



ผลงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัด
กิจกรรมการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5E เพื่อส่งเสริม
ทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active
learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้
บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย



นายชาตรี ยั่งยืน
นางสาวอาทิตย์ยา บุญยัง

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานสรุปผลการดำเนินงานโครงการสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ในรายวิชาภาษาอังกฤษได้จัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยได้นำการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ และนำทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ทักษะการวิเคราะห์รวมถึงไปถึงยังได้เรียนรู้ที่จะนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ใช้การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการอยากร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ แล้วนำไปสู่การลงมือทำ สามารถเชื่อมโยงความรู้จากวิชาอื่น ๆ ได้ ผ่านทางการอ่าน ฟัง พูด เขียน อภิปราย คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้อย่างรอบคอบ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการดำเนินโครงการสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อนำผลที่ได้จากการรายงานไปใช้เป็นข้อมูลพัฒนาการจัดกิจกรรมและผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น

ในโอกาสนี้ ผู้จัดทำโครงการขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง นายประยูร เหมรา และขอขอบคุณบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสงที่ทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินงานตามโครงการและรายงานผลการดำเนินงานโครงการ ที่ให้การดำเนินงานบรรลุผลตามเป้าหมายที่กำหนดเป็นอย่างดี

นายชาติรี ยิ่งยืน
นางสาวอาทิตยา บุญยัง
ครูผู้สอน

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แบบรายงานนวัตกรรม	๑
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความสำคัญของนวัตกรรม	๔
วัตถุประสงค์	๕
กลุ่มเป้าหมาย	๕
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๕
ขั้นตอนออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	๖
ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม	๘
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๙
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	๙
ภาคผนวก	

แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นายชาติกร ยิ่งยืน ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง
และนางสาวอาทิตยา บุญยัง ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกมวัฒนธรรมและประเพณีไทย

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

มนุษย์มีความผูกพันอยู่กับสังคมและสิ่งแวดล้อมของวิถีชีวิตตั้งแต่เกิดมาในสถาบันเล็กๆ คือ ครอบครัว เป็นสถาบันแรกเริ่มที่ทุกคนต้องรู้ขนบธรรมเนียมประเพณีไทย วัฒนธรรมไทย และคติความเชื่อต่างๆ ที่บรรพบุรุษได้ให้เรียนรู้อบรมสั่งสอนสืบต่อกันมา ถือได้ว่าสิ่งเหล่านี้เป็นแบบแผนของสังคมในแต่ละภาค สังคมแต่ละสังคมก็ย่อมมีความแตกต่างในเรื่องขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และคติความเชื่อแตกต่างกันออกไปทั้งนี้ขึ้นอยู่กับค่านิยมของแต่ละภาค ประเพณีไทยเป็นการกระทำกิจกรรมทางสังคมที่ผู้คนส่วนใหญ่ถือปฏิบัติสืบต่อกันมา ประเพณีเป็นบรรทัดฐานเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต ตามความคิดความเชื่อปฏิบัติเพื่อความเจริญแห่งตนและสังคม ประเพณีไทยเป็นผลมาจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และสังคมเมื่อเกิดปัญหาขึ้นมามนุษย์ก็พยายามหาวิธีการแก้ปัญหา แนวปฏิบัติการแก้ปัญหาทางธรรมชาติของคนในสมัยก่อนๆ มักอาศัยความเชื่อ เช่น แม่พระธรณี แม่พระคงคาได้ให้ที่อยู่อาศัย ให้ความสมบูรณ์แก่ไร่นา ให้ได้อาบได้กิน ดังนั้นจึงได้มีประเพณีลอยกระทงของไทย ประเพณีการบวชพระ เพื่อสร้างบุญแผ่กุศลผลบุญสืบต่ออายุพระพุทธศาสนา การเผยแพร่ทางวัฒนธรรม (Cultural diffusion) วัฒนธรรมทางหนึ่ง ย่อม แตกต่างไปจากวัฒนธรรมทางสังคมอื่น ๆ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมมิได้เกิดขึ้นมาใน ภาชนะ ที่ถูกผนึกตราบเท่าที่มนุษย์ เช่น นักท่องเที่ยว พ่อค้า ทหาร หมอสอนศาสนา และผู้อพยพยังคง ย้ายถิ่นที่อยู่จากแห่งหนึ่งไปยังแห่งอื่น ๆ เขาเหล่านั้นมักนำวัฒนธรรมของพวกเขาติดตัวไปด้วยเสมอ ซึ่งถือได้ว่า เป็นการเผยแพร่ทางวัฒนธรรม เป็นไปได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ประจักษ์ พยานในเรื่องนี้จะเห็นได้ว่าน้ำอัดลมชื่อต่าง ๆ มีอยู่ทั่วทุกมุมโลก วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ พฤติกรรมของคน

จากสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่านักเรียนยังขาดความรู้ ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้วัฒนธรรมและประเพณีในท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งส่งผลต่อการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีในท้องถิ่นให้คงอยู่ ครูผู้สอนจึงได้ค้นคว้านวัตกรรมที่น่าสนใจ จึงได้สร้างนวัตกรรมในการบูรณาการความรู้ การสอนวิชาที่เชื่อมโยงระหว่างกัน การสร้างความรู้ที่เป็นรูปธรรมแก่ผู้เรียน เป็นความรู้ที่ไม่ได้เกิดจากครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเองได้ เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Learning by Doing) ภายใต้บริบทที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และอัตลักษณ์ของสถานศึกษา จึงเป็นที่มาในการคิดค้นสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน ภายใต้ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ซึ่งเป็นการจัดทำสื่อการสอนในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมโดยมีกระบวนการดังนี้

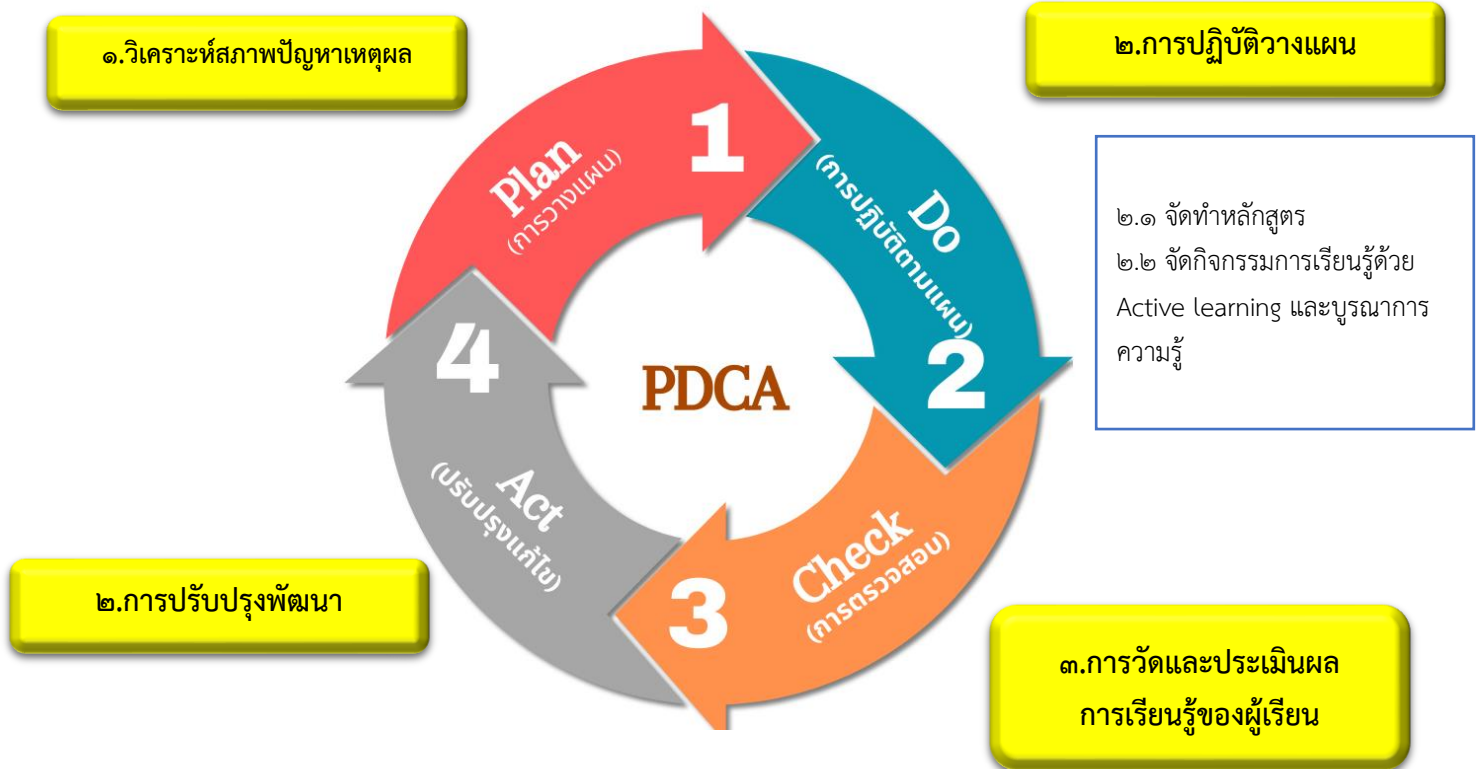
- ๑) การทำเข้าใจกับปัญหา/ผู้ใช้ (Empathize) ว่าผู้ใช้มีความต้องการ สนใจหรือปัญหาอะไร
- ๒) การกำหนดปัญหา (Define) อะไรคือสาเหตุของปัญหา และทำการกำหนดประเด็นที่จะแก้ไขให้ชัดเจน
- ๓) การระดมความคิด (Ideate) ในการหาวิธีการ รูปแบบในการแก้ปัญหา โดยผ่านการมีส่วนร่วมของ บุคลากรและนักเรียนในโรงเรียน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความจำเป็น ความต้องการของผู้ใช้จริง และความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม
- ๔) การสร้างต้นแบบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบนวัตกรรมเพื่อนำมาทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
- ๕) ทดสอบ (Test) เป็นการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายจริง และทำการสะท้อนคิดเพื่อทำการปรับปรุงต้นแบบให้ดีขึ้น



