



แบบนำเสนอผลงาน

การคัดเลือกแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best Practice)

โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา

● ประจำปีพ.ศ. 2567



นางสาววัลย์ภรณ์ ศรีวงศ์วรรณ
ตำแหน่ง ครู
วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำพูน เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

- ชื่อเรื่อง** การพัฒนาการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5/1 โดยใช้นวัตกรรมเกมดิจิทัล “เกมล่าท้าดวล” และใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน(Games-Based-Learning)
- ชื่อผู้ศึกษา** วลัยภรณ์ ศรีวงศ์วรรณ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โดยใช้นวัตกรรม เกมดิจิทัล “เกมล่าท้าดวล” ซึ่งเป็นเกมที่ครูสร้างขึ้น และใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน(Games-Based-Learning) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเรียนเรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5/1มีองค์ประกอบหลักคือ 1)หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน 2)วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน 3)กระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 2 การนำเสนอเนื้อหา/การนำเสนอเกม ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติ/ขั้นการเล่นเกมขั้นตอนที่ 4 ขั้นอภิปรายและประเมินผล ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสื่อสาร/ชี้นำเสนอ และขั้นตอนที่ 6 ขั้นประเมินเพื่อมเพิ่มคุณค่า สรุปสะท้อนผลการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างเหมาะสม
2. ผลการปฏิบัติกิจกรรมที่ออกแบบ ครอบคลุมและเป็นไปตามจุดประสงค์ทุกจุดประสงค์ กล่าวคือสามารถพัฒนาการเรียนเรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้บรรลุตามเป้าหมายที่ได้วางไว้ โดยที่หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ กล่าวคือ นักเรียนร้อยละ 84.84 มีผลการทดสอบหลังเรียนในระดับดีขึ้น ซึ่งสูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียน และสูงกว่าระดับเป้าหมายที่คาดหวังไว้ที่นักเรียนร้อยละ 100 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์และนักเรียนเกิดทักษะกระบวนการที่สำคัญในด้านต่าง ๆ โดยประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม และสังเกตกระบวนการทำงานกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนมีผลการประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มในระดับดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 91.67
3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาการเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5/1 โดยใช้รูปแบบเกมเป็นฐานมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.83 คิดเป็นร้อยละ 96.50

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	2
องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบนวัตกรรม	3
1.ความเป็นมาและสภาพปัญหา	3
2.แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา	3
3.กรอบแนวคิดในการพัฒนา/ขอบเขตนวัตกรรม	4
4.ประโยชน์/ความสำคัญ	5
องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบ	7
1.วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	7
2.หลักการทฤษฎีแนวคิดในการพัฒนา	7
3.การออกแบบแนวทางการพัฒนา	17
4.การมีส่วนร่วมในการพัฒนา	20
5.การนำไปใช้	21
6.การประเมินและการปรับปรุง	21
องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบพัฒนานวัตกรรม	22
3.1ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา	22
3.1.1 ข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา	22
3.1.2 มีการดำเนินงานการบริหารจัดการของสถานศึกษา	22
3.1.3 การมีเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา	23
3.1.4 การยอมรับที่มีต่อสถานศึกษา	24
3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน	24
3.2.1 การออกแบบและการจัดการเรียนรู้	25
3.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้	25
3.2.3 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้	25
3.2.4 การวัดและประเมินผล	25
3.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน	26
3.3.1 ผู้เรียนมีผลการพัฒนาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม	27
3.4 การขยายผล	29
บรรณานุกรม	34

องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของนวัตกรรม

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

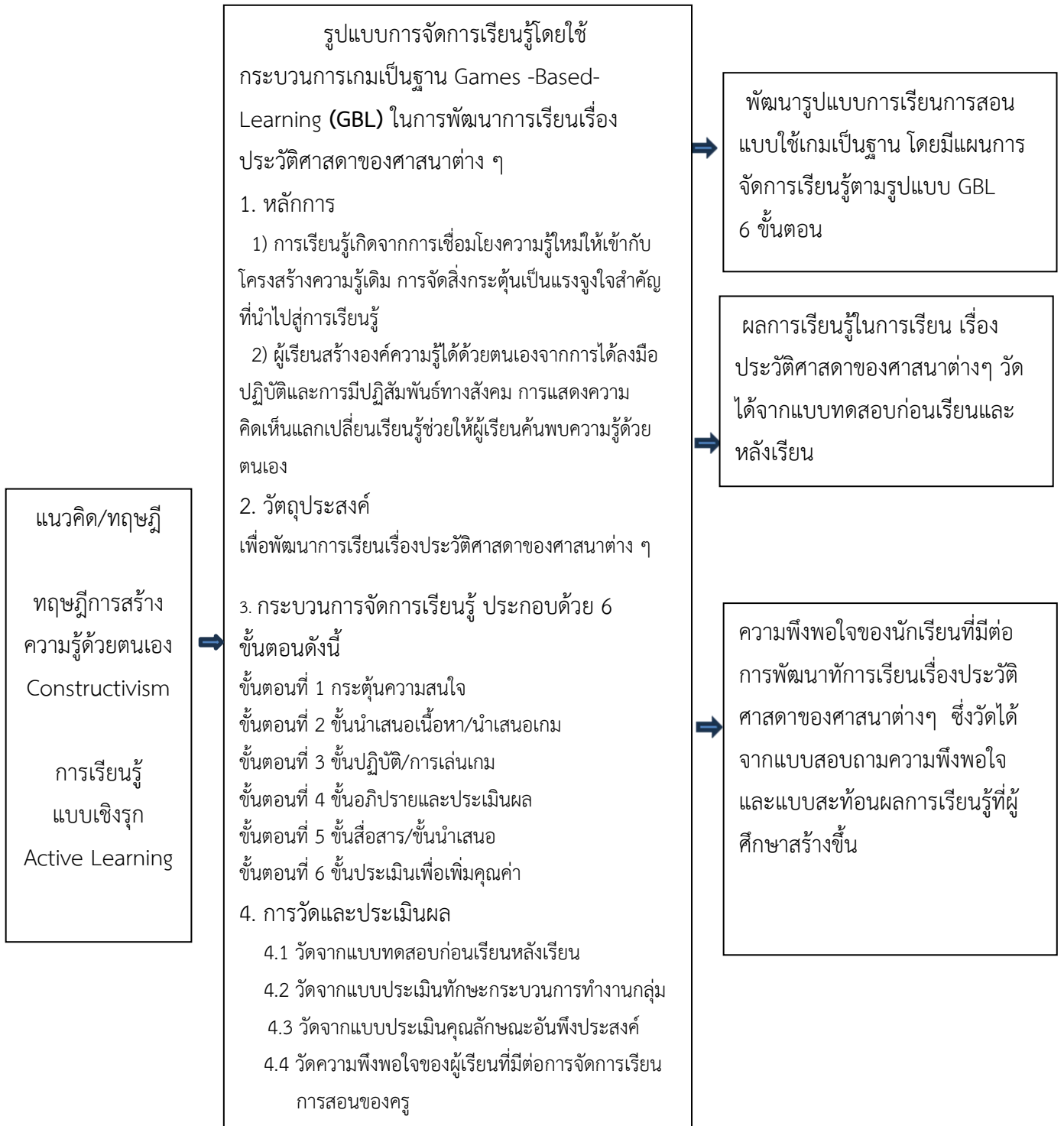
จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่างๆในปีการศึกษาที่ผ่านมาพบว่านักเรียนมีผลการทดสอบหลังเรียนในเรื่องนี้ค่อนข้างน้อยจากการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล และจากการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ชุมชนทางวิชาชีพ(PLC) เพื่อศึกษาข้อมูลด้านอื่น ๆ กับครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และ ครูประจำชั้น เช่น ข้อมูลการเยี่ยมบ้านนักเรียนสรุปสาเหตุได้ดังนี้ คือ

เนื้อหาสาระในเรื่องนี้ ค่อนข้างยากต้องจดจำข้อมูลที่เป็นชื่อเฉพาะของศาสนา,ชื่อประเทศ,ชื่อพระคัมภีร์, ชื่อสัญลักษณ์ของศาสนา เป็นต้น อีกทั้งนักเรียนมีพื้นฐานครอบครัวที่แตกต่างกันมีพื้นฐานความรู้ที่ไม่เท่ากัน, ผู้เรียนมีสภาพทางสังคม ภาษา วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลดีและผลเสียต่อนักเรียน ซึ่งผลเสียคือนักเรียนติดสื่อออนไลน์ นอนดึก และง่วงนอนในขณะที่เข้ามาเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงส่งผลให้นักเรียนไม่มีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนเรื่องนี้มากเท่าที่ควร ครูจึงได้คิดพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนจากเดิมอย่างหลากหลายวิธี **จึงค้นพบว่า** นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเล่นเกม ชอบการแข่งขันและชอบการได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนสำหรับรางวัลที่นักเรียนได้รับถึงแม้จะเป็นรางวัลเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่นักเรียนก็มีความภาคภูมิใจที่พิชิตรางวัลมาได้

2. แนวทางแก้ไขปัญหาและหรือการพัฒนา

ครูละทิ้งการสอนแบบเดิม ๆ เช่นการสอนแบบบรรยาย มาเป็นนอกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษา มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนโดยเน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ **Active Learning** ผู้เรียนเป็นผู้สืบค้นและค้นพบองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง สามารถเชื่อมโยงความรู้ประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ เน้นความกล้าแสดงออก การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ใช้กระบวนการสอนแบบบูรณาการที่หลากหลาย เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัว ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียนและขยายความสนใจของผู้เรียนให้ยาวนานมากขึ้น **ครูจึงได้ออกแบบนวัตกรรมการสอน คือ เกมดิจิทัล(เกมล่าท้าตวล)** ซึ่งใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยพัฒนาออกแบบโปรแกรมเกมให้เข้ากับเนื้อหาที่เรียน บูรณาการในแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเกมเป็นฐาน **Games -Based-Learning (GBL)** เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3 . กรอบแนวคิดในการพัฒนา



ขอบเขตการพัฒนานวัตกรรม

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ตำบลลี่ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 66 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ตำบลลี่ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง

2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อพัฒนาการเรียนเรื่องประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ

2.2 ตัวแปรตาม

2.2.1 ผลทดสอบหลังเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของครูโดยใช้รูปแบบเกม

ขอบเขตด้านระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลาในการทดลองจำนวน 2 ชั่วโมง

3. นิยามศัพท์

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น online-stopwacth.com, wheelofnames, Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกม นั้นๆ ให้ได้ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลลัพธ์ขณะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

4. ประโยชน์และความสำคัญ

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม นวัตกรรม เกมดิจิทัล(เกมล่าท้าดวล)และใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL) และขับเคลื่อนโดยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ก่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันทั้งโรงเรียน คือ

