

รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา
เรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ ผ่านการจัดการเรียนรู้
โดยใช้รูปแบบ 2S3P Model นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



นางสาวชลธิชา หลินหะตระกูล
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ขำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านทุ่งขุนน้อยหนองจานวิทยา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ผ่านรูปแบบ 2S3P Model ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นการบูรณาการความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอย่างสอดคล้องและสมดุล เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ตลอดจนปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามเป้าหมายการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ 2S3P Model ประกอบด้วยขั้นตอนที่เน้นกระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาทักษะทางสังคม และการเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดี เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ในการดำรงชีวิตในสังคมปัจจุบันได้อย่างมีคุณภาพ

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนากระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ นำไปสู่การสร้างผู้เรียนที่มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่เหมาะสมต่อไป ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้คำแนะนำและสนับสนุนการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในครั้งนี้

นางสาวชลธิชา หลินหะตระกูล

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

คำนำ.....

สารบัญ.....

ผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567.....

1. ชื่อนวัตกรรม.....
2. ผู้จัดทำ.....
3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม.....
4. ที่มาและความสำคัญ.....
5. วัตถุประสงค์.....
6. กลุ่มเป้าหมาย.....
7. เครื่องมือที่ใช้.....
8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม.....
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....
10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้.....
11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....
12. บทเรียนที่ได้รับ.....
13. เงื่อนไขความสำเร็จ.....
14. ภาพกิจกรรม.....
15. ภาคผนวก.....

ผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567

1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ ผ่านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ 2S3P Model นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. ผู้จัดทำ

ชื่อ นางสาวชลธิชา หลินหะตระกูล ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

พัฒนาระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 ถึง 31 มีนาคม 2568

4. ที่มาและความสำคัญ

วิชาประวัติศาสตร์เป็นรายวิชาหลักที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้รากฐานทางวัฒนธรรมและความเป็นชาติของไทย อย่างไรก็ตาม นักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวนมากขาดความสนใจในการเรียนวิชานี้เนื่องจากเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นการท่องจำและขาดการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ดังนั้น จึงมีความจำเป็นในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้มีความน่าสนใจและเน้นทักษะศตวรรษที่ 21 มากยิ่งขึ้น

ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีต้องการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์ ผ่านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ 2S3P Model นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมน โดยเน้นให้นักเรียนมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ การทำงานเป็นกลุ่ม และกระตุ้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้ตั้งคำถามและอภิปรายร่วมกัน ทำให้นักเรียนเกิดทักษะความรู้ความเข้าใจ สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง และสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์โดยใช้รูปแบบ 2S3P Model
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ร่วมกัน และการลงมือปฏิบัติจริงของนักเรียน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าว

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 16 ประจำปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านทุ่งขุนน้อยหนองจานวิทยา

7. เครื่องมือที่ใช้

1. การพัฒนากระบวนการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ ผ่านการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบ 2S3P Model นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา

3. แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน
4. ใบงาน ชิ้นงาน
5. แบบประเมินพฤติกรรมการเรียน

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1.แนวคิดของ 2S3P Model

2S3P Model ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ส่วน คือ

S1: Situation – สถานการณ์หรือบริบทการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

S2: Scaffolding – การพัฒนาแนวทางการช่วยเหลือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (การปรับระดับประคอง)

P1: Problem – การนำเสนอปัญหาหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์

P2: Process – กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning)

P3: Product – ผลลัพธ์จากกระบวนการเรียนรู้ เช่น ชิ้นงานหรือความรู้ที่ได้

ศึกษาหลักสูตรและบริบทผู้เรียน

วิเคราะห์มาตรฐาน/ตัวชี้วัดในวิชาประวัติศาสตร์ ม.2

ศึกษาผลสัมฤทธิ์และปัญหาในการเรียนของนักเรียน

สังเคราะห์จุดอ่อนที่สามารถแก้ได้ด้วยนวัตกรรม

2. ออกแบบนวัตกรรมด้วย 2S3P Model

Situation ยกตัวอย่างสถานการณ์ประวัติศาสตร์ เช่น “การเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475”
เชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น บทบาทประชาชนในระบอบประชาธิปไตย

