



# แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ *Active Learning*

บูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง ชุมชนชีวิตนชวนยศ

วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒



**นางสาวสุพรรณนา สมสิน**

ตำแหน่ง ครู

**โรงเรียนบ้านชิตวน**

เครือข่ายสถานศึกษาที่ 15 เมืองใน 8 (ชิตวน-ห้วยดอน)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ





การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning  
 บูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง ชุมชนชีทวนชนวนล  
 วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

จัดทำโดย  
 นางสาวสุพรรณมา สมสิน

โรงเรียนบ้านชีทวน  
 ตำบลชีทวน อำเภอเมืองใน จังหวัดอุบลราชธานี  
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

แบบรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน ชื่อ นวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ของนางสาวสุวรรณา สมสิน ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านชีทวน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้ที่สนใจศึกษาในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หรือปรับวิธีเรียนเปลี่ยนวิธีสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน และเพื่อเป็นแนวทางในการประกอบการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยี เพื่อจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้มีคุณภาพต่อไป

นางสาวสุวรรณา สมสิน  
ตำแหน่ง ครู

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม	๕
๒. ชื่อของนวัตกรรมการเรียนรู้	๕
๓. ระยะเวลาการดำเนินการ	๕
๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	๕
๕. ประเภทของนวัตกรรม	๕
๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา	๖
๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๗
๘. กลุ่มเป้าหมาย	๗
๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๗
๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๑๒
๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม	๑๔
๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๑๔
๑๓. งบประมาณการอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๑๔
๑๔. การประเมินผล	๑๕
เอกสารอ้างอิง	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	
ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่อง ชุมชนสีเขียวชวนยล	
ภาคผนวก ข ภาพกิจกรรม	
ผลงานนักเรียน	

# นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู

นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู  
 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม  
 โรงเรียนบ้านชีทวน ปีการศึกษา ๒๕๖๗  
 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

## ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสุวรรณา สมสิน ตำแหน่ง ครู กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
 โรงเรียนบ้านชีทวน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

## ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learningบูรณาการร่วมกับบอร์ด  
 เกม เรื่อง แผนผังชุมชนชีทวนชวนยล วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

## ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

## ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำ  
 ไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

## ๕. ประเภทของนวัตกรรม

- ( ) ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- ( ) ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- () ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- ( ) ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่ง  
 เรียนรู้ต่างๆ
- ( ) ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- ( ) ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ( ) ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- ( ) ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

## ๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านสังคมศึกษายังพบเจอปัญหาอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ด้วยเหตุและผล การแก้ปัญหา ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อยู่มากและแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจถึงสาเหตุหลักสำคัญในการเรียนได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบริบทของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจจะยังไม่เอื้ออำนวย อาทิเช่น สื่อ การได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ลงลงพื้นที่ พูดคุยกับชุมชน การรู้หน้าที่ของตน อาจจะยังไม่ครอบคลุมจึงส่งผลให้การเรียนของผู้เรียน ยังไม่ได้ผลตามเป้าที่ตั้งไว้ วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จึงมีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge - based society) ซึ่งการพัฒนามนุษย์ให้ ได้พัฒนาความคิด มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและสังคมอย่างสร้างสรรค์จนสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมี เหตุผลและสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้

ในด้านของการใช้การเรียน Active Learning เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาย่างใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และสร้างความเป็นประชาธิปไตยจะช่วยให้ได้รับคำตอบที่เปิดกว้าง นั่นก็คือ ได้ข้อมูล ได้ความรู้ ได้ความเข้าใจ ในประเด็นเหล่านั้นมากและลึกยิ่งขึ้น คำถามที่ตื้นนอกจากเป็นคำถามปลายเปิดแล้ว ยังเป็นคำถามที่ทำให้เราได้รับข้อมูล ได้คิดเป็นเหตุเป็นผลอย่างมาก สามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองมีระบบวัดผลการเรียนหลังเรียนแต่ละบทเพื่อให้ครูสามารถนำผลมาประเมินช่วยเหลือนักเรียนให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและยังสามารถนำผลระหว่างการเรียนของนักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านชีทวน เป็นโรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี และได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ และเจตนารมณ์ของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีสมรรถนะหลักที่สำคัญจำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้บ่มเพาะ พัฒนา และต่อยอด สมรรถนะหลักและสมรรถนะอื่นได้เต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีเจตนารมณ์เพื่อต้องการพัฒนาการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานอันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทย ให้มีคุณภาพ มีความใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายได้ การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกมนั้น สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนมากขึ้น เป็นเครื่องมือหรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสรุปเนื้อหา ให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ด้วยเหตุนี้ ครูจึงจัดทำพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาการจัดการเรียนการสอน โดยการจัดการเรียนรู้ Active learningบูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม เรื่องแผนผังชุมชนชีทวนชวนยล วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒” เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรายวิชาอื่นๆต่อไป และเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ให้มีความครอบคลุมทั่วถึงผู้เรียนในทุกๆด้านและตอบสนองต่อนโยบายทางการศึกษาที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน

## ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๒. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

## ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงขึ้น

### เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

### ๙.๑ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

#### ๙.๑.๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามา มีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ โดยผู้สอนมี บทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมในกระบวนการของการเรียนการสอน โดยเน้น ๒ องค์ประกอบหลักที่สำคัญ คือการกระทำ (doing) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และการสะท้อนประสบการณ์ (reflecting) ผู้เรียนสะท้อนได้ว่าตนกำลังเรียนรู้อะไร การมีส่วนร่วมของผู้เรียนนั้นได้รวมไปถึง การอ่าน (reading) การเขียน (writing) การอภิปราย (discussing) และการแก้ปัญหา(problem solving)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) “เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้น

ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนได้ลดกระบวนการสื่อสารและการถ่ายทอดเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนแต่หันมามุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ พยายามกระตุ้นให้เกิด บรรยากาศการเรียนที่สนุก ทำทาย และเป็นกัลยาณมิตร ตลอดจนยังมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จัก เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ การวิเคราะห์ปัญหา และการอภิปรายร่วมกัน รวมไปถึงการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยมีการให้ข้อมูลย้อนกลับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ไปประยุกต์ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ”

จากความหมายดังกล่าวจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้

ที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความสนใจ ความกระตือรือร้น และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มุ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของ ตนเองในตัวผู้เรียนมากขึ้น โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ซึ่งการเรียนรู้จะไม่ใช่งานเพียงอย่างเดียว จะต้องเกิดการเรียนรู้ผ่านการอ่าน การเขียน การอภิปราย การแก้ปัญหาหรือการประยุกต์ใช้สถานการณ์จริงร่วมกัน

ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูงสุดทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่ดีต่อการเรียนความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