1. ช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมให้สูงขึ้น ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และทำให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นที่จะเรียนรู้ และตั้งหน้าตั้งตาเรียนด้วยความรักในการเรียน มีความต้องการใน life-long learning หรือการเรียนรู้ไปตลอดชีวิตนั้น ถือเป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่จะสร้างข้อได้เปรียบให้เป็นอย่างมาก เมื่อต้องเข้าสู่โลกของการทำงาน
2. ช่วยให้ครูมีโอกาสรปรับปรุงการเรียนการสอนได้โดยตรงทำให้ครูได้มาแลกเปลี่ยนแนวทางการปฏิบัติ ระดมความคิด และหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงการสอนของตนเองและขับเคลื่อนความสำเร็จของนักเรียน อีกทั้งยังเป็นการสะท้อนเกี่ยวกับการปฏิบัติการสอน และ ผลลัพธ์ของนักเรียนอีกด้วย
3. ช่วยให้ครูสะท้อนความคิดครูสามารถไตร่ตรองถึงการปรับวิธีการสอน และปรับวิธีการปฏิบัติของตนเอง ครูก็จะมีโอกาสที่จะเพิ่มคุณค่าในการทำงานของตัวเองมากขึ้นเท่านั้น
4. ช่วยให้ครูได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในด้านผลงานทางวิชาการงานวิจัยและเครื่องมือเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นในวงการวิชาชีพ ครูมีโอกาสสร้างเครือข่ายทางวิชาชีพมากยิ่งขึ้นสามารถใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าและทันสมัยในการปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนของตนเอง

องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนร้อยละ 70 มีผลทดสอบหลังเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ในระดับดีขึ้น
2. ผู้เรียนร้อยละ 70 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดีขึ้น
3. ผู้เรียนร้อยละ 70 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของครูอยู่ในระดับดีขึ้น

เชิงคุณภาพ

1. ผู้เรียนมีผลทดสอบหลังเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ที่สูงขึ้น
2. ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่สถานศึกษากำหนด
3. ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนและมีความสุขในการเรียนวิชาสังคมศึกษา

2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ในการนวัตกรรมการครั้งนี้จะกล่าวถึงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คือเรียนรู้อะไรบ้างในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คุณภาพของนักเรียน สาระและมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

ส 1.1 รู้ และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา ได้กล่าวไว้ดังนี้

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

กลุ่มที่	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข		
1	ส 1.1 ป.5/1 วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและหลักในการพัฒนาชาติไทย	ส 1.1 ป.5/5 แสดงความเคารพ พระรัตนตรัย และปฏิบัติตามไตรสิกขา และหลักกรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนา หรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด
	ส 1.1 ป.5/2 สรุปรูปพุทธประวัติตั้งแต่เสด็จกรุงกบิลพัสดุ์จนถึงพุทธกิจสำคัญ หรือประวัติศาสดาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	
	ส 1.1 ป.5/3 เห็นคุณค่า และประพฤติตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวกชาดก เรื่องเล่าและศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด	
	ส 1.1 ป.5/4 อธิบายองค์ประกอบและความสำคัญของ พระไตรปิฎกหรือคัมภีร์ของศาสนาที่ตนนับถือ	
	ส 1.1 ป.5/6 เห็นคุณค่าและสวดมนต์แผ่เมตตา มีสติที่เป็นพื้นฐานของสมาธิในพระพุทธศาสนาหรือการพัฒนาจิตตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด	
มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ		
2	ส 1.2 ป.5/1 จัดพิธีกรรมตามศาสนาที่ตนนับถืออย่างเรียบง่าย มีประโยชน์ และปฏิบัติตนถูกต้อง	ส 1.2 ป.5/2 ปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรม และวันสำคัญทางศาสนา ตามที่กำหนด และอภิปราย ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม
	ส 1.2 ป.5/2 ปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรม และวันสำคัญทางศาสนา	
	ส 1.2 ป.5/3 มีมรรยาทของความเป็นศาสนิกชนที่ดีตามที่กำหนด	

1.3 หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านม่วงสามปี (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2567)ตามหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ขอเสนอเฉพาะ
สาระสำคัญ ดังนี้

วิสัยทัศน์

สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ
วัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่
ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ ยังช่วยให้
ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนา เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง
และผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่าง และมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการ
ดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

เรียนรู้อะไรในสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อม
สัมพันธ์กัน และมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อมเป็น
พลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม

สาระที่ 1 ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม หลักธรรม
ของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือการนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเองและการอยู่
ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อ
สังคมและส่วนรวม

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน

รหัสวิชา ส15101 สังคมศึกษาฯ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
เวลา 80 ชั่วโมง/ปี

ศึกษา วิเคราะห์เรื่อง ความสำคัญของศาสนาที่ตนนับถือในฐานะเป็นมรดกทางวัฒนธรรม และเป็นหลักในการพัฒนาชาติไทย ประวัติศาสนาและศาสดาของศาสนาต่าง ๆ หลักธรรมและพิธีกรรมของศาสนาต่าง ๆ สถานภาพของบุคคลในสังคม การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย คุณลักษณะของพลเมืองดี สิทธิเด็ก วัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่น การปกครองส่วนท้องถิ่น ปัจจัยการผลิต เทคโนโลยีในการผลิตสินค้าและบริการ พฤติกรรมของผู้บริโภค สินค้าและบริการในชุมชน เศรษฐกิจพอเพียง สหกรณ์ ธนาคารและบทบาทหน้าที่ ดอกเบี้ย การฝากเงิน และการถอนเงิน การกู้ยืมเงิน ตำแหน่ง ระยะเวลา ทิศทางของภูมิภาคตนเอง ลักษณะภูมิลักษณะที่สำคัญของภาคต่าง ๆ ความสัมพันธ์ของลักษณะทางกายภาพ และลักษณะสังคมในภูมิภาค สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่มีอิทธิพลต่อการตั้งถิ่นฐาน และการย้ายถิ่นฐานของประชากร อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ผลที่เกิดจากการทำลายสภาพแวดล้อม แนวทางอนุรักษ์ และรักษาสภาพแวดล้อมในภูมิภาคโดยใช้กระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการทางสังคม กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา

เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ สามารถนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต มีคุณธรรมจริยธรรม มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในด้านรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ มีหลักธรรมในการดำเนินชีวิต รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างสันติสุข

รหัสตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง 17 ตัวชี้วัด

ส 1.1 ป.5/1,ป.5/2, ป.5/3, ป.5/4,ป.5/6

ส 1.2 ป.5/1,ป.5/3

ส 2.1 ป.5/2,ป.5/3

ส 2.2 ป.5/1,ป.5/2

ส 3.1 ป.5/1, ป.5/3

ส 3.2 ป.5/1

ส 5.1 ป.5/1, ป.5/2

ส 5.2 ป.5/1

ตัวชี้วัดปลายทาง 10 ตัวชี้วัด

ส 1.1 ป.5/5,ป.5/7

ส 1.2 ป.5/2

ส 2.1 ป.5/1,ป.5/4

ส 2.2 ป.5/3

ส 3.1 ป.5/2

ส 3.2 ป.5/2

ส 5.2 ป.5/2,ป.5/3

รวมทั้งหมด 27 ตัวชี้วัด

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
รายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลาเรียน 80 ชั่วโมง

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	น้ำหนัก คะแนน
สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม					
1	ความสำคัญของ พระพุทธศาสนา พุทธประวัติ และศาสนา ที่ตนนับถือ	ตัวชี้วัดระหว่างทาง ส 5.1 ป.5/1 ส 5.1 ป.5/2	1. ความสำคัญของศาสนา 2. พระพุทธศาสนา 3. ศาสนาอิสลาม 4. ศาสนาคริสต์ 5. ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู	3	4

จากการศึกษาโครงสร้างรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัสวิชา ส51101 ของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี การพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ ใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความสำคัญของพุทธศาสนา พุทธประวัติและศาสนาที่ตนเองนับถือ เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ จำนวน 2 ชั่วโมง โดยใช้มาตรฐานการเรียนรู้ ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

2.ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ที่คนไทยนับถือ

ศาสนา มีศาสดาเป็นผู้เผยแผ่ศาสนาการศึกษาประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ จะทำให้เข้าใจความเป็นมาของแต่ละศาสนามากยิ่งขึ้น ซึ่งศาสนาต่าง ๆ ที่คนไทยนับถือมีทั้งศาสนาพุทธ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลามและศาสนาพราหมณ์-ฮินดู

3.แผนการจัดการเรียนรู้

ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Lesson Plan) หรือแผนการสอน คือ การเตรียมการอย่างเป็นรูปธรรมของการแปลงหลักสูตรสู่ขบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แผนการจัดการเรียนรู้จึงเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียนจะต้องให้ความสำคัญมีความรู้ความเข้าใจรวมทั้งเห็นภาพรวมและขั้นตอนของการดำเนินการที่ชัดเจนเพื่อให้สามารถจัดทำแผนการเรียนรู้นิเทศหรือบริหารจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพบรรลุผลตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้กรมวิชาการ (2539, หน้า 352) ได้จำแนกส่วนประกอบของแผนการสอนไว้ดังนี้

สาระสำคัญ คือความคิดรวบยอดหรือโครงสร้างหลักที่ต้องการให้นักเรียนได้รับหลังเรียนเรื่องนั้นๆ ไปแล้ว จุดประสงค์การเรียนรู้ คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ที่วิเคราะห์จากหลักสูตรในคำอธิบายรายวิชา เป็นสิ่งที่จะบอกว่า จะจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในขั้นใดของทักษะ เนื้อหา คือ เนื้อหาสาระที่ครูต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

1. กิจกรรมการเรียนการสอน คือ การจัดสถานการณ์การเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

2. สื่อการเรียนการสอน คือ เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้การ สอนบรรลุจุดประสงค์ได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

3. การวัดการประเมินผล คือ การประมาณค่าสิ่งต่าง ๆ เพื่อบอกคุณภาพของสิ่งนั้น ๆ เช่น การประเมิน การเรียนรู้ของนักเรียน เป็นการบอกคุณภาพของนักเรียนว่ามีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา มากน้อยเพียงไร

4. กิจกรรมเสนอแนะ คือ การจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับการเรียนการสอนในแต่ละจุดประสงค์เพื่อเพิ่มพูน ความรู้ให้แก่ นักเรียน

5. ข้อเสนอแนะของหัวหน้าสถานศึกษา คือ การตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยของแผนการสอนก่อนที่จะนำไป สอนจริง

6. บันทึกผลหลังการสอน คือ การบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการสอนแล้วเกิดผลอย่างไร นำมาบันทึกไว้เพื่อปรับปรุงแก้ไขในคราวต่อไป

ขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการและบุคลากรทางการศึกษา (2550, หน้า 79) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดทำ แผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา สารระการการเรียนรู้รายปี หรือรายภาคและหน่วยการเรียนรู้ที่สถานจัดทำขึ้น เพื่อประโยชน์ในการเขียนรายละเอียดของแต่ละหัวข้อของแผนการจัดการเรียนรู้

2. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเพื่อนำมาเขียนเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้โดยให้ครอบคลุมพฤติกรรม ทั้งด้านความรู้ ทักษะ/กระบวนการ เจตคติและค่านิยม