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะ การวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย

๑. ขั้นวางแผน (Plan)
๒. ขั้นดำเนินการตามแผน (Do)
๓. ขั้นสรุปผลและติดตาม (check)

๔. ขั้นตอนการดำเนินงานให้เหมาะสม (Action)



๕. ประเภทของนวัตกรรม

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้ แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

ประเภทของนวัตกรรม

() ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

ต่างๆ

() ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

วัฒนธรรมเป็นคำที่ได้มาจากการรวมคำ ๒ คำเข้าด้วยกัน คือคำว่า “วัฒนธรรม” หมายถึงความ เจริญงอกงาม รุ่งเรือง และคำว่า “ธรรม” หมายถึง การกระทำ หรือข้อปฏิบัติ วัฒนธรรมตาม ความหมายในภาษาไทย จึงหมายถึง ข้อปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเจริญงอกงาม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม,๒๕๕๙:๑๒)

พระราชบัญญัติวัฒนธรรมแห่งชาติ พ.ศ.๒๕๕๓ ได้ให้ความหมายของ “วัฒนธรรม” ว่า เป็น วิธีการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญา ซึ่งกลุ่มชน และสังคมได้ร่วมสร้างสรรค์ สันติสุข ปลูกฝัง สืบทอด เรียนรู้ ปรับปรุง และเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิด ความเจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจและวัตถุอย่างสันติสุข และยั่งยืน

วัฒนธรรม หมายถึง การดำเนินของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งซึ่งแสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ความก้าวหน้า และศีลธรรมของประชาชน (สมชัย ใจดีและ ยรรยง ศรีวิริยาภรณ์,๒๕๔๕:๑) มนุษย์สร้างวัฒนธรรมขึ้นเพื่อประโยชน์แห่งการดำรงชีวิตและการสืบทอดเผ่าพันธุ์ การดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นเรื่องที่กว้างใหญ่และมีแง่มุมต่างๆให้พิจารณาอย่างซับซ้อน เรื่องของ วัฒนธรรมจึงสามารถพิจารณาได้หลายมิติไปด้วย วัฒนธรรมมีความหมายดังนี้ ๑) วัฒนธรรม คือ ผลรวมของทุกสิ่งซึ่งเป็นความเจริญงอกงามที่สังคมนั้นๆได้ทำไว้หรือได้ส่งสมมา ๒) วัฒนธรรม คือ ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะและพุทธิปัญญาทุกแขนง ๓)วัฒนธรรม คือ สิ่งที่เป็นขนบธรรมเนียมประเพณีตกทอดจากบรรพบุรุษและ๔) วัฒนธรรม คือ สิ่งที่ดีมีค่าแสดงรสนิยมของผู้ดีหรือชนชั้นสูงที่มี การศึกษาและฐานะดี (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ,๒๕๕๑ก:๑๑)

ดังนั้น วัฒนธรรม หมายถึง ทุกสิ่งรอบตัวมนุษย์ ทั้งที่เป็นรูปธรรมสัมผัสได้และนามธรรม สัมผัสไม่ได้ เกิดจากการสร้างขึ้นของมนุษย์ เพื่อแสดงถึงความเจริญงอกงามทางปัญญาความคิดของ สังคมแต่ละกลุ่มชน ในการตอบสนองการอำนวยความสะดวกในชีวิต เป็นเสมือนเครื่องมือในการดำรง รักษาการดำรงชีวิตของคนในสังคมให้อยู่ร่วมกันอย่างสันติ มีการส่งสม เรียนรู้ ดัดแปลง พัฒนาและ สืบทอดความเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจากอดีตมาจนถึงปัจจุบันและอนาคต

โดยได้นำการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ และนำทฤษฎีกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕E เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ที่ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Engage (สร้างความสนใจ), Explore (สำรวจ), Explain (อธิบาย), Elaborate (ขยายความรู้), และ Evaluate (ประเมินผล) ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติและการเชื่อมโยงประสบการณ์ ทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การเรียนรู้เชิงรุกหรือการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ร่วมกับการนำเอากระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕E เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ที่ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Engage (สร้างความสนใจ), Explore (สำรวจ), Explain (อธิบาย), Elaborate (ขยายความรู้), และ Evaluate (ประเมินผล) นำไปสู่การจัดกิจกรรมตามฐานการเรียนรู้เป็นการเรียนการสอนที่จะช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์โดยการให้ผู้เรียนได้ลองสำรวจและค้นหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในกระบวนการนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ ทักษะการวิเคราะห์รวมไปถึงยังได้เรียนรู้ที่จะนำ

ทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ใช้การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการอยากร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ แล้วนำไปสู่การลงมือทำ สามารถเชื่อมโยงความรู้จากวิชาอื่น ๆ ได้

จากเหตุผลดังกล่าวและเพื่อให้สอดคล้องเป็นไปตามนโยบายสำคัญจึงได้จัดทำนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ การบูรณาการความรู้ การสอนวิชาที่เชื่อมโยงระหว่างกัน การสร้างความรู้ที่เป็นรูปธรรมแก่ผู้เรียน เป็นความรู้ที่ไม่ได้เกิดจากครูผู้สอนเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างขึ้นโดยผู้เรียนเองได้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (Learning by Doing) ภายใต้บริบทที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และอัตลักษณ์ของ สถานศึกษา จึงเป็นที่มาในการคิดค้นสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ภายใต้ชื่อผลงาน การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เชิงคุณภาพ

๑. เพื่อศึกษาหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย
๒. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีไทยของนักเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๓. เพื่อพัฒนาชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีไทย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย เกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๙ คน ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้นำการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียม

สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ และการนำเอาทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้ (Learning by Doing) เป็นการเรียนการสอนที่จะช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์โดยการให้ผู้เรียนได้ลองสำรวจและค้นหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในกระบวนการนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ ทักษะการวิเคราะห์รวมไปถึงยังได้เรียนรู้ที่จะนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง มีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการอยากร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ แล้วนำไปสู่การลงมือทำ สามารถเชื่อมโยงความรู้จากวิชาอื่น ๆ ได้ ผ่านทางการอ่าน ฟัง พูด เขียน อภิปราย คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้อย่างรอบครอบ

กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕E เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ที่ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอนหลัก ได้แก่

๑.Engage (สร้างความสนใจ)

๒.Explore (สำรวจ)

๓.Explain (อธิบาย)

๔.Elaborate (ขยายความรู้)

๕.Evaluate (ประเมินผล)

ขั้นตอนการสอนโดยใช้เทคนิคแบบ สืบเสาะหาความรู้ ๕E (Inquiry-Based Learning)

๑.การสร้างความสนใจ (Engagement)

ขั้นนี้เป็นของการนำเข้าสู่บทเรียนหรือนำเข้าสู่เรื่องที่อยู่ในความสนใจที่เกิดจากข้อสงสัย โดยครูผู้สอนจะต้องกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนหรือเนื้อหาใหม่ๆ ซึ่งความสนใจใคร่รู้นั้น อาจมาจากความสนใจของนักเรียนเอง การอภิปรายกลุ่ม หรือจากการนำเสนอของครูผู้สอนก็ได้ แต่จะต้องเป็นเรื่องที่นักเรียนยอมรับ โดยไม่มีการบังคับ

หลังจากนั้น เมื่อได้ข้อคำถามที่น่าสนใจแล้ว ครูผู้สอนต้องกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกัน กำหนดขอบเขตและแจกแจงรายละเอียดของเรื่องที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยใช้การรับรู้จากประสบการณ์เดิม รวมกับการศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่จะศึกษา และมีแนวทางในการสำรวจตรวจสอบมากยิ่งขึ้น

๒.การสำรวจและค้นหา (Exploration)

เมื่อทำความเข้าใจในประเด็นหรือคำถามที่สนใจศึกษาอย่างถ่องแท้แล้ว ครูผู้สอนจะเปิดโอกาสให้นักเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้า โดยการรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสำรวจ การสืบค้นจากเอกสารต่าง ๆ การทดลอง และการจำลองสถานการณ์ เป็นต้น เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานและให้ได้ข้อมูลอย่างเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการอธิบายและสรุป

๓.การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

เมื่อได้ข้อมูลอย่างเพียงพอแล้ว ครูผู้สอนจะต้องให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้อภิเคราะห์และแปลผล เพื่อสรุปผลและนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยายสรุป การสร้างแบบจำลอง การวาดภาพ หรือ การสรุปเป็นตารางหรือกราฟ ซึ่งผลสรุปที่ได้นั้น จะต้องสามารถอ้างอิงความรู้ มีความสมเหตุสมผล และมีหลักฐานที่เชื่อถือได้

๔.การขยายความรู้ (Elaboration)

เป็นขั้นของการนำความรู้ที่ได้จากขั้นก่อนหน้า มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือใช้อธิบายถึงสถานการณ์หรือเหตุการณ์เกี่ยวข้อง โดยครูผู้สอนอาจจัดกิจกรรมและให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ เช่น ตั้งคำถามจากการศึกษาเพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับประสบการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องได้มากขึ้น

๕. การประเมินผล (Evaluation)

เป็นขั้นของการประเมินการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่าง ๆ เช่น การทำข้อสอบ การทำรายงานสรุป หรือการให้นักเรียนประเมินตัวเอง เป็นต้น เพื่อตรวจสอบนักเรียนว่ามีความรู้ที่ถูกต้องมากน้อยเพียงไรจากการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ดังกล่าว ครูผู้สอนจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียน วิเคราะห์ วิจัยและคิดพิจารณาความรู้ที่ได้ให้รอบคอบ โดยมีครูผู้สอนช่วยตรวจสอบและปรับปรุงความรู้ที่นักเรียนได้รับนั้นให้ถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับความรู้เดิมของนักเรียนมากยิ่งขึ้น และนำนักเรียนไปสู่คำถามที่ต้องการการตรวจสอบต่อไปอย่างต่อเนื่อง

บทบาทครู และบทบาทนักเรียน

บทบาทหลักของครูในการสอนแบบ ๕E คือการเป็น **ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้นำทาง (Guide)** มากกว่าการเป็นผู้บรรยายความรู้แต่เพียงฝ่ายเดียว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้

บทบาทของครูในแต่ละขั้นตอนมีดังนี้ครับ:

๑. ขั้นสร้างความสนใจ (Engage)

- **สร้างความอยากรู้อยากเห็น:** ครูมีบทบาทในการนำเสนอสถานการณ์ ปัญหา วิดีโอ หรือตั้งคำถามที่น่าสนใจ และเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือประสบการณ์ในชีวิตจริงของนักเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและดึงดูดนักเรียนเข้าสู่บทเรียน
- **ประเมินความรู้เดิม:** สังเกตและรับฟังแนวคิดเริ่มต้นหรือความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้น เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนรู้ขั้นต่อไป

๒. ขั้นสำรวจและค้นหา (Explore)

- **จัดเตรียมทรัพยากร:** ครูต้องเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ แหล่งข้อมูล หรือกิจกรรมการทดลองที่เพียงพอและเหมาะสมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
- **สังเกตและให้คำแนะนำ:** ขณะที่นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล ครูจะเดินสังเกตการณ์ ถามคำถามเพื่อกระตุ้นความคิด และให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น โดยไม่บอกคำตอบโดยตรง แต่จะช่วยให้ นักเรียนค้นพบคำตอบด้วยตนเอง
- **ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน:** สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกัน

๓. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explain)

- **กระตุ้นการนำเสนอ:** เปิดโอกาสให้นักเรียนนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ อภิปรายผล และสรุปแนวคิดหรือหลักการทางวิทยาศาสตร์ตามความเข้าใจของตนเอง
- **แนะนำคำศัพท์และแนวคิด:** หลังจากนักเรียนพยายามอธิบายด้วยภาษาของตนเองแล้ว ครูจึงมีบทบาทในการแนะนำคำศัพท์ทางวิชาการ นิยาม หรือหลักการที่เป็นทางการ เพื่อเชื่อมโยงกับสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้มา
- **ชี้แจงให้ชัดเจน:** ช่วยซักถามและทำให้ความรู้ที่ได้รับมีความชัดเจน ถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๔. ขั้นขยายความเข้าใจ (Elaborate/Extend)

- **จัดหาสถานการณ์ใหม่:** ครูจัดกิจกรรมหรือสถานการณ์เพิ่มเติมที่ซับซ้อนขึ้น หรือแตกต่างออกไป เพื่อให้ นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ อธิบายปรากฏการณ์ใหม่ๆ หรือเชื่อมโยงความรู้สู่บริบทในชีวิตจริง
- **ท้าทายความคิด:** ท้าทายความเข้าใจของนักเรียนให้ลึกซึ้งและกว้างขวางขึ้น โดยการตั้งคำถามระดับสูง

๕. ขั้นประเมิน (Evaluate)

- **ประเมินอย่างต่อเนื่อง:** ครูประเมินความเข้าใจของนักเรียนตลอดทั้งกระบวนการ (ไม่ใช่แค่ตอนท้าย) ผ่านการสังเกต การซักถาม การตรวจผลงาน หรือการสอบวัดผล

- **สะท้อนผลการเรียนรู้:** ให้นักเรียนได้มีโอกาสประเมินตนเองและเพื่อนร่วมชั้น เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของความรู้ที่ได้รับ

โดยสรุปแล้ว บทบาทของครูในการสอน ๕E คือการ **เตรียมความพร้อม จัดสภาพแวดล้อม และเป็นผู้ชี้แนะแนวทาง** เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

