



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล Obec Content Center

“6 steps model สู่การแก้ปัญหา”
รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)

จัดทำโดย

นางสุดารัตน์ พรหมทอง
ตำแหน่ง ครู



โรงเรียนวัดประชาวงคาราม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

“6 steps model สู่การแก้ปัญหา”

รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ของ

นางสุดารัตน์ พรหมทอง

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดประชาวังคาราม

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง “6 steps model สู่การแก้ปัญหา” เป็นนวัตกรรมที่คิดค้นและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งจากการดำเนินการอย่างต่อเนื่อง สามารถแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี เป็นที่น่าพอใจ ซึ่งการจัดทำรายงานนวัตกรรมเล่มนี้ รายงานตามรูปแบบเกณฑ์การพิจารณาและประเมินผลการจัดการศึกษาการขับเคลื่อนการใช้งานระบบ OBEC Content Center

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนวัดประชาวงศาราม และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือ ในการขับเคลื่อนนวัตกรรมจนประสบความสำเร็จ ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เรื่อง “6 steps model สู่การแก้ปัญหา” จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและหน่วยงานหรือผู้ที่สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนและด้านอื่น ๆ ในโอกาสต่อไป

นางสุดารัตน์ พรหมทอง
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวัดประชาวงศาราม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
1. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	2
2.1 วัตถุประสงค์.....	2
2.2 เป้าหมาย.....	3
3. ขั้นตอนดำเนินงาน/การจัดกระบวนการเรียนรู้.....	3
3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้.....	3
3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้.....	5
4. ผลการดำเนินการ.....	6
4.1 ผลที่เกิดขึ้น.....	6
4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
5. บทเรียนที่ได้รับ.....	7
6. ปัจจัยความสำเร็จ.....	7
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	8
บรรณานุกรม.....	10
ภาคผนวก.....	11

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน “6 steps model สู่การแก้ปัญหา”
ผู้เสนอผลงาน นางสาวดารัตน์ พรหมทอง
ตำแหน่ง ครู
หน่วยงาน โรงเรียนวัดประชาวงศาาราม
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2

ประเภทผลงาน

- ☐ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
☒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
☐ ผู้ขับเคลื่อนระบบคลังสื่อ OBEC Content Center ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีการให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 หมายถึง การปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ ของนักเรียนเพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่สำคัญ และจำเป็นต่อตัวนักเรียนอย่างแท้จริง โดยมุ่งหวังให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และต้องก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้เพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยที่มีการกำหนดหน้าที่ของครูผู้สอนไว้ว่า ไม่จำเป็นต้องหาหน้าที่ในการสอนหนังสือและเน้นเนื้อหาสาระ แต่ครูต้องสอนในเรื่องของการใช้ทักษะต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยการสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียน และคอยให้ความร่วมมือและสนับสนุน ได้มีการมุ่งเน้นไปที่ทักษะที่สำคัญ เช่น พื้นฐานการเรียนรู้สาระวิชา หลักความรู้เชิงบูรณาการสำหรับศตวรรษที่ 21 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะชีวิตและงานอาชีพ ทักษะด้านการสื่อสาร สื่อและเทคโนโลยี เป็นต้น

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพในศตวรรษที่ 21 จึงได้ปรับเปลี่ยนหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปสู่หลักสูตรวิทยาการคำนวณ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ มีทักษะการคิดเชิงคำนวณ และเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมในการใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ (วัชรพัฒน์ ศรีคำเวียง, 2561)

การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5 E's of Inquiry-Based Learning) เป็นรูปแบบของการเรียนรู้รูปแบบหนึ่ง ที่เน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ โดยการแสวงหาและศึกษาค้นคว้า เพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีครูผู้สอนคอยอำนวยความสะดวก สนับสนุน ทำให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้หรือแนวทางแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเอง และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ หลักการ แนวคิดหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ไปเชื่อมโยงกับประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจศึกษา ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง ตาม

ความสามารถและความถนัดของตนเองอย่างเป็นอิสระ ทำให้ การเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอนนี้ นับได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนขาดทักษะด้านการคิด แก้ปัญหา คิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมองว่าเป็นเรื่องที่ยากเกินไป จึงไม่คิดที่จะลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง เกิดการลอกเลียนแบบงาน อีกทั้งผู้เรียนยังขาดทักษะการทำงานร่วมกัน

แนวทางหนึ่งที่จะพัฒนาคุณภาพผู้เรียนด้านทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสืบสอบด้วยการทำงานกลุ่ม หรือเป็นทีม หรือเรียกว่าการเรียนรู้แบบร่วมพลัง ด้วยเหตุผลและแนวการสอนดังกล่าวเน้นให้นักเรียนสืบสอบ หรือแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ ซึ่งต้องอาศัยวิธีการทางวิทยาศาสตร์และการวิเคราะห์เป็นหลัก และการเรียนรู้แบบร่วมพลังคือทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีคุณภาพ กำหนดหน้าที่ชัดเจน ร่วมกันทำงานอย่างร่วมมือร่วมใจดูแลกันและกัน

ผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญและความจำเป็นในการพัฒนาคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) โดยนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนตามโครงการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงใช้เว็บไซต์ OBEC Content Center เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนและให้ความรู้ผู้เรียน เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา นี้เกิดขึ้นมาจากการวิเคราะห์ปัญหาของนักเรียนในชั้นเรียนแล้วพบว่า นักเรียนยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาได้ ครูผู้สอนจึงได้ออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model โดยนำรูปแบบการสอน:สืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาตนเอง และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาให้แก่ผู้เรียน และพัฒนาศักยภาพให้เท่าทันเทคโนโลยีต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้เกมแสนสนุกในการคิดแก้ปัญหา จากการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ได้
- 2) เพื่อนำสื่อจากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC Content Center มาใช้พัฒนานักเรียนทั้งด้านเนื้อหารายวิชา เรื่อง การแก้ปัญหาเชิงตรรกะ
- 3) เพื่อพัฒนาคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) โดยใช้ออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center

2.2 เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดประชาวงศาราม ร้อยละ 70 สามารถใช้เกมในการคิด แก้ปัญหา ได้

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1) นักเรียนได้รับการพัฒนาคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) โดยใช้รูปแบบการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center มีคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ตามเกณฑ์ที่กำหนด

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน/การจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้

3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดปัญหา (Problem)

วิเคราะห์สภาพปัญหาและสาเหตุการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน โรงเรียนวัดประชาวงศาราม เพื่อวางแผนแนวทางการปฏิบัติงานร่วมกันสู่เป้าหมายตามมาตรฐานการเรียนรู้ของผู้เรียน และนำไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามความแตกต่าง ความถนัด ความสนใจ ความต้องการจำเป็นในปัจจุบันและอนาคต

วิเคราะห์หลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) เพื่อคุณลักษณะและทักษะในศตวรรษที่ 21 แล้วนำไปพัฒนาโครงสร้างรายวิชาและหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ หลักสูตรสถานศึกษาและบริบทของสถานศึกษา ผู้เรียน และท้องถิ่น

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา (Understanding)

นำผลการวิเคราะห์สภาพปัญหา และการวิเคราะห์มาตรฐานตัวชี้วัด เข้าร่วมประชุมผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ เพื่อร่วมกันกำหนดแนวทางจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยได้ข้อสรุปเกี่ยวกับการพัฒนาคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้รูปแบบการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า (Research)

ผู้สอนได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน ดังนี้

สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) และหลักสูตรสถานศึกษา โดยใช้รูปแบบการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es

Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center เพื่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานความสามารถในการเรียนรู้ และการบูรณาการทักษะการทำงานตามวัยและลักษณะของผู้เรียน โดยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

แผนที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหาเชิงตรรกะ

แผนที่ 2 เรื่อง กระบวนการทำงานแบบวนซ้ำ

แผนที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหากับเกม

แผนที่ 4 เรื่อง การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ (knowledge)

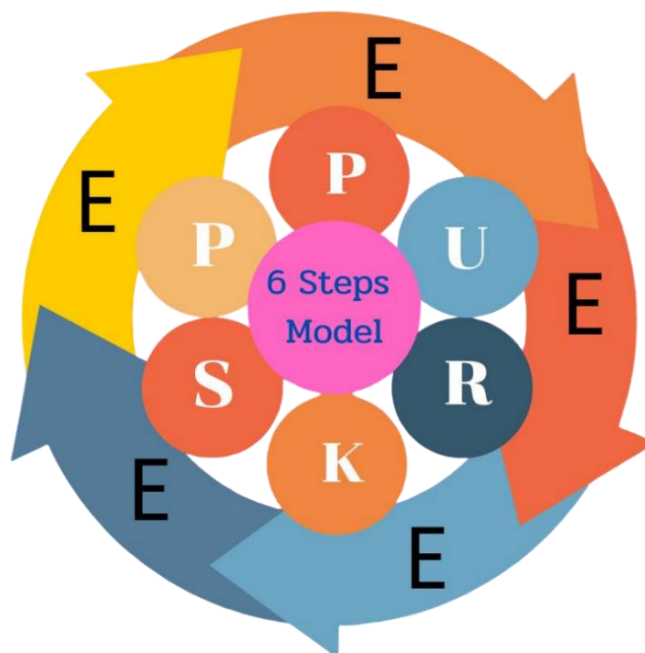
สร้างแบบวัด เครื่องมือวัด และเกณฑ์ที่คาดหวัง ในการวัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ และมีความครอบคลุมและสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ได้อย่างแท้จริง เช่น ชิ้นงาน/ภาระงานของผู้เรียน แบบทดสอบ แบบประเมิน แบบสังเกต เป็นต้น

ขั้นที่ 5 สรุป (Summary)