### ๙. ๑.๒ ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงรูกนั้นมีความสำคัญอย่างมากได้ให้ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

๑. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดที่เป็นอิสระ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและคิดสร้างสรรค์ผู้เรียนมีโอกาสในการฝึกปฏิบัติและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง มากขึ้น โดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดทักษะเหล่านี้ ผ่านการกระตุ้นด้วยการใช้ คำถาม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ หรือการประยุกต์ความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในโลกความเป็นจริง

๒. ส่งเสริมให้เกิดการทำงานแบบร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ฝึกให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าผู้เรียนผ่านการฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จะช่วยให้เกิดทักษะการทำงานแบบร่วมมืออย่างมีประสิทธิภาพ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาช่วงสั้นๆ ในการพูดคุย คิด และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพิ่มทักษะการสื่อสาร การสร้างความตระหนักและเห็นคุณค่าของเพื่อนร่วมงาน แสดงเหตุผล สนับสนุนคำตอบที่ถูกต้องได้อย่างเหมาะสม

๓. เพิ่มแรงจูงใจและความสำเร็จในการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นต่อเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และการร่วมพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งเป็น การกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจ กระตือรือร้น และร่วมสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้นั้น เป็นการเพิ่มขีดความสามารถด้านความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมทั้งผู้เรียนจะมีทางเลือกมากขึ้นในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ของพวกเขา

### ๙.๑.๓ ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๐) อธิบายว่า Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับ สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นค่าสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพการใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และ แตกต่างกันไปตาม บริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้หน้าไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

### ๙.๑.๔ บทบาทของครูและนักเรียนของการสอนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

๑ . บทบาทของครูในการสอนแบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

๑) ครูจะต้องเป็นผู้คอยกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด ได้ซักถาม ครูต้องพยายามสร้างแรงจูงใจให้เกิดในตัวนักเรียนเมื่อเขาสามารถทำงานสำเร็จ ครูจะต้องคอยเสริมแรงให้เกิดตลอดเวลา

๒) ครูจะต้องเป็นผู้กำกับและจัดระเบียบต่างๆ ของการทำกิจกรรมเพื่อฝึกให้นักเรียนทำงานอย่างมีระเบียบและดำเนินกิจกรรมอย่างถูกขั้นตอน

๓) ครูจะต้องคอยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นอยากคิดหาคำตอบของปัญหา

๔) ครูจะต้องให้คำแนะนำหรือให้ข้อมูลแก่นักเรียนเมื่อเกิดความสงสัยและช่วยแนะนำแนวทางในการแก้ปัญหา

๕) ครูไม่ควรชี้แนะปัญหาให้กับนักเรียนโดยการบอกข้อเท็จจริง ควรใช้คำถามเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา

๖) ครูจะต้องไม่ด่วนสรุปข้อมูลด้วยตนเองควรเปิดโอกาสให้มีการอภิปรายซักถามเพื่อจะได้เกิดแนวคิดกว้างขวางยิ่งขึ้นแล้วจึงให้นักเรียนเป็นผู้สรุป

๗) ครูจะต้องพยายามหาวิธีสอนหลายๆ วิธีมาช่วยในการสอนด้วยจะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจยิ่งขึ้น

ดังนั้น บทบาทของครูในการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้จึงต้องมีการสร้างสถานการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวนักเรียนเอง เป็นผู้ถามคำถามต่างๆ ที่จะช่วยนำทางให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง

๒ . บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม ดังนี้

๑) พยายามค้นพบสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเอง

๒) ใช้หลักการต่างๆ ใช้ทักษะการสังเกต การใช้เครื่องมือ การดำเนินการทดลอง การบันทึกข้อมูล การอภิปรายและการสรุป ซึ่งนำไปสู่การคิดและหลักเกณฑ์ที่สำคัญของบทเรียน

๓) แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีอิสระและมีเหตุผล

๔) พุด ซักถามหรือโต้แย้งในสิ่งที่นักเรียนเชื่อมั่นและมีเหตุผล

## ๙.๒ นวัตกรรมการสอน (Instructional Innovation)

### ๙.๒.๑ ความหมายของนวัตกรรมการสอน

ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ และเพื่อให้เกิดประสิทธิผลในชั้นเรียน จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพยายามค้นคว้าวิธีการใหม่ๆ ที่คิดค้นขึ้นในรูปแบบต่างๆ นั้น คือ นวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันผู้วิจัยขอเสนอความหมายของของนวัตกรรมการสอน ดังนี้

สมเดช สีแสง และคณะ (๒๕๔๓) ได้ให้ความหมายว่า สิ่งประดิษฐ์หรือวิธีการใหม่ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมโดยมีการทดลองหรือพัฒนาจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ว่าจะมีผลดีในทางปฏิบัติสามารถนำไปใช้ในระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิริติ ยศยิ่งยง (๒๕๕๒) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรม เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ คิดค้นพัฒนาสามารถนำไปปฏิบัติจริงและมีการเผยแพร่ออกสู่ชุมชน ในลักษณะเป็นของใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือของเก่าที่มีอยู่แต่เดิมแต่ได้รับการปรับปรุงเสริมแต่งพัฒนาขึ้นใหม่ให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

อัจศรา ประเสริฐสิน (๒๕๖ ๐) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรมทางการศึกษาคือการสร้าง สื่อใหม่ที่จะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ความเข้าใจในบทเรียนได้ง่าย เห็นได้จริงในการใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อให้ได้ประโยชน์ในการเรียนสูงสุด เป็นได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เทพสุดา จิวตระกูล (๒๕๖๐) ได้ให้ความหมายว่า นวัตกรรมที่มีลักษณะมีความน่าสนใจ เช่น มีการใช้เกมและภาพประกอบเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ ด้วยตนเอง มีการนำสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน

### ๙.๒.๒ ความสำคัญของนวัตกรรมการสอน

ความสำคัญของนวัตกรรมการสอน ก็คือ สามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในวงการศึกษา สรุปได้ดังนี้

๑. เพื่อนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอน เช่น

๑.๑ ปัญหาเรื่องวิธีการสอน ปัญหาที่มักพบอยู่เสมอ คือ ครูส่วนใหญ่ยังคงยึดรูปแบบการสอนแบบบรรยาย โดยมีครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้เป็นการสอนที่ขาดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในชั้นปลาย เพราะนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจแล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของผู้เรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดอีกด้วย

๑.๒ ปัญหาด้านเนื้อหาวิชา บางวิชาเนื้อหาหนักและบางวิชามีเนื้อหาเป็นนามธรรม ยากแก่การเข้าใจ จึงจำเป็นต้องนำเทคนิคการสอนและสื่อมาช่วย