Scaffolding จัดเตรียมสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ เช่น วิดีโอ, เอกสาร, ไทม์ไลน์ครูช่วยกระตุ้นคำถาม
ชี้แนะแนวทางการคิด

Problem ตั้งคำถามหรือโจทย์ เช่น “เพราะเหตุใดประชาชนจึงลุกขึ้นเปลี่ยนแปลงการปกครอง?”
กระตุ้นให้คิดเชิงวิเคราะห์ มีเหตุผล และเปรียบเทียบ

Process ใช้กิจกรรมกลุ่ม เช่น การอภิปราย, ระดมสมอง, การแสดงบทบาทสมมติให้นักเรียน
ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง หรือเรียนรู้ร่วมกัน

Product ให้นักเรียนสรุปความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Infographic วิดีโอจำลองเหตุการณ์
โปสเตอร์/ละครสั้น

3. นำไปทดลองใช้

ทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ม.2 จริง บันทึกผลการเรียนรู้และพฤติกรรมการมีส่วนร่วม

4. ประเมินผลและปรับปรุง

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลัง สัมภาษณ์/สอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
ปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง (ใส่ชื่อแนวคิดทฤษฎีและรายละเอียด)

1. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ผู้แทนสำคัญ: Jean Piaget, Lev Vygotsky

- เชื่อว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง

- การเรียนรู้ควรเน้นการลงมือปฏิบัติ การสำรวจ และการมีปฏิสัมพันธ์
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และสร้างความหมายด้วยตนเอง
- สอดคล้องกับขั้น Self-directed, Problem-based, และ Project-based ใน 2S3P

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning Theory) ผู้แทนสำคัญ: Malcolm Knowles

- เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการกำหนดเป้าหมาย และวิธีการเรียนรู้ของตนเอง
- สร้างแรงจูงใจภายในให้เรียนรู้ต่อเนื่อง
- เชื่อว่าผู้เรียนสามารถควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้
- สนับสนุนขั้น S1: Self-directed Learning ในโมเดล 2S3P

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ผู้แทนสำคัญ: Albert Bandura

- การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการสังเกต การเลียนแบบ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- การเรียนรู้แบบกลุ่ม หรือการใช้บทบาทสมมติสามารถพัฒนาแนวคิดและพฤติกรรมได้
- สอดคล้องกับขั้น S2: Social Learning ของ 2S3P

4. การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)

- ผู้เรียนเริ่มจากสถานการณ์หรือโจทย์ปัญหา เพื่อค้นหาความรู้
- เน้นการคิดเชิงวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ
- พัฒนาทักษะความคิดระดับสูง และการร่วมมือกันในกลุ่ม
- สอดคล้องกับขั้น P1: Problem-based Learning

5. การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PjBL)

- ผู้เรียนวางแผนและลงมือทำโครงงานจากประเด็นที่สนใจหรือโจทย์ที่กำหนด
- เรียนรู้จากการลงมือทำจริง ฝึกการวางแผน ทำงานกลุ่ม และสะท้อนผล
- ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การแก้ปัญหา และความรับผิดชอบ
- ตรงกับขั้น P2: Project-based Learning

6. การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Performance-based Learning)

- ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ ผ่านผลงานหรือการแสดงบทบาท
- การประเมินผลจะดูจากกระบวนการและผลิตภัณฑ์ (Performance & Product)
- สอดคล้องกับขั้น P3: Performance-based Learning

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นที่ 1: การเตรียมความพร้อมก่อนจัดการเรียนรู้

- ศึกษารายละเอียดของ 2S3P Model และวางแผนเชิงกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัดของหลักสูตร
- ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบ 2S3P Model
- เตรียมสื่อการเรียนรู้ เช่น คลิปวิดีโอ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เอกสาร อินโฟกราฟิก ฯลฯ
- วางแผนการวัดและประเมินผล ทั้งรายบุคคลและกลุ่ม

ขั้นที่ 2: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ลงมือใช้ 2S3P Model)

S1: Self-directed Learning (การเรียนรู้ด้วยตนเอง)

