



# แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ 33 ปีการศึกษา 2568

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model)  
ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)  
เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

**นางสาวอาทิตย์ยา จันทรสังแก้ว**

ประเภทผลงาน ข้าราชการครู ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียน



**โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช



แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)  
ประเภทข้าราชการครู ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียน  
ชื่อผลงาน การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model)  
ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี  
รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

นางสาวอาทิตย์ยา จันทร์สงแก้ว  
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ 33 ปีการศึกษา 2568 ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารประกอบการพิจารณาผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ของ นางสาวอาทิตยา จันทรสังแก้ว ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช ที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียน เพื่อให้เป็นตัวอย่างสำคัญสำหรับนักเรียนให้มีทางเลือกในการจัดการเรียนรู้ได้ตามบริบท และความเหมาะสมของตนเองหรือประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อมูลในแบบเสนอผลงานนี้เป็นความจริงทุกประการ

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครู บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการขับเคลื่อนการสร้างนวัตกรรมจนประสบความสำเร็จ ผู้จัดทำหวังอย่างยิ่งว่ารายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และสามารถนำไปพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

นางสาวอาทิตยา จันทรสังแก้ว  
โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

## สารบัญ

|                                                      | หน้า |
|------------------------------------------------------|------|
| 1. ความสำคัญของผลงาน                                 | 1    |
| 2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย                           | 2    |
| 3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน         | 3    |
| 4. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ       | 7    |
| 5. ปัจจัยความสำเร็จ                                  | 8    |
| 6. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงภาพมุ่งพัฒนาต่อไป | 9    |
| 7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ     | 10   |
| 8. เอกสารอ้างอิง                                     | 10   |
| ภาคผนวก                                              | 11   |

## แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา ครั้งที่ 33 ปีการศึกษา 2568

ชื่อผู้ส่งผลงาน นางสาวอาทิตย์ยา จันทร์สงแก้ว

ขนาดสถานศึกษา ขนาดเล็ก

ผลงานด้าน การบริหารจัดการชั้นเรียน

โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชาโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์/ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ นครศรีธรรมราช)

### รายละเอียดของผลงาน

**ชื่อผลงาน** การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชา พระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

#### 1.ความสำคัญของผลงาน

##### 1.1 ความสำคัญสภาพปัญหา

การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา (วิภาพรรณ พินลา, 2560 : 13-34) ซึ่งเป็นรายวิชาหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้การดำรงชีวิตอยู่ในสังคม และการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข ตลอดจนสามารถนำเอาความรู้ความเข้าใจนั้นไปปรับใช้ให้เข้ากับสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยนได้อย่างเหมาะสม สมดุล และยั่งยืน จุดมุ่งหมายสำคัญของรายวิชาสังคมศึกษา โดยส่วนใหญ่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการตัดสินใจ และทักษะการแก้ไขปัญหาที่ใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้เรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคม ในการสร้างพลเมืองดีของประเทศอันเป็นรากฐานของพลโลกต่อไป ดังนั้น การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา หรือสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม จึงต้องใช้วิธีการเรียนรู้ที่จะช่วยเสริมเติมเต็มประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้สติปัญญา ความรู้ ความคิด ความสามารถ ทักษะ ค่านิยมและเจตคติที่ดี ตลอดจนต้องจัดให้เหมาะสมกับวัยและคุณวุฒิภาวะของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมจัดการเรียนรู้ของตนเอง พัฒนาและขยายความคิดของตนเองจากความรู้ที่ได้เรียน

การจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ไม่เน้นให้ผู้เรียนท่องจำ แต่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงและมีบทบาทในการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง โดยเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิด วิเคราะห์และเรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ทำจริง (Learning by doing) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ และการร่วมมือกันโดยผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง (สุทัต เอกา, 2557) การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน จึงนับได้ว่าเป็นแนวการจัดการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ในการ

พัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้ PITEE Model ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ซึ่งเป็นเทคนิคการสอนรูปแบบหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบทบาท สภาพความเป็นจริงจากสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการแสดงออกต่าง ๆ เป็นการสอนที่สนับสนุนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติร่วมกันระหว่างผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้สมัยใหม่ที่มุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมต่าง ๆ อย่างหลากหลาย และมีความหมาย ได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพต่อผู้เรียน

ปัจจุบันการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ไม่เพียงแต่สอนให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เยอะและยาก แต่ต้องสอนให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงการใช้ชีวิตที่ถูกต้องในสังคมได้ และที่สำคัญต้องปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และหลักการดำเนินชีวิตตามหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเอง แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีเหตุผล และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสันติสุข แต่จากการจัดการเรียนการสอน พบว่าด้วยสภาพสังคมในปัจจุบันที่เปลี่ยนไปมาก สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้เรียน ข่าวสารต่าง ๆ เข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว แม้แต่ข่าวสารการประทุติยอยหายนของพระสงฆ์ที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายทำให้เยาวชนของชาติสนใจพระพุทธศาสนาน้อยลง เห็นห่างจากคำสอนของพระพุทธศาสนา ยึดถือค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง และแม้ว่าความเจริญทางด้านวัตถุจะพัฒนาไปไกล แต่ความเจริญทางด้านจิตใจกลับล้าหลังกว่า

## 1.2 แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้ส่งผลงานเห็นถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว และมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาควบคู่ไปกับการพัฒนาผลการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ จึงได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธีในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนให้ความสนใจกับการศึกษาพระพุทธศาสนามากขึ้น เกิดค่านิยมที่ดีและเห็นความสำคัญของสถาบันศาสนา โดยการหันมาศึกษาและนำหลักการปฏิบัติในการเข้าร่วมศาสนพิธีต่าง ๆ ไปใช้ได้อย่างถูกต้อง เพื่อสืบสานพระพุทธศาสนาให้ดำรงอยู่สืบไป และประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง สังคม และประเทศชาติ

## 2.วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

### วัตถุประสงค์

1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาพระพุทธศาสนา ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์ เรื่องศาสนพิธี ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์

### **เป้าหมาย**

#### **กลุ่มเป้าหมาย**

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน

#### **เชิงปริมาณ**

1) แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80

2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้ (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) สูงกว่าก่อนเรียน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

3) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

#### **เชิงคุณภาพ**

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์ จำนวน 10 คน เรียนรู้ เข้าใจ สามารถอธิบายและนำความรู้เรื่อง ศาสนพิธี ไปใช้เป็นหลักในการปฏิบัติในชีวิตประจำวันที่เข้าร่วมศาสนพิธีต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและดีงาม

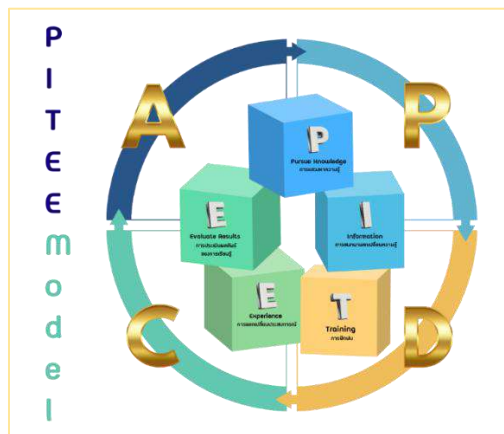
### **3.กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน**

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรพราหมณ์ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

#### **3.1 การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม**

ผู้นำเสนอผลงานได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ โดยมีขั้นตอนและกระบวนการตามวงจรคุณภาพ PDCA ประกอบด้วยกิจกรรมเป็นไปตามภาพ ดังนี้



ภาพที่ 1 PITEE Model

PITEE Model คือ นวัตกรรมที่นำมาใช้พัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ซึ่งมาจากตัวอักษรภาษาอังกฤษจำนวน 5 ตัว คือ 1) P = Pursue Knowledge การแสวงหาความรู้ 2) I = Information การสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ 3) T = Training การฝึกฝน 4) E = Experience การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และ 5) E = Evaluate Results การประเมินผลลัพธ์ของการเรียนรู้ เป็นองค์ประกอบสำคัญในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

### 3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

#### 3.2.1 ขั้นวางแผน Plan (P)

การวางแผนเพื่อดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้ดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน โดยได้ศึกษาวงจรบริหารคุณภาพ PDCA เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบรูปแบบการบริหารให้มีประสิทธิภาพ

2) ศึกษาการนำเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3) สร้างนวัตกรรม PITEE Model เพื่อเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่ใช้กิจกรรมเป็นฐาน และนำมาใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4) ตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องของรูปแบบนวัตกรรมกับความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำไปใช้ในการจัดเรียนการสอนในห้องเรียน