๑.๓ ปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน บางเนื้อหาที่มีสื่อการสอนเป็นจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้ เพื่อทำให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคิด ค้นหาค้นหาเทคนิควิธีการสอนและผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้

๒. เพื่อนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา โดยการนำสิ่งประดิษฐ์หรือแนวความคิดใหม่ๆ ในการเรียนการสอนนั้นเผยแพร่ไปสู่ผู้สอน ท่านอื่นๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับผู้สอนที่สอนในวิชาเดียวกัน ได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

### ๙.๒.๓ ประเภทของนวัตกรรมการสอน

เกริก ท่วมกลาง และคณะ (๒๕๕๒) กล่าวถึงการจำแนกประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษาว่า นวัตกรรมทางการศึกษาได้มีผู้คิดพัฒนาขึ้นมาเป็นจำนวนมาก สามารถจำแนกได้ดังนี้

๑. จำแนกตามผู้ใช้ประโยชน์โดยตรง แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๑) ประเภทสื่อสำหรับครู ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ คู่มือครู เอกสารประกอบการสอนเครื่องมือวัดผล อุปกรณ์โสตทัศนวัสดุ

๒) ประเภทสื่อสำหรับนักเรียน ได้แก่ บทเรียนสำเร็จรูป เอกสารประกอบการเรียน ชุดฝึกปฏิบัติ ใบงาน ชุดเพลง ชุดเกม การ์ตูน

๒. จำแนกตามลักษณะของนวัตกรรม แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

๑) ประเภทเทคนิควิธีการหรือกิจกรรม เช่น บทบาทสมมุติ การสอนแบบศูนย์การเรียนการสอนความคิดรวบยอดด้วยวิธีสอนอุปนัยและนิรนัย ฯลฯ

๒) ประเภทสื่อการเรียนการสอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน ชุดสื่อประสม บทเรียนโมดูล วีดิทัศน์ เกม เพลง ใบงาน

### ๙.๒.๔ การนำนวัตกรรมการสอนไปใช้

ทิตินา แชมมณี (๒๕๕๗) อธิบายว่าการนำนวัตกรรมการสอนไปใช้ในแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์สูงสุดนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องพิจารณาลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้

๑. เป็นนวัตกรรมที่ไม่ซับซ้อนและยุ่งยากจนเกินไป ใช้งาน ใช้สะดวก

๒. เป็นนวัตกรรมที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายเยอะเกินไป
๓. เป็นนวัตกรรมที่สำเร็จรูป อำนวยความสะดวกในการใช้งาน
๔. เป็นนวัตกรรมที่ไม่กระทบกระเทือนบริบทเดิมมากนัก
๕. เป็นนวัตกรรมที่ไม่มีคนเกี่ยวข้องมากนัก
๖. เป็นนวัตกรรมที่ให้ผลชัดเจน

กิดานันท์ มลิทอง (๒๕๔๓) ได้เสนอแนะว่าการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

๑. นวัตกรรมที่นำมาใช้นั้นต้องมีจุดเด่นที่เห็นได้ชัดเจนกว่าวัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการที่ใช้อยู่ในปัจจุบันมากนักน้อยเพียงใด
๒. นวัตกรรมนั้นมีความเหมาะสมหรือไม่กับระบบหรือสภาพที่เป็นอยู่
๓. มีกรณีวิจัยหรือการศึกษายืนยันแน่นอนแล้วว่า สามารถนำมาใช้ได้ดีในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน
๔. นวัตกรรมนั้นมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการของผู้ใช้อย่างจริงจัง

### ๙.๓ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชั้นบูรณาการ

นภดล เหลืองภิรมย์ (๒๕๕๐) ได้ทำวิจัยเรื่อง การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย เพื่อค้นหาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย โดยใช้ข้อมูลทฤษฎี และประมุขุมิ เช่น การค้นคว้าวรรณกรรมและเอกสารต่างๆ เพื่อกำหนดแนวคิด การสัมภาษณ์ผู้บริหาร องค์กรการนวัตกรรมการใช้สถิติในการวิเคราะห์และประเมินผลจากแบบสอบถามที่ตอบกลับจากนักวิจัย เช่น การทดสอบความเชื่อถือได้ (reliability test) ของแบบสอบถาม การทดสอบความเที่ยงตรง (validity test) ของแบบสอบถาม การวิเคราะห์ปัจจัย (factor analysis) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (correlation) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุ (multiple regression)

ผลที่ได้จากการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า แนวคิดการจัดการนวัตกรรมมี ๕ แนวทาง คือแนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการประดิษฐ์คิดค้น แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการเทคโนโลยี แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการตลาด แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการความรู้ แนวคิดการจัดการนวัตกรรมเป็นการจัดการห่วงโซ่ความสัมพันธ์ แนวคิดต่างๆเหล่านี้ให้ความสำคัญกับทรัพยากรนวัตกรรม และองค์ประกอบในการจัดการนวัตกรรมที่แตกต่างกันอันแสดงให้เห็นและยืนยันว่า ทรัพยากรนวัตกรรมและองค์ประกอบในการจัดการนวัตกรรมทุกปัจจัยส่งผลกระทบต่อความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัยผลการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ แสดงให้เห็นว่า การจัดการนวัตกรรมไม่ควรที่จะพิจารณานวัตกรรมในลักษณะปรากฏการณ์แยกส่วนที่เกิดจากปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่ควรที่จะพิจารณานวัตกรรมในลักษณะที่เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ที่เกี่ยวข้องไม่เพียงแต่ทุนที่จับต้องได้เท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับทุนที่จับต้องไม่ได้ที่เรียกว่า ทุนทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ทุนทางสังคมเชื่อมโยง (bridging social capital) ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและกระตุ้นความสามารถของนักวิจัยในการแลกเปลี่ยนความรู้แฝงเร้นที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วย ทฤษฎีนวัตกรรมก่อนหน้านี้