สรุปและนำผลการวิพากษ์แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือวัด และเกณฑ์ที่คาดหวังในการวัดและประเมินผลมาปรับปรุง แก้ไข ตามที่สมาชิกกลุ่มได้ให้คำแนะนำ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนในกิจกรรมนี้ พบว่า กิจกรรมที่นักเรียนได้ลงมือทำนั้นเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างยากไม่เหมาะกับนักเรียนบางกลุ่ม ในการพัฒนาครั้งต่อไป

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน (Presentation & Evaluation)

ครูประเมินจากชิ้นงานการทำงาน เล่นเกมจากใบงาน และนำแผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือวัด และเกณฑ์ที่คาดหวังในการวัดและประเมินผลที่ได้สร้างขึ้น เข้าร่วมประชุมผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือวัดให้เหมาะสม



3.2 การจัดการกระบวนการเรียนรู้

จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ดังนี้

3.2.1 ขั้นสร้างความสนใจ (engagement)

ในขั้นนี้จะเป็นการสร้างและนำเสนอสิ่งเร้า เรื่องการใช้เกม การสร้างเกม ครุณาเสนอการเล่น เกม XO เกมบันไดงู เกมเขาวงกต ให้นักเรียนดู

3.2.2 ขั้นสำรวจและค้นหา (exploration)

ครูได้ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอครูให้นักเรียนศึกษาคลิปวิดีโอ จากเว็บไซต์ OBEC Content Center เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนอภิปรายร่วมกัน ในขั้นนี้ ผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหา ความรู้จากหนังสือหรือใบความรู้ที่ครูเตรียมให้ และตอบคำถาม ทำใบกิจกรรม บันทึกความรู้ หรือข้อสงสัยเพื่อนำไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ

3.2.3 ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (explanation)

ครูสาธิตวิธีการเล่นเกม การสร้างเกม “แก้ปัญหา” และให้ดูเนื้อหาจากเว็บไซต์ OBEC Content Center และให้นักเรียนฝึกปฏิบัติไปพร้อมกับครู โดยนักเรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้จากเว็บไซต์ OBEC Content Center

3.2.4 ขั้นขยายความรู้ (elaboration)

ในขั้นนี้ผู้เรียนจะได้ศึกษาเนื้อหาจากคลิปและแผนภาพเว็บไซต์ OBEC Content Center และวิเคราะห์สถานการณ์ ครุณานักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการจัดกิจกรรมในประเด็นต่อไปนี้

- สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร
- นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- นักเรียนพึงพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่เพียงใด
- นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร

จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคมเกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป

3.2.5 ขั้นประเมิน (evaluation)

ในขั้นนี้เป็นขั้นตอนของการสรุปเนื้อหาที่เรียน เรื่อง การแก้ปัญหา เป็นการตอบคำถาม การทดสอบการเล่นเกมที่นักเรียนได้ออกแบบขึ้นมา



4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้น

จัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ร่วมกับการเรียนรู้ OBEC Content Center ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ)

สามารถนำไปใช้พัฒนานักเรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมั่นใจแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ มีการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน และขั้นตอนแต่ละขั้นตอนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน เป็นแนวการสอนที่สามารถนำวิธีสอนต่าง ๆ เทคนิคการสอนที่เสริมสร้างการคิด เทคนิคการสอนที่เสริมสร้างการทำงานร่วมกัน การช่วยเหลือกันอย่างมีน้ำใจต่อกัน อีกทั้งเทคนิคการคิดเพื่อให้เกิดความเสมอภาค ได้ผลการเรียนรู้เป็นภาพมาตรฐานการเรียนรู้อย่างเท่าเทียมกัน ไม่ทิ้งเด็กคนใดไว้ (No Child Left Behind) รวมถึงการนำสื่อและนวัตกรรมที่ถูกรวบรวมไว้แล้วที่ OBEC Content Center มาให้นักเรียนได้ใช้ศึกษาหาความรู้ประกอบ จึงทำให้นักเรียนมีทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

สำหรับนักเรียน

- 1) เป็นสื่อที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่มได้ตลอดเวลาเพื่อสร้างทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม
- 2) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้มากขึ้น
- 3) นักเรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา

4) เป็นสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎี ได้พัฒนาบทเรียนมาเป็นตัวช่วยใช้ในการเรียนการสอน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) จนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ในที่สุด

5) นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาโดยการใช้เกม และใช้สื่อ OBEC Content Center สำหรับครู

1) เป็นสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะความรู้ความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงตรรกะ ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นเรียนของตนได้หรือพัฒนาเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้

2) เป็นสื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และจุดหมายของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นสมรรถนะผู้เรียน มาตรฐาน และตัวชี้วัด ที่นำไปสู่การปฏิบัติ โดยเฉพาะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิด ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการสื่อสาร และความสามารถในการคิด

5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 นักเรียนได้รับความรู้จากสื่อการสอนที่หลากหลาย จากการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกิดองค์ความรู้เป็นอย่างดี