### 3.2.2 ขั้นตอนการ (Do)

การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ เป็นไปตามขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นการแสวงหาความรู้ (P : Pursue Knowledge) หมายถึง การเริ่มต้นการเรียนรู้โดยครูผู้สอนจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม เพื่อทดสอบความสามารถของนักเรียนและให้สมาชิกในกลุ่มช่วยเหลือกันและกัน จากนั้นแจกกระดานบัตรภาพ “จับคู่ที่ใช่ ศาสนพิธีน่ารู้” ให้กับนักเรียนกลุ่มละ 1 แผ่น เพื่อช่วยกันวิเคราะห์และเชื่อมโยงภาพแต่ละภาพ และจัดหมวดหมู่ให้ถูกต้อง

2) ขั้นการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ (I : Information) หมายถึง การให้ผู้เรียนร่วมกันเฉลยกระดานบัตรภาพ “จับคู่ที่ใช่ ศาสนพิธีน่ารู้” ด้วยวิธีการให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสลับกันส่งตัวแทนออกมาอธิบายแลกเปลี่ยนความรู้หน้าชั้นเรียนเกี่ยวกับประเภทของพุทธศาสนาพิธี ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ กุศลพิธี บุญพิธี ทานพิธี และภิกขุพิธี จากนั้นให้นักเรียนร่วมกันแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันอีกครั้งจากกระดานบัตรภาพ และจัดหมวดหมู่ใหม่อีกครั้งให้ถูกต้อง ครูผู้สอนร่วมสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในขั้นนี้ โดยการตั้งคำถามกระตุ้นการคิดของนักเรียน เช่น นักเรียนเคยเข้าร่วมพุทธศาสนาพิธีใดบ้าง ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่าง นักเรียนคิดว่า ศาสนพิธีมีคุณค่าอย่างไรบ้าง จากนั้นครูผู้สอนช่วยเสริมเติมเต็มเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาพิธีต่าง ๆ และคุณค่าของศาสนาพิธีให้กับนักเรียน

3) ขั้นการฝึกฝน (T : Training) หมายถึง การให้ผู้เรียนได้ร่วมกันทำกิจกรรม “ร่วมศาสนาพิธีอย่างไรให้ถูกต้อง” โดยการนำภาพการเข้าร่วมศาสนาพิธีต่าง ๆ ของนักเรียน ซึ่งได้ให้นักเรียนเตรียมมาคนละอย่างน้อย 1 ภาพ จากนั้นแจกกระดานบัตรภาพให้กับนักเรียน กลุ่มละ 1 แผ่น นำภาพศาสนาพิธีที่ได้รับไปร่วมกันวิเคราะห์ในหัวข้อที่กำหนดให้ ดังนี้

- พิธีกรรมในภาพนี้ เป็นศาสนาพิธีประเภทใด? - บุคคลในภาพปฏิบัติตนอย่างถูกต้องเหมาะสมอย่างไร?
- การเข้าร่วมพิธีกรรมของบุคคลในภาพ มีผลดีอย่างไร? - นักเรียนจะมีส่วนร่วมในพิธีกรรมดังกล่าวในโอกาสใด?

4) ขั้นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ (E : Experience) หมายถึง การให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ 1 คือ ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานการทำกิจกรรม “ร่วมศาสนาพิธีอย่างไรให้ถูกต้อง” หน้าชั้นเรียน เมื่อนำเสนอผลงานครบทั้ง 2 กลุ่ม จะเข้าสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ 2 นั่นคือ การที่ได้มอบหมายงานในคาบที่แล้ว คือ ให้ไปศึกษาศาสนาพิธีที่สนใจ เพื่อมาแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ในกิจกรรม “Role Playing ศาสนพิธีนี้ไม่ยากน่าา” โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกศาสนาพิธีมากลุ่มละ 1 ศาสนพิธี ร่วมกันแสดงบทบาท และอธิบายให้เห็นกระบวนการของศาสนาพิธีนั้น ๆ จากนั้นให้นักเรียนพูดเชิญชวนให้ผู้อื่นเข้าร่วมศาสนาพิธีของพระพุทธศาสนาที่ได้แสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