3. วิเคราะห์สารระการการเรียนรู้ โดยเลือกและขยายสาระที่เรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียนชุมชนและท้องถิ่น

4. วิเคราะห์กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเลือกรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

5. วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยเลือกใช้วิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐาน การเรียนรู้

6. วิเคราะห์แหล่งเรียนรู้โดยเลือกสื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนให้เหมาะสม สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำความรู้มาจัดทำแผนการจัดการ เรียนรู้ประกอบการพัฒนาความสามารถแต่งตั้งค่าประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี 11 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรูปแบบการเรียนการสอน ALIAS ตามลำดับขั้นตอนพอสรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) และแนวการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ตัวชี้วัด สารระการการเรียนรู้และออกแบบการจัดการ กิจกรรม การเรียนรู้

3. กำหนดสาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น สารระการการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการจัดการ เรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์/สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ การวัดผลและประเมินผลที่สอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือส่งเสริมการอ่าน

4. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบการพัฒนาความสามารถแต่งตั้งค่าประพันธ์ประเภทกาพย์ยานี 11

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรูปแบบการเรียนการสอน ALIAS จำนวน 5 แผน ซึ่งแต่ละแผนประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ชิ้นงานภาระงาน ขั้นตอนการสอน สื่อกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล ข้อเสนอแนะผู้บริหาร บันทึกหลังการสอน ภาคผนวกกิจกรรม/ใบงาน

4. การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

มีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์อาทิ เช่น เยาวดี วิบูลย์ศรี (2552, หน้า 16) ได้กล่าวไว้ว่าแบบสอบผลสัมฤทธิ์ส่วนใหญ่ที่สร้างขึ้น มักจะมีความมุ่งหมายที่สำคัญ คือ เพื่อใช้วัดผลการเรียนรู้ด้านเนื้อหาวิชาและทักษะต่าง ๆ ของแต่ละสาขาวิชา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สาขาวิชาทั้งหลายที่จัดสอนในระดับชั้นเรียนต่างๆของแต่ละโรงเรียนลักษณะของแบบสอบผลสัมฤทธิ์มีทั้งที่เป็นข้อเขียนและที่เป็นภาคปฏิบัติจริง

ยุทธ ไภยวรรณ (2550, หน้า 7) ยังได้กล่าวว่า แบบทดสอบคือชุดของคำถามที่ผู้ศึกษา สร้างขึ้นเพื่อวัดความรู้ ทักษะ และทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง แบบทดสอบที่ใช้ในการวิจัย ส่วนมากจะเป็นแบบทดสอบแบบเลือกตอบ และเป็นแบบความเรียง และธานีรินทร์ ศิลป์จารุ (2550, หน้า 68) กล่าวว่า แบบทดสอบ (Test) คือลักษณะของเครื่องมือที่ใช้วัดระดับสติปัญญาหรือความสามารถทางสมอง (Intellectual Ability) ของผู้ถูกทดสอบทั้งในด้านความจำ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้

สรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์เป็นเครื่องมือในการวัดผล ประกอบด้วยชุดคำถามที่สร้างขึ้นเพื่อให้ทราบความก้าวหน้าทางการเรียน แบบทดสอบที่ใช้ในการวิจัยจะต้องเป็นชุดคำถามที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบ เพื่อวัดความสามารถของผู้เรียนอย่างแท้จริง

หลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ยุทธ ไภยวรรณ (2550, หน้า 9) ได้กล่าวว่าการสร้างแบบทดสอบว่า มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์หลักสูตร และการทำตารางวิเคราะห์หลักสูตรเพื่อกำหนดเนื้อหาพฤติกรรม หรือสมรรถภาพที่ต้องการวัดและจำนวนข้อสอบที่จะออกในแต่ละเนื้อหาและแต่ละพฤติกรรม
2. กำหนดรูปแบบของการทดสอบว่าจะเลือกแบบทดสอบใด เช่น แบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก หรือแบบทดสอบแบบความเรียง
3. เขียนข้อสอบ โดยใช้วิธีการดังนี้
 - 1.1 เขียนข้อความให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่ต้องการจะวัดตามตารางวิเคราะห์หลักสูตร
 - 1.2 เขียนข้อความคำถามให้ชัดเจน
 - 1.3 ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับคุณลักษณะของผู้ทำแบบทดสอบ
 - 1.4 ควรหลีกเลี่ยงคำถามที่ชี้แนะคำตอบ
 - 1.5 เตรียมคำถามให้มากกว่าจำนวนที่ใช้จริงประมาณร้อยละ 10-15
 - 1.6 เมื่อเขียนคำถามเสร็จแล้วควรมีการตรวจสอบโดยตรวจสอบกับหลักเกณฑ์การเขียนข้อคำถามแต่ละแบบที่ใช้ รวมทั้งตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัด
4. พิมพ์เป็นแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยนำแบบทดสอบที่เขียนไว้แล้วมาพิมพ์เป็นแบบทดสอบ มีคำชี้แจง คำอธิบายวิธีการทำข้อสอบ หรือรายละเอียดอื่น ๆ ที่จำเป็น
5. ตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบ โดยครั้งแรกนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาตรวจสอบความเชื่อมั่น (Test reliability) แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 30 คนเพื่อหาระดับความยาก (Level of difficult)

อำนาจจำแนก (Power of discrimination) และประสิทธิภาพของตัวเลือกด้วยเทคนิคร้อยละ 25 หรือร้อยละ 27 ข้อสอบข้อใดมีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 และมีอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป หรือนำไปวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมั่นต่อไป

5. การเรียนรู้แบบ Active Learning

1. ผู้เรียนมีโอกาสหาความรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้จนเกิดความเข้าใจนำความรู้ไปใช้วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าและพัฒนาตนเอง รวมถึงการจัดประสบการณ์ให้มีโอกาส ร่วมอภิปราย ฝึกการสื่อสารทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

2. การนำเสนอ ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาในเหตุการณ์จำลองฝึกปฏิบัติและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2553, หน้า.1-2) จากกระบวนการเรียนรู้ Active Learning ผู้ศึกษาสรุปได้ว่าการสอนแบบ Active Learning จะทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น โดยประมาณ 70%-90% เนื่องจากนักเรียนได้มีโอกาสในการปฏิบัติจริงเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ทำมีการวิเคราะห์และสังเคราะห์เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับ เพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมจากการเรียนรู้ในการปฏิบัติจริง ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนสามารถเก็บ จำสิ่งที่ได้เรียนรู้ในระบบความจำและมีระยะยาว (Long Term Memory) ได้จากลักษณะของ Activity สามารถสรุปได้ว่า เป็นวิธีการผู้สอนต้องสร้างสิ่งแวดล้อมที่พร้อมจะให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยมีการสร้างองค์ความรู้ใหม่ด้วยตนเองจากความรู้เดิมที่ตนมีอยู่ เนื้อหาในการเรียนรู้เป็นเนื้อหาที่นำไปประยุกต์ใช้ได้โดยผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงผ่าน กระบวนการที่หลากหลาย สนุกสนาน กระตือรือร้น ไม่น่าเบื่อ

บทบาทของครูกับ Active Learning ณัชชน แก้วชัยเจริญกิจ (2550, ออนไลน์) พูดถึงบทบาทของครู

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับการเรียนการสอน
2. จัดบรรยากาศของการมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูและเพื่อนในชั้นเรียน
3. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม และกระตุ้นนักเรียน
4. จัดกิจกรรมแบบร่วมมือ หรือทำกิจกรรมกลุ่ม
5. ทำทหายความสามารถด้วยการจัดกิจกรรมที่และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับ วิธีการสอน

ที่หลากหลายแบบ

6. เตรียมการเรื่องระยะเวลาจัดการเรียนการสอน ทั้งเนื้อหาและกิจกรรม

7. ครูควรยอมรับในการแสดงออกและความคิดของนักเรียน

บทบาทนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

นักเรียนเป็นผู้มีบทบาทที่สำคัญในการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ดังที่ (นนทลี พรธาดาวิทย์, 2559, หน้า 28) กล่าวไว้ว่านักเรียนต้องมีความรับผิดชอบเตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อมและทำในสิ่งที่ครูให้ศึกษาล่วงหน้าทำกิจกรรมร่วมกับครูและเพื่อนในการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่การวางแผนการดำเนินกิจกรรมและการประเมินผล นอกจากนี้ นักเรียนต้องมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นเพื่อที่จะเรียนรู้ได้จากการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์กับ ผู้สอนเพื่อนนักเรียนด้วยกัน ทำงานเป็นทีมและยอมรับฟังความคิดเห็นคนอื่น มีการใช้ความคิด เชิงระบบ ได้แก่ คิดวิเคราะห์ คิดเชิงเหตุผล คิดแบบมีวิจารณญาณ คิดเชื่อมโยงและคิดอย่างสร้างสรรค์ท้ายสุดนักเรียนควรมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้เพราะการเรียนรู้เป็นการเรียนอย่างสนุกสนาน มีชีวิตชีวา

สรุปได้ว่า Active learning เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความร่วมมือ ซึ่งครู ควรลดหน้าที่ในอธิบาย และให้ความรู้ แก่นักเรียนโดยตรง แต่ควรเพิ่มกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียน เกิดความกระตือรือร้นที่จะทำมากขึ้น นอกจากนี้ผู้สอนต้องมีสภาพของการเป็น Active Teaching ก่อน และต้องคำนึงถึงวิธีการ ที่จะมุ่งนักเรียนได้

เกิดการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ ไม่ใช่สอนเพื่อจำเอามาตอบได้เท่านั้น

6. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง Constructivism

ทฤษฎี Constructivism ที่นำมาเป็นรากฐานสำคัญในการสร้างความรู้ของผู้เรียน (อนุชา โสมาบุตร 2565,ออนไลน์) เป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการสร้างความรู้ของผู้เรียน เชื่อว่าการเรียนรู้ หรือการสร้างความรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในของผู้เรียน โดยที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้โดยการนำประสบการณ์หรือสิ่งที่พบเห็นในสิ่งแวดล้อมหรือสารสนเทศใหม่ที่ได้รับมาเชื่อมโยงกับ ความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมมาสร้างเป็นความเข้าใจของตนเองหรือเรียกว่าโครงสร้างทางปัญญา(Cognitive structure) หรือที่เรียกว่า สกีม่า (Schema) ซึ่งนั่นคือความรู้ นั่นเอง ซึ่งอาจมิใช่เป็นเพียงการจดจำสารสนเทศมาเท่านั้น แต่จะประกอบด้วย โดยที่แต่ละบุคคลนำประสบการณ์ เดิม หรือความรู้ความเข้าใจเดิมที่ตนเองมีมาก่อน มาสร้างเป็นความรู้ความเข้าใจที่มีความหมายของตนเองเกี่ยวกับ สิ่งนั้นๆ ซึ่งแต่ละบุคคลอาจสร้างความหมายที่แตกต่างกันเพราะมีประสบการณ์หรือ ความรู้ความเข้าใจเดิมที่แตกต่าง กัน กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เชื่อว่า การเรียนรู้ เป็นกระบวนการสร้างมากกว่า การรับ ความรู้ ดังนั้น เป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนจะสนับสนุนการสร้างมากกว่าความพยายามในการถ่ายทอด ความรู้ ดังนั้น กลุ่มแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ จะมุ่งเน้นการสร้างความรู้ใหม่อย่างเหมาะสมของแต่ละบุคคล และ เชื่อว่าสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญในการสร้างความหมายตามความเป็นจริง

