทึกการตอบคำถาม	ผู้สอน	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดี ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถบอกข้อมูลพื้นฐานของชุมชนได้ (S)	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลงาน	ผู้สอน	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดี ขึ้นไป
3. มีความใฝ่เรียนรู้ (A)	สังเกตจากการเรียนในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน	ผู้สอน	ผ่านเกณฑ์คุณภาพระดับดี ขึ้นไป

#### เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ด้านความรู้ (K)

คะแนน : ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การให้คะแนน
3 : ดีมาก	ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามถูกต้อง ครบถ้วน ชัดเจน
2 : ดี	ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามถูกต้อง ครบถ้วน ไม่ชัดเจน
1 : พอใช้	ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ไม่ชัดเจน
0 : ปรับปรุง	ไม่ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามไม่ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ไม่ชัดเจน

#### เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ด้านทักษะ/กระบวนการ (S)

คะแนน : ระดับคุณภาพ	เกณฑ์การให้คะแนน
3 : ดีมาก	ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามถูกต้อง ครบถ้วน ชัดเจน
2 : ดี	ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามถูกต้อง ครบถ้วน ไม่ชัดเจน
1 : พอใช้	ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ไม่ชัดเจน

0 : ปรับปรุง	ไม่ร่วมตอบคำถาม ตอบคำถามไม่ถูกต้อง ไม่ครบถ้วน ไม่ชัดเจน
--------------	---

เกณฑ์การประเมินการเรียนรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

คุณลักษณะ	เกณฑ์การให้คะแนน			
	3	2	1	0
มีส่วนร่วมในกิจกรรม	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยเหลือสมาชิก เมื่อสมาชิกต้องการความช่วยเหลือ	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม แต่ไม่ให้การช่วยเหลือสมาชิก	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม ไม่ให้การช่วยเหลือสมาชิก	ไม่ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม ไม่ให้การช่วยเหลือสมาชิก
มีความรับผิดชอบ	ส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานช้ากว่ากำหนดแต่มีการติดต่อชี้แจงเหตุผลให้ครูทราบ	ส่งงานช้า	ไม่ส่งงาน
ช่วยเหลือสมาชิกภายในกลุ่ม	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยเหลือสมาชิก เมื่อสมาชิกต้องการความช่วยเหลือ	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม แต่ไม่ให้การช่วยเหลือสมาชิก	ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม ไม่ให้การช่วยเหลือสมาชิก	ไม่ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากกลุ่ม ไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม ไม่ให้การช่วยเหลือสมาชิก

12. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

12.1 สรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่าน มีดังนี้

1..... 2.....

3..... 4.....

5..... 6.....

แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้