5) ขั้นการประเมินผลลัพธ์ของการเรียนรู้ (E : Evaluate Results) หมายถึง การประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน โดยครูผู้สอนและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน เรื่อง ศาสนพิธี และสรุปความสำคัญของการเข้าร่วมศาสนพิธีต่าง ๆ ประเมินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ว่าเกิดผลอย่างไร โดยใช้เครื่องมือการวัดที่หลากหลาย ทั้งด้านความรู้ (K) ด้านทักษะและกระบวนการ (S) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) และด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C) ตามเป้าหมายและตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ด้วยการสังเกตพฤติกรรมในการเรียน การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม การทำกิจกรรมกลุ่ม การตรวจชิ้นงาน และการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน-หลังเรียน เป็นต้น

### 3.2.3 ขั้นตรวจสอบ (Check)

ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผลว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เป็นไปตามจุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงานหรือไม่ ดังนี้

1) ผู้บริหาร หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการ เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ นิเทศ กำกับ ติดตามอย่างต่อเนื่อง ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป ซึ่งได้รับการสนับสนุนเป็นอย่างดี

2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3) เปรียบเทียบพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา

### 3.2.4 ขั้นปรับปรุง แก้ไข และพัฒนา (Action)

เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) นำผลการประเมินมาทบทวน วิเคราะห์ และวางแผนปรับปรุง พัฒนาวิธีการดำเนินงานให้ดียิ่งขึ้น นำข้อบกพร่องต่าง ๆ ข้อเสนอแนะ ไปใช้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

## 3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรบุรุษวรรค์ พบว่า นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนพิธี นำไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี และเป็นตัวแทนของนักเรียนในการปฏิบัติกิจกรรมทางศาสนาในศาสนพิธี

ประเภทปณิธิ เช่น การประเคนของ การจตุรปูเทียน การอาราธนา เป็นต้น และในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน นักเรียนให้ความร่วมมือ มีความกระตือรือร้นในการลงมือทำ ได้ทั้งสาระความรู้และความสนุกสนาน เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เกิดทักษะการทำงานเป็นทีม และเกิดความเชื่อมั่นศรัทธาในพระพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น

### 3.4 การใช้ทรัพยากร

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในการใช้ทรัพยากรได้มีการประยุกต์ใช้ทรัพยากรในการทำกิจกรรมของนักเรียนให้คุ้มค่าและเหมาะสม โดยมีการวางแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ให้ตรงวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เช่น ในส่วนกิจกรรม “จับคู่ที่ใช่ ศาสนพิธีน่ารู้” ครูผู้สอนเป็นผู้เตรียมสื่อการเรียนรู้เป็นกระดานภาพขนาดเล็ก และใช้เพียงกลุ่มละ 1 กระดานภาพ กิจกรรม “ร่วมศาสนพิธีอย่างไรให้ถูกต้อง” การให้นักเรียนใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ของโรงเรียนคือ กระดาษบรูฟในการทำกิจกรรม และอุปกรณ์ตกแต่งผลงานของนักเรียนเอง ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนในการเรียนรู้โดยการให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน และกิจกรรม “Role Playing ศาสนพิธีนี้ไม่ยากน่าา” นักเรียนเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการแสดงที่สามารถหาได้ง่ายจากในโรงเรียน บ้านของนักเรียนเอง และชุมชน โดยไม่ต้องลงทุนงบประมาณใด ๆ เป็นต้น

### 4.ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

#### 4.1 ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

1) ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 10 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา มีผลการประเมินสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 80

3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 80

## 4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 96.00/88.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เฉลี่ยร้อยละ 88.50 และร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งหมด มีผลสัมฤทธิ์สูงเกินเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1) **ด้านผู้เรียน** การออกแบบการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น และพัฒนาทักษะสำคัญต่าง ๆ เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์

2) **ด้านครู** มีแนวทางการสอนสังคมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ใช้กิจกรรมหลากหลาย เกิดนวัตกรรมการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาพัฒนาการสอนของครู สามารถนำนวัตกรรม PITEE Model ที่ออกแบบขึ้นไปใช้กับการสอนเรื่องอื่น ๆ และเทคนิคอื่น ๆ ต่อไป

3) **ด้านโรงเรียน** โรงเรียนเป็นที่ยอมรับของชุมชนบริเวณใกล้เคียง ผู้บริหารและคณะครูสามารถนำนวัตกรรมไปใช้ โดยบูรณาการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ

4) **ด้านชุมชน** ชุมชนให้ความเชื่อมั่น ไว้วางใจบุคลากรและโรงเรียนมากยิ่งขึ้น โรงเรียนสามารถนำนวัตกรรมไปเผยแพร่และขยายผลในการจัดกิจกรรมร่วมกับชุมชนได้ หรือสามารถดึงชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเข้ากับชุมชน ถือเป็นการประสานความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชนที่ส่งผลให้เกิดการพัฒนา ทั้งโรงเรียนและชุมชน มีความเข้มแข็ง

## 5.ปัจจัยความสำเร็จ

1) นางสาวธัญญจุฑา ผกากรอง ผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ที่ได้ให้การอนุมัติแผนการจัดการเรียนรู้ ครูได้รับการนิเทศการสอนอย่างสม่ำเสมอ พร้อมทั้งเห็นความสำคัญของการพัฒนาการเรียนการสอน ส่งเสริมให้กำลังใจ ให้คำแนะนำในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

2) ฝ่ายบริหารงานวิชาการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ที่ให้คำแนะนำชี้แนะแนวทางการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ความร่วมมือ เรียนรู้ด้วยความมุ่งมั่น ตั้งใจทำกิจกรรมต่าง ๆ มีการเตรียมความพร้อม รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายเป็นอย่างดี ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และมีประสิทธิภาพ สามารถนำผลงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ ในโรงเรียนได้

4) ตัวผู้ส่งผลงาน ที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เทคนิควิธีการต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เห็นถึงความสำคัญของการสร้างเยาวชนที่มีคุณภาพ เห็นความสำคัญของพระพุทธศาสนา เป็นผู้ที่มีทั้งความรู้และคุณธรรม จริยธรรม ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างถูกต้องและดีงาม

## 6.บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

### 6.1 บทเรียนที่ได้รับ

6.1.1 ด้านการจัดการเรียนการสอน จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับศาสนพิธี นำไปปฏิบัติใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง สามารถเป็นตัวแทนของโรงเรียนในการทำหน้าที่สำคัญในพิธีทางศาสนาที่โรงเรียนเข้าร่วมกับวัดในชุมชน ปฏิบัติหน้าที่ตามแบบแผนและมารยาทของศาสนพิธีนั้น ๆ ได้อย่างถูกต้อง และสามารถนำไปบูรณาการใช้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ได้

6.1.2 ด้านประสบการณ์ของครู การนำนวัตกรรม “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์” ไปใช้ ครูต้องจัดการเรียนรู้โดยนักเรียนเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในบทบาทหน้าที่ที่หลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

### 6.2 การปรับคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

ในการดำเนินจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนสามารถสอดแทรกคุณธรรมในช่วงของการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม เช่น การจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม สามารถเน้นคุณธรรมเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อความมีวินัย และความมีน้ำใจให้เกิดขึ้นในตัว of นักเรียน และกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียน ครูผู้สอนสามารถชมเชยและไม่ลืมที่จะสอดแทรกคุณธรรมเพิ่มเติม เช่น การบวชทดแทนคุณพ่อแม่เป็นวิธีการหนึ่งในการแสดงถึงความกตัญญู และสามารถทำได้อีกหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดูท่าน

การช่วยเหลืองานของท่าน และการประพฤติตนเป็นคนดี การสวดแทรกคุณธรรมอื่น ๆ เข้าไป จะส่งผลให้  
นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีคุณธรรม สอดคล้องตามนโยบาย “เรียนดี มีคุณธรรม”

### 6.3 ข้อควรพึงระวัง

6.3.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) อาจใช้เวลานานเกินไปในช่วงของการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ครูผู้สอนจะต้องมีแผนในการควบคุมเวลาจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบ

6.3.2 การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพระพุทธศาสนาที่มีความละเอียดอ่อนในเรื่องศาสนพิธี ครูผู้สอนจะต้องระมัดระวังเรื่องการสื่อสาร ควรมีการสื่อสารที่สร้างสรรค์และระมัดระวังในการแสดงความคิดเห็นเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้ง และดูแลกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ศาสนพิธี ที่นักเรียนสนใจ ให้อยู่ในความถูกต้อง เหมาะสม และสร้างสรรค์

7.การเผยแพร่/สร้างเครือข่าย/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

## 7.1 การเผยแพร่

- 1) มีการเผยแพร่กระบวนการจัดการเรียนรู้กับครูกลุ่มสาระอื่น ๆ ของโรงเรียนวิเชียรบุรุษวรรค
- 2) มีการเผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์โรงเรียนวิเชียรบุรุษวรรค

## 7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- 1) นางสาวศุภัทธ พงศ์พันธุวัชร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการถ่ายทอดเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสอบสอนและสอบสัมภาษณ์เพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา คณะครุศาสตร์ หลักสูตรสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช และได้ผ่านการคัดเลือกเข้ารับการศึกษาคือ

## 8.เอกสารอ้างอิง

วิภาพรรณ พินลา. (2560). แนวทางการจัดการเรียนรู้อาชีวศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21.วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ. 30 (1), 13-34.

สัทศน์ เอกา. (2557). การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน. เข้าถึงเมื่อ 10 ตุลาคม 2568. เข้าถึงได้จาก

<http://www.krumontree.com/www/index.php/documents/74-activitybasedlearning>

ลงชื่อ

ผู้เสนอผลงาน

(นางสาวอาทิตย์ยา จันทรสังแก้ว)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ลงชื่อ

ผู้รับรองผลงาน

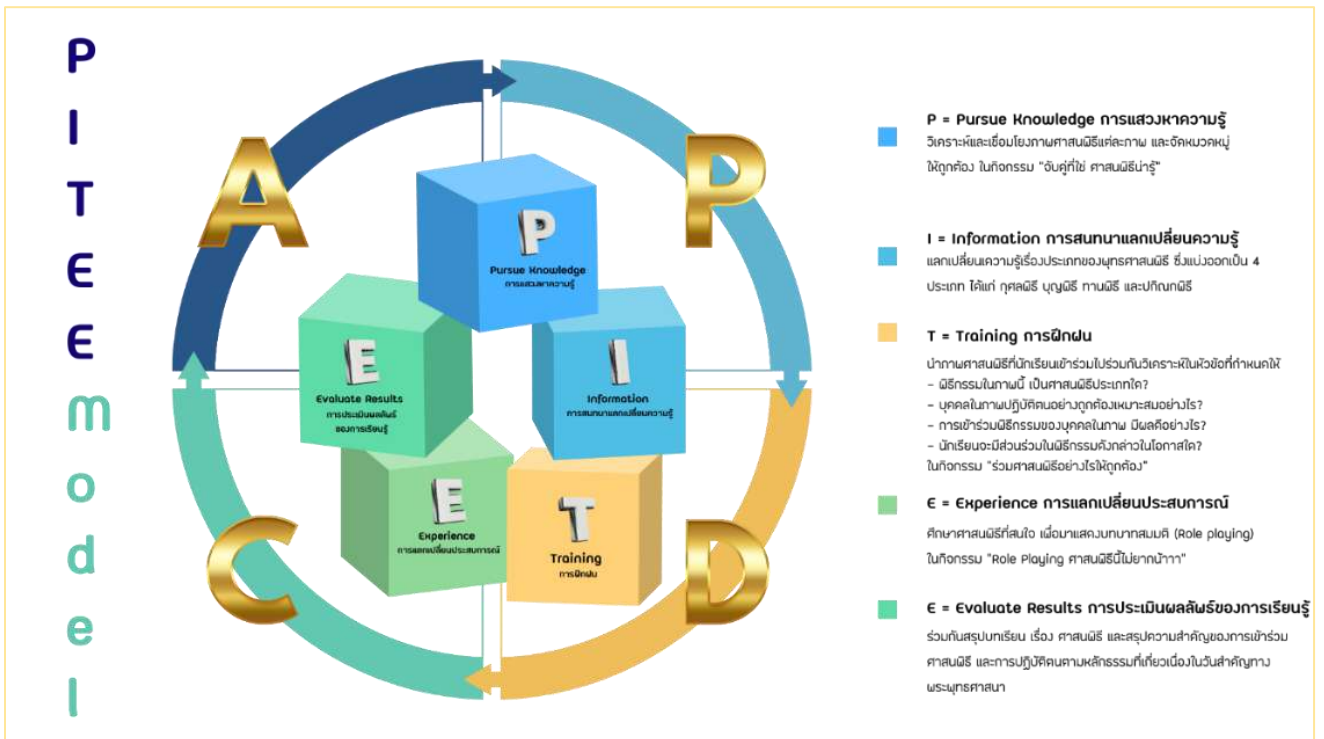
(นางสาวธัญญ์จุฑา ผกากรอง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรพาสรรค์

## ภาคผนวก ก

- ขั้นตอนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- แผนการจัดการเรียนรู้ (ฉบับเต็ม)
- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
- แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน
- ภาพการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model)  
 ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี  
 รายวิชาพระพุทธศาสนา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ  
การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ (ฉบับเต็ม)



แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรม  
เป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)  
เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรม  
เป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)  
เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์



ภาพการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model)  
ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี  
รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประหาร

กิจกรรม “จับคู่ที่ใช้ ศาสนพิธีน่ารู้”



## กิจกรรม “ร่วมศาสนพิธีอย่างไรให้ถูกต้อง”



กิจกรรม “Role Playing ศาสนพิธีนี้ไม่ยากน่าา”



## ภาคผนวก ข

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพ E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80
- ผลการวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80
- ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพ แผนการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ให้มีประสิทธิภาพ E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80

ดำเนินการวิเคราะห์ค่า E1 โดยนำคะแนนที่ได้แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในห้องเรียนรายบุคคลของนักเรียนทุกคนคิดเป็นคะแนนเฉลี่ย และร้อยละ และดำเนินการวิเคราะห์ค่า E2 โดยนำผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทุกคนคิดเป็นคะแนนเฉลี่ยและคิดเป็นร้อยละผลปรากฏดัง ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

| ผลการเรียน                   | คะแนนเต็ม | $\bar{X}$ | S.D. | ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย<br>(E1/E2) |
|------------------------------|-----------|-----------|------|---------------------------------|
| ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) | 40        | 38.40     | 1.51 | 96.00/88.50                     |
| ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)   | 20        | 17.70     | 1.83 |                                 |

จากตารางที่ 1 พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 96.00 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 88.50 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 96.00/88.50 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การวิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ของนักเรียน จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การแจกแจง t แบบ DependentSample จากคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการทดสอบค่าที (t-dependent test) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

| ลำดับที่  | ทดสอบก่อนเรียน (20 คะแนน)                                                                                                           |        | ทดสอบหลังเรียน (20คะแนน) |        |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------------------------|--------|
|           | คะแนนที่ได้                                                                                                                         | ร้อยละ | คะแนนที่ได้              | ร้อยละ |
| 1         | 10                                                                                                                                  | 50     | 19                       | 95     |
| 2         | 7                                                                                                                                   | 35     | 17                       | 85     |
| 3         | 4                                                                                                                                   | 20     | 14                       | 70*    |
| 4         | 7                                                                                                                                   | 35     | 16                       | 80     |
| 5         | 9                                                                                                                                   | 45     | 18                       | 90     |
| 6         | 8                                                                                                                                   | 40     | 17                       | 85     |
| 7         | 11                                                                                                                                  | 55     | 20                       | 100    |
| 8         | 8                                                                                                                                   | 40     | 18                       | 90     |
| 9         | 12                                                                                                                                  | 60     | 20                       | 100    |
| 10        | 9                                                                                                                                   | 45     | 18                       | 90     |
| รวม       | 85                                                                                                                                  | 42.5   | 177                      | 88.5   |
| $\bar{x}$ | 8.50                                                                                                                                |        | 17.70                    |        |
| S.D.      | 2.27                                                                                                                                |        | 1.83                     |        |
| p         | 0.000000000000543 ( $\approx 0.000$ )<br>< 0.05 (ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05) |        |                          |        |

หมายเหตุ \* ไม่ผ่านเกณฑ์

จากตารางที่ 2 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 17.70 คิดเป็นร้อยละ 88.5 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 สรุปผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

| จำนวนนักเรียนทั้งหมด | คะแนนเต็ม | คะแนน<br>สูงสุด | คะแนน<br>ต่ำสุด | $\bar{X}$ | ค่าเฉลี่ยร้อยละ |
|----------------------|-----------|-----------------|-----------------|-----------|-----------------|
| 10                   | 20        | 20              | 14              | 17.70     | 88.5            |

จากตารางที่ 2 และตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ย  $\bar{X}$  เท่ากับ 17.70 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.5 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 20 คะแนน คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 14 คะแนน

หมายเหตุ จากตารางที่ 2 และตารางที่ 3 ตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน นักเรียนผ่านเกณฑ์ 9 คน คิดเป็นร้อยละ 90 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 80