สรุปได้ว่าทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กันกับสิ่งกระตุ้นคือ ครูผู้สอนและสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะช่วยแนะแนวทางการคิดให้กับผู้เรียนตัวกระตุ้นที่สำคัญคือวิธีการ ที่สามารถทำให้ผู้เรียนอยากจะเรียนรู้ เกิดข้อสงสัย มีเป้าหมายและจุดประสงค์อยากเรียนรู้ในเรื่องนั้น ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้ใหม่และเดิมจากการจัดสิ่งเร้าและเรียนรู้ให้เหมาะสมตรงกับความสนใจของผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

7. ความพึงพอใจ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

ในการปฏิบัติงานใด ๆ ก็ตามการที่ผู้ปฏิบัติงานจะเกิดความพึงพอใจต่อการทำงานนั้นมากน้อยขึ้นอยู่กับ สิ่งจูงใจในงานที่มีอยู่ การสร้างสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้นให้เกิดขึ้นกับผู้ปฏิบัติงานจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้การปฏิบัติงานนั้น ๆ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ มีนักศึกษาในสาขาต่าง ๆ ทำการศึกษาค้นคว้าและตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจในการ me งานไว้ดังนี้

เฮอริชเบอร์ก (Hertzberg 1959, หน้า 113-115) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นข้อมูลเหตุที่ทำให้ เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า The Motivation Hygiene Theory ทฤษฎีนี้ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจใน การทำงาน 2 ปัจจัยคือ

1. ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factor) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการงานซึ่งมีผลส่งให้เกิดความพึงพอใจ ในการทำงาน เช่น ความสำเร็จของงาน การได้รับการยอมรับนับถือ ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบ ความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน

2. ปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในการทำงานและมีหน้าที่ให้บุคคล เกิดความพึงพอใจในการทำงาน เช่น เงินเดือน โอกาสที่จะก้าวหน้าในอนาคต สถานะของอาชีพ สภาพการทำงานเป็นต้น

สก๊อตต์ (Scot 1970, หน้า 124) ได้เสนอแนวคิดในเรื่องการจูงใจให้เกิดความพึงพอใจต่อการ ทำงานที่จะให้ผลเชิงปฏิบัติมีลักษณะดังนี้

1. งานควรมีส่วนสัมพันธ์กับความปรารถนาส่วนตัวงานนั้นจะมีความหมายสำหรับผู้ทำ
2. งานนั้นต้องมีการวางแผนและวัดความสำเร็จได้โดยใช้ระบบการทำงานและการควบคุมที่มี

ประสิทธิภาพ

3. เพื่อให้ได้ผลในการสร้างสิ่งจูงใจภายในเป้าหมายของงานจะต้องมีลักษณะดังนี้

- 3.1 คนทำงานมีส่วนในการตั้งเป้าหมาย
- 3.2 ผู้ปฏิบัติได้รับทราบผลสำเร็จในการทำงานโดยตรง
- 3.3 งานนั้นสามารถทำให้สำเร็จได้

โดยสรุปแล้วจะเห็นว่า ความต้องการของมนุษย์นั้นมีอยู่มากมาย ทั้งปริมาณ และขอบเขตเพราะมนุษย์ตกอยู่ในสภาพแวดล้อมไม่เหมือนกันการกำหนดความต้องการในปัจจุบันพื้นฐานจึงแตกต่างกันไปแต่อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า หากความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองแล้วมนุษย์จะเกิดความพึงพอใจในระดับหนึ่ง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลถึงประสิทธิภาพในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยจากการที่กล่าวมาแล้วสรุปได้ว่า การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ต้องการสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับนักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความสามารถการแต่งคำประพันธ์ประเภทกาพย์ยานีชั้นประถมศึกษาปีที่5 โดยรูปแบบการเรียนการสอนALIAS

การประเมินระดับความพึงพอใจ

การประเมินระดับความพึงพอใจเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลให้เป็นมาตราส่วนประมาณค่าและตีความหมายของระดับการประเมินผลดังมีนักรการศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

ธานินทร์ ศิลป์จารุ (2550, หน้า 77) กล่าวถึงการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติในกรณีแบบสอบถามมีข้อคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) โดยเกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับค่าคะแนนและค่าคะแนนเฉลี่ยออกเป็นช่วงดังต่อไปนี้

ระดับค่าคะแนน 5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับค่าคะแนน 4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ระดับค่าคะแนน 3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับค่าคะแนน 2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ระดับค่าคะแนน 1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

การตีความหมายของระดับการประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

สรุปได้ว่าการประเมินระดับความพึงพอใจใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีระดับความเข้มข้น 5 ระดับในแต่ละคำถาม แบบสอบถามความพึงพอใจที่สมบูรณ์ควรได้รับการพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ

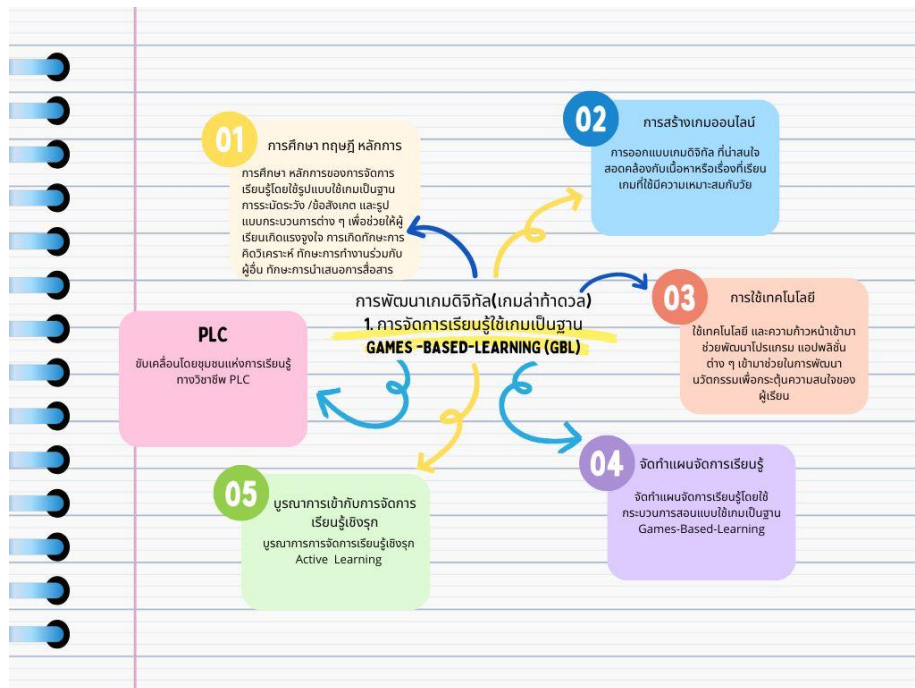
8.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐธา ผิวมา (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้อยู่โดยใช้เกมเป็นฐานโดยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ ผลการศึกษาปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้ผ่านเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ระดับ.05และเจตคติต่อการเรียนรู้ผ่านเกมสูงกว่ากับการเรียนการสอนรูปแบบปกติอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ระดับ.05ส่วนผลจากการวิจัยของ งัญฉัช วิภัติภูมิประเทศ(2562) พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้จากการเล่นเกม คาฮูท(Kahoot) ในวิชาอาเซียนศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ.05 เช่นเดียวกัน

และผลงานวิจัยของ กิตติพงศ์ ม่วงแก้ว (2562) ได้พัฒนาเกมเพื่อการศึกษารายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนยางตลาดวิทยาคาร ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเปรียบเทียบการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีระดับนัยสำคัญที่ระดับ .01

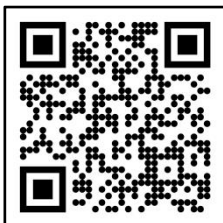
จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม พบว่า ผลที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ส่งเสริมผลการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์มีส่วนช่วยพัฒนาผู้เรียนอย่างมาก ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง มีความคงทนในการเรียนรู้ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน บรรยากาศการเรียนการสอนไม่เคร่งเครียด ส่งผลดีทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อผู้เรียน ผู้สอนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้พร้อมกับความสนุกสนาน จูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักอยากเรียนรู้ ไม่น่าเบื่อ รวมทั้งมีส่วนช่วยให้มีการเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ในระยะสั้นเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไปการเรียนรู้อย่างยั่งยืนต่อไป

2.3 การออกแบบแนวทางการพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Games-Based-Learning



คลิปวิดีโอการสอน

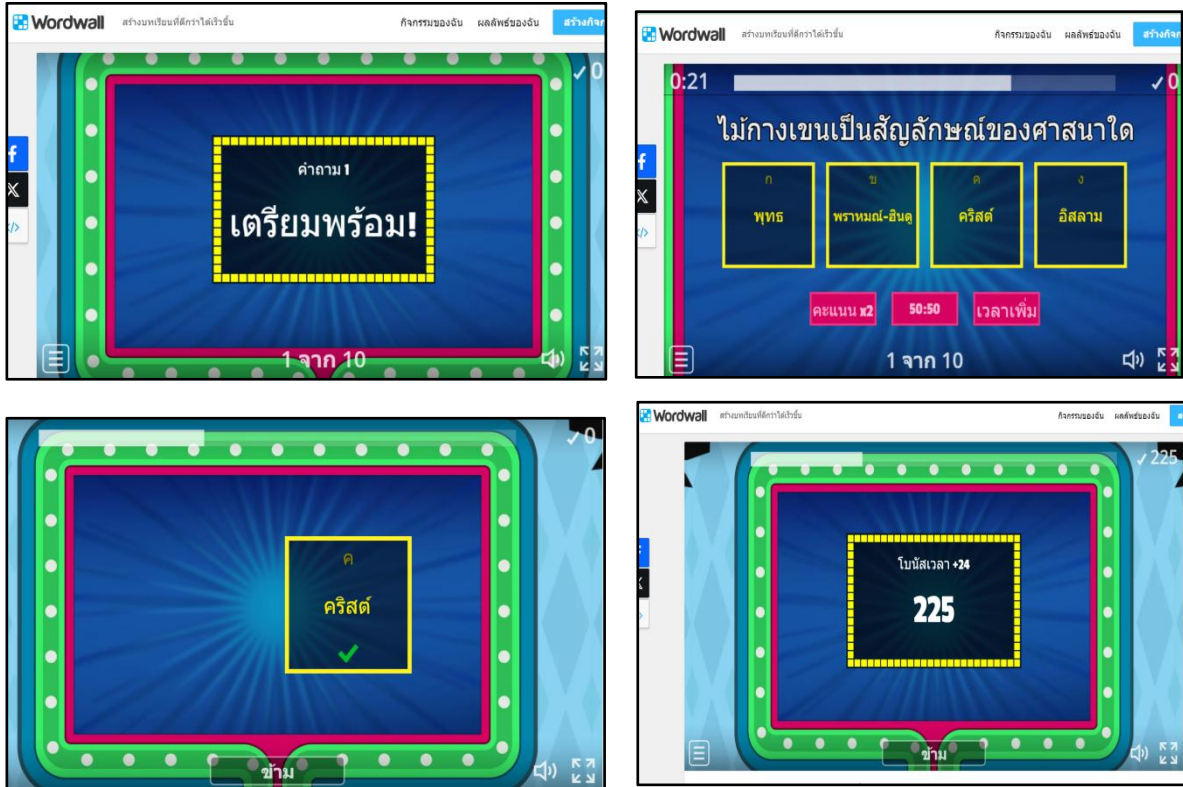
ของ นางสาวลลัยภรณ์ ศรีวงศ์วรรณ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านม่วงสามปี