- นักเรียนเรียนรู้จากแหล่งข้อมูลที่ครูจัดเตรียมไว้ เช่น บทความ อินโฟกราฟิก คลิปวิดีโอเกี่ยวกับอยุธยา
- ใช้คำถามกระตุ้น เช่น “เหตุใดอยุธยาจึงเป็นศูนย์กลางอำนาจของภูมิภาคในยุคนั้น?”
- ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำแนะนำตามความสนใจของผู้เรียน

S2: Social Learning (การเรียนรู้แบบร่วมมือ)

- นักเรียนรวมกลุ่มแลกเปลี่ยนข้อมูล วิเคราะห์จุดเด่นของการปกครองในยุคออยุธยา
- กำหนดบทบาทในกลุ่ม เช่น นักประวัติศาสตร์ นักเศรษฐศาสตร์ นักการเมือง
- ใช้กิจกรรมเช่น “ระดมความคิด” หรือ “วิเคราะห์เหตุการณ์สำคัญร่วมกัน”

P1: Problem-based Learning (การเรียนรู้จากปัญหา)

- เสนอปัญหาสมมติ เช่น “หากคุณเป็นที่ปรึกษาภาครัฐในอยุธยา จะวางแผนรับมือการรุกรานของพม่าอย่างไร?”
- นักเรียนวางแผน วิเคราะห์และนำเสนอแนวทางแก้ไข

P2: Project-based Learning (การเรียนรู้ด้วยโครงการ)

- นักเรียนออกแบบ แผนผังความคิด
- ฝึกทักษะวางแผน การค้นคว้า การออกแบบ และการทำงานกลุ่ม

P3: Performance-based Learning (การเรียนรู้จากการแสดงออก)

- จัดกิจกรรม “ละครจำลองเหตุการณ์” เช่น การเจรจาระหว่างราชสำนักอยุธยาและชาติ

ตะวันตก

- นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ ถ่ายทอดความเข้าใจทางประวัติศาสตร์

ขั้นที่ 3: การประเมินผลและสะท้อนการเรียนรู้

- ประเมินจาก พฤติกรรมการมีส่วนร่วม, ผลงานกลุ่ม, และ แบบทดสอบรายบุคคล
- ให้ผู้เรียนสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection) แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม
- ครูสุรพงศ์ความรู้ร่วมกับนักเรียน เน้นความเชื่อมโยงระหว่างประวัติศาสตร์กับปัจจุบัน

ขั้นที่ 4: การพัฒนาและปรับปรุง

- นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้
- สร้างคลังสื่อหรือผลงานของนักเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ร่วมกันในอนาคต
- แชร่วีดิโอหรือเพื่อนครูหรือใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1. ผลที่เกิดขึ้นด้านความรู้

- นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
- นักเรียนร้อยละ 85 ขึ้นไปสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 3 ข้อ
- มีนักเรียนมากกว่า 90% ผ่านเกณฑ์การประเมินความเข้าใจเกี่ยวกับอาณาจักรอยุธยา
- คะแนนแบบทดสอบปลายหน่วยเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 15-25% เมื่อเทียบกับหน่วยเรียนก่อนหน้า

2. ผลที่เกิดขึ้นด้านทักษะ

1. ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking Skills) นักเรียนสามารถเชื่อมโยงสาเหตุและผลกระทบของเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ เช่น สงครามไทย-พม่า หรือการเสียดินแดน ใช้เหตุผลอธิบายแนวคิดของตนเองได้อย่างมีหลักฐานอ้างอิง ตั้งคำถามจากประเด็นสำคัญในเนื้อหาได้ เช่น “เหตุใดอยุธยาจึงถูกตีแตกหลายครั้ง?”

2. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving Skills) จากกิจกรรม Problem-based Learning (P1) นักเรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหาสมมติในอดีต แล้วออกแบบวิธีการรับมือ เช่น การวางนโยบายด้านการทูตในยุคอยุธยา มีแนวทางในการตัดสินใจและให้เหตุผลของการเลือกทางแก้ปัญหา

3. ทักษะการทำงานเป็นทีม (Collaboration Skills) สามารถแบ่งบทบาทหน้าที่ภายในกลุ่มอย่างเป็นระบบ รู้จักการฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ยอมรับความแตกต่าง และสรุปแนวคิดร่วม จากกิจกรรมในชั้น Social Learning (S2) และ Project-based (P2) มีความสามารถในการสื่อสาร และวางแผนร่วมกัน

4. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skills) นักเรียนสามารถอธิบายเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ด้วยภาษาของตนเอง ใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอ เช่น สร้าง Infographic, พรีเซนเทชัน, คลิปวิดีโอ กล้าแสดงออกในการอภิปรายกลุ่ม และนำเสนอผลงานหน้าโรงเรียน

5. ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy Skills) นักเรียนใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ในการสืบค้นข้อมูลประวัติศาสตร์ ฝึกใช้เครื่องมือดิจิทัลในการผลิตสื่อ เช่น Canva, PowerPoint, Google Docs สร้างความตระหนักในการใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ (เช่น ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล)

6. ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-learning Skills) นักเรียนสามารถวางแผนและเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองจากกิจกรรมในชั้น S1 (Self-directed Learning) มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ เช่น การค้นคว้า การทำงานส่งตรงเวลา แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนความเป็น “ผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต” มากขึ้น

3. (ผลที่เกิดขึ้นด้านคุณลักษณะ/เจตคติ)

1. เจตคติเชิงบวกต่อวิชาประวัติศาสตร์

- นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชาประวัติศาสตร์มากขึ้น เห็นว่าประวัติศาสตร์ "ไม่น่าเบื่อ" และ "มีความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง"

- ร้อยละ 80 ของนักเรียนแสดงความเห็นว่า "กิจกรรมที่ทำให้ได้ลงมือคิดและลงมือทำช่วยให้เข้าใจเนื้อหามากขึ้น"

- มีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่องในหัวข้อประวัติศาสตร์อื่น ๆ

2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร

- นักเรียนแสดงออกถึงความ **รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์** ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์บทบาทของพระมหากษัตริย์อยุธยา

มีความ **ซื่อสัตย์ มีวินัย** ในการทำงานกลุ่ม การส่งงานตรงเวลา และเคารพกติกาในชั้นเรียน

มีความ **ใฝ่เรียนรู้** ตั้งใจค้นคว้า ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง และไม่หยุดยั้งในห้องเรียน

3. ความรับผิดชอบและการเคารพผู้อื่น

- นักเรียนแสดงความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในกิจกรรมกลุ่ม เช่น การจัดทำสื่อ การรายงาน การแสดงบทบาทสมมติ

- มีการเคารพความคิดเห็นของเพื่อน พร้อมรับฟังและให้ความร่วมมืออย่างมีน้ำใจ

- เรียนรู้การจัดการความขัดแย้งในกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ เช่น การโหวตหรือหาข้อยุติร่วมกัน

4. การเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

- นักเรียนเข้าใจและเห็นความสำคัญของ **วัฒนธรรม ประเพณี ภาษา ศิลปะ และการเมืองการปกครองของอยุธยา**

- แสดงความภาคภูมิใจในรากเหง้าของความเป็นไทย และสามารถเปรียบเทียบกับสังคมปัจจุบันได้อย่างมีวิจารณญาณ

- แสดงความเคารพและตระหนักในบทบาทของบรรพบุรุษที่สู้เพื่อปกป้องแผ่นดิน

4. (ผลที่เกิดขึ้นด้านสมรรถนะ)

1. สมรรถนะด้านการจัดการตนเอง (Self-Management Competency)

- นักเรียนสามารถวางแผนการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง และจัดการเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

- มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนในงานกลุ่ม เช่น การเตรียมเนื้อหา หรือออกแบบสื่อ

- ฝึกการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองและปรับปรุงจากข้อเสนอแนะ

2. สมรรถนะด้านการคิดขั้นสูง (Higher-order Thinking Competency)

- นักเรียนสามารถ **คิดวิเคราะห์และสังเคราะห์** สถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ เช่น วิเคราะห์สาเหตุความเจริญของอยุธยา