5.2 นักเรียนได้เกิดองค์ความรู้จากทฤษฎี (5Es Instructional Model) นี้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมๆ เป็นการสอนให้นักเรียนได้ฝึกคิดและปฏิบัติลงมือทำด้วยตนเองทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจและพร้อมที่จะสร้างผลงานที่นักเรียนคิดว่าเป็นงานที่ยาก กลับทำให้นักเรียนสามารถที่จะแก้ปัญหาได้และพัฒนาต่อยอดเป็นผลงานในรูปแบบอื่นได้อย่างยั่งยืน

5.3 สิ่งที่ได้รับและประสบการณ์จากการใช้สื่อ : การนำสื่อจากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center มาใช้ ผู้สอนต้องออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ทำให้ต้องค้นหาข้อมูลซึ่งช่วยให้ผู้สอนได้เห็น แนวทางการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบด้วยกัน โดยการเลือกรูปแบบการสอนใด มาใช้จะต้องเลือกให้เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชานั้นๆ ด้วย

แนวทางการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น : ครูผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ นักเรียนว่ามีความชอบในเรื่องใด แล้วนำสิ่งที่นักเรียนชอบมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจ ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน

6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

6.1 ด้านบุคคล

การนำสื่อการจัดการเรียนรู้จาก OBEC Content Center ไปใช้ ครูผู้สอนควรมีการศึกษาและทำความเข้าใจการใช้งานให้ชัดเจนก่อนนำไปใช้ และรูปแบบการจัดการเรียนรู้ต้องเปลี่ยนไปจากเดิม โดยเปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ มาเป็นผู้ที่คอยอำนวยความสะดวก และเป็นผู้คอยชี้แนะการปฏิบัติงานของนักเรียน และบทบาทของนักเรียนที่เรียนรู้เป็นทีมการเรียนรู้หรือทีมการทำงานแบบรวมพลัง ที่มีนักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้มีการช่วยเหลือกัน นักเรียนที่เก่งกว่า สามารถช่วยเหลือนักเรียนที่อ่อนกว่าได้ โดยครูผู้สอนต้องเสริมให้กำลังใจนักเรียนอ่อน เพื่อให้นักเรียนอ่อนมีบทบาทมากขึ้นและให้นักเรียนได้

6.2 ด้านหน่วยงาน/องค์กร

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้รูปแบบการออกแบบการจัดการเรียนการสอน 6 Steps model ผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) ร่วมกับสื่อการเรียนรู้ OBEC Content Center ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) สำเร็จลุล่วงด้วยดี อันเนื่องมาจากการที่ได้รับความกรุณาและช่วยเหลือ สนับสนุนจากหลายภาคส่วน จึงขอขอบพระคุณ นายวิทยา อินทรกำแหงดี ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดประชาวังคาราม และคณะครูทุกท่านเป็นอย่างสูงยิ่ง โดยความกรุณาในการให้ความรู้และให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวก ด้านสื่อ อุปกรณ์ ในการเรียนการสอน ขอขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบใจนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ให้ความร่วมมือในการเรียนการสอนได้อย่างดีเยี่ยม

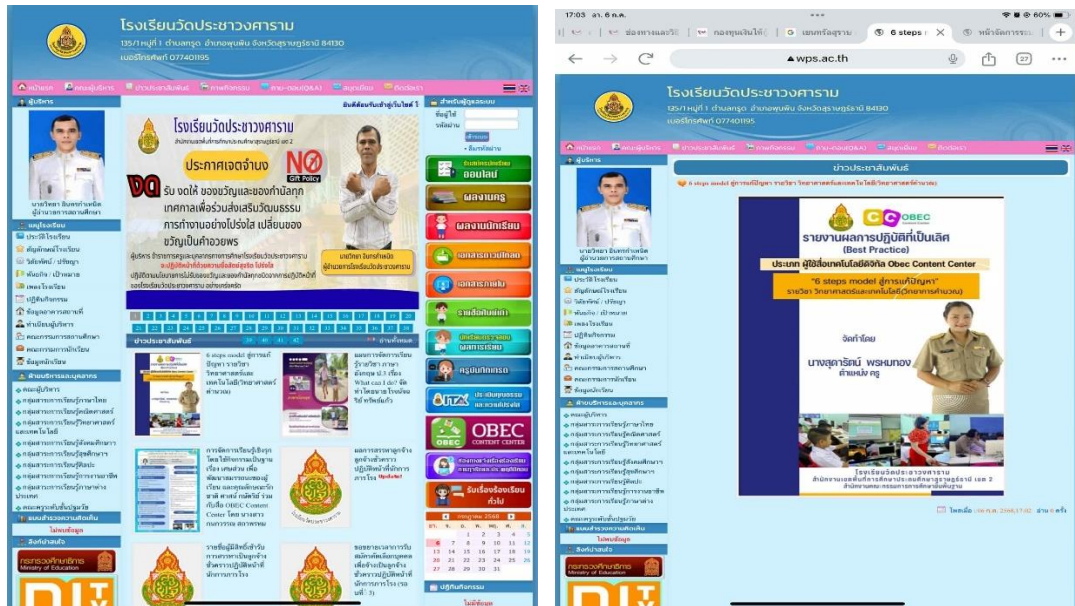
ปัจจัยที่มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ การได้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนด้วยระบบคลังสื่อดิจิทัล OBEC Content Center ปีการศึกษา 2568 เมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม 2568 ซึ่งจัดโดยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2