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Games -Based-Learning) เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

https://youtu.be/trSsGwu_fto?si=fA-OT7RMj-Euei6x

การออกแบบเกมสร้างสรรค์ ชื่อ เกมล่าท้าดวล (เกมตอบคำถามชิงรางวัล) โดยใช้แอปพลิเคชัน WordWall ที่มีทั้งภาพทั้งเสียงที่ตื่นเต้น มีขีดจำกัดเวลา และโบนัสคะแนน



ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ในเรื่องมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด รายวิชาสังคมศึกษา หน่วยการเรียนรู้ ความสำคัญของพระพุทธศาสนาพุทธประวัติและศาสนาที่ตนนับถือ เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ศึกษาทฤษฎีหลักการของรูปแบบการสอน แบบ Active Learning ทฤษฎีกระบวนการสอนแบบ ใช้เกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL) และขับเคลื่อนและขับเคลื่อนโดยชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC
3. จัดทำหน่วยการเรียนรู้“ความสำคัญของพระพุทธศาสนา”และแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกระบวนการเรียนรู้ แบบใช้เกมเป็นฐาน โดยครูออกแบบนวัตกรรมการสอน คือ เกมดิจิทัล(เกมล่าท้าดวล) ขึ้นมาเพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจของผู้เรียนให้มีแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้
4. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีขั้นตอนการสอนดังนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ เกมเป็นฐาน Game Based Learning (GBL)

ขั้นที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

➤ กระตุ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ขั้นเตรียมความพร้อมครูที่กักตายนักเรียนด้วยความยิ้มแย้มแจ่มใส กระตุ้นผู้เรียนให้มีความตื่นตัวและพร้อมที่จะเรียนรู้ นักเรียนทั้งห้องได้รับการสุ่มเลขที่ โดยใช้โปรแกรมสุ่มเลขที่ เป็ดน่ารัก Duck Race(Duck Games) เกมออนไลน์ online-stopwatch.com/ 🐥

โดยสุ่มเลือกนักเรียนออกมาจำนวน 4 คนนักเรียนที่ได้รับการสุ่มต้องทำเสียงเลียนแบบสัตว์ให้เหมือนมากที่สุด โดยใช้โปรแกรมWheelofnames.com



ขั้นที่ 2 การนำเสนอเนื้อหา/การนำเสนอเกม (เวลา 10 นาที)

-นักเรียนและครู ร่วมกันสร้างความเข้าใจพื้นฐาน อธิบายกติกาและวิธีเล่นเกมให้แก่ นักเรียนโดยมีรายละเอียดของกิจกรรมดังนี้

วิธีการเล่นเกม เกมล่าท้าดวล โดยคำถามที่ครูสร้างขึ้น จากWord wall.net **Wordwall**

-แบ่งกลุ่มนักเรียนตามความสมัครใจ ออกเป็น 4 กลุ่ม และกำหนดทีมการแข่งขัน

-นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับหัวข้อศึกษา ไม่เหมือนกัน ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ศาสนาพุทธ
- กลุ่มที่ 2 ศาสนาคริสต์
- กลุ่มที่ 3 ศาสนาอิสลาม
- กลุ่มที่ 4 ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู

-แต่ละกลุ่มต้องรวบรวมข้อมูลของศาสนาที่กลุ่มของตนเองได้รับให้มากที่สุดจากเกมการแข่งขันเพื่อจะได้นำเสนอข้อมูลหน้าชั้นเรียน

-นักเรียนตัดสินใจร่วมกัน ในการเลือกชุดคำถามที่จะเล่น

-เมื่อเริ่มการแข่งขัน นักเรียนที่อยู่ทีมเดียวกันช่วยกันระดมความคิด เพื่อค้นหาคำตอบที่ถูกต้อง

และตัดสินใจตอบมาได้ 1 คำตอบ จากทั้งหมด 4 ตัวเลือก

ในโปรแกรมมี การ์ดตัวช่วย จำนวน 3 ใบ คือ

และการ์ดแต่ละใบใช้ได้แค่ครั้งเดียว



ในช่วงที่เล่นเกมจะมี รอบโบนัส เข้ามา แต่ต้องสังเกตดี ๆ ไฟโบนัสจะเปิดให้ดูและคว่ำลงสลับไปมาเพื่อหลอกให้นักเรียนสับสนได้ ถ้านักเรียนสังเกตได้ดีจะสามารถได้โบนัสเพิ่มคะแนนได้เยอะ

Bonus Round



- 1) เมื่อครบคำถามทั้งหมด 10 ข้อ โปรแกรมจะประมวลผลคะแนนอัตโนมัติ
- 2) ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ และได้รับรางวัล

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ/การเล่นเกม (เวลา 40 นาที)

-นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านการเล่นเกมตามกติกา สร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงตอบคำถามเกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ ที่คนไทยนับถือ ทีมที่ตอบคำถามได้ถูกต้องมากที่สุดและมีผลคะแนนมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะการแข่งขัน

ขั้นที่ 4 อภิปรายและประเมินผล (เวลา 5 นาที)

➤ เชื่อมโยงความรู้/ประสบการณ์เดิม กับการเรียนรู้ใหม่

-นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเกมและและร่วมกันชมวิดีโอเกี่ยวกับศาสนาคริสต์,ศาสนาอิสลาม และศาสนาพราหมณ์-ฮินดู จากวิดีโอสรุป

ขั้นที่ 5 ขั้นสื่อสาร/ขั้นนำเสนอ (เวลา 5 นาที)

-ตัวแทนกลุ่มออกมาสรุปข้อมูลความรู้ศาสนาที่กลุ่มของตนเองได้รับหน้าชั้นเรียน

-นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับในวันนี้

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า (Self-Regulating)

-นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาประวัติของศาสนาต่าง ๆ ที่คนไทยนับถือไปเล่าให้สมาชิกในครอบครัวฟัง

-นักเรียนประเมินตนเองโดยทำแผนพับชิ้นงาน เรื่อง ศาสนาต่าง ๆ ตามที่ตนเองสนใจ ต่อจากชั่วโมงที่แล้วให้ถูกต้อง สวยงาม น่าอ่าน ตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเองโดยใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้อย่างอิสระ

5. สรุปผล สะท้อนผลการเรียนรู้และนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

6. ทดสอบหลังเรียน เพื่อดูพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียน

7. สรุปผลการพัฒนาเรื่อง “การพัฒนาการเรียน เรื่อง ประวัติศาสดาของศาสนาต่าง ๆ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567 โดยใช้นวัตกรรม เกมดิจิทัล(เกมล่าท้าดวล)และใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ใช้เกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL)

8. เผยแพร่ข้อมูลต่อสาธารณะเพื่อเป็นการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

9. รวบรวมผลการดำเนินงานและจัดทำเป็นระบบข้อมูลสารสนเทศในด้านการพัฒนานวัตกรรมเพื่อการศึกษาซึ่งจะสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีลักษณะรูปแบบเดียวกันและปรับปรุงผลการดำเนินงานพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมในปีการศึกษาต่อไป

2.4 การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาได้มีการขับเคลื่อนกลไกแนวทางการจัดการศึกษาสู่เป้าหมายความสำเร็จด้วยกระบวนการเชิงระบบและแนวปฏิบัติที่จะบริหารจัดการสถานศึกษาให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ตามวิสัยทัศน์ คือ “มุ่งจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ เพื่อให้ผู้เรียนระดับปฐมวัย และประถมศึกษา เป็นคนดีมีความรู้คู่คุณธรรม คิดอย่างสร้างสรรค์ รู้ทันเทคโนโลยี บนวิถีความเป็นไทย ภายใต้อิทธิพลที่ดี ครุมีมาตรฐาน บริหารแบบมีส่วนร่วมทุกภาคส่วนพึงพอใจ”ได้กำหนดพันธกิจ (Mission) กลยุทธ์ (Strategy) นโยบาย (Policy)การบริหาร งานให้สอดคล้องกับแนวทางพัฒนาโดยยึดหลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม(Participations)ภายใต้รูปแบบนวัตกรรมBANMUANGSAMPEE 3P Model มีโครงสร้างการบริหารงานที่ชัดเจน เปิดโอกาสการมีส่วนร่วม ได้แก่ 5 ร่วม ดังนี้ 1)ร่วมคิด:ศึกษาบริบทรับรู้สภาพปัญหาของโรงเรียนสร้างข้อตกลงในการทำงานร่วมกัน 2) ร่วมวางแผน :วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนา 3) ร่วมทำ ร่วมปฏิบัติ: พิจารณาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่เหมาะสม ไปสู่การปฏิบัติ 4) ร่วมประเมินผล : ประเมินผล โดยใช้กระบวนการตรวจสอบ ทบทวน แก้ไข 5) ร่วมชื่นชม : ขยายผลและเผยแพร่ผลงานสร้างเครือข่ายความร่วมมืออย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อการพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลง โดยผ่านการบริหารงาน 4 ฝ่ายโดยใช้กระบวนการ PDCA อย่างเป็นระบบนำไปสู่ การสร้างคุณภาพผู้เรียน คุณภาพครูคุณภาพผู้บริหารสู่โรงเรียนคุณภาพของชุมชนและขับเคลื่อนการพัฒนาประกอบด้วยกระบวนการ(PROCESSES) ดังนี้

การมีส่วนร่วม (P1 : Participation) ได้ดำเนินการในรูปแบบคณะกรรมการซึ่งประกอบด้วย คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะกรรมการที่ปรึกษา ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะครูนักเรียนโรงเรียนบ้านม่วงสามปี และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสียในการจัดการศึกษาร่วมกับโรงเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนการดำเนินการและการแก้ไขปัญหา ตลอดจนการควบคุมกำกับติดตามและประเมินผลเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