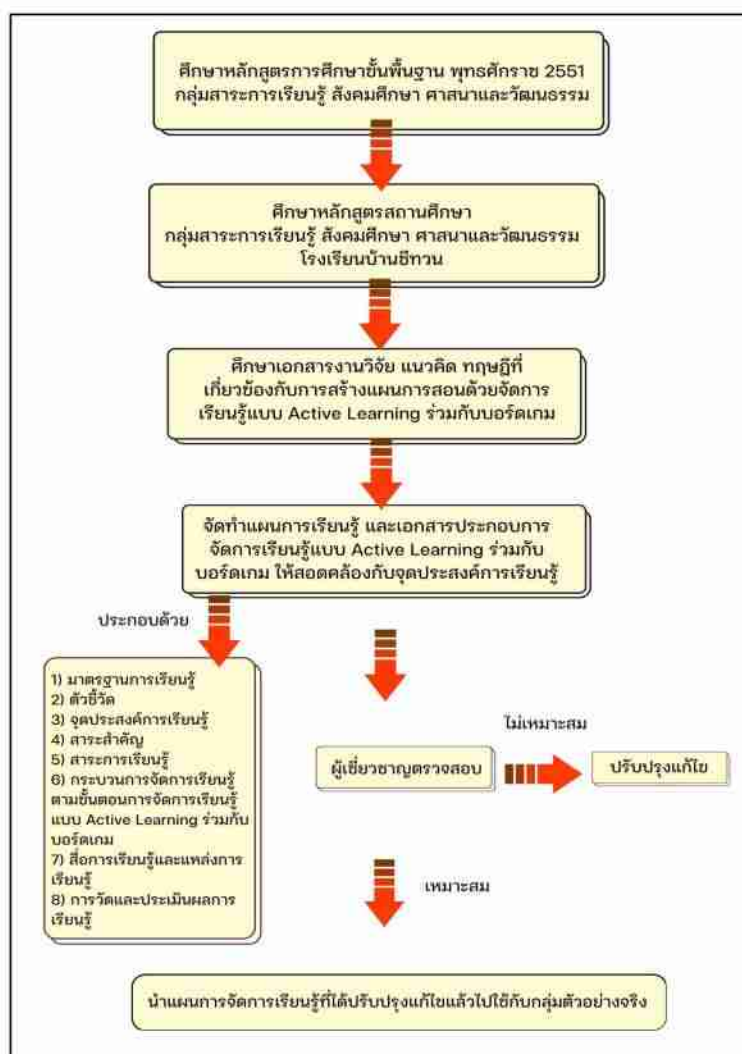
ชัตติยา กนกภากร (๒๕๕๑) ได้ทำการศึกษา เรื่องกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระภาษาไทย อย่างมีคุณภาพ ของโรงเรียนวชิรมุกฎ ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มีวัตถุประสงค์เพื่อปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี การปรับปรุงกระบวนการอย่างมีคุณภาพ มาออกแบบใหม่ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ในโรงเรียนวชิรมุกฎ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ๑) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน ๒ คน ๒)

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญครูต้นแบบที่สอนภาษาไทย ๒ คน ๓) สามเณรชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๕๐ จำนวน ๔๐ รูป ผลการวิจัยการปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ของโรงเรียนวชิรมกุญ สรุปดังนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ มี ๓ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ๑) เตรียมความพร้อม มีดัชนีวัดคุณภาพ จำนวน ๒ ดัชนีวัด ๒) จัดการเรียนการสอน มีดัชนีวัดคุณภาพ จำนวน ๕ ดัชนีวัด ๓) ประเมินและปรับปรุง จำนวน ๒ ดัชนีวัดผลการประเมินความเหมาะสมของกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบใหม่ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญร่วมกันพิจารณา และมีมติเอกฉันท์ให้นำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้โดยให้พัฒนาแบบฟอร์ม ที่เกี่ยวข้องทั้ง ๓ กระบวนการย่อย

ช่วงโชติ พันธุ์เวช (๒๕๕๕) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อัตนวิธานและการจัดการศึกษาด้วยการจัดการคุณภาพของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงครามผลการวิจัยพบว่า กระบวนการที่ออกแบบใหม่ประกอบด้วยขั้นตอนการปฏิบัติงานหลัก ๔ ขั้นตอน ได้แก่ ๑) ขั้นตอนวางแผนมีงานที่ต้องปฏิบัติ ได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการที่จำเป็นของผู้เรียน การวิเคราะห์สาเหตุแท้จริงของปัญหาที่จำเป็นเร่งด่วน การกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะ วัตถุประสงค์การวิจัยและการเตรียมวัตกรรมการเรียนรู้อัตนวิธาน ประเมินผล ๒) ขั้นตอนปฏิบัติการตามแผน มีงานที่ต้องปฏิบัติ คือ การใช้วัตกรรมการเรียนรู้อัตนวิธานตามแบบแผนการวิจัยที่กำหนดไว้ การวิเคราะห์และนำเสนอผลตาม

#### ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาแบบวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ข้าพเจ้านำมาออกแบบให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และออกแบบด้วยแนวคิดทฤษฎีเทคนิคการบริหารแบบวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้



### การออกแบบด้วยแนวคิดทฤษฎีเทคนิคการบริหารแบบวงจรคุณภาพ PDCA

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	๑. วิเคราะห์สภาพปัจจุบันปัญหาของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้งการอ่านและการเขียนโดยการทดสอบ และสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ รวมถึงกิจกรรมการเยี่ยมบ้านของนักเรียนเพื่อ นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ๒. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้เห็น ความสำคัญและขอความร่วมมือ
๒. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	๓. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอด นวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) ๔. ดำเนินการจัดหาหรือจัดทำคู่มือ/สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการผลิตสื่อในการจัดการเรียนรู้) ๕. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม และนำไปจัดกิจกรรมการ เรียนรู้
๓. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	๖. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้นวัตกรรมจัดการ เรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคม ศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จากผู้อำนวยการ สถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ ๑ ครั้ง และให้คำแนะนำเพื่อนำไปใช้ปรับปรุง ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป ๗. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม
๔. การรายงานผลเพื่อการ ปรับปรุงพัฒนา A – Act	๘. จัดทำรายงานผลการดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการ เรียนรู้ต่อไป

กระบวนการเรียนการสอน ในแต่ละขั้นตอนการของการเรียนการสอนแบบ Active learning ร่วมกับ  
บอร์ดเกม ซึ่งมีข้อช่วยรายละเอียด ดังนี้



### ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีแนวทางดังต่อไปนี้

**ขั้นที่ ๑ ขั้นกระตุ้นความสนใจ** เป็นขั้นที่ผู้สอน วางแผนสนทนากับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจในสิ่งที่จะเรียนและสามารถโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้

**ขั้นที่ ๒ ขั้นสำรวจและค้นหา** เป็นขั้นที่ผู้สอนจะเชื่อมโยงความรู้ หรือประสบการณ์ เดิมของผู้เรียน มาสร้างองค์ ความรู้ใหม่ คือการสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนจนเกิดความรู้ ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

**ขั้นที่ ๓ ขั้นอภิปรายความรู้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนเข้ากลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้ และสร้างผลงาน หมายถึง การศึกษาค้นคว้า การฝึกปฏิบัติ การทดลอง การสังเกตจากสิ่งแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา

**ขั้นที่ ๔ ขั้นขยายความเข้าใจ** เป็นขั้นที่ตัวแทนกลุ่มที่ได้จากการจับสลาก ออกมานำเสนอผลงาน

**ขั้นที่ ๕ ขั้นตรวจสอบผล** เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ ความรู้ แล้วให้ผู้เรียนทำแล้ว เปลี่ยนกันตรวจ โดยผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันเฉลย ให้ผู้เรียนแต่ละคนปรับปรุงผลงานของตนเองให้ถูกต้อง ผู้สอนรับทราบและเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมผลงาน

### ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๑๒.๒ นักเรียน มีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๑๒.๓ ครู ได้รับการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและหลากหลายวิธีมากขึ้น

๑๒.๔ โรงเรียน ได้รับการพัฒนาตามที่หลักสูตรกำหนด ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

๑๒.๕ ชุมชน ได้รับความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

### ๑๓.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้, เอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม, แบบฝึกทักษะด้านการอ่าน การเขียน และแบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์ในการจัดทำ เช่น กระดาษ กาว กรรไกร อุปกรณ์ตกแต่ง	๑ ชุด	-

\*\*\* ค่าใช้จ่ายอื่นเฉลี่ยได้ตามความเหมาะสม\*\*\*\*

## ๑๔.การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการจัดการเรียนรู้ Active leaning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด	ประเมินชั้นงาน	ใบงาน
๒) นักเรียน มีความพึงพอใจและเจตคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	สอบถามความพึงพอใจ	แบบสอบถามความพึงพอใจ

(ลงชื่อ)



ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวสุวรรณา สมสิน)

ตำแหน่งครู

## ๑๕.การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียนกำหนด

( ) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

( ✓ ) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

( ) สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

( ) อื่นๆ.....

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(...✓...) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของ สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง

(...✓...) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

(...✓...) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

ลงชื่อ



ผู้อนุมัติ

(นายไฉน ปรีปุระณะ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านชีทวน

### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๔๖) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ . กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- กิดานันท์ มลิทอง. (๒๕๔๓) เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กীরติ ยศยิ่งยง. (๒๕๕๒) องค์กรแห่งนวัตกรรม: แนวคิดและกระบวนการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (๒๕๕๕) การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: เยลโล่การพิมพ์
- ชัตติยา กนกภากร. (๒๕๕๑) กระบวนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยอย่างมีคุณภาพของโรงเรียน **วชิรมุกข์**. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/กรุงเทพฯ.
- ครูประถมดอทคอม. (๒๕๖๒). การสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม ๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗ <https://www.krupatom.com>
- ช่วงโชติ พันธุ์เวช. (๒๕๕๕) การพัฒนารูปแบบการบริหารกระบวนการจัดการสถานศึกษาอย่างมีคุณภาพตามแนวคิดเกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ ฉบับความเป็นเลิศทางการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา:กรุงเทพฯ.
- ชัยชนม์ หล้าทอง. (๒๕๕๖). รูปแบบการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม. คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ (อ้างอิงในเดชนัย ชัยชุม, เกษรา บ่าวเข้มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง, ๒๕๕๙, หน้า ๗)
- ทีศนา แคมมณี. (๒๕๔๒) การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทีศนา แคมมณี. (๒๕๖๒). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. ๙ พฤษภาคม ๒๕๖๗ . <https://www.spu.ac.th/tlc/files>
- ธีรพงศ์ แก่นอินทร์. (๒๕๕๔). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี,
- นภดล เหลืองภิรมย์. (๒๕๕๐) การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถ ในการสร้างสรรค์ **นวัตกรรมของนักวิจัย**. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง/กรุงเทพฯ.
- พิจิตรา คงพานิช. (๒๕๖๑). การสอนแบบเน้นกระบวนการคิดด้วยเทคนิค ๕E และ ๗E. ๑๐ พฤษภาคม ๒๕๖๗. <http://sukanyasansupo.blogspot.com/๒๐๑๘/๐๓/๕e-๗e.html>
- พิมพ์นธ์ เดชะคุปต์., ๒๕๕๘. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ไพศาล บรรจสุวรรณ์ (๒๕๖๑, หน้า ๑๗๑ - ๑๗๒) ไพศาล บรรจสุวรรณ์. (๒๕๖๑). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning )

# ภาคผนวก

## ภาคผนวก ก

- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
- ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชวนยล

## แผนการจัดการเรียนรู้(ตัวอย่าง)

รหัส ส๑๒๑๐๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ชุมชนซีทวนชนวนยล

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชนวนยล

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ผู้สอน นางสาวสุวรรณา สมสิน

เวลา ๒ ชั่วโมง

### สาระมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส ๕.๑ เข้าใจ ลักษณะทางกายภาพของโลกและความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกัน

ใช้แผนที่

#### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส ๕.๑ ป.๒/๒ ระบุตำแหน่งและลักษณะทางกายภาพของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในแผนผัง แผนที่รูปถ่าย และลูกโลก

### สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ระบุตำแหน่งและลักษณะทางกายภาพของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในแผนผังของสถานที่สำคัญในชุมชนบ้านซีทวน

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่สำคัญบนแผนผังของชุมชนบ้านซีทวนได้ (K)
๒. นักเรียนสามารถจำแนกและระบุตำแหน่งของสถานที่สำคัญในชุมชนบ้านซีทวนได้ (P)
๓. นักเรียนมีวินัย มีความใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

#### สาระการเรียนรู้

ตำแหน่งและลักษณะทางกายภาพของสิ่งต่างๆของสถานที่สำคัญ ที่ปรากฏในแผนผังในชุมชนบ้านซีทวน

#### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา

#### สมรรถนะการคิดขั้นสูง

๑. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
๒. การคิดสร้างสรรค์

#### อัตลักษณ์อุบลราชธานี

วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม

#### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

## กิจกรรมการเรียนรู้

### (ชั่วโมงที่ ๑)

#### ๑. ขั้นนำ(กระตุ้นความสนใจ)

๑.๑ ครูจะกระตุ้นให้นักเรียนเตรียมความพร้อมของสมองโดยการขยับร่างกาย เพื่อดูความพร้อมของนักเรียน ดังนี้

ปรบมือ ๕ ครั้ง ปรบให้ดังกว่านี้ ปรบใหม่อีกที ปรบให้ดีกว่าเดิม  
 กระตืบเท้า ๕ ครั้ง กระตืบให้ดังกว่านี้ กระตืบใหม่อีกที กระตืบให้ดีกว่าเดิม  
 หัวเราะ ๕ ครั้ง หัวเราะให้ดังกว่านี้ หัวเราะใหม่อีกที หัวเราะให้ดีกว่าเดิม

๑.๑ นักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้เรื่อง แผนผังชุมชนชิวทวนชวณยล โดยให้นักเรียนเล่นบอร์ดเกม “ชุมชนชิวทวนชวณยล” ครูจะให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๒ กลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน ในการเล่นเกมจะได้เล่นทุกคน ทีมไหนเดินได้ครบและถึงเส้นชัยจะเป็นทีมผู้ชนะ