และโรงเรียนวัดประชาวังคารามให้การยอมรับ ปรับปรุง และพัฒนาการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อการเรียนรู้ OBEC Content Center ที่มีไปพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ ของนักเรียน และขยายผลการศึกษาเพื่อตรวจสอบซ้ำ เพื่อให้รูปแบบการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นโดยการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ

6.3 กลวิธี/ กลยุทธ์ คือ การปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการจัดการเรียนรู้ของครูจากการเรียนรู้ของครูจากการเรียนรู้เชิงรับ (Passive Learning) ไปเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้นักเรียนได้ค้นหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น OBEC Content Center เป็นต้น

7. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ /รางวัลที่ได้รับ

1. การนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทุกห้องเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) และการขยายผลกับครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือรายวิชาอื่น
2. เผยแพร่ผลการดำเนินงานผ่าน Social Media ได้แก่ Facebook, Line , tiktok
3. เผยแพร่ผ่าน เว็บไซต์ของโรงเรียนวัดประชาวังคาราม www.wps.ac.th



การเผยแพร่บนเว็บไซต์โรงเรียน



เผยแพร่บน Tiktok



เผยแพร่บน Facebook

8. บรรณานุกรม

เว็บไซต์ OBEC Content Center สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

www.contentcenter.obec.go.th

ใบงาน เรื่อง ต่อยอดการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/images/172564>

หน่วยศึกษานิเทศก์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2562. แนวคิดการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก Active Learning. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2566, จาก

Academic.obec.go.th/imes/document/160318๐137_d_1.pdf

รองศาสตราจารย์ ดร.ชูศักดิ์ เอกเพชร.การจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑ สืบค้นเมื่อ ๒๘

กรกฎาคม 2566, จาก graduate.sru.ac.th/wp-content/uploads/2020/02/ การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21.pdf

เว็บไซต์ สสวท. <https://www.ipst.ac.th/>

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหา

จำนวน 1 ชั่วโมง

ชื่อรายวิชา เทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ) รหัสวิชา ว 16101 ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2568

ครูผู้สอน นางสาวรัตน์ พรหมทอง

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ว 4.2 ป.6/1 ใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการอธิบายและออกแบบวิธีการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหา (K)
2. วิเคราะห์ปัญหาและแก้ปัญหอย่างเป็นขั้นตอน (P)
3. เห็นความสำคัญของวิธีการแก้ปัญหา (A)

3. สาระการเรียนรู้

ปัญหาแต่ละปัญหามีวิธีการแก้ไขได้หลายวิธี การแก้ปัญหอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้เหตุผล เงื่อนไข หรือกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น เพื่อตรวจสอบความสมเหตุสมผลหรือความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหาดังต่าง ๆ

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. อยู่อย่างพอเพียง
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. คำถามสำคัญ

1. ในชีวิตประจำวันนักเรียนพบปัญหาใดบ่อยที่สุด และมีวิธีการแก้ปัญหานั้นอย่างไร
2. การแบ่งครึ่งกระดาษใช้หลักการทางคณิตศาสตร์เรื่องใด

7. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน/เทคนิค : สืบเสาะหาความรู้ (5Es Instructional Model) โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิด Active learning ดำเนินการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

ขั้นนำ

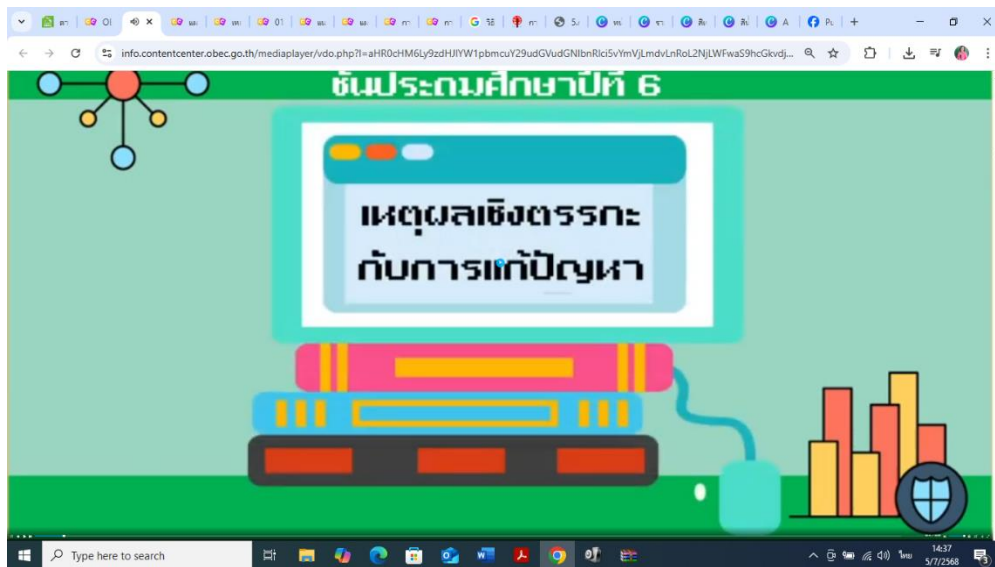
1. ครูให้นักเรียนร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับขั้นตอนการแก้ปัญหา