การจัดการกระบวนการ (P2 : Process management) การบริหารจัดการในสถานศึกษาทั้ง 4 ด้าน ใช้กรอบการบริหารของสถานศึกษาที่เป็นนิติบุคคลโดยนำหลักธรรมาภิบาล ได้แก่หลักนิติธรรม หลักคุณธรรม หลักความโปร่งใส หลักการมีส่วนร่วม หลักความรับผิดชอบต่อสังคม และหลักความคุ้มค่า มาบูรณาการในการบริหารและจัดการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับโรงเรียน ได้แก่ การดำเนินการบริหารงานวิชาการ บริหารงานงบประมาณ บริหารงานบุคคล และบริหารงานทั่วไป โดยมี เป้าหมายในการจัดการศึกษาทำให้ผู้เรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข

การประเมินจากชุมชน (P3 : Public Assessment) การควบคุมกำกับและประเมิน ผลแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องมีการวัดความก้าวหน้าและผลที่เกิดขึ้นจากการร่วมกันวางแผนพัฒนาโรงเรียนเพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคุณภาพการศึกษาสร้างความเชื่อมั่นให้กับชุมชนสามารถตรวจสอบได้เป็นการเปิดโอกาสให้ชุมชนได้ชื่นชมกับผลสำเร็จ จากการเข้ามาเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมช่วยเหลือพัฒนาและเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงต่างๆ

2.5 การนำไปใช้

การนำนวัตกรรมไปใช้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะครูบุคลากรในโรงเรียน โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ที่ได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL) ไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้และจัดกิจกรรมตามขั้นตอน นอกจากนี้ยังมี คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาศิเครือข่ายผู้ปกครอง ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยจัดกิจกรรม PLC เพื่อร่วมกันพัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียนจากสภาพปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาได้โอกาสให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ร่วมแสดงความคิดเห็นวิพากษ์ร่วมกันก่อให้เกิดประโยชน์หลายด้านได้แก่

1) ด้านผู้บริหาร มีอาชีพ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือสร้างเครือข่ายและนิเทศภายในอย่างเป็นระบบ

2) ด้านครู มีอาชีพ ส่งเสริมสนับสนุนการใช้หลักสูตรสถานศึกษาที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชน สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้ปกครอง ครูมีการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา มีการใช้เทคโนโลยีและจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

3) ด้านนักเรียน มีพัฒนาการ ด้านการอ่านออกเขียนได้ คิดเป็น มีสมรรถนะตามวัย มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

4) ด้านเครือข่ายนวัตกรรมคุณภาพสถานศึกษา นำนวัตกรรมไปใช้ในการเป็นโรงเรียนแกนนำเครือข่าย นวัตกรรมคุณภาพทางการศึกษา 1 ช่วย 3 กับโรงเรียนร่วมพัฒนาระบบงานประกันคุณภาพสถานศึกษา และส่งเสริมให้โรงเรียนร่วมพัฒนาเกิดนวัตกรรมในการบริหารจัดการเรียนรู้ ให้มีความพร้อมในการประเมินคุณภาพ การศึกษาอย่างเป็นระบบ

2.6 การประเมินและการปรับปรุง

การดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ได้จัดสร้างเครื่องมือในการประเมินคุณภาพโดยได้รับความร่วมมือจาก การมีส่วนร่วมของทุกฝ่าย อาทิ คณะครูและบุคลากรทุกคน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและที่ปรึกษา ภาศิเครือข่ายผู้ปกครองทุกระดับชั้น ตัวแทนนักเรียนและชุมชนเพื่อให้ทราบถึงผลกระทบและผลสะท้อนของการ ใช้รูปแบบการพัฒนาเป็นรูปธรรม สามารถนำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไขพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทได้ ถูกต้อง ทั้งนี้จะมีการประเมินความพึงพอใจจากผู้ปกครองนักเรียนเมื่อสิ้นสุดภาคเรียนทุกครั้งเพื่อให้ทราบข้อเท็จจริงจากผู้รับบริการอย่างแท้จริง

องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดจากการดำเนินงานตามรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

3.1.1 ข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา

ทิศทางการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีจัดการศึกษาระดับการศึกษาปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรสถานศึกษาพุทธศักราช 2565 ที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) โดยโรงเรียนได้มีการกำหนด วิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าประสงค์โครงสร้างการบริหาร มีแนวคิดหลักในการพัฒนานวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาระดับมัธยมศึกษา เพื่อเป็นเครื่องมือพัฒนาครูมีมาตรฐานส่งเสริมพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ ความสามารถเป็นครูมืออาชีพ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้อิงเกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL) ได้เข้ามามีส่วนสำคัญในการพัฒนาระบบสารสนเทศ เป็นจุดเริ่มต้นแนวคิดที่จะนำนวัตกรรมรูปแบบการเรียนการสอนในกลุ่มสาระวิชาภาษาไทย และกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ มาจัดเก็บรวมเป็นหมวดหมู่ทั้งเอกสารและระบบออนไลน์และเผยแพร่ประชาสัมพันธ์นวัตกรรมที่เกิดจากแนวคิดในการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน มีนวัตกรรมที่หลากหลายเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีและมีการปรับปรุงระบบข้อมูลสารสนเทศให้ทันสมัย เป็นปัจจุบัน ทั้งมีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์กิจกรรมในโรงเรียนทางสื่อออนไลน์ ในรูปแบบวารสารอิเล็กทรอนิกส์ นำเสนอทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในเพจ เฟซบุ๊ก และกลุ่มไลน์ของโรงเรียน ซึ่งปรากฏให้เห็นชัดเจนเป็นรูปธรรม

3.1.2 มีการดำเนินงานการบริหารจัดการของสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องและประเมินผลอย่างเป็นระบบ

สถานศึกษาที่การบริหารงานให้สอดคล้องกับแนวทางพัฒนาที่ชัดเจน โดยยึดหลักการบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participations) ใช้หลักการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน บริหารงานอย่างมุ่งผลสัมฤทธิ์ ผสมผสานการบริหารจัดการสถานศึกษาตามรูปแบบ SPBB และ SBM โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาในเครือข่ายและทุกภาคส่วนในการทำงานร่วมกัน ยึดหลักธรรมาภิบาล และเน้นการบริหาร งานด้วยทีมงานคุณภาพอย่างมืออาชีพ สถานศึกษาได้มีการบริหารจัดการ ด้านการจัดการเรียนรู้และนิเทศติดตามประเมินผลอย่างเป็นระบบต่อเนื่องทั้งนี้ ได้มีการดำเนินงานดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในระดับโรงเรียน ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐาน (NT, O-NET) ของปีการศึกษาที่ผ่านมาเป็นเป้าหมายของการ พัฒนา มีการประกาศนโยบาย “เดินหน้าและพัฒนาการอ่านออกเขียนได้” พัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยกำหนด ค่าเป้าหมายร่วมกันในการพัฒนาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยความร่วมมือจากคณะครู ผู้ปกครอง และนักเรียน โดยกำหนดเป็นแผนงานโครงการไว้ในแผนพัฒนา และแผนปฏิบัติการประจำปีของโรงเรียน ให้ครอบคลุมตามมาตรฐานการศึกษาอย่างชัดเจน

2. ส่งเสริมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะในการปฏิบัติงานสู่ครูมืออาชีพ โดยการกำหนดแผนงานการพัฒนาบุคลากรด้วยวิธีการที่หลากหลายเพื่อให้เกิดสมรรถนะสูงสุดในการปฏิบัติงาน โดยกำหนดแนวทางการพัฒนาบุคลากรให้เข้ารับการอบรม สัมมนา ศึกษาดูงาน เพื่อนำความรู้มาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยกำหนดเป็นแผนงานโครงการไว้ในแผนพัฒนา และแผนปฏิบัติการประจำปีของโรงเรียน ให้ครอบคลุมตามมาตรฐานการศึกษาอย่างชัดเจน

3. เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วมให้มีคุณภาพตามมาตรฐาน โดยการระดมทรัพยากร และการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน เพื่อพัฒนาความพร้อมของทรัพยากรทางการศึกษา ได้แก่ บุคลากรงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ที่เพียงพอ และระบบการจัดการที่ดีเอื้อต่อการพัฒนาสถานศึกษา โดยกำหนดเป็นแผนงานโครงการไว้ในแผนพัฒนา และแผนปฏิบัติการประจำปีของโรงเรียน ให้ครอบคลุมตามมาตรฐานการศึกษาอย่างชัดเจน

4. จัดระบบประกันคุณภาพภายในอย่างเป็นระบบและเข้มแข็ง มีแผนงานการจัดระบบประกันคุณภาพภายใน กำหนดมาตรฐานตัวบ่งชี้ที่สะท้อนอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ของสถานศึกษา โดยกำหนดเป็นแผนงานโครงการไว้ในแผนพัฒนาและแผนปฏิบัติการประจำปีของโรงเรียนให้ครอบคลุมตามมาตรฐานการศึกษาอย่างชัดเจน

5. มีการนิเทศติดตามการจัดการเรียนรู้ในทุกห้องเรียน เพื่อพัฒนาปรับปรุงด้านการเรียนการสอน สภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้มีคุณภาพ โดยมีแผนการนิเทศติดตามอย่างเป็นรูปธรรม

3.1.3 การมีเครือข่ายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

1) เครือข่ายนวัตกรรมคุณภาพทางการศึกษา 1 ช่วย 3

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี อำเภอสี จังหวัดลำพูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2 เป็นสถานศึกษาที่มีระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาที่เป็นระบบส่งผลต่อคุณภาพผู้เรียนจนได้รับรางวัล IQA AWARD โรงเรียนขนาดกลางอย่างต่อเนื่อง 3 ปีการศึกษา และผ่านการประเมินคุณภาพภายนอกรอบสี่ ด้วยระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม ทุกมาตรฐานทั้งระดับการศึกษาปฐมวัย และระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นที่ยอมรับของสาธารณชนโดยเฉพาะการประเมินตนเองจนเป็นที่ยอมรับว่าเป็นต้นแบบให้กับโรงเรียนอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี ปัจจุบันโรงเรียนบ้านม่วงสามปีเป็นโรงเรียนแกนนำเครือข่ายนวัตกรรมคุณภาพทางการศึกษา 1 ช่วย 3 มีสถานศึกษาร่วมพัฒนาได้แก่ โรงเรียนชุมชนบ้านป่าไผ่ โรงเรียนบ้านอ้อมต้อ โรงเรียนบ้านห้วยหญ้าไซ ทั้งนี้การขับเคลื่อนการดำเนินงานมีเป้าหมายในการพัฒนาระบบประกันคุณภาพในระหว่างปีการศึกษา 2564-2566 ดังนี้

เป้าหมายที่ 1 มีระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาเป็นไปตามกฎกระทรวงโดยใช้สถานศึกษาเป็นฐานในระดับดีเยี่ยม

เป้าหมายที่ 2 โรงเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาที่สถานศึกษากำหนดไว้ ในระดับดีเยี่ยม

เป้าหมายที่ 3 มีความพร้อมรับการประเมินภายนอกจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ) หรือหน่วยงานภายนอกในระดับดีมากและดีเยี่ยม