บทบาทนักเรียนในรูปแบบการเรียนการสอนแบบ ๕E บทบาทของนักเรียนจะเปลี่ยนจาก "ผู้รับความรู้" เป็น "ผู้สร้างความรู้" และ "ผู้เรียนรู้เชิงรุก (Active Learner)" ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของแนวคิดนี้ครับ บทบาทหลักของนักเรียนในแต่ละขั้นตอนมีดังนี้:

๑. ขั้นสร้างความสนใจ (Engage)

- **ให้ความสนใจและมีส่วนร่วม:** นักเรียนมีหน้าที่เปิดใจ รับฟังสถานการณ์หรือคำถามที่ครูนำเสนอ
- **ระดมความคิด:** พยายามเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม ความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อตอบคำถามเบื้องต้น หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อที่จะเรียน

๒. ขั้นสำรวจและค้นหา (Explore)

- **ลงมือปฏิบัติจริง:** นี่คือหัวใจสำคัญ นักเรียนต้องมีบทบาทเป็น "นักสำรวจ" หรือ "นักวิทยาศาสตร์ตัวน้อย" ในการทดลอง ค้นคว้าข้อมูล สังเกตการณ์ และเก็บข้อมูล
- **ทำงานร่วมกับผู้อื่น:** สื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม
- **บันทึกข้อมูล:** จดบันทึกสิ่งที่สังเกตเห็น หรือผลการทดลองอย่างเป็นระบบ

๓. ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explain)

- **นำเสนอและสื่อสาร:** นักเรียนมีบทบาทในการนำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือค้นพบจากการสำรวจให้เพื่อนและครูฟัง
- **อภิปรายและให้เหตุผล:** ใช้ข้อมูลที่รวบรวมได้มาอธิบายปรากฏการณ์หรือตอบคำถามที่ตั้งไว้
- **รับฟังความคิดเห็น:** ฟังแนวคิดของเพื่อนและครู เพื่อเปรียบเทียบและทำความเข้าใจหลักการทางวิชาการที่ถูกต้อง

๔. ขั้นขยายความเข้าใจ (Elaborate/Extend)

- **ประยุกต์ใช้ความรู้:** นักเรียนนำความรู้และแนวคิดที่เรียนมาไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่ๆ หรือบริบทที่แตกต่างออกไป
- **พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง:** คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเชื่อมโยงความรู้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

๕. ขั้นประเมิน (Evaluate)

- **ประเมินตนเอง:** นักเรียนมีบทบาทในการทบทวนว่าตนเองเข้าใจเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใด มีส่วนไหนที่ยังสงสัย หรือเข้าใจผิด
- **แสดงออกถึงความเข้าใจ:** แสดงความรู้ความเข้าใจผ่านการทำแบบฝึกหัด การสอบ หรือการนำเสนอโครงการ

โดยสรุป นักเรียนในโมเดล ๕E คือ **ผู้ที่รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง (Self-directed learner)** โดยมีหน้าที่กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ สร้างองค์ความรู้ และนำความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้

การบูรณาการอัตลักษณ์อุบลราชธานีเข้าสู่หลักสูตรรายวิชา

- ผลิตรายได้ในชุมชน
- วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
- ภาษาและวัฒนธรรม
- ประเพณีและความเชื่อ
- ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
- ความเป็นนักปราชญ์ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
- การประกอบอาชีพ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัด หลักสูตรสมรรถนะที่สอดคล้องกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย

๒. กำหนดเนื้อหาที่ใช้สอน สื่อ วัตกรรมการใช้สำหรับแบบฝึกเสริมทักษะเพื่อการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ วัฒนธรรมและประเพณีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้ชุดการสอนบอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย

๓. สร้างนวัตกรรม สื่อการสอน สื่อดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้เกมการศึกษาและการลงมือปฏิบัติ ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๔. นำนวัตกรรม สื่อการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ที่สร้างขึ้นนำเสนอให้ผู้บริหาร และคณะครูโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

๕. ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง และจัดพิมพ์นวัตกรรม สื่อการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย แล้วนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๖. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จากนั้นนำผลที่ได้บันทึกไว้ใช้เป็นคะแนนสอบก่อนเรียนสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

๗. ดำเนินการทดลอง โดยให้เป้าหมายศึกษานวัตกรรม สื่อการสอน สื่อดิจิทัล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ดังนี้

- ให้นักเรียนเรียนรู้ เกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีไทย แหล่งเรียนรู้ในชุมชน ผลิตรายได้ในชุมชน และภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดอุบลราชธานี จากสื่อการสอนดิจิทัล

- ให้นักเรียนทำใบงานวิเคราะห์ แล้วเขียนลงในผังมโนทัศน์
- ให้นักเรียนเล่นเกม สื่อชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย
- ให้นักเรียนทำใบงาน
- ให้นักเรียนฝึกลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองตามสภาพจริง
- นักเรียนนำเสนอผลงานและครูประเมินผลงานนักเรียน
- เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมาย

๘. การวัดและประเมินผล

ตามแนวทางฐานสมรรถนะ (Competency – Based Assessment : CBA) โดยมีลักษณะ ดังนี้

๑. วัดสมรรถนะอันเป็นองค์รวมของความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ ไม่ใช่เวลามาก กว่าการสอบวัดตามตัวชี้วัดจำนวนมาก

๒. วัดจากพฤติกรรม/การกระทำ/การปฏิบัติ ที่แสดงออกถึงความสามารถในการใช้ความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะต่างๆ ตามเกณฑ์การปฏิบัติ ที่กำหนด เป็นการวัดอิงเกณฑ์มีใช้องกลุ่ม และมีหลักฐานการ ปฏิบัติใช้ตรวจสอบได้

๓. ใช้การประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) จากสิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง และ ความก้าวหน้าในการปฏิบัติงาน เช่น การประเมินจากการปฏิบัติ (Performance Assessment) การประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio Assessment) รวมถึงการประเมินตนเอง (Student Self Assessment) และการ ประเมินโดยเพื่อน (Peer Assessment)

๔. ใช้สถานการณ์เป็นฐาน เพื่อให้บริบท การวัด และประเมินเป็นสภาพจริงมากขึ้น โดยกิจกรรมการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ

๙. ใช้วิธีการทางสถิติ t-test เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกและเกม

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย

มีดังนี้

๑. คำอธิบายรายวิชา
๒. โครงสร้างหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
๓. แผนการสอน

โดยได้นำนวัตกรรมการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย มาใช้กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๙ คน ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง ซึ่งมีรายละเอียดโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม ดังนี้

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

ส๑๕๑๐๑ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

เวลา ๘๐ ชั่วโมง

คำอธิบายรายวิชา

วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม และหลักในการพัฒนาชาติไทย สรุปรูปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์จนถึงพุทธกิจสำคัญ หรือประวัติศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด เห็นคุณค่า และประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด อธิบายองค์ประกอบ และความสำคัญของพระไตรปิฎกหรือ คัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ แสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามไตรสิกขาและหลักธรรมโอวาท ๓ ในพระพุทธศาสนา หรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด เห็นคุณค่าและสวดมนต์ แผ่เมตตา มีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิในพระพุทธศาสนา หรือการพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ เพื่อการพัฒนาตนเองและสิ่งแวดล้อม จัดพิธีกรรมตามศาสนาที่ตนนับถืออย่างเรียบง่าย มีประโยชน์ และปฏิบัติตนถูกต้อง ปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรม และวันสำคัญทางศาสนา ตามที่กำหนด และอภิปรายประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม มีมารยาทของความเป็นศาสนิกชนที่ดี ตามที่กำหนด

อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ ประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว โรงเรียนและชุมชน อธิบายหลักการสำคัญและประโยชน์ของสหกรณ์ โดยนำแนวคิดและทฤษฎี การเรียนรู้เชิงรุกหรือการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ร่วมกับการนำเอาทฤษฎีกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ ๕E เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ที่ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ Engage (สร้างความสนใจ), Explore (สำรวจ), Explain (อธิบาย), Elaborate (ขยายความรู้), และ Evaluate (ประเมินผล) นำไปสู่การจัดกิจกรรมตามฐานการเรียนรู้เป็นการเรียนการสอนที่จะช่วยเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์โดยการให้ผู้เรียนได้ลองสำรวจและค้นหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในกระบวนการนี้ผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ ทักษะการวิเคราะห์รวมถึงยังได้เรียนรู้ที่จะนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายพื้นที่นวัตกรรมนาร่อง จึงได้นำมาปรับใช้การเรียนการสอนเกี่ยวกับสถานที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานี สามารถวิเคราะห์สถานที่ท่องเที่ยวในอุบลราชธานี เรียนรู้วิถีชีวิต ผลิตภัณฑ์ ประเพณี ประวัติศาสตร์ ชื่นชม ภาควิมิตลักษณ์อุบลราชธานี

สืบค้นและอธิบายข้อมูลลักษณะทางกายภาพในภูมิภาคของตนด้วยแผนที่และรูปถ่าย อธิบายลักษณะทางกายภาพที่ส่งผลต่อแหล่งทรัพยากรและสถานที่สำคัญในภูมิภาคของตน วิเคราะห์สิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นของประชากรในภูมิภาคของตน วิเคราะห์อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ก่อให้เกิดวิถีการดำเนินชีวิตในภูมิภาคของตน นำเสนอตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นผลจากการรักษาและทำลายสิ่งแวดล้อม และเสนอแนวทางในการจัดการสิ่งแวดล้อมในภูมิภาคของตน

นักเรียนมีสมรรถนะการคิด การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การเป็นพลเมืองที่ดี การจัดการตนเอง ประกอบด้วย การเห็นคุณค่าในตนเอง การมีเป้าหมายในชีวิต การจัดการอารมณ์และความเครียด การจัดการปัญหาและภาวะวิกฤต, สมรรถนะการคิดขั้นสูง ประกอบด้วย การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดเชิงระบบ การคิดสร้างสรรค์ และการคิดแก้ปัญหา และสมรรถนะการอาชีพ ประกอบด้วย การทำงานเพื่อการดำรงชีวิต ทักษะกระบวนการทำงาน

ทักษะการจัดการ ทักษะกระบวนการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแสวงหาความรู้ และความปลอดภัยในการทำงาน

มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นค่านิยมร่วมที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ทั้งในฐานะพลเมืองไทยและพลโลก ประกอบด้วย ๑) รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ๒) ซื่อสัตย์สุจริต ๓) มีวินัย ๔) อยู่อย่างพอเพียง ๕) มีจิตสาธารณะ

มาตรฐานตัวชี้วัด

ส ๑.๑ ป.๕/๑, ป.๕/๒, ป.๕/๓, ป.๕/๔, ป.๕/๕ , ป.๕/๖, ป.๕/๗

ส ๑.๒ ป.๕/๑, ป.๕/๒ , ป.๕/๓

ส ๒.๑ ป.๕/๑ , ป.๕/๒, ป.๕/๓, ป.๕/๔

ส ๒.๒ ป.๕/๑, ป.๕/๒, ป.๕/๓

ส ๓.๑ ป.๕/๑, ป.๕/๒ , ป.๕/๓

ส ๓.๒ ป.๕/๑, ป.๕/๒

ส ๕.๑ ป.๕/๑, ป.๕/๒

ส ๕.๒ ป.๕/๑, ป.๕/๒, ป.๕/๓

รวม ๘ มาตรฐาน ๒๖ ตัวชี้วัด (๑๗ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ๙ ตัวชี้วัดปลายทาง)

ตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

ที่ ๑ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐาน ส ๑.๑ รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข		
๑	ส ๑.๑ ป.๕/๑ วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและหลักในการพัฒนาชาติไทย ส ๑.๑ ป.๕/๒ สรุปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์จนถึงพุทธกิจสำคัญ หรือประวัติศาสดาที่ตนนับถือตามที่กำหนด ส ๑.๑ ป.๕/๓ เห็นคุณค่า และประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด ส ๑.๑ ป.๕/๔ อธิบายองค์ประกอบและความสำคัญของพระไตรปิฎกหรือคัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ ส ๑.๑ ป.๕/๖ เห็นคุณค่าและสวดมนต์ แผ่เมตตา มีสติที่เป็นพินทุฐานของสมาธิในพระพุทธศาสนาหรือการพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	ส ๑.๑ ป.๕/๕ แสดงความเคารพพระรัตนตรัย และปฏิบัติตามไตรสิกขา และหลักธรรมโอวาท ๓ ในพระพุทธศาสนา หรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด ส ๑.๑ ป.๕/๗ ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ เพื่อการพัฒนาตนเองและสิ่งแวดล้อม
มาตรฐาน ส ๑.๒ เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ		
๒	ส ๑.๒ ป.๕/๑ จัดพิธีกรรมตามศาสนาที่ตนนับถืออย่างเรียบง่าย มีประโยชน์ และปฏิบัติตนถูกต้อง ส ๑.๒ ป.๕/๓ มีมรรยาทของความเป็นศาสนิกชนที่ดีตามที่กำหนด	ส ๑.๒ ป.๕/๒ ปฏิบัติตนในศาสนพิธีพิธีกรรม และวันสำคัญทางศาสนาตามที่กำหนด และอภิปรายประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

สาระที่ ๒ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐาน ส ๒.๑ เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข		
๓	ส ๒.๑ ป.๕/๒ เสนอวิธีการปกป้องคุ้มครองตนเอง หรือผู้อื่น จากการละเมิดสิทธิเด็ก	ส ๒.๑ ป.๕/๑ ยกตัวอย่างและ ปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิเสรีภาพ และหน้าที่ในฐานะ พลเมืองดี

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐาน ส ๒.๑ เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข		
๔	ส ๒.๑ ป.๕/๓ เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต ในสังคมไทย	ส ๒.๑ ป.๕/๔ มีส่วนร่วมในการ อนุรักษ์และเผยแพร่ภูมิปัญญา ท้องถิ่นของชุมชน
มาตรฐาน ส ๒.๒ เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่ง การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข		
๕	ส ๒.๒ ป.๕/๑ อธิบายโครงสร้าง อำนาจหน้าที่และความสำคัญ ของการปกครองส่วนท้องถิ่น	ส ๒.๒ ป.๕/๓ วิเคราะห์ประโยชน์ ที่ชุมชน จะได้รับจากองค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น
	ส ๒.๒ ป.๕/๒ ระบุบทบาท หน้าที่ และวิธีการเข้าดำรงตำแหน่ง ของผู้บริหารท้องถิ่น	

สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐาน ส ๓.๑	เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ	
๖	<p>ส ๓.๑ ป.๕/๑ อธิบายปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ</p> <p>ส ๓.๑ ป.๕/๓ อธิบายหลักการสำคัญและประโยชน์ของสหกรณ์</p>	<p>ส ๓.๑ ป.๕/๒ ประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน</p>
มาตรฐาน ส ๓.๒	เข้าใจระบบและสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก	
๗	<p>ส ๓.๒ ป.๕/๑ อธิบายบทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคาร</p>	<p>ส ๓.๒ ป.๕/๒ จำแนกผลดีและผลเสียของการกู้ยืม</p>