๑.๓ ขวนนักเรียนเล่าประสบการณ์ เชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่จะเรียน เช่น “หนูเคยไปที่นี้ไหม?”, “เห็นอะไรบ้าง?”, “รู้สึกอย่างไร?” ,

#### ๒. ขั้นสอน (สำรวจและค้นหา)

๒.๑ ครูนำเสนอ สื่อ Power Point เรื่อง ครอบรู้ชุมชนชิวทวนชวณยล บ้านชิวทวน เป็นหมู่บ้านที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ เป็นเมืองเก่าและมีความเจริญรุ่งเรืองทางการศึกษา ด้านศิลปวัฒนธรรม โดยการสืบสานประเพณีอันดีงามมาอย่างต่อเนื่อง และมีโบราณสถานและแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่สำคัญ คือ ๑. วัดทุ่งศรีวิไล ๒. วัดพระธาตุสวนตาล ๓. วัดศรีนวลสว่างอารมณ์ ๔. ชัวน้อย : สะพานบุญ ๒๐๐ ปี

### (ชั่วโมงที่ ๒)

#### ๓. ขั้นอธิบายความรู้

๓.๑ นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน เล่นเกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์ (บัตรภาพสถานที่ + บัตรคำ) จำนวน ๑๐ คำ แล้วช่วยกันนำบัตรภาพบัตรคำศัพท์มาติดลงใน “แผนผังชุมชนชิวทวน ชวณยล” ให้ถูกต้อง

๓.๒ ครูนำคำศัพท์มาเน้นเสียง อ่านพร้อมกัน เช่น ชัวน้อย / วัดทุ่งศรีวิไล / วัดศรีนวลสว่างอารมณ์ / ศาลาการเปรียญ / พระพุทธไสยาสน์ / ธรรมาสันสิงห์เทินบุษบก / หอไตรกลางน้ำ / พระธาตุสวนตาล / พระพุทธรูป / วัดธาตุสวนตาล

๓.๓ นักเรียนอ่านคำพร้อมกัน และเขียนคำศัพท์

#### ๔. ขั้นขยายความเข้าใจ

๔.๑ นักเรียนทำใบงานเรื่อง “ชุมชนชิวทวนชวณยล” และให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกมาเฉลยคำตอบบนกระดาน ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบ และให้นักเรียนได้เปลี่ยนกันตรวจใบงานให้เพื่อน

#### ๕. ขั้นตรวจสอบผล

๕.๑ นักเรียนและครูร่วมกันสรุปและอภิปรายเรื่อง “แผนผังชุมชนชิวทวนชวณยล”

๕.๒ ครูใช้แบบสังเกตพฤติกรรม ประเมินผลการพูด การมีส่วนร่วม และเจตคติ

## สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๑. สื่อเทคโนโลยี “ชุมชนซีทวนชวนยล”
๒. บัตรคำ เรื่อง “ชุมชนซีทวนชวนยล”
๓. ใบงานที่ ๑ เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชวนยล : กิจกรรม จับคู่ภาพคำศัพท์และเขียนคำศัพท์  
ใบงานที่ ๒ เรื่อง ชุมชนซีทวนชวนยล
๔. สื่อเทคโนโลยี เรื่อง “รอบรู้ชุมชนซีทวนชวนยล”
๕. “แผนผังชุมชนซีทวนชวนยล”
๖. บอร์ดเกม “ชุมชนซีทวนชวนยล”

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสถานที่สำคัญบนแผนผังของชุมชนบ้านซีทวนได้	สังเกต, ตรวจผลงาน	การตอบคำถาม, แบบบันทึกคะแนนใบงานที่ ๑ เรื่อง รอบรู้ชุมชนซีทวนชวนยล : กิจกรรม จับคู่ภาพคำศัพท์และเขียนคำศัพท์ถาม-ตอบ เกี่ยวกับสถานที่สำคัญในท้องถิ่นของบ้านซีทวน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับดี ขึ้นไป, ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป , ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับดี ขึ้นไป
๒. นักเรียนสามารถจำแนกและระบุตำแหน่งของสถานที่สำคัญในชุมชนบ้านซีทวนได้	ตรวจผลงาน	แบบประเมินใบงานที่ ๒ เรื่อง ชุมชนซีทวนชวนยล	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป , ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับดี ขึ้นไป
๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนมีความกระตือรือร้น	สังเกต	แบบสังเกตและประเมินพฤติกรรมรายบุคคล,แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินได้ระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป ขึ้นไป
๔. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้านการสื่อสาร และความสามารถด้านการคิด	สังเกต	แบบประเมินสมรรถนะ	ผ่านเกณฑ์การประเมินได้ระดับดี ขึ้นไป

### ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

ได้ตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชนวนยล รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ส๑๒๑๐๑) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ของ นางสาวสุวรรณา สมสิน มีความคิดเห็นว่า

#### ๑. คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

- ดีมาก  ดี  
 พอใช้  ควรปรับปรุง

#### ๒. ความสอดคล้องกับมาตรฐานและการเรียนรู้

- สอดคล้อง  ไม่สอดคล้อง

#### ๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- ได้นำกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้อย่างเหมาะสม  
 ไม่ได้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้

#### ๔. การใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

- มีความหลากหลาย เหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน  
 ไม่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

#### ๕. การวัดและการประเมินผล

- สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้  ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

#### ๖. การนำแผนการเรียนรู้ไปใช้

- นำไปใช้ได้จริง  ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

### ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายไฉน ปริบูรณ์ )

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านซีทวน

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. ....

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผลการจัดกิจกรรมด้านทักษะ

.....

.....

.....

ผลการจัดกิจกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)

(นางสาวสุวรรณา สมสิน)  
ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

แบบบันทึกคะแนน ใบงานที่ ๑ เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชวณยล

กิจกรรม จับคู่ภาพคำศัพท์และเขียนคำศัพท์

คำชี้แจง : บันทึกคะแนนข้อที่ถูกต้องโดยใส่ ๑ และข้อที่ผิดให้ใส่ ๐

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ข้อที่										รวมคะแนน ๑๐	สรุปผล		
		๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘	๙	๑๐		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
๑.	เด็กชายธิตินพงศ์ บัณฑิต														
๒.	เด็กชายธีรเมธ โพธิ์รักษ์														
๓.	เด็กชายศุภโชค ธานี														
๔.	เด็กชายนราธิป แสงกล้า														
๕.	เด็กชายปกรณ์เกียรติ เชื้อประทุม														
๖.	เด็กชายพลสุธ มาทวี														
๗.	เด็กชายอัคนนท์ ธานี														
๘.	เด็กชายกฤษฎดา เนืองแก้ว														
๙.	เด็กหญิงศศิวิมล ลานนท์														
๑๐.	เด็กหญิงกฤติยาณี แจ้งจันทร์แรม														

