



รายงานการใช้นวัตกรรมการศึกษา

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้เฉพาะสังคมศึกษา โดยใช้เกมเป็นฐาน ตามกระบวนการ ๕E หน่วยการเรียนรู้วัฒนธรรมทำตามวิถี รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาယุง"



นางสาวชนิสรา มายูร
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านโนนขวาวนายุง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

รายงานผลการใช้นวัตกรรมฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการดำเนินงานและเผยแพร่นวัตกรรม "การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้เฉพาะสังคมศึกษา โดยใช้เกมเป็นฐานตามกระบวนการ ๕E หน่วยการเรียนรู้วัฒนธรรมทำตามวิถี รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ" ซึ่งดำเนินการพัฒนาขึ้นในปีการศึกษา ๒๕๖๘

นวัตกรรมชิ้นนี้ถูกพัฒนาขึ้นจากความมุ่งหวังที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมทักษะเฉพาะรายวิชา และสร้างเจตคติที่ดีให้แก่ผู้เรียน ผ่านการบูรณาการการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีเข้ากับวิถีชีวิตจริงได้อย่างมีความสุขและยั่งยืน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารรายงานฉบับนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการ ผลสัมฤทธิ์ ตลอดจนบทเรียนที่ได้รับจากการนำนวัตกรรมไปใช้จริง และเป็นประโยชน์ต่อเพื่อนครู ตลอดจนผู้ที่สนใจในการนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนต่อไป

ผู้จัดทำ

นางสาวชนิสรา มายูร

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
๑. ชื่อนวัตกรรม	๑
๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม	๑
๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม	๑
๔. ที่มาและความสำคัญ	๑
๕. วัตถุประสงค์	๑
๖. กลุ่มเป้าหมาย	๒
๗. เครื่องมือที่ใช้	๒
๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๒
๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๒
๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๓
๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๓
๑๒. บทเรียนที่ได้รับ	๓
๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ	๔
๑๔. ภาพกิจกรรม	๔
ภาคผนวก	๑๒
- โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้	๑๓
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑: ความสำคัญของวัฒนธรรม	๑๔
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒: มารยาทไทยที่งดงาม	๑๗
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓: ประเพณีท้องถิ่นบ้านเรา	๒๐
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔: รัชชวิถีไทยใส่ใจอนุรักษ์	๒๓
- แบบทดสอบหลังเรียน	๒๖

แบบรายงานการใช้วัตกรรมการ

๑. ชื่อนวัตกรรม "การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้เฉพาะสังคมศึกษา โดยใช้เกมเป็นฐานตามกระบวนการ ๕E หน่วยการเรียนรู้วัฒนธรรมทำตามวิถี รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาโยง"

๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวชนิสรา มาบุตร

๓.ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญ

ในยุคปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็น เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และความเข้าใจในบริบททางสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ การจัดการเรียนรู้จึงต้องมีการปรับรูปแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตจริงได้

ผู้จัดทำได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้เฉพาะของผู้เรียนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยเฉพาะในประเด็นเรื่อง “วัฒนธรรมประเพณีความเชื่อและภูมิปัญญาท้องถิ่น” ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชุมชน ที่ผู้เรียนควรได้เรียนรู้จากการมีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์

โดยจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้แบบ ๕E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่น่าสนใจ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้หับผู้เรียน โดยเกมจะช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียน ส่วนกระบวนการ ๕E จะส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีระบบและเป็นขั้นตอน ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานตามกระบวนการ ๕E ในหน่วยการเรียนรู้ “วัฒนธรรมทำตามวิถี” เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะด้านการเรียนรู้เฉพาะวิชาสังคมศึกษาให้แก่ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีความสุข

๕. วัตถุประสงค์

๑) เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๒) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะเฉพาะรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๓) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๖. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาโยง
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๑๑ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ หน่วยการเรียนรู้ "วัฒนธรรมทำตามวิถี" ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ตามกระบวนการ ๕E

สื่อ/นวัตกรรมเกมการศึกษาทางการเรียนรู้ (Educational Games) เช่น บอร์ดเกม หรือการ์ดเกม ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี และภูมิปัญญาท้องถิ่น

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียนและหลังเรียน)

แบบประเมินสมรรถนะการเรียนรู้เฉพาะสังคมศึกษา และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่ม

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

ผู้จัดทำได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบตามวงจรคุณภาพ (PDCA) ดังนี้

ขั้นวางแผน (Plan): ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฯ วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสภาพปัญหาของผู้เรียน จากนั้นศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) และกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ ๕E

ขั้นดำเนินการ (Do): ออกแบบและสร้างสื่อเกมการศึกษาให้สอดคล้องกับเนื้อหาหน่วย "วัฒนธรรมทำตามวิถี" พร้อมทั้งจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และสร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงและเหมาะสม

ขั้นตรวจสอบ (Check): นำนวัตกรรมไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ตรวจสอบความยากง่ายของกติกาในเกม และการบริหารจัดการเวลา เพื่อนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นปรับปรุงและพัฒนา (Act): นำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแล้ว ไปใช้จัดการเรียนรู้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินผลลัพธ์

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนานวัตกรรมชิ้นนี้ ขับเคลื่อนด้วยหลักการและทฤษฎีที่สำคัญ ได้แก่

- ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism): เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติและสร้างความหมายของเนื้อหาผ่านประสบการณ์ตรง

- การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL): การนำกลไกของเกม (องค์ประกอบ ความท้าทาย รางวัล) มาประยุกต์ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และเปลี่ยนการเรียนรู้ให้เป็นเรื่องสนุก

- กระบวนการเรียนรู้แบบ ๕E (๕E Instructional Model): รูปแบบการสอนที่ส่งเสริมการสืบเสาะหาความรู้ ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน คือ กระตุ้นความสนใจ (Engage), สำรวจและค้นหา (Explore), อธิบายและลงข้อสรุป (Explain), ขยายความรู้ (Elaborate) และประเมินผล (Evaluate)

- การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้บนฐานการคิด (Thinking-Based Learning): กระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และเชื่อมโยงเนื้อหาทางสังคมศึกษาเข้ากับวิถีชีวิตจริง

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ผู้จัดทำได้นำนวัตกรรมไปบูรณาการในชั้นเรียนตามขั้นตอน ๕E ดังนี้

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความสนใจ (Engage): ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการตั้งคำถามท้าทาย แนะนำเกมที่จะใช้ในการเรียนรู้ แจกกติกา และเป้าหมายของเกม เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน

ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา (Explore): นักเรียนแบ่งกลุ่มลงมือเล่นเกมการศึกษาตามกติกา โดยระหว่างการเล่น นักเรียนจะได้สำรวจข้อมูล แก้ปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และค้นหาคำตอบเกี่ยวกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยตนเอง

ขั้นที่ ๓ อธิบายและลงข้อสรุป (Explain): เมื่อจบเกม ครูและนักเรียนร่วมกันถอดบทเรียน (Debriefing) อภิปรายผลลัพธ์จากเกม และสรุปเป็นองค์ความรู้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ

ขั้นที่ ๔ ขยายความรู้ (Elaborate): ให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากเกม นำไปประยุกต์หรือเปรียบเทียบกับบริบทวัฒนธรรมในชุมชนของตนเอง (เช่น วิถีชีวิตและภูมิปัญญาในท้องถิ่นอำเภอม่วงสามสิบ) เพื่อให้เห็นภาพกว้างและเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น

ขั้นที่ ๕ ประเมินผล (Evaluate): ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ผ่านการทดสอบ การประเมินชิ้นงาน และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำงานร่วมกัน

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษาสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยพบว่า จากการจัดกิจกรรม นักเรียนสอบผ่านเกณฑ์การประเมินหลังเรียน (Post-test) คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

ด้านสมรรถนะเฉพาะ: นักเรียนเกิดสมรรถนะการเรียนรู้เฉพาะวิชาสังคมศึกษา สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ และเชื่อมโยงความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับชีวิตประจำวันได้

ด้านเจตคติ: นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาสังคมศึกษา มีความสุข กระตือรือร้นในการเรียน และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

การใช้เกมเป็นสื่อกลางช่วยคลายกำแพงความน่าเบื่อของเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งสำคัญที่พบคือ กติกาของเกมต้องมีความชัดเจน ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และควรมีความยืดหยุ่นตามบริบทของชั้นเรียน นอกจากนี้ การบูรณาการข้อมูลทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเข้าไปในเนื้อหาของเกม จะช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกอินและเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

การสนับสนุนจากสถานศึกษา: การได้รับนโยบายที่ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมและการจัดการเรียนรู้เชิงรุกจากท่านผู้อำนวยการโรงเรียน (นายพิชัยพร สายแวว) ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น

ความพร้อมของนักเรียน: ความร่วมมือและความกระตือรือร้นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เปิดรับวิธีการเรียนรู้รูปแบบใหม่

คุณภาพของนวัตกรรม: การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และเกมการศึกษาที่สอดคล้องกับวัย ทำทหายความคิด และบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามตัวชี้วัดได้อย่างตรงประเด็น

๑๔. ภาพกิจกรรม (กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน)





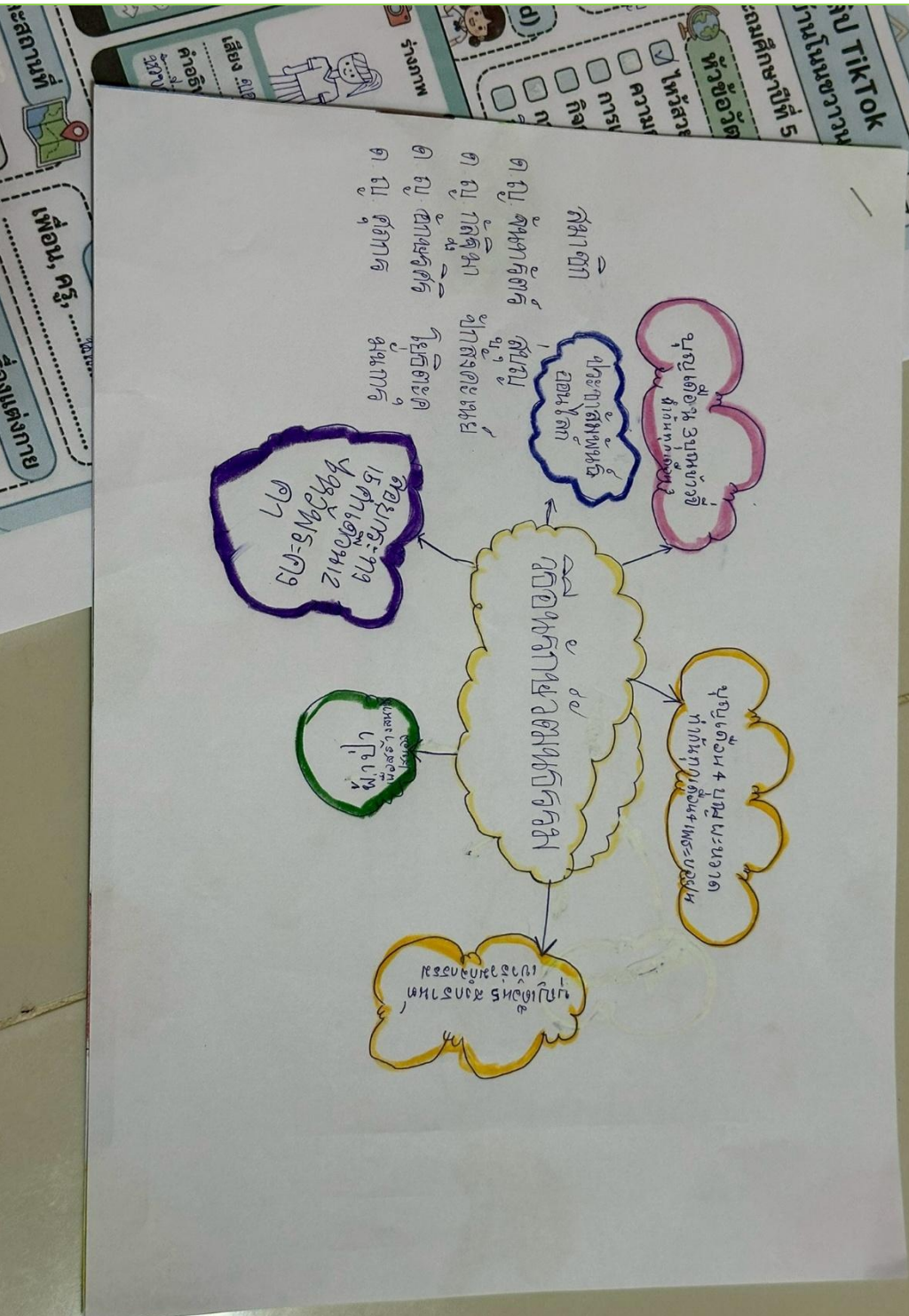




การ์ดเกมวิถีไทย



การ์ดจับคู่ฮีต ๑๒



ใบงาน: ออกแบบคลิป TikTok แนะนำวัฒนธรรมโรงเรียนบ้านโนนขาวนาายง

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ-นามสกุล ... ด.ญ. ชัยภาวิตรี ...
ชั้น ๑.๕ เลขที่ ๖

หัวข้อวัฒนธรรม

- ไหว้สวยยิ้มใส
- ความกตัญญู
- การแต่งกาย
- กิจกรรมโรงเรียน
- การรักษาสິงแวดล้อม
- อื่นๆ

โครงเรื่อง (Storyboard)

<p>ร่างภาพ</p> <p>เสียง ... เพลงพวงมาลัย</p> <p>คำอธิบาย ... แนะนำตัวเอง</p>	<p>ร่างภาพ</p> <p>เสียง ... เพลงพวงมาลัย</p> <p>คำอธิบาย ... วัฒนธรรมนักเรียน</p>	<p>ร่างภาพ</p> <p>เสียง ... เพลงพวงมาลัย</p> <p>คำอธิบาย ... ศึกษาวัฒนธรรม</p>
--	---	--

ฉากและสถานที่

Brainstorm

ห้องเรียน

โรงอาหาร

สนามกีฬา

ประตูโรงเรียน

นักแสดง

เพื่อน, ครู, ...

อุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย



ภาคผนวก

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง “วัฒนธรรมท่าตามวิถี”

กลุ่มสาระการเรียนรู้: สังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 | เวลาเรียนรวม: 4 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 2.1 ป.5/2 เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย

2. สาระสำคัญ (Concept)

วัฒนธรรม = รากฐานวิถีชีวิต
เรียนรู้มารยาท/ประเพณีท้องถิ่นผ่าน GBL (เกม)

3. สมรรถนะเฉพาะที่ต้องการพัฒนา

1. พลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen)
2. เข้าใจวัฒนธรรม (Cultural Understanding)
3. อยู่ร่วมกันในสังคม (Social Coexistence)

1

ชั่วโมงที่ 1
ความสำคัญของวัฒนธรรม

GBL+5E Activities
ถ่ายภาพ “วัฒนธรรมใกล้ตัว” & สสำรวจใน ss.

รูปภาพ, ใบกิจกรรม

2

ชั่วโมงที่ 2
มารยาทไทย
ที่งดงาม

GBL+5E Activities
เกม “ภารกิจวิถีไทย” & สรุปหลักมารยาท

นวัตกรรมเกม “ภารกิจวิถีไทย”

3

ชั่วโมงที่ 3
ประเพณี
ท้องถิ่นบ้านเรา

GBL+5E Activities
จับคู่สถานการณ์ ประเพณี & เชื่อมโยงชีวิตสืบสอง

วิดีโอ/บัตรคำ

4

ชั่วโมงที่ 4
รักชาติไทย
ใส่ใจอนุรักษ์

GBL+5E Activities
ออกแบบแผ่นพับ/ คลิปสั้น & แปรทดสอบหลังเรียน

อุปกรณ์สร้างสรรค์, แบบทดสอบ

5. การวัดและประเมินผล



วิธีการประเมิน

- ทดสอบก่อน-หลังเรียน
- ประเมินผ่านการเล่นเกม (Rubric)
- ประเมินปฏิบัติ (มารยาท)

เครื่องมือ

- แบบทดสอบ 10 ข้อ
- แบบประเมินรายบุคคล/กลุ่ม
- ใบงาน “วัฒนธรรมในใจฉัน”

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑: ความสำคัญของวัฒนธรรม (เวลา ๑ ชั่วโมง)

กลุ่มสาระการเรียนรู้: สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ ๕ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง: วัฒนธรรมทำตามวิถี

เวลาเรียน: ๔ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนิสรา มายูร

๑. มาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ส ๒.๑: เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทยฯ

ตัวชี้วัด ป.๕/๒: เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย

๒. สาระสำคัญ (Concept) วัฒนธรรมคือสิ่งที่แสดงถึงวิถีชีวิต ความเจริญงอกงาม และเป็นเอกลักษณ์ของชาติ หรือท้องถิ่น การทำความเข้าใจวัฒนธรรมใกล้ตัวในโรงเรียนและชุมชนเป็นก้าวแรกของการเห็นคุณค่าและนำไปสู่การอนุรักษ์

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

- (K) Knowledge: อธิบายความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรมได้
- (P) Process/Performance: สำรวจและจำแนกประเภทของวัฒนธรรมในโรงเรียนและชุมชนได้
- (A) Attitude: ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมที่อยู่รอบตัว

๔. สมรรถนะเฉพาะสังคมศึกษาที่ต้องการพัฒนา

- สมรรถนะการเข้าใจวัฒนธรรม: ความสามารถในการสังเกตและระบุวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. รักความเป็นไทย

๓. มีจิตสาธารณะ

๖. กิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบ ๕E)

- ขั้นที่ ๑ สร้างความสนใจ (Engagement) [๑๐ นาที]: * ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
 - ครูจัดกิจกรรม "ทายภาพ วัฒนธรรมใกล้ตัว" โดยเปิดภาพวิถีชีวิต เช่น การทำบุญตักบาตร, การกินข้าวเหนียว, การฟ้อนรำ, การทักทาย แล้วให้นักเรียนทายว่าภาพเหล่านั้นเรียกรวมๆ ว่าอะไร
- ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา (Exploration) [๒๐ นาที]:
 - แบ่งกลุ่มนักเรียน ๔-๕ คน มอบหมายภารกิจ "นักสืบวัฒนธรรม" ให้ออกสำรวจวัฒนธรรมหรือสิ่งที่แสดงถึงภูมิปัญญาภายในบริเวณโรงเรียน (เช่น ศาลพระภูมิ, แปลงผักสวนครัว, การเข้าแถวเคารพธงชาติ, มารยาทในโรงอาหาร) และจดบันทึกลงใบกิจกรรม

- **ขั้นที่ ๓ อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) [๑๕ นาที]:**
 - ตัวแทนกลุ่มนำเสนอสิ่งที่สำรวจพบ ครูเชื่อมโยงและอธิบายเพิ่มเติมถึงความหมายของคำว่า "วัฒนธรรม" (สิ่งที่ทำสืบทอดกันมาและเกิดประโยชน์)
- **ขั้นที่ ๔ ขยายความรู้ (Elaboration) [๑๐ นาที]:**
 - ให้นักเรียนทำใบงาน "วัฒนธรรมในใจฉัน" โดยวาดภาพหรือเขียนเล่าถึงวัฒนธรรมที่ตนเองชอบที่สุด ๑ อย่างพร้อมบอกเหตุผล
- **ขั้นที่ ๕ ประเมินผล (Evaluation) [๕ นาที]:**
 - ประเมินจากการตอบคำถามและการมีส่วนร่วมในการสำรวจ

๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้: รูปภาพวัฒนธรรม, ใบกิจกรรม "นักสืบวัฒนธรรม", ใบงาน "วัฒนธรรมในใจฉัน"