ผู้ศึกษาได้นำเสนอนวัตกรรมรูปแบบการเรียนการสอน ALIAS ให้กับสถานศึกษาร่วมพัฒนามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในโครงการเครือข่ายนวัตกรรมคุณภาพทางการศึกษา 1 ช่วย 3 ด้วยการนำเสนอผลงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบการจัดนิทรรศการงานวัน OPEN HOUSE ได้นำเสนอรูปแบบวิธีการแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนด้านการแต่งคำประพันธ์ ได้รับการเติมเต็มจากโรงเรียนร่วมเครือข่ายพัฒนาและศูนย์เครือข่ายเวียงจามรี ทั้งนี้เพื่อร่วมด้วยช่วยกันในการขับเคลื่อนพัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพ บรรลุตามเป้าหมาย เกิดประโยชน์กับด้านการศึกษา ซึ่งผลการดำเนินงานที่ผ่านมาส่งผลให้โรงเรียนเครือข่ายร่วมพัฒนา ได้แก่ โรงเรียนบ้านอ้อมต้อ โรงเรียนชุมชนบ้านป่าไผ่มีการนำเสนอนวัตกรรมที่เกิดประโยชน์เพื่อพัฒนาการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

2) โรงเรียนบ้านม่วงสามปีมีการขับเคลื่อนชุมชนแห่งการเรียนรู้เชิงวิชาชีพครู (PLC) อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะด้านการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียน โดยมีนวัตกรรมรูปแบบการเรียนการสอน ALIAS เป็นต้นแบบในการจัด PLC ร่วมกันในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้มีนำขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอนใน ALIAS ไปออกแบบการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชาภาษาไทย ในระดับชั้นอื่นๆ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ปรับปรุงการออกแบบการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน จากการทำนิเทศ PLC พบว่ามีระบบหรือปัจจัยบางประการที่จะช่วยสนับสนุนให้เกิดความการสร้างสรรค์นวัตกรรมดังนี้

2.1) การลดความวิตกกังวลของครู

2.2) การสร้างความตระหนักในการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning)

2.3) การสร้างความเชื่อถือไว้วางใจ (Trust)

2.4) การเป็นผู้สร้างสรรควิสัยทัศน์ (Instructional Leadership)

2.5) การปฏิบัติงานโดยใช้ศาสตร์ในวิชาชีพครูสนับสนุน (Pedagogy)

2.6) การเป็นพี่เลี้ยงและโค้ช (Mentoring & Coaching)

2.7) การเป็นผู้รับฟังที่ดี

2.8) การหาทางออกเกี่ยวกับความขัดแย้ง

2.9) การใช้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสนับสนุน

โดยมีการกำหนดชั่วโมง PLC สัปดาห์ละ 1 ชม. ในวันอังคาร เวลา 16.00-17.00 น. ซึ่งครูและบุคลากรทุกคนได้ให้ความสำคัญในการ PLC โดยรูปแบบ จะมีวงจรการเรียนรู้ 4 ระยะ ดังนี้

1) การแบ่งปันอย่างมีลำดับ คือ การรับฟังซึ่งกันและกัน

2) การศึกษาสะท้อนผล คือ การทำความเข้าใจและปรับแต่งแนวคิดร่วมกัน

3) การตกลงที่จะทำร่วมกัน หรือทำวิจัยเชิงปฏิบัติร่วมกัน คือ การทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

4) จัดระบบความรู้ใหม่ คือ รวบรวมและเรียบเรียงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการประชุม

ส่งผลให้ครูทุกคนเสนอนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ที่เกิดจากปัญหาสาเหตุในห้องเรียน มีแนวคิดแนวทางที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี สามารถแก้ไข พัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมนักเรียนได้ตรงตามความต้องการและเกิดผลดีต่อผู้เรียน ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของรายวิชาที่กำหนดไว้

3. กิจกรรม PLC ผ่าน PA ของเขต

3.1.4 การยอมรับที่มีต่อสถานศึกษา

จากรูปแบบการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้โรงเรียนบ้านม่วงสามปีซึ่งเป็นโรงเรียนคุณภาพของชุมชน และเป็นโรงเรียนแกนนำในด้านการประกันคุณภาพการศึกษา โครงการ 1 ช่วย 3 จึงเป็นที่ยอมรับของทุกฝ่าย ทั้งโรงเรียนเครือข่ายร่วมพัฒนา โรงเรียนในศูนย์เครือข่ายสถานศึกษาเวียงจามรี และนอกเครือข่ายสถานศึกษาเป็นที่ยอมรับว่าโรงเรียนมีการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนและเกิดผลดีต่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

3.2 ผลที่เกิดกับครู

3.2.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นที่สอนที่มีองค์ประกอบที่ครบถ้วนสมบูรณ์ มีการตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยผ่านหัวหน้าฝ่ายงานวิชาการผู้อำนวยการโรงเรียนเป็นผู้อนุมัติใช้แผนซึ่งส่วนมากการสอนจะเน้นการสอนตรงตามสาขาวิชาเอก เพื่อให้กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นไปด้วยความถูกต้อง เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา มีการวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้ทราบและเข้าใจถึงธรรมชาติของนักเรียนแต่ละคน เพื่อที่จะสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน โดยมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด โดยครูผู้สอนทุกคน ได้เน้นหลักการสอนในรูปแบบ Active Learning มีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นระหว่างครูและผู้เรียน อาทิเช่น การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการแต่งคำประพันธ์ กาพย์ยานี 11 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน ALIAS ซึ่งเป็นแบบอย่างที่ดีในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ครูผู้สอนกลุ่มสาระภาษาไทยได้มีการนำรูปแบบการเรียนการสอน ALIAS ไปประยุกต์ใช้โดยได้มีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการสอน ALIAS มีการสร้างหน่วยการเรียนรู้และมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในการสอนในระดับชั้นอื่นๆได้เป็นอย่างดี

3.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ครูผู้สอนมีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น สถานการณ์และความต้องการของนักเรียน โดยกระบวนการสอนแบบ Active Learning จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมทุกรูปแบบ มีการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศประกอบการจัดการเรียนรู้ นักเรียนได้สัมผัสและเรียนรู้ได้ทุกคน โดยกระบวนการติดตามการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญคือการนิเทศเพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอน แบบแผนเป็นระบบ เพื่อเป็นการสะท้อนผลจากวิธีปฏิบัติการสอนของครู สู่การพัฒนา ต่อยอด ปรับปรุงแก้ไข คงไว้อย่างต่อเนื่อง โดยครูสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านกระบวนการการคิดและปฏิบัติจริงตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา มีแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สามารถนำไปจัดกิจกรรมได้จริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ ใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ แหล่งเรียนรู้ รวมทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มีการตรวจสอบและประเมินผู้เรียนอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนโดยใช้เครื่องมือและวิธีการวัดและประเมินผลที่เหมาะสมกับเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนและนำผลมาพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กระบวนการวิจัยในชั้นเรียนสามารถ บริหารจัดการชั้นเรียนในเชิงบวก มีการเสริมแรงทางบวก เพื่อให้เด็กรักที่จะเรียนรู้และเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข มีชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพระหว่างครูเพื่อพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ในหลายๆช่องทางติดต่อทั้งโดยตรงและผ่านการสื่อสารออนไลน์ โดยมีนวัตกรรมด้านกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

3.2.3 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

ครูผู้สอนมีความชำนาญในเรื่องของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของนักเรียนและผู้ปกครอง มีการผลิตสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างมีคุณภาพสอดคล้องกับเป้าหมายและกิจกรรมการเรียนรู้ สะดวกทันสมัย เหมาะสมกับนักเรียน โดยทักษะกระบวนการทุกอย่างจะมีนักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบเลือกใช้ร่วมผลิตและพัฒนาคุณภาพสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีมีการประเมินผลการใช้สื่อและพัฒนาปรับปรุงอย่างมีคุณภาพ

3.2.4 การวัดและประเมินผล

ครูมีการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากการวัดและประเมินผล นำเสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้ปกครอง นักเรียน เพื่อให้ผู้ปกครองได้รับทราบถึงการพัฒนาจากการวัดและประเมินผลโดยเครื่องมือที่เหมาะสมและถูกต้องตามหลักวิชาการ เพื่อนำมาใช้พัฒนาด้านการบริหารและการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่องทุกปีการศึกษา หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผลลัพธ์ที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ สูงกว่าเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังนี้คือ

1. ผู้เรียนร้อยละ 84.84 มีผลการทดสอบหลังเรียนในระดับดีขึ้นไปซึ่งสูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียน
2. ผู้เรียนร้อยละ 100 มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดีขึ้นไป
3. ผู้เรียนมีระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครู ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.50

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาสังคมศึกษา
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	คะแนนผลการทดสอบ		ผลต่าง
	ก่อนเรียนPre-test	หลังเรียนPost-test	
1	4	10	6
2	3	4	1
3	4	4	0
4	4	4	0
5	4	10	6
6	3	9	6
7	8	10	2
8	7	10	3
9	4	9	5
10	4	10	6
11	4	9	5
12	4	4	0
13	4	9	5
14	7	10	3
15	4	10	6
16	4	9	5
17	4	10	6
18	4	10	6
19	4	10	6
20	4	9	5
21	8	10	2
22	9	10	1
23	7	10	3
24	9	10	1
25	8	10	2
26	7	10	3
27	9	10	1
28	9	10	1

เลขที่	คะแนนผลการทดสอบ		ผลต่าง
	ก่อนเรียนPre-test	หลังเรียนPost-test	
29	7	10	3
30	6	10	4
31	4	4	0
32	8	10	2
33	7	10	3
n	33	33	33
sum	186	294	108
Mean	5.6364	8.9091	3.2727
S.D.	2.0588	2.1413	2.1690
Mean	5.64	8.91	3.27
S.D.	2.06	2.14	2.17

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงค่า T-test ค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติทดสอบทีและระดับนัยสำคัญทางสถิติของการทดสอบเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การทดสอบ	N	scores	Total scores	Mean	S.D.	D	S.D.	t	Sig.(1-tailed)
Pre-test	33	10	186	5.64	2.06	3.27	2.17	8.67	0.0000
Post-test	33	10	294	8.91	2.14				

จากตารางที่ 2 พบว่าการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.64 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 8.91 คะแนนตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ตารางสรุปผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
เรื่อง ประวัติศาสตร์ของศาสนาต่าง ๆ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