สาระที่ ๔ ประวัติศาสตร์

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
<p>มาตรฐาน ส ๔.๑ เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ</p>		
๘	<p>ส ๔.๑ ป.๕/๓ อธิบายความแตกต่างระหว่าง ความจริงกับข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเรื่องราวในท้องถิ่น</p>	<p>* ส ๔.๑ ป.๕/๒ รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบคำถามทางประวัติศาสตร์อย่างมีเหตุผล ส ๔.๑ ป.๕/๑ สืบค้นความเป็นมาของท้องถิ่นโดยใช้หลักฐานที่หลากหลาย</p>
<p>มาตรฐาน ส ๔.๑ เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ</p> <p>มาตรฐาน ส ๔.๒ เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น</p> <p>มาตรฐาน ส ๔.๓ เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรัก ความภูมิใจ และธำรงความเป็นไทย</p>		
๙	<p>ส ๔.๒ ป.๕/๑ อธิบายอิทธิพลของอารยธรรม อินเดียและจีนที่มีต่อไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยสังเขป</p> <p>ส ๔.๓ ป.๕/๒ อธิบายปัจจัยที่ส่งเสริมความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจ และการปกครองของอาณาจักรอยุธยา</p> <p>ส ๔.๓ ป.๕/๓ บอกประวัติและผลงานของบุคคลสำคัญสมัยอยุธยาและธนบุรีที่น่าภาคภูมิใจ</p> <p>ส ๔.๓ ป.๕/๔ อธิบายภูมิปัญญาไทยที่สำคัญสมัยอยุธยาและธนบุรีที่น่าภาคภูมิใจและควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้</p>	<p>* ส ๔.๑ ป.๕/๒ รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อตอบคำถามทางประวัติศาสตร์อย่างมีเหตุผล ส ๔.๒ ป.๕/๒ อภิปรายอิทธิพลของวัฒนธรรมต่างชาติที่มีต่อสังคมไทยปัจจุบันโดยสังเขป ส ๔.๓ ป.๕/๑ อธิบายพัฒนาการของอาณาจักร อยุธยาและธนบุรีโดยสังเขป</p>

หมายเหตุ * วิธีการทางประวัติศาสตร์เป็นกระบวนการที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ดังนั้น วิธีการทางประวัติศาสตร์จึงระบุไว้ในทุกกลุ่มตัวชี้วัดที่แสดงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ที่ผู้เรียนควรศึกษา

สาระที่ ๕ ภูมิศาสตร์

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
<p>มาตรฐาน ส ๕.๑ เข้าใจลักษณะของโลกทางกายภาพ และความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันและกัน ในระบบของธรรมชาติ ใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ในการค้นหาวิเคราะห์ สรุปล และใช้ข้อมูลภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ</p> <p>มาตรฐาน ส ๕.๒ เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน</p>		
๑๐	<p>ส ๕.๑ ป.๕/๑ สืบค้นและอธิบายข้อมูลลักษณะทางกายภาพ ในภูมิภาคของตนด้วยแผนที่และรูปถ่าย</p> <p>ส ๕.๑ ป.๕/๒ อธิบายลักษณะทางกายภาพที่ส่งผลกระทบต่อ แหล่งทรัพยากรและสถานที่สำคัญในภูมิภาคของตน</p> <p>ส ๕.๒ ป.๕/๑ วิเคราะห์สิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่มีอิทธิพลต่อ ลักษณะการตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นของประชากรในภูมิภาค ของตน</p>	<p>ส ๕.๒ ป.๕/๒ วิเคราะห์อิทธิพล ของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ที่ก่อให้เกิดวิถีการดำเนินชีวิต ในภูมิภาคของตน</p>
<p>มาตรฐาน ส ๕.๒ เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน</p>		
๑๑	-	<p>ส ๕.๒ ป.๕/๓ นำเสนอตัวอย่าง ที่สะท้อนให้เห็นผลจากการรักษา และทำลายสิ่งแวดล้อม และเสนอ แนวทางในการจัดการสิ่งแวดล้อม ในภูมิภาคของตน</p>

รวม ๓๖ ตัวชี้วัด ๒๒ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ๑๔ ตัวชี้วัดปลายทาง

โครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

รหัสวิชา ส ๑๕๑๐๑

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

สาระที่ ๑ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

หน่วย การ เรียนรู้ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	ชั่วโมง
๑	ความสำคัญของ พระพุทธศาสนา พุทธ ประวัติ และศาสนาที่ตน นับถือ	๑. ความสำคัญของศาสนา	ส. ๑.๑ ป.๕/๑	๑
		๒. พุทธประวัติและศาสนาที่ตนนับถือ	ส. ๑.๑ ป.๕/๒	๒
๒	พุทธสาวก ชาดก และ พุทธศาสนิกชนตัวอย่าง	๑. พุทธสาวก	ส. ๑.๑ ป.๕/๓	๓
		๒. ชาดก	ส. ๑.๑ ป.๕/๓	๔
		๓. พุทธศาสนิกชนตัวอย่าง		
๓	พระไตรปิฎกและคัมภีร์ ของศาสนาต่างๆ	๑. พระไตรปิฎกและคัมภีร์ของศาสนา ต่างๆ	ส. ๑.๑ ป.๕/๔	๕
๔	หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนาและ หลักคำสอนของศาสนา ต่างๆ	๑. พระรัตนตรัย	ส. ๑.๑ ป.๕/๕	๖
		๒. ไตรสิกขา		
		๓. โอวาท๓		
		๔. พุทธศาสนสุภาษิต		
		๕. หลักธรรมเพื่อพัฒนาตนเองและ สิ่งแวดล้อม	ส. ๑.๑ ป.๕/๗	๗
		๖. หลักธรรมคำสอนของศาสนาต่างๆ	ส. ๑.๑ ป.๕/๕	๘
๕	หน้าที่และมรรยาทชาว พุทธ	๑. หน้าที่ชาวพุทธ	ส. ๑.๒ ป.๕/๑	๙
		๒. มรรยาทชาวพุทธ	ส. ๑.๒ ป.๕/๓	๑๐
๖	การบริหารจิตและเจริญ ปัญญา	๑. การสวดมนต์ไหว้พระ สรรเสริญคุณ พระรัตนตรัย และแผ่เมตตา	ส. ๑.๑ ป.๕/๖	๑๑

		๒. การพัฒนาจิตตามแนวทางของ พระพุทธศาสนา		
๗	ศาสนพิธีและวันสำคัญ ทางพระพุทธศาสนา	๑. ศาสนพิธี	ส. ๑.๒ ป.๕/๒	๑๒
		๒. กิจกรรมในวันสำคัญทาง พระพุทธศาสนา	ส. ๑.๒ ป.๕/๒	๑๓

สาระที่ ๒ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

หน่วย การ เรียนรู้ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	ชั่วโมง
๑	พลเมืองดีของสังคม	๑. สถานภาพ บทบาท สิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่ของพลเมือง	ส. ๒.๑ ป.๕/๑	๑๔
		๒. หน้าที่และลักษณะของพลเมืองดี	ส. ๒.๑ ป.๕/๑	๑๕
๒	สิทธิเด็กและการ ปกครองคุ้มครองสิทธิ เด็กในสังคมไทย	๑. สิทธิเด็กและการปกป้องคุ้มครองสิทธิ เด็กในสังคมไทย	ส. ๒.๑ ป.๕/๒	๑๖
๓	การปกครองส่วนท้องถิ่น ของไทย	๑. การปกครองส่วนท้องถิ่น อำนาจ หน้าที่และความสำคัญของการปกครอง ส่วนท้องถิ่น	ส. ๒.๒ ป.๕/๑	๑๗
		๒. องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นกับ บริการสาธารณสุขประโยชน์ในชุมชน	ส. ๒.๒ ป.๕/๒ ส. ๒.๒ ป.๕/๓	๑๘
๔	วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ท้องถิ่น	๑. วัฒนธรรมไทย	ส. ๒.๑ ป.๕/๓	๑๙
		๒. ภูมิปัญญาท้องถิ่น	ส. ๒.๑ ป.๕/๔	๒๐