- นักเรียนเคยพบปัญหาในชีวิตประจำวันบ้างหรือไม่ (เคย/ไม่เคย)
- ในชีวิตประจำวันนักเรียนพบปัญหาใดบ่อยที่สุด และมีวิธีการแก้ปัญหานั้นอย่างไร (ตัวอย่างคำตอบ ไปโรงเรียนสาย แก้ปัญหาโดยการนอนให้เร็วขึ้น ตั้งนาฬิกาปลุก

ทำกิจวัตรประจำวันอย่างรวดเร็ว และเพื่อเวลาในการเดินทาง)

2. ครูให้นักเรียนศึกษาคลิปวิดีโอ จากเว็บไซต์ OBEC Content Center เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา

<https://info.contentcenter.obec.go.th/mediaplayer/vdo.php?l=aHR0cHM6Ly9zdHJlYW1pbmcuY29udGVudGNlbnRlc5vYmVjLmdvLnRoL2NjLWFWaS9hcGkvdjEvc3RyZWFTaW5nL3AvTDNa2J5ODJpVGszTlM4eU1ESXlNRGd4TlY4d01qQXlNRGpmTVRZMk1EVTBOamt5TWpRMU1pNXRjRFE9L2RsL2Y=>



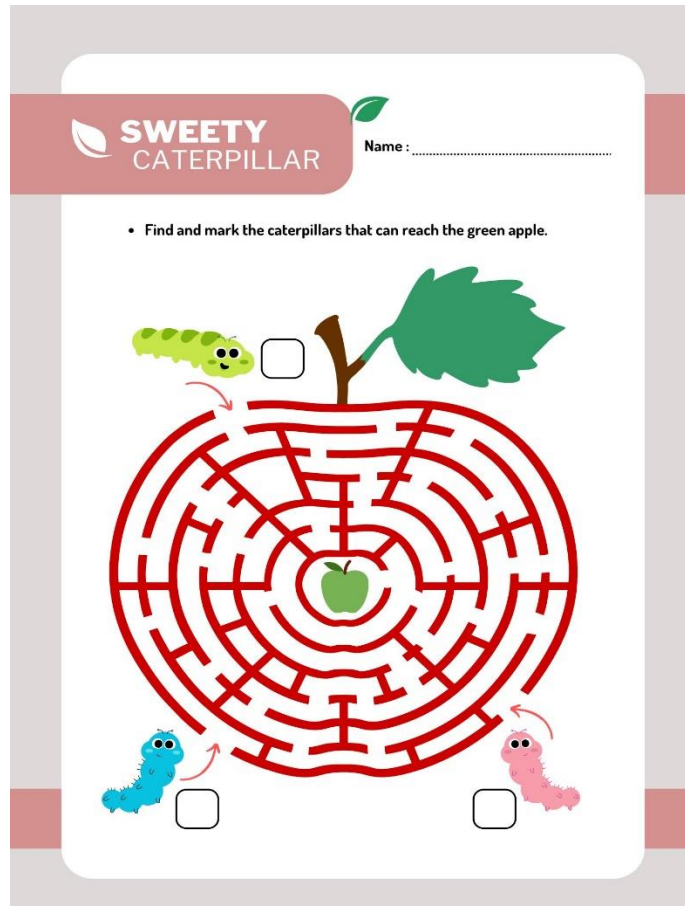
3. นักเรียนร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เหตุผลเชิงตรรกะ แล้วตอบคำถามดังนี้

- การใช้เหตุผลเชิงตรรกะคืออะไร (ตัวอย่างคำตอบ เป็นการใช้เหตุผล เปรียบเทียบ หรือกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น เพื่อตรวจสอบความสมเหตุสมผลหรือความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ)

ชั้นสอน

4. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภาพเกมเขาวงกต จากนั้นร่วมกันหาเส้นทางโดยเขียนคำตอบแล้วตอบคำถาม ดังตัวอย่าง

(ตัวอย่างคำตอบ)