\*\*\* หมายเหตุ ในแต่ละข้อ นักเรียนเขียนถูกต้อง ได้ ๑ คะแนน เขียนไม่ถูกต้องได้ ๐ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนน : คะแนนการเขียนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ

ผู้สอน

(นางสาวสุวรรณา สมสิน)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านซีทวน

แบบประเมินใบงานที่ ๒ เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชนวนล  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านซีทวน

		๑. ความถูกต้อง ( ๑๐ คะแนน )	๒. ความตรงต่อเวลา (๑๐ คะแนน)	๓. ความสวยงาม (๑๐ คะแนน)	รวมคะแนน ( ๓๐ คะแนน )	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
							ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑.	เด็กชายฐิติพงศ์ บัณฑิต							
๒.	เด็กชายธีรเมธ โพธิรักษ์							
๓.	เด็กชายศุภโชค ธานี							
๔.	เด็กชายนราธิป แสงกล้า							
๕.	เด็กชายปกรณ์เกียรติ เชื้อประทุม							
๖.	เด็กชายพสุธร มาทวิ							
๗.	เด็กชายอัครนนท์ ธานี							
๘.	เด็กชายกฤษดา เนื่องแก้ว							
๙.	เด็กหญิงศศิวิมล ลานนท์							
๑๐.	เด็กหญิงกฤติยาณี แจ้งจันทร์แรม							

ระดับคุณภาพ : ระดับ ๔ = คะแนน ๒๒ ขึ้นไป หมายถึง ดีมาก  
หมายถึง ดี

ระดับ ๒ = คะแนน ๘- ๑๔ หมายถึง ปรับปรุง  
หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ : ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

ระดับ ๓ = คะแนน ๑๓ - ๒๑

ระดับ ๑ = คะแนน ๐- ๗

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
( นางสาวสุวรรณา สมสิน )  
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านซีทวน

**แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม**  
**นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านชีทวน**

ที่	ชื่อ - สกุล	หัวข้อที่ประเมิน						รวม (๑๘ คะแนน)	ระดับคุณภาพ	สรุปผลการประเมิน	
		๑. มีการแบ่งกลุ่มและสามารถ (๓)	๒. ความร่วมมือในการทำงาน (๓)	๓. การมีส่วนร่วมของสมาชิกกลุ่ม (๓)	๔. ความรับผิดชอบหน้าที่ (๓)	๕. ปฏิบัติงานอย่างมีความสุข (๓)	๖. เวลา (๓)			ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑.	เด็กชายธิตติพงศ์ บัณฑิต										
๒.	เด็กชายธีรเมธ โพธิ์รักษ์										
๓.	เด็กชายศุภโชค ธานี										
๔.	เด็กชายนราธิป แสงกล้า										
๕.	เด็กชายปกรณ์เกียรติ เชื้อประทุม										
๖.	เด็กชายพสุธร มาทวี										
๗.	เด็กชายอัครนนท์ ธานี										
๘.	เด็กชายกฤษดา เนืองแก้ว										
๙.	เด็กหญิงศศิวิมล ลานนท์										
๑๐.	เด็กหญิงกฤติยาณี แจ้งจันทร์แรม										

\*\*\* เกณฑ์การประเมิน ระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

๑๕ - ๑๘ คะแนน หมายถึง ดี                    ๑๐ - ๑๔ คะแนน หมายถึง พอใช้                    ๐ - ๙ คะแนน  
 หมายถึง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวสุวรรณา สมสิน)  
 ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านชีทวน

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินพฤติกรรมรายบุคคล  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านชีทวน

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															รวม	สรุป (ผ/ มผ)
		ความสนใจในการทำกิจกรรม			การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			การตอบคำถาม			การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น			ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย				
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		
๑.	เด็กชายฐิติพงศ์ บัณฑิต																	
๒.	เด็กชายธีรเมธ โพธิ์รักษ์																	
๓.	เด็กชายศุภโชค ธาณี																	
๔.	เด็กชายนราธิป แสงกล้า																	
๕.	เด็กชายปกรณ์เกียรติ เชื้อประทุม																	
๖.	เด็กชายพสุธร มาทวี																	
๗.	เด็กชายอัครนนท์ ธาณี																	
๘.	เด็กชายกฤษดา เนื่องแก้ว																	
๙.	เด็กหญิงศศิวิมล ลานนท์																	
๑๐.	เด็กหญิงกฤติยาณี แจ้งจันทร์แรม																	

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน ระดับ ๓ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี  
หมายถึง ดี

ระดับ ๒ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง  
หมายถึง ปานกลาง

ระดับ ๑ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง  
หมายถึง ปรับปรุง เกณฑ์การผ่าน คะแนน ( ๙ คะแนน ) ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๑๕

คะแนน ๑๓ - ๑๕

คะแนน ๙ - ๑๒

คะแนน ๕ - ๘

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

( นางสาวสุวรรณา สมสิน )

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านชีทวน

**แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**  
**นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านชีทวน**

ที่	ชื่อ - สกุล	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน					ผลการประเมิน	
		๑. ความสามารถในการสื่อสาร (๓)	๒. ความสามารถในการคิด (๓)	๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา (๓)	รวมคะแนน (๙)	ระดับคุณภาพ	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑.	เด็กชายฐิติพงศ์ บัณทิต							
๒.	เด็กชายธีรเมธ โพธิ์รักษ์							
๓.	เด็กชายศุภโชค ธานี							
๔.	เด็กชายนราธิป แสงกล้า							
๕.	เด็กชายปกรณ์เกียรติ เชื้อประทุม							
๖.	เด็กชายพสุธร มาทวิ							
๗.	เด็กชายอัครนนท์ ธานี							
๘.	เด็กชายกฤษดา เนื่องแก้ว							
๙.	เด็กหญิงศศิวิมล ลานนท์							
๑๐.	เด็กหญิงกฤติยาณี แจ้งจันทร์แรม							

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
 (นางสาวสุวรรณา สมสิน)  
 ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านชีทวน