๘. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การผ่าน
๑. ด้านความรู้ (K): อธิบายความหมายและความสำคัญของวัฒนธรรมได้	ตรวจใบงาน "วัฒนธรรมในใจฉัน" และการตอบคำถาม	แบบประเมินใบงาน / คำถามประกอบการสอน	ทำคะแนนได้ตั้งแต่ ๖๐% ขึ้นไป หรืออยู่ในระดับ "ดี"
๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P): สำรวจและจำแนกประเภทของวัฒนธรรมในโรงเรียนและชุมชนได้	ตรวจใบกิจกรรม "นักสืบวัฒนธรรม" และสังเกตการนำเสนอ	ใบกิจกรรมกลุ่ม / แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ทำกิจกรรมได้ ถูกต้องครบถ้วน ตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย
๓. ด้านเจตคติ (A): ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของวัฒนธรรมที่อยู่รอบตัว	สังเกตการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (รักความเป็นไทย)	อยู่ในระดับคุณภาพ "ผ่าน" ตามเกณฑ์ของสถานศึกษา
๔. สมรรถนะเฉพาะ: ความสามารถในการสังเกตและระบุวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน	ประเมินจากการทำกิจกรรม "ทายภาพ" และการสำรวจรอบโรงเรียน	แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน	อยู่ในระดับ "ผ่าน" (ระดับ ๒ ขึ้นไป)

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics)

ระดับคะแนน	๓ (ดีมาก)	๒ (พอใช้)	๑ (ควรปรับปรุง)
ความถูกต้องของเนื้อหา (K)	อธิบายความหมายและความสำคัญ ได้ถูกต้อง ชัดเจน ครบถ้วน	อธิบายได้ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่ แต่ยังขาด รายละเอียดบางส่วน	อธิบายไม่ถูกต้อง หรือไม่ สามารถสื่อสาร ความหมายได้ชัดเจน
ทักษะการสำรวจ (P)	บันทึกข้อมูลจากการสำรวจได้ ครบถ้วน แยกประเภทวัฒนธรรม ได้ถูกต้อง	บันทึกข้อมูลได้เกือบครบ แยกประเภทได้แต่มีจุดผิด เล็กน้อย	บันทึกข้อมูลได้น้อยมาก หรือไม่สามารถแยก ประเภทได้เลย
การมีส่วนร่วม (A)	กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ให้ ความร่วมมือกับกลุ่มอย่างดียิ่ง	เข้าร่วมกิจกรรมตามหน้าที่ ที่ได้รับมอบหมาย	ไม่ค่อยให้ความร่วมมือ หรือต้องคอยกระตุ้นเตือน บ่อยครั้ง

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนน ๘ - ๙ หมายถึง ดีมาก
- คะแนน ๕ - ๗ หมายถึง พอใช้ (ผ่านเกณฑ์)
- คะแนน ๑ - ๔ หมายถึง ควรปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒: มารยาทไทยที่งดงาม (เวลา ๑ ชั่วโมง)

กลุ่มสาระการเรียนรู้: สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ ๕ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง: วัฒนธรรมทำตามวิถี

เวลาเรียน: ๔ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนิสรา มายูร

๑. มาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ส ๒.๑: เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ตัวชี้วัด ป.๕/๒: เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย

๒. สาระสำคัญ (Concept) มารยาทไทยเป็นวัฒนธรรมอันดีงามที่แสดงถึงความเคารพและการให้เกียรติซึ่งกันและกัน การปฏิบัติตนอย่างถูกต้องตามกาลเทศะ (การไหว้ การยืน การเดิน) เป็นสมรรถนะสำคัญของการเป็นพลเมืองดี

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

- (K) Knowledge: อธิบายหลักการปฏิบัติตนด้านมารยาทไทย (การไหว้ ยืน เดิน) ที่ถูกต้องได้
- (P) Process/Performance: ปฏิบัติท่าทางการไหว้ การยืน และการเดิน ได้อย่างถูกต้องตามกาลเทศะ
- (A) Attitude: ชื่นชมและนำมารยาทไทยไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม

๔. สมรรถนะเฉพาะสังคมศึกษาที่ต้องการพัฒนา

- สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง: การปฏิบัติตนตามบรรทัดฐานและมารยาททางสังคม
- สมรรถนะการอยู่ร่วมกันในสังคม: การทำงานกลุ่มผ่านเกมและการสื่อสารที่สุภาพ

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. รับผิดชอบต่อสังคม

๓. มีจิตสาธารณะ

๖. กิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบ GBL + ๕E)

- ขั้นที่ ๑ สร้างความสนใจ (Engagement) [๕ นาที]:
 - ครูสาธิตการไหว้ ๒ แบบ (แบบผิดกาลเทศะ และ แบบสวยงามถูกต้อง) ให้นักเรียนเปรียบเทียบและแสดงความคิดเห็น
- ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา (Exploration) + GBL [๒๕ นาที]:
 - กิจกรรมเกม "ภารกิจวิถีไทย" (Game-Based Learning):
 - แบ่งฐานออกเป็น ๓ ฐาน (ฐานไหว้, ฐานยืน, ฐานเดินผ่านผู้ใหญ่)
 - แต่ละกลุ่มจะได้ "การ์ดภารกิจสถานการณ์" (เช่น เจอผู้อำนวยการ, เจอเพื่อน, เดินผ่านครูที่กำลังนั่งสอน)
 - สมาชิกในกลุ่มต้องระดมสมองและส่งตัวแทนมาแสดงบทบาทสมมติให้ถูกต้องตามการ์ด หากทำได้ถูกต้องตามเกณฑ์รับเหรียญรางวัล "วิถีไทย"

- **ขั้นที่ ๓ อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) [๑๕ นาที]:**
 - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปหลักการที่ถูกต้องจากข้อผิดพลาดหรือข้อชื่นชมที่พบในเกม โดยครูเน้นย้ำเรื่องระดับของการไหว้ ๓ ระดับ
- **ขั้นที่ ๔ ขยายความรู้ (Elaboration) [๑๐ นาที]:**
 - จับคู่นักเรียน "บัดดี้มารยาทงาม" ให้ฝึกซ้อมกันเอง และสัญญาว่าจะนำไปใช้จริงตอนพักกลางวันและหลังเลิกเรียน
- **ขั้นที่ ๕ ประเมินผล (Evaluation) [๕ นาที]:**
 - ครูประเมินทักษะการปฏิบัติจากการเล่นเกมด้วย Rubric (แบบประเมินสมรรถนะการปฏิบัติ)

๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้: นวัตกรรมเกม "ภารกิจวิถีไทย" (การ์ดภารกิจ, เหยี่ยูราวงวัลจำลอง)