- ใช้การ **ตั้งคำถาม** และการโต้แย้งเชิงเหตุผลในกิจกรรมการอภิปราย

- แสดงออกถึงความสามารถในการ **ประยุกต์ความรู้** ไปเชื่อมโยงกับปัจจุบัน

3. สมรรถนะด้านการสื่อสาร (Communication Competency)

- นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดทางประวัติศาสตร์อย่างชัดเจน ทั้งในการเขียนและการพูด
- ใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เช่น PowerPoint, Infographic หรือคลิปวิดีโอในการนำเสนอ
- แสดงความมั่นใจในการอภิปรายกลุ่มและการนำเสนอผลงาน

4. สมรรถนะด้านความร่วมมือ (Collaboration Competency)

- นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น เช่น การวางแผนงานกลุ่ม การแบ่งหน้าที่ และสื่อสารภายในทีม

- มีพฤติกรรมทำให้ความช่วยเหลือผู้อื่น การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง
- พัฒนาความสามารถในการสร้าง “งานกลุ่มที่มีคุณภาพ” โดยอิงหลักประวัติศาสตร์ที่ถูกต้อง

5. สมรรถนะด้านการใช้ทักษะชีวิตและเทคโนโลยี (Life & Tech Competency)

- นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างสร้างสรรค์
- มีความเข้าใจในการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม เช่น อ้างอิงแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ
- นำความรู้ทางประวัติศาสตร์ไปใช้ในชีวิตจริง เช่น การตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมปัจจุบันจากบทเรียนในอดีต

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมมากขึ้น

- การสร้างสถานการณ์ (Situation) ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนรู้สึกใกล้ชิดและเข้าใจประวัติศาสตร์ในฐานะ “เรื่องของคนจริงในชีวิตจริง”

- นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายใน อยากรู้ อยากเข้าใจ และอยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบบรรยาย

2. ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

- การนำเสนอปัญหา (Problem) และใช้กระบวนการเรียนรู้ (Process) ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

- นักเรียนสามารถตั้งข้อสงสัย สืบค้นข้อมูล เปรียบเทียบเหตุการณ์ และแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผล

3. เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านการผลิตชิ้นงาน (Product)

- การให้ผู้เรียนแสดงผลการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น อินโฟกราฟิก โปสเตอร์ วิดีโอจำลองเหตุการณ์

- ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบ

4. ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก มากกว่าผู้ถ่ายทอด

- ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอน เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และผู้ให้การสนับสนุน (Scaffolding)
- ทำให้สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนได้มากขึ้น

5. เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning)

- นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ประวัติศาสตร์กับเหตุการณ์ปัจจุบัน
- เห็นคุณค่าและบทเรียนจากอดีต นำไปสู่การพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อสังคมและประเทศชาติ

13. เจาะลึกความสำเร็จ

1. ด้านนักเรียน

1. นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาประวัติศาสตร์อย่างลึกซึ้ง
 - สามารถอธิบายเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้อย่างมีเหตุผล
 - เข้าใจความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต
2. นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเชิงเหตุผล
 - ตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางประวัติศาสตร์ได้
 - วิเคราะห์ปัญหา เปรียบเทียบมุมมองต่าง ๆ และหาข้อสรุปได้ด้วยตนเอง
3. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงได้
 - เห็นความสำคัญของเหตุการณ์ในอดีตต่อสังคมปัจจุบัน
 - มีทัศนคติที่ดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และสังคมประชาธิปไตย
4. นักเรียนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบในการเรียนรู้
 - เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มอย่างตั้งใจ
 - ทำหน้าที่ในกลุ่มอย่างมีความรับผิดชอบ ไม่รอครูบอกเสมอ
5. นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงานแสดงผลการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ
 - ผลงานสะท้อนความเข้าใจ และความคิดสร้างสรรค์ เช่น อินโฟกราฟิก ละครสั้น แผนที่ความคิดสื่อสาร

ความรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย

6. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนประวัติศาสตร์
 - เปลี่ยนจากความรู้สึก “น่าเบื่อ” มาเป็น “น่าติดตาม”
 - เห็นคุณค่าและบทเรียนจากประวัติศาสตร์ในชีวิตประจำวัน