สาระที่ ๓ เศรษฐศาสตร์

หน่วย การ เรียนรู้ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	ชั่วโมง
๑	การผลิตสินค้าและบริการ	๑. ปัจจัยการผลิตสินค้าและบริการ	ส. ๓.๑ ป.๕/๑	๒๑ - ๒๒
		๒. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสินค้าและบริการ	ส. ๓.๑ ป.๕/๑	๒๓
๒	เศรษฐกิจพอเพียง	๑. เศรษฐกิจพอเพียง	ส. ๓.๑ ป.๕/๒	๒๔ - ๒๕
๓	สหกรณ์	๑. สหกรณ์	ส. ๓.๑ ป.๕/๓	๒๖ - ๒๗
๔	ธนาคาร	๑. บทบาทหน้าที่เบื้องต้นของธนาคาร	ส. ๓.๒ ป.๕/๑	๒๘ - ๒๙
		๒. การกู้ยืมเงิน	ส. ๓.๒ ป.๕/๒	๓๐ - ๓๑

สาระที่ ๕ ภูมิศาสตร์

หน่วย การ เรียนรู้ ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน/ ตัวชี้วัด	ชั่วโมง
๑	ภูมิลักษณะและภูมิ สังคมของภูมิภาค ต่างๆ	๑. ภูมิลักษณะกับภูมิสังคมภาคเหนือ	ส. ๕.๑ ป.๕/๑	๓๒
		๒. ภูมิลักษณะกับภูมิสังคมภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	ส. ๕.๑ ป.๕/๑	๓๓
		๓. ภูมิลักษณะกับภูมิสังคมภาคกลาง	ส. ๕.๑ ป.๕/๒	๓๔
		๔. ภูมิลักษณะกับภูมิสังคมภาคตะวันออก	ส. ๕.๑ ป.๕/๑	๓๕
		๕. ภูมิลักษณะกับภูมิสังคมภาคตะวันตก	ส. ๕.๑ ป.๕/๑	๓๖
		๖. ภูมิลักษณะกับภูมิสังคมภาคใต้	ส. ๕.๒ ป.๕/๒	๓๘
๒	การตั้งถิ่นฐานและ การย้ายถิ่นฐานของ ประชากรในภูมิภาค	๑. การตั้งถิ่นฐานและการย้ายถิ่นฐาน ของประชากรในภูมิภาคต่างๆ	ส. ๕.๒ ป.๕/๑	๓๙

	ต่างๆ			
๓	สิ่งแวดล้อมใน ภูมิภาคต่างๆ	๑. สิ่งแวดล้อมในภูมิภาคต่างๆ	ส. ๕.๒ ป.๕/๓	๓๘ - ๓๙

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

เรื่อง วัฒนธรรมไทย

ครูผู้สอนนายชาติรี ยิ่งยืน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

รหัสวิชา ส๑๕๑๐๑

เวลา ๒ ชั่วโมง

เวลา ๑ ชั่วโมง

วันที่.....

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส ๒.๑ เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมือง มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

ส ๒.๑ ป.๕/๓ เห็นคุณค่าวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย

สาระสำคัญ

วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญงอกงามของคนไทย มีคุณค่าและส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคม นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจวิถีชีวิต วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในจังหวัดอุบลราชธานี และสามารถนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

อธิบายวัฒนธรรมไทยสอดคล้องกับวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมในจังหวัด (K)

ด้านทักษะกระบวนการ (Process/Skills)

จำแนกประเภทของวัฒนธรรมไทยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต(P)

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute)

เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย (A)

๑. ใฝ่เรียนรู้

๒. มุ่งมั่นในการทำงาน

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Competencies of learners)

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

อัตลักษณ์ของโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

“โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง อนุรักษ์วิถีชาวนาล้ำค่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น ดินแดนข้าว
หลามหอม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง”

อัตลักษณ์อุบลราชธานี

๑. ผลิตภัณท์ในชุมชน
๒. วิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม
๓. ภาษาและวัฒนธรรม
๔. ประเพณีและความเชื่อ
๕. ประวัติศาสตร์ท้องถิ่น
๖. ปราณู หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น
๗. การประกอบอาชีพ

สาระการเรียนรู้

วัฒนธรรมไทย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย โดยใช้คำถาม ดังนี้
 - วัฒนธรรมไทยที่นักเรียนรู้จักมีอะไรบ้าง

(ตัวอย่างคำตอบ วัฒนธรรมการไหว้ การกราบ การแสดงความกตัญญูกตเวที)
2. นักเรียนร่วมกันศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่อง วัฒนธรรมไทย จากหนังสือเรียน และแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม
3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยใช้คำถาม ดังนี้
 - วัฒนธรรมมีความหมายว่าอย่างไร

(สิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของมนุษย์)

 - วัฒนธรรมไทยแบ่งออกเป็นกี่ประเภท อะไรบ้าง

(แบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ ศติธรรม วัตถุธรรม เนติธรรม และสหธรรม)

4. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรมประเภทต่าง ๆ โดยใช้แผนภาพความคิด แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด
7. นักเรียนคิดประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยใช้คำถาม ดังนี้
- วัฒนธรรมไทยมีความสำคัญอย่างไร
- (ตัวอย่างคำตอบ วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงามที่ทุกคนควรปฏิบัติและร่วมกันสืบทอด)
8. นักเรียนทำชิ้นงานที่ 22 เรื่อง วัฒนธรรมไทย
9. นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยของชิ้นงาน หากพบข้อผิดพลาดควรปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น
10. นักเรียนร่วมกันเล่นบอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย
11. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้
- วัฒนธรรม เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญงอกงามของคนไทย มีคุณค่าและส่งผลกระทบต่อ
- การดำเนินชีวิตของคนในสังคม
12. นักเรียนออกมานำเสนอชิ้นงานให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน
13. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน
14. นักเรียนจัดป้ายนิเทศเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทยที่ภาคภูมิใจ เพื่อเผยแพร่และสืบทอดวัฒนธรรมที่ดีงามให้คงอยู่สืบต่อไป
15. นักเรียนประเมินตนเองหลังการเรียนรู้ ในประเด็นต่อไปนี้
- สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร
 - นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด
 - นักเรียนพึงพอใจกับการเรียนรู้ในวันนี้หรือไม่ เพียงใด
 - นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร
- จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคมเกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป



สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5(เอกสารประกอบการเรียน)
2. แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน
3. สื่อชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย
4. แบบฝึกเสริม
5. PowerPoint

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) 1. อธิบายแนวคิดของวัฒนธรรมและประเพณี (K)	ตรวจใบงาน	ใบงาน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
ด้านทักษะกระบวนการ (Process/Skills) 2. จำแนกประเภทของวัฒนธรรมไทยที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต (P)	ตรวจใบงาน	ใบงาน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) 3. เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทยที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตในสังคมไทย (A)	- สังเกตการร่วมกิจกรรมระหว่างจัดกิจกรรมเรียนรู้	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงเวลาที่๑-๒นักเรียนมีความสนใจในการเรียนเป็นพิเศษเนื่องจากครุมีสื่อเป็นชุดกิจกรรมมาให้ให้นักเรียนทำการเรียนรู้ ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนมีดังนี้ ขั้นสร้างความสนใจครูผู้เรียนมีความสนุกสนานกับการทำกิจกรรมเนื่องจากนักเรียนสามารถใช้ความรู้เดิมและจินตนาการในการอธิบายเหตุผลประกอบได้เป็นอย่างดี นักเรียนสามารถสำรวจและค้นหา ในขั้นนี้ นักเรียนสามารถที่จะใช้ความรู้เดิมร่วมกับการปรึกษากันในกลุ่มสามารถที่จะหาคำตอบของกิจกรรมได้เป็นอย่างดี โดยการเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตประจำวันอธิบายและลงข้อสรุปนักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถคิดสรุปความรู้ที่ได้เป็นความคิดเห็นของกลุ่ม สามารถที่จะหาคำตอบของกิจกรรมได้เป็นอย่างดีโดยการเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตประจำวันได้ อธิบายและลงข้อสรุปนักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถที่จะสรุปความรู้ลงความคิดเห็นแล้วก็นำเสนอหน้าชั้นเรียนได้อย่างคล่องแคล่วโดยครูเป็นผู้คอยให้คำปรึกษาร่วมกันวิเคราะห์และสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมและมีความสนใจภาพประกอบในใบงานและสามารถทำกิจกรรมได้ตรงตามวัตถุประสงค์การประเมินนักเรียนสามารถที่จะทำได้อย่างร้อยละ ๗๐

ปัญหา/อุปสรรค

- เป็นการจัดกิจกรรมที่คลาดเคลื่อนเรื่องเวลา

แนวทางในการแก้ปัญหา

- ครูกำชับเวลาในการจัดกิจกรรมนักเรียน

ลงชื่อ

ครูผู้สอน

(นายชาติรี ยิ่งยืน)

ความคิดเห็นของหัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ

(นางสาวสุภารัตน์ บุญยะมาตย์)

หัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการ

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ

(นายประยูร เหมรา)

ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านความรู้

แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

ที่	ชื่อ - สกุล	แบบฝึกทักษะที่ 1.1	แบบฝึกทักษะที่ 1.2	คะแนนที่ได้	ร้อยละ	ผลการประเมิน	
		10	10			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายธนวรรณ วาดวงษ์	9	9	18	90	✓	
2	เด็กชายบุญญพัฒน์ นามเริง	9	8	17	85	✓	
3	เด็กชายอัครินทร์ อินทร์ผ่อง	10	9	19	95	✓	
4	เด็กชายธนโชค กาแก้ว	9	9	18	90	✓	
5	เด็กชายฐิติกรณ์ มุสิกา	9	9	18	90	✓	
6	เด็กหญิงพัทธนันท์ นิกพิมพ์	10	9	19	95	✓	
7	เด็กหญิงกนกพร นาสินพร้อม	10	9	19	95	✓	
8	เด็กหญิงธนัชชา เห็นสม	10	9	19	95	✓	
9	เด็กหญิงอริสรา ยาคำ	9	9	18	90	✓	

นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ต้องได้ 9 คะแนนขึ้นไป

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....9.....คน

ผ่าน จำนวน9..... คน คิดเป็นร้อยละ100....

ไม่ผ่าน จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายชาติรี ยิ่งยืน)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

**แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านทักษะ/กระบวนการ
แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น**

ที่	ชื่อ - สกุล	ใช้ทักษะ	ให้เหตุผล	การเชื่อมโยง	การสื่อสาร	เฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		3	3	3	3			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายธนวรรธน์ วาดวงษ์	2	2	2	3	2.25	พอใช้	√	
2	เด็กชายบุญญพัฒน์ นามเรียง	2	2	2	3	2.25	พอใช้	√	
3	เด็กชายอัครินทร์ อินทร์ผ่อง	2	3	2	3	2.5	ดี	√	
4	เด็กชายธนโชค กาแก้ว	2	2	2	3	2.25	พอใช้	√	
5	เด็กชายฐิติกรณ์ มุสิกกา	3	3	3	3	3	ดี	√	
6	เด็กหญิงพัทธนันท์ นิกพิมพ์	3	2	3	3	2.75	ดี	√	
7	เด็กหญิงกนกพร นาสินพร้อม	3	2	3	3	2.75	ดี	√	
8	เด็กหญิงธนัชชา เห็นสม	3	3	3	3	3	ดี	√	
9	เด็กหญิงอริสรา ยาคำ	3	3	2	3	2.75	ดี	√	

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ

- 3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
- 2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้
- 1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....9.....คน

ได้ระดับดี

จำนวน6....คน คิดเป็นร้อยละ72.73.....

ได้ระดับพอใช้

จำนวน3.....คน คิดเป็นร้อยละ27.27.....

ได้ระดับปรับปรุง

จำนวนคน คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายชาติรี ยิ่งยืน)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

แบบบันทึกผลการประเมิน ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์
แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

ที่	ชื่อ - สกุล	มุ่งเน้นในการ	ไม่เรียนรู้	ซื้อสัตย์ มีวินัย	จิตสาธารณะ	เฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		ทำงาน						ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	3	3	3				
1	เด็กชายธนวรรธน์ วาดวงษ์	3	3	3	3	3	ดี	√	
2	เด็กชายบุญญพัฒน์ นามเรียง	3	2	3	3	2.75	ดี	√	
3	เด็กชายอักรินทร์ อินทร์ผ่อง	3	3	3	3	3	ดี	√	
4	เด็กชายธนโชค กาแก้ว	3	3	3	3	3	ดี	√	
5	เด็กชายฐิติกรณ์ มุสิกกา	3	3	3	3	3	ดี	√	
6	เด็กหญิงพัทธนันท์ นิกพิมพ์	3	3	3	3	3	ดี	√	
7	เด็กหญิงกนกพร นาสินพร้อม	3	3	3	3	3	ดี	√	
8	เด็กหญิงธนัชชา เห็นสม	3	3	3	3	3	ดี	√	
9	เด็กหญิงอริสรา ยาคำ	3	3	3	3	3	ดี	√	

เกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
- 2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้
- 1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สรุปเกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี
- ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....9.....คน

ได้ระดับดี จำนวน9..... คน คิดเป็นร้อยละ ...100.....

ได้ระดับพอใช้ จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นายชาติรี ยี่งยืน)

การประเมินผล

๑. แบบฝึกเสริมทักษะ
๒. แบบประเมินรายบุคคล
๓. แบบสังเกต
๔. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
๕. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
๖. แฟ้มสะสมผลงาน

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนได้เรียนรู้วัฒนธรรมและประเพณีไทย
๒. ครูมีนวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอน
๓. โรงเรียนมีบุคลากรที่มีความสามารถ และมีนวัตกรรมในการใช้ในการเรียนการสอน
๔. ชุมชนได้ร่วมมือในการจัดการศึกษาที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

เชิงคุณภาพ

๑. เพื่อศึกษาหาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้ชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย
๒. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีไทยของนักเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๓. เพื่อพัฒนาชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคนได้รับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีไทยและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทุกคนมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุดการสอน บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย เกณฑ์ร้อยละ ๗๐

๑๓. งบประมาณเพื่อการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณที่ใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E เพื่อส่งเสริมทักษะการวิเคราะห์และการเรียนรู้ด้วยวิธีการ Active learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้บอร์ดเกม วัฒนธรรมและประเพณีไทย ๕,๐๐๐ บาท มีรายละเอียด ดังนี้

รายการ	จำนวน	ราคา (บาท)	รวม
กระดาษการ์ดแข็ง สีขาว	๑ ห่อ	๑๓๐	๑๓๐
แผ่นเคลือบร้อน	๑ ห่อ	๒๐๑	๒๐๑
สติ๊กเกอร์ใส PVC	๑ ห่อ	๒๐๐	๒๐๐
กรรไกร	๒ อัน	๕๒	๑๐๔
กาว๒หน้าบาง	๕ ม้วน	๑๐๐	๑๐๐
ฟิวเจอร์บอร์ด	๔ แผ่น	๕๐	๒๐๐
หมึกเติมเครื่องปริ้น	๒ ชุด	๙๙๐	๑,๙๘๐
กระดาษ a๔	๓ ลัง	๖๕๐	๑,๙๕๐
แฟ้มสะสมผลงาน	๙ แฟ้ม	๑๕	๑๓๕
รวม			๕,๐๐๐

ภาคผนวก



อธิบายการวิธีการใช้สื่อ สร้างความสนใจและกระตุ้นผู้เรียน



สำรวจและค้นหา โดยการแบ่งกลุ่มนักเรียนสามารถใช้ความรู้เดิม
ร่วมกับการปรึกษากันในกลุ่ม



นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถสรุปความรู้ และอธิบายออกมาเป็นผลงาน
นำเสนอหน้าชั้นได้ โดยครูคอยเป็นที่ปรึกษา ร่วมกันวิเคราะห์





นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถสรุปความรู้ และอธิบายออกมาเป็นผลงาน
นำเสนอหน้าชั้นได้ โดยครูคอยเป็นที่ปรึกษา ร่วมกันวิเคราะห์





รายงานผลนวัตกรรม