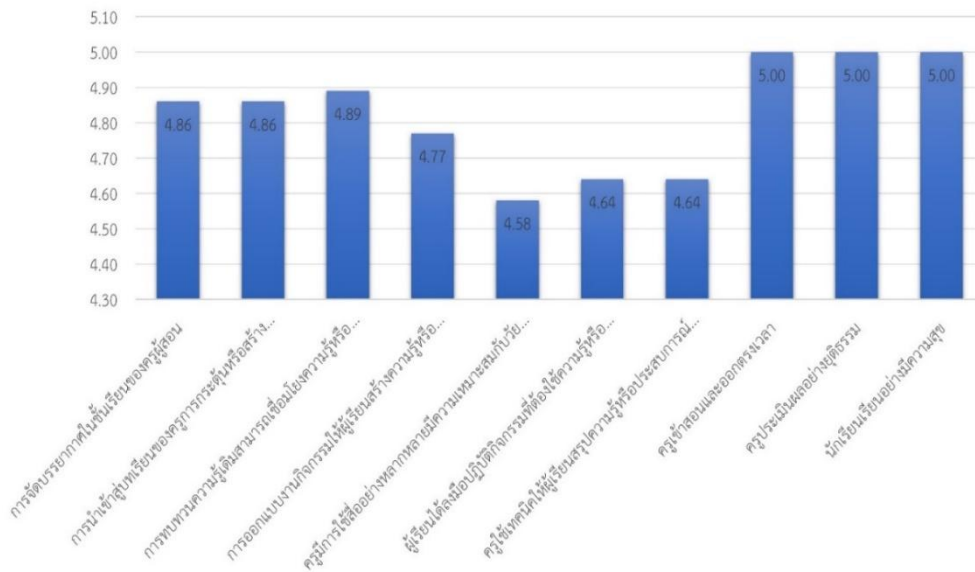
จำนวน นักเรียน	ระดับ คุณภาพ	ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน					
		ก่อน เรียน	ร้อยละ	ผลการทดสอบ ก่อนเรียนใน ระดับดีขึ้นไป	หลังเรียน	ร้อยละ	ผลการทดสอบ หลังเรียนในระดับ ดีขึ้นไป
33 คน	ดีมาก	8	24.24	48.48	28	84.84	84.84
	ดี	8	24.24		0	0	
	พอใช้	17	51.51		5	15.15	
	ปรับปรุง	0	0		0	0	
ผลการทดสอบหลังเรียนใน ระดับดีขึ้นไปเปรียบเทียบกับ ก่อนเรียนสูงขึ้นคิดเป็นร้อยละ					36.36		

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีผลการทดสอบหลังเรียนในระดับดีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 84.84 ซึ่งสูงกว่าผลการทดสอบก่อนเรียน และสูงกว่าระดับที่คาดหวังไว้จากการตั้งเป้าหมายไว้ที่ร้อยละ 70 ของผู้เรียน ทั้งหมดจำนวน 33 คน และมีผู้เรียนจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 15.15 มีผลการทดสอบหลังเรียนในระดับพอใช้ ซึ่งได้ดำเนินการจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหาการเรียนและได้มีการสอนซ่อมเสริมให้กับนักเรียนที่มีผลการทดสอบหลังเรียนในระดับพอใช้จำนวน 5 คนดังกล่าวแล้ว

ตารางที่ 4 ตารางแสดงร้อยละของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ที่มีผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระดับดีขึ้นไป

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน	ผลการประเมิน				ระดับดี ขึ้นไป	ร้อยละ
		ไม่ผ่าน	ผ่าน	ดี	ดีเยี่ยม		
ป.5	33	0	0	0	33	33	100
รวม	33	0	0	0	33	33	100

ตารางที่ 5 แผนภูมิแสดงระดับความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนของครู
รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567



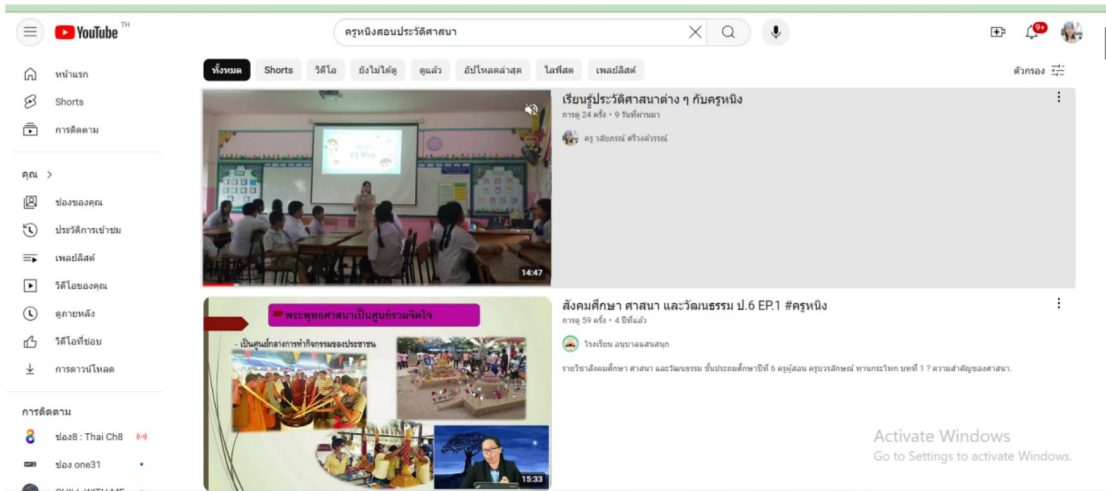
แผนภูมิแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูมีค่าเฉลี่ย 4.83 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ ระดับ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.50 ซึ่งสูงกว่าระดับที่คาดหวังไว้จากการตั้งเป้าหมายไว้ที่ร้อยละ 70 ของผู้เรียนทั้งหมดจำนวน 33 คน

3.4 การขยายผล

3.41 การขยายผลการใช้นวัตกรรม

1. รูปแบบการเรียนการสอนแบบใช้เกมเป็นฐาน Games -Based-Learning (GBL) ได้มีการขยายการใช้นวัตกรรม และเปิดโอกาสให้สมาชิกทีม PLC (Professional Learning Team) พัฒนาครูสู่คุณภาพผู้เรียน ในบทบาท Model Teacher ในการเข้ามาสังเกตการสอนของข้าพเจ้าที่ห้องเรียนเป็นเวลา 1 ชั่วโมงและได้รับการสะท้อนผลจากสมาชิกทีม PLC เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนความคิด ปรับเปลี่ยนและหาวิธีการใหม่ ๆ อยู่เสมอหลังจากที่ได้รับ การสังเกตการสอน ข้าพเจ้ามีการปรับประยุกต์ให้ดียิ่งขึ้นและเผยแพร่ผลงานของตนเองผ่านช่องทางสื่อออนไลน์ ยูทูบ You Tube ,เฟสบุ๊ก Facebook ,ไลน์ Line และเผยแพร่ผลงานในวารสารของโรงเรียนและในเว็บไซต์ของ โรงเรียน msp.ac.th มีการขยายผลในรูปแบบการจัดนิทรรศการผลงานในงานการจัดนิทรรศการผลงานเพื่อ แลกเปลี่ยนรู้และเผยแพร่ในระดับจังหวัดลำพูน และระดับภาค ตามโครงการ Innovation For Thai Education นวัตกรรมทางการศึกษา ประจำปีการศึกษา 2565 ณ โรงเรียนรพีเลิศวิทยา อำเภอเมืองลำพูน จังหวัดลำพูน

การขยายผลการใช้นวัตกรรม



การจัดนิทรรศการแสดงผลงานทางวิชาการเพื่อเผยแพร่ผลงาน



สร้างโอกาสให้มีการสังเกตการสอนเพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ชุมชนทางวิชาชีพ PLC



การใช้เทคโนโลยีทันสมัย ม

การใช้เทคโนโลยีทันสมัย มาช่วยในการสร้างเกมดิจิทัล เพื่อใช้เป็นสื่อวัตกรรมการสอน การนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้ โปรแกรมสุ่มเลขที่ เป็ดน่ารัก Duck Race(Duck Games) เกมออนไลน์ online-stopwatch.com/โดยสุ่มเลือกนักเรียนออกมาจำนวน 4 คน



Online Stopwatch

<https://www.online-stopwatch.com> > duc...

Duck Race - Duck Games



การใช้โปรแกรม Wheelofnames.com เพื่อสุ่มเสียงที่นักเรียนต้องทำเลียนแบบเสียงสัตว์



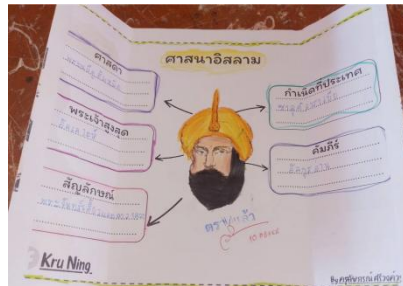
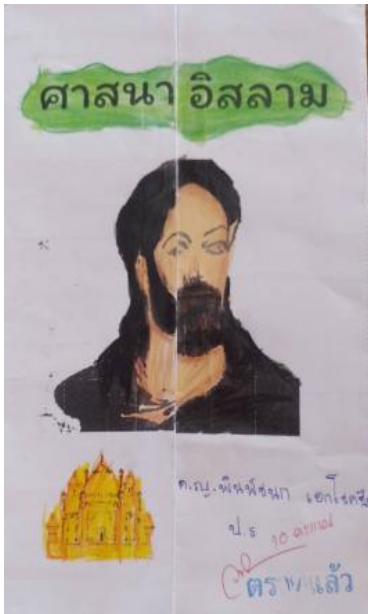
ภาพบรรยากาศในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ชั้นสื่อสาร/ชั้นนำเสนอ



ผลงานของนักเรียนหลังจากทำกิจกรรมการเรียนรู้ (แผ่นพับความรู้ เรื่องศาสนาของศาสนาต่างๆ)



การได้รับการนิเทศและสังเกตการสอนทั้งภายในและภายนอก จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและจากสมาชิกทีม PLC(Professional Learning Tam) พัฒนาครูสู่คุณภาพผู้เรียน เพื่อสะท้อนผลและสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน After Action Review (AAR)



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. เข้าถึงเมื่อ 20 เมษายน 2565. เข้าถึงได้จาก https://drive.google.com/file/d/1mKyU6tkVWLL5b6vfwHNEzqkcqVXf_H-m/view.
- ไชยยศ เรื่องสุวรรณ. (2553). **การออกแบบพัฒนาโปรแกรมบทเรียนและบทเรียนบนเว็บ**. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). **ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา : บทบาทของครูกับ Active Learning**. สืบค้นจาก <http://www.pochanukul.com>.
- ธานีรินทร์ ศิลป์จารุ.(2550). **การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS**.กรุงเทพฯ:บริษัท วิ.อินเตอร์พริ้นท์.
- นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). **การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพฯ: ทริบเพิ้ลเอ็ดดูเคชั่น.
- บ้านม่วงสามปี, โรงเรียน. (2550). **หลักสูตรสถานศึกษา (ฉบับปรับปรุง 2567) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านม่วงสามปี**
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2. ลำพูน : ม่วงสามปี.**
- ยุทธ ไกยวรรณ. (2545). **พื้นฐานการวิจัย**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2540). **การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชาการ, กรม. (2539). **ครูกับการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา. (2550). **หลักสูตรการพัฒนาข้าราชการครูเพื่อให้มีหรือเลื่อนวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ**. กรุงเทพฯ.