2. ด้านครู

1. ครูออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน
 - สร้างสถานการณ์ (Situation) ที่สัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียน
 - ยกตัวอย่างหรือปัญหาที่กระตุ้นความสนใจและความอยากรู้ของนักเรียน
2. ครูสามารถจัดกิจกรรมเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Process)
 - ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน เช่น การตั้งคำถาม การอภิปราย การแสดงความคิดเห็น
3. ครูให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนผู้เรียนอย่างเหมาะสม (Scaffolding)
 - จัดเตรียมสื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น คลิปวิดีโอ, แผนภาพ, เอกสารประกอบ
 - ให้คำแนะนำหรือคำถามชี้แนะที่กระตุ้นการคิด โดยไม่ชี้คำตอบทันที
4. ครูส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการผลิตชิ้นงานของผู้เรียน
 - กระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
 - ส่งเสริมการนำเสนอผลงาน เช่น อินโฟกราฟิก รายงาน หรือการแสดงละคร
5. ครูใช้การประเมินผลที่หลากหลายและต่อเนื่อง
 - ประเมินทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

- ใช้เครื่องมือหลากหลาย เช่น แบบสังเกต แบบประเมินผลงาน แบบสอบถามความพึงพอใจ

6. ครูพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

- สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปปรับปรุง

- เปิดรับความคิดเห็นของนักเรียนและเพื่อนร่วมงานในการพัฒนาแผนการเรียน

3. ด้านผู้อำนวยการโรงเรียน

1. ผู้บริหารส่งเสริมและสนับสนุนแนวทางการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- เห็นความสำคัญของนวัตกรรม 2S3P Model และสนับสนุนให้ครูใช้ในห้องเรียน

- ผลักดันให้โรงเรียนมีนโยบายส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2. ผู้บริหารสนับสนุนทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้

- จัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เช่น อุปกรณ์ ICT, เอกสารประกอบ, แหล่งเรียนรู้

- สนับสนุนการเข้าร่วมอบรมหรือศึกษาดูงานของครูเพื่อเพิ่มศักยภาพ

3. ผู้บริหารติดตามและประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

- กำหนดกลไกการนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการใช้รูปแบบ 2S3P อย่างเป็นระบบ

- ใช้ข้อมูลจากการนิเทศเพื่อนำไปพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

4. ผู้บริหารเปิดโอกาสให้ครูมีเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้

- ส่งเสริมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

- สนับสนุนการนำเสนอผลงานของครู เช่น เวทีวิชาการภายในหรือภายนอกโรงเรียน

5. ผู้บริหารมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

- มองเห็นความสำคัญของการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

- ขับเคลื่อนนโยบายโรงเรียนให้สอดคล้องกับเป้าหมายของรูปแบบการเรียนรู้แบบ 2S3P

4. ด้านผู้ปกครอง

1. ผู้ปกครองให้ความร่วมมือและสนับสนุนการเรียนรู้ของบุตรหลาน

- ส่งเสริมให้ลูกมีเวลาในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน เช่น การค้นคว้า การทำโครงงาน การฝึกซ้อม

การแสดง

- สนับสนุนอุปกรณ์หรือทรัพยากรที่จำเป็นต่อการทำชิ้นงาน (Product)

2. ผู้ปกครองมีความเข้าใจในแนวทางการเรียนรู้แบบ 2S3P

- มีความเข้าใจในหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นสถานการณ์จริง การแก้ปัญหา และการผลิตผลงาน

- ไม่เน้นการท่องจำ แต่สนับสนุนการคิด วิเคราะห์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

3. ผู้ปกครองสื่อสารและร่วมมือกับครูอย่างสม่ำเสมอ

- เข้าร่วมประชุม รับฟังคำแนะนำจากครู และให้ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่บ้าน

- มีการติดต่อกับครูเพื่อพัฒนานักเรียนร่วมกัน

4. ผู้ปกครองให้กำลังใจและส่งเสริมเจตคติเชิงบวกต่อประวัติศาสตร์

- กระตุ้นให้ลูกสนใจเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เช่น เล่าประสบการณ์ในอดีต หรือพาไปแหล่งเรียนรู้ทาง