๘. วัดและประเมินผล

จุดประสงค์/สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดผล (Method)	เครื่องมือวัดผล (Instrument)	เกณฑ์การประเมิน (Criteria)
๑. ด้านความรู้ (K) อธิบายหลักการปฏิบัติตนด้านมารยาทไทย (การไหว้ ยืน เดิน) ที่ถูกต้องได้	<ul style="list-style-type: none"> • ซักถามความเข้าใจระหว่างกิจกรรม (ขั้นที่ ๓) • ตรวจสอบความถูกต้องในการตีความสถานการณ์จากการ์ดภารกิจ 	<ul style="list-style-type: none"> • แบบบันทึกการตอบคำถาม • คำถามกระตุ้นความคิด 	นักเรียนสามารถอธิบายหลักการได้ถูกต้อง ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป (หรือผ่านเกณฑ์ระดับ "ดี")
๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ปฏิบัติท่าทางการไหว้ การยืน และการเดิน ได้อย่างถูกต้องตามกาลเทศะ	<ul style="list-style-type: none"> • สังเกตการปฏิบัติท่าทางระหว่างเล่นเกม "ภารกิจวิถีไทย" (ขั้นที่ ๒) • สังเกตการจับคู่ฝึกซ้อม "บัดดี้มารยาทงาม" (ขั้นที่ ๔) 	<ul style="list-style-type: none"> • แบบประเมินสมรรถนะการปฏิบัติ (Rubric) ด้านมารยาทไทย 	ได้คะแนนจากการประเมิน Rubric ไม่น้อยกว่าระดับ "ดี" (ผ่านเกณฑ์)
๓. ด้านเจตคติ (A) ชื่นชมและนำมารยาทไทยไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> • สังเกตพฤติกรรมความตั้งใจและการแสดงออกถึงความเคารพในกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> • แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล 	ได้ระดับคุณภาพ "ผ่าน" ขึ้นไป
๔. สมรรถนะเฉพาะสังคมศึกษา <ul style="list-style-type: none"> • การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง • การอยู่ร่วมกันในสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> • สังเกตการทำงานกลุ่ม การวางแผนส่งตัวแทน และการสื่อสารที่สุภาพในกลุ่ม 	<ul style="list-style-type: none"> • แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 	ได้คะแนนประเมินสมรรถนะในระดับ "ดี" ขึ้นไป

แบบประเมินสมรรถนะการปฏิบัติ (Rubric) : เรื่อง มารยาทไทย

คำชี้แจง: ให้ครูผู้สอนประเมินการปฏิบัติของนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง

ระดับคะแนน

ประเด็นการประเมิน	ระดับ ๓ (ดีมาก)	ระดับ ๒ (ดี)	ระดับ ๑ (ปรับปรุง)
๑. ทักษะการไหว้ (ตามระดับบุคคล)	ปฏิบัติท่าทางการไหว้ได้ถูกต้องตามกาลเทศะและระดับบุคคล (เช่น ไหว้ผู้ใหญ่ นิ้วหัวแม่มือจรดปลายจมูก) ท่าทางอ่อนช้อย สวยงาม จังหวะการก้มศีรษะพอดี	ปฏิบัติท่าทางการไหว้ได้ถูกต้องตามระดับบุคคลเป็นส่วนใหญ่ แต่อาจมีจุดที่วางมือคลาดเคลื่อนเล็กน้อยหรือท่าทางยังไม่อ่อนช้อยนัก	ปฏิบัติท่าทางการไหว้ไม่ถูกต้องตามระดับบุคคล วางมือผิดตำแหน่ง ไม่ก้มศีรษะหรือทำด้วยความเร่งรีบ ท่าทางแข็งกระด้าง
๒. ทักษะการยืน (ต่อหน้าผู้ใหญ่)	ยืนตรง สันเท้าชิด ปลายเท้าแยกเล็กน้อย มือประสานกันไว้ที่ระดับเอว ท่าทางสำรวมและให้เกียรติผู้ใหญ่	ยืนตรง มือประสานกัน แต่อาจมีการขยับตัวบ่อย หรือท่าทางยังดูไม่สำรวมเท่าที่ควรในบางจังหวะ	ยืนพิงกำแพง ยืนพักขา ทิ้งน้ำหนักตัวไปด้านใดด้านหนึ่ง ล้วงกระเป๋าหรือแกว่งแขนไปมา ท่าทางไม่สำรวม
๓. ทักษะการเดิน (ผ่านผู้ใหญ่)	เดินก้มตัวเมื่อผ่านผู้ใหญ่ได้อย่างนุ่มนวล รักษาระยะห่างได้เหมาะสม หากผู้ใหญ่นั่งอยู่สามารถเดินเข้าหรือคลานเข้าได้อย่างถูกต้อง	เดินก้มตัวเมื่อผ่านผู้ใหญ่ แต่ท่าทางอาจยังไม่นุ่มนวลหรือรักษาระยะห่างใกล้เกินไป/เดินเร็วเกินไป	เดินผ่านผู้ใหญ่โดยไม่ก้มหลัง ไม่ระมัดระวัง เดินลงสันเท้าเสียงดังหรือวิ่งผ่านโดยไม่แสดงความเคารพ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ:

คะแนน ๘ - ๙ หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก

คะแนน ๕ - ๗ หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี (ผ่านเกณฑ์)

คะแนนต่ำกว่า ๕ หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (ต้องฝึกซ้อมเพิ่มเติม)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓: ประเพณีท้องถิ่นบ้านเรา (เวลา ๑ ชั่วโมง)

กลุ่มสาระการเรียนรู้: สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ ๕ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง: วัฒนธรรมทำตามวิถี

เวลาเรียน: ๔ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนิสรา มายूर

๑. มาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ส ๒.๑: เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ตัวชี้วัด ป.๕/๒: เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย

๒. สาระสำคัญ (Concept) ประเพณีท้องถิ่นโดยเฉพาะในบริบทอีสานและชุมชนบ้านโนนขวาวนาญ ล้วนมีความหมายและเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต การเกษตร และพุทธศาสนา (เช่น ฮีตสิบสอง) การเข้าใจคุณค่าจะช่วยให้เกิดความภาคภูมิใจและพร้อมสืบสาน

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

- (K) Knowledge: อธิบายความสำคัญของประเพณีท้องถิ่นอีสาน (เช่น บุญบั้งไฟ แห่เทียน) ได้
- (P) Process/Performance: วิเคราะห์และจับคู่สถานการณ์ที่สอดคล้องกับประเพณีท้องถิ่นได้ถูกต้อง
- (A) Attitude: ภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของประเพณีท้องถิ่นบ้านตนเอง (บ้านโนนขวาวนาญ)

๔. สมรรถนะเฉพาะสังคมศึกษาที่ต้องการพัฒนา

- สมรรถนะการเข้าใจวัฒนธรรม: ความสามารถในการวิเคราะห์ความสำคัญและคุณค่าของประเพณีท้องถิ่น

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. รักความเป็นไทย

๓. มีจิตสาธารณะ

๖. กิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบ ๕E)