## เกณฑ์การประเมินสมรรถนะของผู้เรียน

พฤติกรรม	ระดับคะแนน		
	๓	๒	๑
ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการถ่ายทอด ความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน	ความสามารถในการถ่ายทอด ความรู้ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม ถูกต้อง สมบูรณ์ ชัดเจน บางส่วน	ถ่ายทอด ความรู้ ความคิด ความเข้าใจ ของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างง่ายไม่ชัดเจน หรือไม่ถูกต้อง
ความสามารถในการคิด	ความสามารถในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ได้ถูกต้องสมบูรณ์ครบถ้วน	ความสามารถในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ได้ถูกต้อง สมบูรณ์บางส่วน	ความสามารถในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์ สร้างองค์ความรู้ไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์
ความสามารถในการแก้ปัญหา	ความสามารถในการตอบคำถามชัดเจน ทำใบงานได้ถูกต้อง ทำชิ้นงานกลุ่มได้ถูกต้อง ครบถ้วน สมบูรณ์	ความสามารถในการตอบคำถามได้บางครั้ง ทำใบงานได้ถูกต้องบางส่วน ทำชิ้นงานกลุ่มได้ถูกต้อง บางส่วน	ความสามารถในการตอบคำถาม ทำใบงาน ทำชิ้นงานกลุ่มได้ไม่ถูกต้อง หรือไม่สมบูรณ์

## เกณฑ์การประเมิน

ระดับคะแนน	ระดับคุณภาพ
๗-๙	ดีมาก
๔-๖	ดี
๐-๓	พอใช้

หมายเหตุ ได้ระดับคุณภาพ ดี ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

**แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านชีทวน**

ที่	ชื่อ - สกุล	คุณลักษณะอันพึงประสงค์					ผลการประเมิน	
		๑. มีวินัย (๓)	๒. ใฝ่เรียนรู้ (๓)	๓. มุ่งมั่นในการทำงาน (๓)	๔. ใฝ่ดี (๓)	๕. รับผิดชอบ (๓)	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑.	เด็กชายฐิติพงศ์ บัณฑิต							
๒.	เด็กชายธีรเมธ โพธิ์รักษ์							
๓.	เด็กชายศุภโชค ธานี							
๔.	เด็กชายนราธิป แสงกล้า							
๕.	เด็กชายปกรณ์เกียรติ เชื้อประทุม							
๖.	เด็กชายพสุธร มาทวี							
๗.	เด็กชายอัครนนท์ ธานี							
๘.	เด็กชายกฤษดา เนืองแก้ว							
๙.	เด็กหญิงศศิวิมล ลานนท์							
๑๐.	เด็กหญิงกฤติยาณี แจ้งจันทร์แรม							

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
( นางสาวสุวรรณา สมสิน )  
ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านชีทวน

สื่อบัตรคำ เรื่อง คำศัพท์ในท้องถิ่นของบ้านชีทวน  
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

## บัตรภาพ



สื่อบัตรคำ เรื่อง คำศัพท์ในท้องถิ่นของบ้านชีทวน  
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

## บัตรภาพ



## บัตรคำศัพท์

บ้านน้อย

วัดพระธาตุสวนตาล

พระธาตุสวนตาล

วัดทุ่งศรีวิไล

วัดศรีนวลสว่างอารมณ์

ธรรมมาสน์สิงห์เหินบุษบก

ศาลาการเปรียญ

หอไตรกลางน้ำ











พระพุทธรวิเศษ

พระพุทธรไสยาสน์

**ใบงานที่ 1 เรื่อง รอบรู้ชุมชนฮีทวนชนวนล  
กิจกรรม จับคู่ภาพคำศัพท์และเขียนคำศัพท์**

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

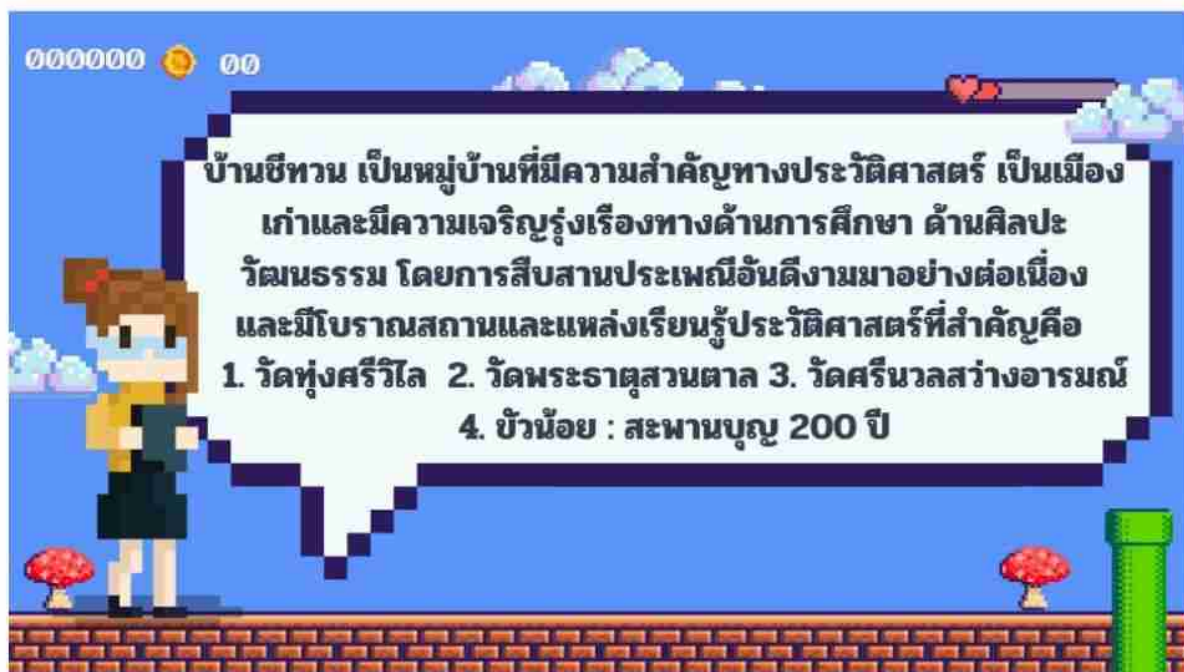
คำชี้แจง : ให้นักเรียนเติมคำศัพท์พร้อมจับคู่ภาพให้ถูกต้อง จำนวน ๑๐ คำ

๑.		๑. บ.....น.....ย
๒.		๒. วัดพระ.....ส.....นตา.....
๓.		๓. พระพุทธไส.....
๔.		๔. พระพุทธ.....เศ.....
๕.		๕. วัด.....ศรี.....ไ.....
๖.		๖. ศา.....การเปรียญ.....
๗.		๗. วัดศรี.....สว่างอา.....ณั
๘.		๘. หอ.....ตรกลาง.....
๙.		๙. ฐ.....มมาสน์สิงห์.....นบุษบ.....
๑๐.		๑๐. พระ.....ตุส.....นตา.....

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....



สื่อการสอน Power Point เรื่อง รอบรู้ชุมชนซีทวนชานยล



บอร์ดเกม  
เรื่อง ชุมชนซีทวนชวนยอด  
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒





## ภาคผนวก ข

- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้
- ผลงานนักเรียน

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้  
โดยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับบอร์ดเกม เรื่อง แผนผังชุมชนซีทวนชนวนล  
วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒