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ได้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจ ดังปรากฏผลในตารางที่ 3 ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา

| รายการ/ข้อความ                                                                    | ผลการวิเคราะห์ |             | แปลผล            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------|------------------|
|                                                                                   | $\bar{x}$      | S.D.        |                  |
| <u>ด้านบรรยากาศการเรียนรู้</u>                                                    |                |             |                  |
| 1. นักเรียนชอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม                  | 4.86           | 0.35        | มากที่สุด        |
| 2. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม                | 4.65           | 0.40        | มากที่สุด        |
| 3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง                | 4.85           | 0.36        | มากที่สุด        |
| 4. นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในห้องเรียน                       | 4.40           | 0.55        | มาก              |
| <b>เฉลี่ย</b>                                                                     | <b>4.69</b>    | <b>0.42</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| <u>ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้</u>                                               |                |             |                  |
| 5. มีกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งเสริมการสืบค้นข้อมูลและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง       | 4.31           | 0.55        | มาก              |
| 6. มีสื่อวีดิทัศน์/ภาพยนตร์/ภาพ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบ | 3.72           | 0.60        | มาก              |
| 7. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามความถนัดของตน                    | 4.65           | 0.40        | มากที่สุด        |
| 8. นักเรียนมีโอกาสช่วยเหลือสมาชิกในกลุ่ม เพื่อการเรียนรู้                         | 4.86           | 0.35        | มากที่สุด        |
| <b>เฉลี่ย</b>                                                                     | <b>4.39</b>    | <b>0.48</b> | <b>มาก</b>       |
| <u>ด้านครูผู้สอน</u>                                                              |                |             |                  |
| 9. ครูเอาใจใส่และให้ความเป็นกันเองกับนักเรียน ช่วยส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้   | 4.86           | 0.35        | มากที่สุด        |

|                                                                                                              |             |             |                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| 10. ครูทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม และดูแลนักเรียนเมื่อนักเรียนมีปัญหา                               | 4.65        | 0.40        | มากที่สุด        |
| 11. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการสร้าง และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง                     | 4.86        | 0.35        | มากที่สุด        |
| 12. ครูตรวจงานของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ พร้อมทั้งให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนยังไม่เข้าใจ                          | 4.27        | 0.55        | มาก              |
| <b>เฉลี่ย</b>                                                                                                | <b>4.66</b> | <b>0.41</b> | <b>มากที่สุด</b> |
| <u>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน</u>                                                                      |             |             |                  |
| 13. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนหาคำตอบได้ตามความถนัดของตนเอง                                     | 4.46        | 0.50        | มาก              |
| 14. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาและถ่ายทอดประสบการณ์ของตนให้เพื่อน ๆ ฟังได้ง่ายขึ้น | 4.36        | 0.55        | มาก              |
| 15. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความคิดจินตนาการเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาได้ง่ายขึ้น               | 4.27        | 0.55        | มาก              |
| 16. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน                                      | 4.65        | 0.40        | มากที่สุด        |
| <b>เฉลี่ย</b>                                                                                                | <b>4.44</b> | <b>0.50</b> | <b>มาก</b>       |
| <u>ด้านการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้</u>                                                                   |             |             |                  |
| 17. ครูใช้วิธีการวัดผลและประเมินผลอย่างหลากหลาย                                                              | 4.27        | 0.55        | มาก              |
| 18. วิธีการวัดและประเมินผลมีความชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน                                          | 3.95        | 0.60        | มาก              |
| 19. เกณฑ์การวัดและประเมินผลมีความชัดเจนเหมาะสม                                                               | 3.72        | 0.65        | มาก              |
| 20. นักเรียนมีส่วนร่วมในการวัดผลและประเมินผลของตน                                                            | 4.36        | 0.59        | มาก              |
| <b>เฉลี่ย</b>                                                                                                | <b>4.08</b> | <b>0.59</b> | <b>มาก</b>       |
| <b>โดยรวม</b>                                                                                                | <b>4.45</b> | <b>0.42</b> | <b>มาก</b>       |

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model) ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

เรื่อง ศาสนพิธี ในรายวิชาพระพุทธศาสนา โดยรวมอยู่ในระดับ มาก ( $\bar{x} = 4.45$ , S.D.=0.42) ด้านที่มีผลการประเมินรายด้านมากที่สุด คือด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.69$ , S.D.= 0.42) รองลงมาคือด้านครูผู้สอน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.66$ , S.D.= 0.41) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.44$ , S.D.= 0.50) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.39$ , S.D.= 0.48) และด้านที่มีผลการประเมินน้อยที่สุดคือด้านการวัดประเมินผล ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.08$ , S.D.= 0.59) ตามลำดับ

# แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (PITEE Model)

ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

เรื่อง ศาสนพิธี รายวิชาพระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

นางสาวอาทิตยา จันทรสังแก้ว