- ขั้นที่ ๑ สร้างความสนใจ (Engagement) [๑๐ นาที]:
 - เปิดคลิปวิดีโอสั้นๆ หรือภาพบรรยากาศงานบุญในท้องถิ่น (บุญบั้งไฟ หรือ งานบุญกฐินในพื้นที่) ชวนพูดคุยว่า "นักเรียนเคยไปร่วมงานเหล่านี้ในหมู่บ้านโนนขวาวนาญหรือใกล้เคียงหรือไม่? ในงานมีอะไรบ้าง?"
- ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา (Exploration) [๑๕ นาที]:
 - แจก "บัตรคำประเพณีอีสาน" และ "บัตรคำความหมาย/วัตถุประสงค์" ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาข้อมูลเบื้องต้นและจับคู่ให้ถูกต้อง
- ขั้นที่ ๓ อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) [๑๕ นาที]:

- ครูอธิบายเสริมเรื่อง "ฮิตสิบสอง คลองสิบสี่" ซึ่งเป็นรากฐานประเพณีอีสาน เชื่อมโยงให้เห็นว่าทำไมต้องมี บุญผะเหวด บุญบั้งไฟ (ขอฝนเพื่อทำนา) และบุญเข้าพรรษา (แห่เทียน)
- **ขั้นที่ ๔ ขยายความรู้ (Elaboration) [๑๕ นาที]:**
 - กิจกรรม "จับคู่สถานการณ์ประเพณี": ครูอ่านสถานการณ์จำลอง (เช่น "ชาวบ้านโนนขวาวนาอยู่เตรียมทำนา แต่ฝนไม่ตกเลย ชาวบ้านควรจัดประเพณีใด?") ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกป้ายตอบให้ถูกต้อง
- **ขั้นที่ ๕ ประเมินผล (Evaluation) [๕ นาที]:**
 - ประเมินจากความถูกต้องในการเล่นเกมนตอบคำถามและการอภิปรายกลุ่ม

๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้: คลิปวิดีโอประเพณีอีสาน, บัตรคำประเพณี, ป้ายตอบคำถามสถานการณ์

๘. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)	วิธีการวัด/เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
ด้านความรู้ (K): อธิบายความสำคัญของประเพณีท้องถิ่นอีสาน (เช่น บุญบั้งไฟ, แห่เทียน) ได้	วิธีวัด: ตรวจใบงาน/ผลการจับคู่บัตรคำประเพณี เครื่องมือ: แบบบันทึกคะแนนกิจกรรมการเรียนรู้	ตอบถูกต้องอย่างน้อย ๖๐% ของจำนวนข้อทั้งหมด
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P): วิเคราะห์และจับคู่สถานการณ์ที่สอดคล้องกับประเพณีท้องถิ่นได้ถูกต้อง	วิธีวัด: สังเกตการตอบคำถามจากกิจกรรม "จับคู่สถานการณ์ประเพณี" เครื่องมือ: แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ในระดับ "ดี" ขึ้นไป (ตามเกณฑ์รูบริก)
ด้านเจตคติ (A): ภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของประเพณีท้องถิ่น (บ้านโนนขวาวนาอยู่)	วิธีวัด: สังเกตความสนใจ การซักถาม และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เครื่องมือ: แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (รักความเป็นไทย)	ผ่านเกณฑ์ในระดับ "ดี" ขึ้นไป

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Score) สำหรับการประเมินสมรรถนะและการทำงานกลุ่ม (P และ A)

รายการประเมิน	ระดับ ๓ (ดีมาก)	ระดับ ๒ (ดี)	ระดับ ๑ (พอใช้/ปรับปรุง)
การวิเคราะห์สถานการณ์	วิเคราะห์และเลือกประเพณีได้ถูกต้องแม่นยำทุกสถานการณ์	วิเคราะห์และเลือกประเพณีได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	วิเคราะห์สถานการณ์ผิดพลาด หรือต้องมีครูคอยชี้แนะบ่อยครั้ง

รายการประเมิน	ระดับ ๓ (ดีมาก)	ระดับ ๒ (ดี)	ระดับ ๑ (พอใช้/ ปรับปรุง)
การทำงานร่วมกัน	สมาชิกทุกคนร่วมมือกัน แบ่งหน้าที่ชัดเจน และยอมรับฟังกัน	สมาชิกส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือ แต่มีการเกี่ยงงานกันบ้าง	สมาชิกทำงานเพียงคนเดียว หรือไม่ให้ความร่วมมือในกลุ่ม
ความรักความเป็นไทย	แสดงความกระตือรือร้นและภาคภูมิใจในประเพณีบ้านโนนขวาวนาญอย่างชัดเจน	เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจและสนใจเนื้อหาประเพณี	เข้าร่วมกิจกรรมตามหน้าที่ แต่ขาดความกระตือรือร้น

สถานการณ์ในกิจกรรม "นักสืบประเพณี: ช่วยชาวบ้านโนนขวาวนาญแก้ปัญหา"

ลำดับ	สถานการณ์จำลอง (ครูอ่านให้ฟัง)	คำตอบที่ถูกต้อง (เฉลย)
ข้อที่ ๑	"ช่วงนี้เข้าสู่เดือน ๖ แล้ว ที่งนาที่บ้านเราแห้งแล้งมาก ฝนไม่ตกตามฤดูกาลเลย พ่อใหญ่แม่ใหญ่ในหมู่บ้านจึงอยากชวนเด็กๆ มาทำกิจกรรมเพื่อขอฝนจากพญาแถน นักเรียนคิดว่าควรจัดงานประเพณีใด?"	บุญบั้งไฟ
ข้อที่ ๒	"คุณครูอยากให้นักเรียนได้ฟังเทศน์เรื่องราวเกี่ยวกับพระเวสสันดรชาดก เพื่อให้รู้จักการทำทานและการเสียสละ โดยในงานจะมีการตกแต่งศาลาวัดด้วยดอกไม้และภาพวาดสวยงาม ประเพณีนี้เรียกว่าอะไร?"	บุญผะเหวด (บุญมหาชาติ)
ข้อที่ ๓	"ใกล้จะถึงช่วงที่พระสงฆ์ต้องจำพรรษาอยู่วัดเป็นเวลา ๓ เดือนแล้ว ชาวบ้านโนนขวาวนาญจึงร่วมใจกันหล่อเทียนเล่มใหญ่และตกแต่งอย่างวิจิตรบรรจงเพื่อนำไปถวายที่วัดประจำหมู่บ้าน ประเพณีนี้คืออะไร?"	ประเพณีแห่เทียนพรรษา
ข้อที่ ๔	"หลังจากฤดูกาลเก็บเกี่ยวสิ้นสุดลง ชาวบ้านได้ข้าวใหม่มาเต็มยุ้งฉาง จึงอยากทำบุญเพื่อความเป็นสิริมงคลและขอบคุณพระแม่โพสพ โดยการนำข้าวเปลือกมากองรวมกันเป็นปราสาทข้าวที่วัด ประเพณีนี้สอดคล้องกับข้อใด?"	บุญคูณลาน
ข้อที่ ๕	"เมื่อถึงเดือน ๑๒ น้ำในลำน้ำเริ่มนิ่งและใสสะอาด ชาวบ้านอยากขอขมาพระแม่คงคาที่ได้ใช้น้ำในการทำเกษตรและใช้ในชีวิตประจำวันมาตลอดทั้งปี พวกเขาควรเตรียมอุปกรณ์ไปทำกิจกรรมใดที่ริมน้ำ?"	ประเพณีลอยกระทง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔: รัชชวิถีไทยใส่ใจอนุรักษ์ (เวลา ๑ ชั่วโมง)