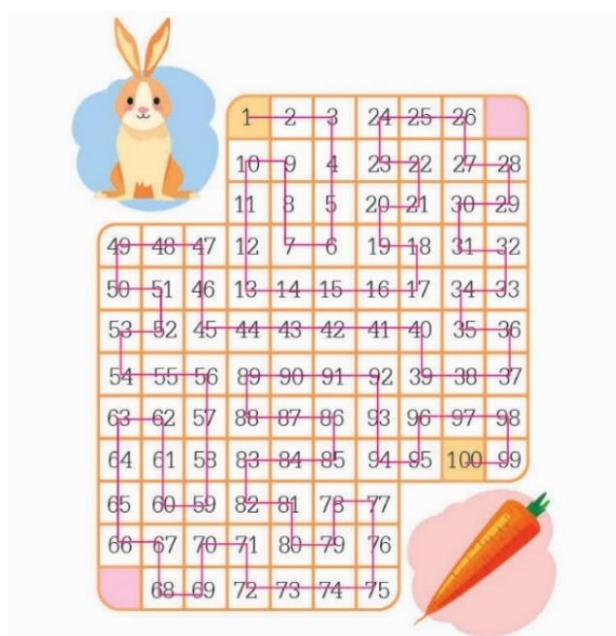


- เพราะเหตุใดนักเรียนจึงเลือกเส้นทางนี้
(ตัวอย่างคำตอบ เพราะเป็นเส้นทางที่สั้นและไม่ซับซ้อน)
- ถ้าพบบั๊ง นักเรียนมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร
(ตัวอย่างคำตอบ เลือกเส้นทางใหม่ จนกว่าจะพบเส้นทางที่สามารถไปต่อได้)

5. นักเรียนร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมการแก้ปัญหาที่รู้จัก แล้วเขียนคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความคิดบนกระดาน ดังตัวอย่าง



6. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภาพเกี่ยวกับเกมเขาวงกตคณิตศาสตร์ ดังตัวอย่าง



- จากเกมเขาวงกตคณิตศาสตร์ที่มีความซับซ้อนเป็นการนับจำนวนของตัวเลขอย่างไร (นับตั้งแต่ 4-400 โดยนับเพิ่มขึ้นครั้งละ 4)
- จากเกมเขาวงกตคณิตศาสตร์มีเงื่อนไขใด (ตัวอย่างคำตอบ มีเงื่อนไข คือ เป็นการนับจำนวนเพิ่มขึ้นครั้งละ 1 และเพิ่มขึ้นครั้งละ 4)

7. นักเรียนเป็นกลุ่มร่วมกันสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหา ดังนี้

วิธีการแก้ปัญหาคือการใช้เหตุผลในการคิดและอธิบายความคิดออกมาเป็นแผนงาน โดยจะต้องพิจารณาเงื่อนไขหรือเหตุผลประกอบด้วย การแสดงขั้นตอนการแก้ปัญหาทำได้โดยการเขียน บอกเล่า วาดภาพหรือใช้สัญลักษณ์ โดยวิธีการของแต่ละคนอาจเหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้

8. ครูให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา เพิ่มเติมเพื่อทบทวนความรู้

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/images/172564>

ใบงาน

เรื่อง ต่อยอดการแก้ปัญหาด้วยเหตุผลเชิงตรรกะ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์เรื่องผลการแข่งขันตอบปัญหาภาษาอังกฤษในหนังสือเรียน แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนมีแนวคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนดให้อย่างไร จงอธิบายอย่างละเอียดโดยใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือข้อความ

ตัวอย่างการอธิบายการแก้ปัญหาด้วยข้อความอย่างคร่าว ๆ

เริ่มต้น > อ่านเงื่อนไข > ตรวจสอบเงื่อนไข > แสดงผลการแข่งขัน > จบการทำงาน

ขั้นสรุป

10. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้

ปัญหาแต่ละปัญหามีวิธีการแก้ไขได้หลายวิธี การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการใช้เหตุผล เงื่อนไข หรือกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้น เพื่อตรวจสอบความสมเหตุสมผลหรือความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ

11. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเป็นขั้นตอน และสามารถแนะนำให้กับครอบครัวหรือรุ่นน้องให้สามารถแก้ปัญหาได้ถูกต้องและเป็นขั้นตอน

12. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกลหลังการเรียนรู้และหลังการทำกิจกรรมในประเด็นต่อไปนี้

- สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร
- นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- นักเรียนพึงพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด
- นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร

จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคม เกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เว็บไซต์ OBEC Content Center www.contentcenter.obec.go.th
2. ภาพการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน
3. ภาพเกมเขาวงกตหนอน เว็บไซต์ OBEC Content Center และภาพเกมเขาวงกตคณิตศาสตร์
4. ใบงานเรื่อง เหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา
5. คลิปวิดีโอ จากเว็บไซต์ OBEC Content Center เรื่องเหตุผลเชิงตรรกะกับการแก้ปัญหา
6. แผนภาพเนื้อหาการใช้เหตุผลเชิงตรรกะจากเว็บไซต์