ประวัติศาสตร์

- เสริมสร้างค่านิยมในการเป็นพลเมืองที่ดี เช่น ความรักชาติ และการเคารพความแตกต่าง

14. ภาพกิจกรรม



15. ภาคผนวก (ใส่ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้, แบบวัดความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เป็นต้น)

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา	ใช้เวลา 9 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา	ใช้เวลา 1 ชั่วโมง
ชื่อผู้สอน นางสาวชลธิชา หลินหะตระกูล	

1. มาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ม.2/3 ระบุภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยสมัยอยุธยาและธนบุรี และอิทธิพลของภูมิปัญญาดังกล่าว ต่อการพัฒนาชาติไทยในยุคต่อมา

ตัวชี้วัดปลายทาง

ม.2/1 วิเคราะห์พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยาและธนบุรีในด้านต่างๆ

ม.2/2 วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 สรุปเรื่องราวก่อนการสถาปนาอาณาจักรอยุธยาได้ (K)

3.2 นำเสนอปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยาได้ (P)

3.3 มีความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม (A)

4. สาระสำคัญ

ก่อนการสถาปนาอาณาจักรอยุธยา มีชุมชนตั้งอยู่ก่อนแล้ว พระเจ้าอู่ทองทรงรวบรวมดินแดน และสถาปนาอาณาจักรอยุธยา โดยมีปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรือง

5. สาระการเรียนรู้

5.1 การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา

5.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน : ความสามารถในการคิดวิเคราะห์

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ (2S3P Model)

ขั้นที่ 1 S1 (Self-Learning) : ศึกษาข้อมูลเรื่องอาณาจักรอยุธยาผ่านเอกสาร

1. ครูและนักเรียนกล่าวสนทนาทักทายกัน และทำกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนเรียน โดยใช้เกมใบ้คำที่เกี่ยวข้องกับอยุธยา

2. นักเรียนเล่นเกมทายภาพ บอกสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับอยุธยา

3. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

ขั้นที่ 2 S2 (Social-Learning) : ทำกิจกรรมกลุ่ม

4. ครูเชื่อมโยงคำตอบบนนักเรียนด้วยการให้ดูวิดีโอ เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา และอธิบายเพิ่มเติม

5. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่ม 3 – 5 คน โดยให้ศึกษาเกี่ยวกับการสถาปนาอาณาจักรอยุธยาและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการในสมัยอยุธยา ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษา ดังนี้

1) ก่อนการสถาปนาเมืองอยุธยาเป็นราชธานี เมืองอยุธยา มีลักษณะอย่างไร

2) ปัจจัยสำคัญในการสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี

3) ปัจจัยที่มีผลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา

ขั้นที่ 3 P1 (Practice) : ฝึกทักษะการสรุปความรู้โดยการทำแผนผังความคิด (Mind Map)

6. สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาอธิบายให้เพื่อนในกลุ่มฟัง ผลัดกันซักถามข้อสงสัย หากประเด็นใดยังไม่ชัดเจน ให้นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นๆ เพิ่มเติม แล้วนำมาอภิปรายร่วมกันจนทุกคนมีความเข้าใจชัดเจน

ขั้นที่ 4 P2 (Presentation) : นำเสนอผลการเรียนรู้ของกลุ่มผ่านรูปแบบต่าง ๆ

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำแผนผังความคิด เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยาลงกระดาษชาร์ทที่ครูเตรียมให้ เมื่อทำเสร็จแล้วช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

ขั้นที่ 5 P3 (Product Evaluation) : ประเมินผลงาน

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแผนผังความคิด เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยาหน้าชั้นเรียน

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยาและปัจจัยที่มีผลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา

9. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

9.1 สื่อการเรียนรู้

- หนังสือเรียนประวัติศาสตร์ ชั้น ม. 2

- กระดาษชาร์ท

- วิดีโอ เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา จากยูทูบ

ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=CuDXBGZLrA>

9.2 แหล่งการเรียนรู้

แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

10. การวัดผลและประเมินผล

10.1 การวัดผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การผ่านจุดประสงค์
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) สรุปเรื่องราวก่อนการสถาปนาอาณาจักรอยุธยาได้	ตรวจแผนผังความคิด (กลุ่ม) เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา	แบบประเมินแผนผังความคิด (กลุ่ม) เรื่อง การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา	ผ่านเกณฑ์ การประเมินคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ (P) นำเสนอปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยาได้	ประเมินการนำเสนอ	แบบประเมินการนำเสนอ	ผ่านเกณฑ์ การประเมินคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม	สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ การประเมินคุณภาพระดับ 2 ขึ้นไป

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน		
	ระดับ 3 (ดีมาก)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) - สรุปเรื่องราวก่อนการสถาปนาอาณาจักรอยุธยาได้	- ทำแผนผังความคิดได้ถูกต้อง ครบถ้วน ตรงประเด็น - เนื้อหาสาระถูกต้อง - ทำงานได้เรียบร้อย และงานสำเร็จตรงเวลา	- ทำแผนผังความคิดได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน ตรงประเด็นบ้าง - เนื้อหาสาระถูกต้องแต่ไม่ครบถ้วน - ทำงานได้เรียบร้อยตรงเวลา	- ทำแผนผังความคิดไม่ตรงประเด็น - เนื้อหาสาระไม่ถูกต้อง - ทำงานได้ไม่เรียบร้อย และงานไม่สำเร็จ
ด้านทักษะกระบวนการ (P) - นำเสนอปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยาได้	- นำเสนอได้ถูกต้อง เนื้อหาครบถ้วนสมบูรณ์ - มีความแม่นยำในเนื้อหาที่นำเสนอ	- นำเสนอได้ถูกต้อง เนื้อหาครบถ้วน - มีค่อนข้างแม่นยำในเนื้อหาที่นำเสนอ	- นำเสนอได้ถูกต้อง เนื้อหาบางส่วนไม่ครบ - ขาดความแม่นยำในเนื้อหาที่นำเสนอ

	- เสียงดังฟังชัด ออกเสียงอักขระชัดเจน - มีบุคลิกภาพดี	- เสียงดังฟังชัด ออกเสียงอักขระชัดเจน - มีบุคลิกภาพค่อนข้างดี	- เสียงเบา ออกเสียง อักขระชัดเจนไม่ชัดเจน - มีบุคลิกภาพไม่ เหมาะสม
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - มีความมุ่งมั่นในการทำงาน กลุ่ม	- ทุกคนมีส่วนร่วมในการ ทำงานได้ดีมาก - มีการแบ่งหน้าที่กัน อย่างเหมาะสม - มีความรับผิดชอบในการ ทำงานดีมาก - มีความกระตือรือร้นใน การทำงานและเสร็จตรง เวลา	- ทุกคนมีส่วนร่วมในการ ทำงานได้ดี - มีการแบ่งหน้าที่กัน ค่อนข้างเหมาะสม - มีความรับผิดชอบในการ ทำงานปานกลาง - มีความกระตือรือร้นใน การทำงานและเสร็จตรง เวลา	- ไม่มีส่วนร่วมในการ ทำงานกลุ่ม - ไม่ทำงานที่ได้รับ มอบหมาย - ไม่แสดงความคิดเห็น ในการทำงานกลุ่ม - ไม่มีความกระตือรือร้น ในการทำงานและทำงาน ไม่เสร็จตรงเวลาที่ กำหนด

10.2 เกณฑ์การประเมินผล

เกณฑ์การตัดสิน

รายบุคคล : นักเรียนมีผลการเรียนรู้ไม่ต่ำกว่า กวาระดับ 2 จึงถือว่าผ่าน

รายกลุ่ม : นักเรียนร้อยละ 60 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมดมีผลการเรียนรู้ไม่ต่ำกว่าระดับ 2

แบบบันทึกหลังแผนการสอน

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นางสาวชลธิชา หลินหะตระกูล)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(นายกฤติเดช สุขสาร)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทุ่งขุนน้อยหนองจานวิทยา