กลุ่มสาระการเรียนรู้: สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ ๕ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง: วัฒนธรรมทำตามวิถี

เวลาเรียน: ๔ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวชนิสรา มายูร

๑. มาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ส ๒.๑: เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย

ตัวชี้วัด ป.๕/๒: เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย

๒. สาระสำคัญ (Concept) การอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย เป็นหน้าที่ของพลเมืองทุกคน นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมได้โดยเริ่มจากการปฏิบัติจริงในโรงเรียนและการเผยแพร่ข้อมูลที่ถูกต้องให้ผู้อื่นรับรู้

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K-P-A)

- (K) Knowledge: เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นได้
- (P) Process/Performance: ออกแบบสื่อ (แผ่นพับ/สตอรี่บอร์ดคลิปสั้น) เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมได้
- (A) Attitude: มีจิตสำนึกและตั้งใจที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการดำรงรักษาประเพณีวัฒนธรรมไทย

๔. สมรรถนะเฉพาะสังคมศึกษาที่ต้องการพัฒนา

- สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง: การลงมือปฏิบัติเพื่อรักษาสมบัติของชาติและท้องถิ่น
- สมรรถนะการอยู่ร่วมกันในสังคม: การทำงานกลุ่มเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมเผยแพร่ความรู้

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. รักความเป็นไทย

๓. มีจิตสาธารณะ

๖. กิจกรรมการเรียนรู้ (รูปแบบ ๕E)

- ขั้นที่ ๑ สร้างความสนใจ (Engagement) [๕ นาที]:
 - ทบทวนความรู้ ๓ ชั่วโมงที่ผ่านมา (วัฒนธรรมคืออะไร มารยาทไทย ประเพณีท้องถิ่น) โดยใช้คำถามกระตุ้นคิด "ถ้าไม่มีใครสืบทอดสิ่งเหล่านี้เลย จะเกิดอะไรขึ้นกับชุมชนของเรา?"
- ขั้นที่ ๒ สำรวจและค้นหา (Exploration) [๑๐ นาที]:
 - ให้นักเรียนระดมสมองในกลุ่ม: "นักเรียน ป.๕ จะมีวิธีอนุรักษ์วัฒนธรรมเหล่านี้ได้อย่างไรบ้าง?" (เขียนลง Mind Mapping ย่อย)
- ขั้นที่ ๓ อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) [๑๐ นาที]:
 - ตัวแทนนำเสนอแนวทาง ครุสรุปแนวทางการอนุรักษ์หลักๆ (เช่น การศึกษาเรียนรู้, การนำไปปฏิบัติจริง, การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์)

- **ขั้นที่ ๔ ขยายความรู้ (Elaboration) & ขั้นที่ ๕ ประเมินผล (Evaluation) [๒๕ นาที]:**
 - Project-based (มินิโปรเจกต์): ให้แต่ละกลุ่ม วัสดุรีบอร์ดคลิปสั้น (TikTok/Reels)" ในหัวข้อ "แนะนำวัฒนธรรมโรงเรียน/ชุมชนโนนขวาวนาโยง" (ลงในกระดาษชาร์ตหรือ A๔)
 - จัดแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน (Gallery Walk)
 - Test: ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ๑๐ ข้อ ในช่วง ๑๐ นาทีสุดท้าย

๗. สื่อ/แหล่งเรียนรู้: กระดาษ A๔/กระดาษชาร์ต, สี, อุปกรณ์สร้างสรรค์งาน, แบบทดสอบ ๑๐ ข้อ

๘. การวัดและประเมินผล:

จุดประสงค์/สมรรถนะ/คุณลักษณะ	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
๑. ด้านความรู้ (K):เสนอแนวทางการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นได้	- ตรวจสอบแบบทดสอบหลังเรียน - ตรวจสอบเนื้อหาในชิ้นงาน	- แบบทดสอบหลังเรียน (๑๐ ข้อ) แบบประเมินชิ้นงาน	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป
๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P):ออกแบบสื่อ (แผ่นพับ/สตอรี่บอร์ด) เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมได้	- การประเมินผลงานและการนำเสนอ	- แบบประเมินชิ้นงาน (Rubric Score)	อยู่ในระดับ "ดี" ขึ้นไป
๓. ด้านเจตคติ (A):มีจิตสำนึกและตั้งใจอนุรักษ์ประเพณีวัฒนธรรมไทย	- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างทำกิจกรรมและการอภิปราย	- แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล/กลุ่ม	อยู่ในระดับ "ผ่าน" ขึ้นไป
๔. สมรรถนะสำคัญ: การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง และการทำงานร่วมกัน	- สังเกตการลงมือปฏิบัติและการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน	อยู่ในระดับ "ดี" ขึ้นไป
๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์:มีวินัย, รักความเป็นไทย, มีจิตสาธารณะ	- การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	อยู่ในระดับ "ผ่าน" ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน (Rubric)

ประเด็นการประเมิน	ระดับ ๓ (ดีมาก)	ระดับ ๒ (พอใช้)	ระดับ ๑ (ปรับปรุง)
เนื้อหาแนวทางการอนุรักษ์	เสนอแนวทางได้ถูกต้อง ชัดเจน และนำไปปฏิบัติได้จริง	เสนอแนวทางได้ถูกต้อง แต่บางส่วนยังไม่ชัดเจน	เนื้อหาไม่ชัดเจน หรือไม่สอดคล้องกับหัวข้อ
ความถูกต้องของข้อมูล	ข้อมูลวัฒนธรรมโนนขาวนาโยงถูกต้อง ครบถ้วน	ข้อมูลถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ข้อมูลมีความคลาดเคลื่อนมาก
ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบสื่อที่น่าสนใจ ทันสมัย การจัดวางสวยงาม	สื่อมีความเป็นระเบียบ สวยงาม ตามมาตรฐาน	สื่อไม่ดึงดูดใจ หรือทำงานไม่เสร็จสมบูรณ์
การทำงานกลุ่ม	สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมและรับผิดชอบหน้าที่ได้ดีมาก	สมาชิกส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการทำงาน	สมาชิกขาดการประสานงานกัน

เกณฑ์การประเมินชิ้นงานแบบละเอียด (Scoring Rubric)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ ๔ (ดีมาก)	ระดับคุณภาพ ๓ (ดี)	ระดับคุณภาพ ๒ (พอใช้)	ระดับคุณภาพ ๑ (ปรับปรุง)
๑. ความถูกต้องของเนื้อหา	เนื้อหาถูกต้องสมบูรณ์ ระบุแนวทางการอนุรักษ์ได้ ชัดเจน ๓ ข้อขึ้นไป	เนื้อหาถูกต้อง ระบุแนวทางการอนุรักษ์ได้ ๒ ข้อ	เนื้อหาถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ระบุแนวทางได้ ๑ ข้อ	เนื้อหาบางส่วนไม่ถูกต้อง หรือไม่ระบุแนวทาง
๒. การเชื่อมโยงท้องถิ่น	มีการยกตัวอย่างวัฒนธรรมในชุมชนโนนขาวนาโยงได้อย่างโดดเด่น	มีการกล่าวถึงวัฒนธรรมในชุมชนโนนขาวนาโยง	กล่าวถึงวัฒนธรรมในภาพรวม ไม่ได้ระบุถึงชุมชน	ไม่มีการเชื่อมโยงถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น
๓. ความคิดสร้างสรรค์	การจัดวางองค์ประกอบสวยงาม สื่อสารเข้าใจง่าย และมีความแปลกใหม่	รูปแบบสวยงาม การจัดวางเหมาะสม	รูปแบบเป็นไปตามมาตรฐานทั่วไป	รูปแบบไม่ชัดเจน หรือไม่เป็นระเบียบ
๔. การนำเสนอ (Gallery Walk)	นำเสนอได้คล่องแคล่ว ตอบคำถามได้ชัดเจน และดึงดูดใจ	นำเสนอได้ดี สื่อสารเนื้อหาได้ ครบถ้วน	นำเสนอตามเนื้อหาในผลงาน แต่ยังไม่ดึงดูดใจ	นำเสนอติดขัด หรือสื่อสารไม่ชัดเจน

แบบทดสอบหลังเรียน (Pre&Post-test)

เรื่อง: วัฒนธรรมทำตามวิถีและรักษ์วิถีไทย (๑๐ ข้อ)

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกา X ทับข้อที่ถูกต้องที่สุด

๑. ข้อใดคือความหมายที่ชัดเจนที่สุดของ "การอนุรักษ์วัฒนธรรม"?

- ก. การเก็บรักษาไว้ในพิพิธภัณฑ์ไม่ให้ใครแตะต้อง
- ข. การเรียนรู้ ปฏิบัติ และสืบทอดให้คงอยู่กับชุมชน
- ค. การห้ามไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมเลย
- ง. การจัดงานเทศกาลเฉพาะตอนที่มึนนักท่องเที่ยว

๒. นักเรียนชั้น ป.๕ สามารถมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์วัฒนธรรมโรงเรียนได้อย่างไร?

- ก. การแต่งกายด้วยผ้าไทยหรือชุดพื้นเมืองในวันสำคัญ
- ข. การรอให้ผู้ใหญ่ออกคำสั่งให้ทำ
- ค. การจ้างผู้เชี่ยวชาญมาจัดกิจกรรมที่โรงเรียน
- ง. การอ่านหนังสือเกี่ยวกับวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว

๓. หากต้องการเผยแพร่วัฒนธรรม "ชุมชนโนนขาวนาบุญ" ให้ทันสมัย นักเรียนควรเลือกใช้วิธีใด?

- ก. เขียนจดหมายส่งไปตามบ้าน
- ข. ทำคลิปสั้นลง TikTok แนะนำวิถีชีวิตในหมู่บ้าน
- ค. ป่าวประกาศผ่านโทรโข่งในโรงเรียน
- ง. เขียนบันทึกใส่สมุดส่วนตัว

๔. ข้อใดเป็นแนวทางการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ยั่งยืนที่สุด?

- ก. การถ่ายรูปเก็บไว้ดูคนเดียว
- ข. การนำภูมิปัญญามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ค. การส่งเสริมให้คนต่างชาตินำมาทำแทนคนไทย
- ง. การนำภูมิปัญญาไปจดสิทธิบัตรเพื่อขาย

๕. ทำไมเราจึงต้องตั้งคำถามว่า "ถ้าไม่มีใครสืบทอดวัฒนธรรม จะเกิดอะไรขึ้น"?

- ก. เพื่อให้คนในชุมชนเกิดความกลัว
- ข. เพื่อกระตุ้นให้เห็นคุณค่าและตระหนักถึงความสำคัญ
- ค. เพื่อหาคนคิดที่ไม่อนุรักษ์
- ง. เพื่อเป็นการสั่งสอนคนรุ่นใหม่

๖. มารยาทไทย เช่น การไหว้ ถือเป็นวัฒนธรรมประเภทใด?

- ก. วัตรธรรม
- ข. คติธรรม
- ค. เนติธรรม
- ง. สหธรรม

๗. การจัดกิจกรรม "The Social Detective" (นักสืบสังคม) เพื่อสืบค้นข้อมูลวัฒนธรรม ช่วยพัฒนาทักษะใดมากที่สุด?

- ก. ทักษะการวาดภาพ
- ข. ทักษะการคิดวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูล
- ค. ทักษะการร้องเพลงพื้นบ้าน
- ง. ทักษะการคำนวณตัวเลข

๘. ข้อใดคือประโยชน์ของการทำงานกลุ่มในการสร้างสื่อเผยแพร่วัฒนธรรม?

- ก. งานเสร็จเร็วขึ้นโดยที่เพื่อนไม่ต้องช่วย
- ข. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฝึกการอยู่ร่วมกัน
- ค. สามารถลอกงานเพื่อนในกลุ่มได้ง่าย
- ง. ไม่ต้องรับผิดชอบงานเพียงคนเดียว

๙. หากนักเรียนเห็นเพื่อนในโรงเรียนทำลายสมบัติของส่วนรวม นักเรียนควรทำอย่างไรตามหลัก "พลเมืองที่เข้มแข็ง"?

- ก. เข้าไปดูค่าเพื่อนด้วยถ้อยคำรุนแรง
- ข. เพิกเฉยเพราะไม่ใช่เรื่องของตนเอง
- ค. ตักเตือนด้วยความสุภาพหรือแจ้งคุณครูให้ทราบ
- ง. ทำตามเพื่อนเพื่อให้เข้ากับกลุ่มได้

๑๐. ข้อใดคือเป้าหมายสูงสุดของการเรียนเรื่อง "รักษาวินัยไทยใส่ใจอนุรักษ์"?

- ก. เพื่อให้สอบได้คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน
- ข. เพื่อให้ได้รางวัลจากการประกวดแผ่นพับ
- ค. เพื่อให้คนไทยรุ่นใหม่เห็นคุณค่าและรักษาเอกลักษณ์ของชาติ
- ง. เพื่อให้ครูชมเชยว่าทำงานสวย