9. กระบวนการวัดและประเมินผล

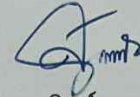
ประเด็นการประเมิน	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การประเมิน
๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการแก้ปัญหา	แบบประเมินชิ้นงานใบงาน	๘ อยู่ในระดับ ดีมาก ๖-๗ อยู่ในระดับดี ๔-๕ อยู่ในระดับพอใช้ ๑-๓ อยู่ในระดับปรับปรุง
๒. นักเรียนสามารถเล่นเกมได้		
๓. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่องานและงานกลุ่ม	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - แบบประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ - แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	๑๐-๑๒ ดีมาก ๘-๙ ดี ๖-๗ ผ่าน ต่ำกว่า ๕ ไม่ผ่าน

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การออกแบบวิธีการแก้ปัญหา
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง วิธีการแก้ปัญหา

10. ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มวิชาการ

ใช้จัดการเรียนการสอนได้

ลงชื่อ



(นางสาวสุธาทิพย์ คงกระพันธ์)

หัวหน้ากลุ่มวิชาการ

11. บันทึกหลังการสอน

11.1 สรุปผลการจัดกระบวนการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน 24 คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ 24 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ - คน คิดเป็นร้อยละ - ได้แก่

11.2 ข้อสังเกต/ข้อค้นพบ

นักเรียนสามารถเล่าเรื่องได้ อธิบายการแก้ปัญหาเชิงตรรกะได้
ส่วนบางคนที่ไม่สามารถอธิบายได้ มี ด.ช. ธีรวิทย์ และ ด.ช. ศิโรวิทย์ , ด.ช. มอส

11.3 แนวทางแก้ไขเพื่อการปรับปรุง/พัฒนา

วางแผนการสอนให้ชัดเจนขึ้น และ ให้นักเรียนช่วยกันคิด

11.4 ผลการพัฒนา

ทำงานเสร็จตามเวลาที่ครูสั่ง มีสมาธิจดจ่อมากขึ้น

ลงชื่อ



ครูผู้สอน

(นางสุดารัตน์ พรหมทอง)

12. ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มวิชาการ

เห็น จัดการเรียนการสอน เห็นผู้เรียนสนใจ

ลงชื่อ



(นางสาวสุธาทิพย์ คงกระพันธ์)

หัวหน้ากลุ่มวิชาการ

แบบประเมินชิ้นงาน การสร้างสร้างเกม เล่นเกมเขาวงกตหนอน หรือเขาวงกตที่นักเรียนสร้างเอง

คำชี้แจง: ให้ผู้สอนประเมินชิ้นงาน/ภาระงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนนดังนี้

ลำดับที่	ชื่อ - สกุลนักเรียน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	เด็กชายธนากรณ์ สุปันดี	✓			
2	เด็กหญิงศิริรัตน์ คชฤกษ์ (LD)			✓	
3	เด็กชายปรเมศย์ บุญแทน		✓		
4	เด็กชายปิยเทพ คงวุฒิ		✓		
5	เด็กชายวันเฉลิม เลือดวิชา	✓			
6	เด็กชายธนชนน เกลี้ยงอุทธา		✓		
7	เด็กชายธีรัช ฤทธิอา	✓			
8	เด็กชายศุภสิน เชาววิทยา (LD)		✓		
9	เด็กหญิงจิตติพร ณ น่าน	✓			
10	เด็กหญิงภัทราวดี วัชนะ	✓			
11	เด็กหญิงสิริจันทร์ จรบุรี		✓		
12	เด็กหญิงพัชราวดี เชี่ยวชำนาญ	✓			
13	เด็กหญิงสุชาภักดิ์ ปรากูชื้อ	✓			
14	เด็กหญิงนันท์ดา แยมเอียด	✓			
15	เด็กชายชนะวิทย์ บุญรอด (LD)		✓		
16	เด็กชายมอส			✓	
17	เด็กหญิงกฤษกนก ชัยสาลี		✓		
18	เด็กชายเกียรติกุล ราชมณี		✓		
19	เด็กหญิงกัญญาพัชญ์ หนูเอียด	✓			
20	เด็กชายชินกร พรหมดี	✓			
21	เด็กชายวัชรินทร์ กันเมือง (LD)			✓	
22	เด็กหญิงเกศสุดา ชัยสาลี (LD)		✓		
23	เด็กชายกลวัชร เพชรไพ		✓		
24	เด็กหญิงกัญญาพัชร แสงอุทัย	✓			
รวม					

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางสุภารัตน์ พรหมทอง)

เกณฑ์การประเมินชิ้นงาน

ประเด็นที่ประเมิน	ระดับคะแนน			
	4	3	2	1
1. ความถูกต้องของเนื้อหา สะอาด สวยงาม				
2. มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถ แก้ปัญหาได้				

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8-10	ดีมาก
6-7	ดี
4-5	พอใช้
1-3	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนนดังนี้

ลำดับที่	ชื่อ - สกุลนักเรียน	ระดับคะแนน						ระดับคุณภาพ
		มีความกระตือรือร้น	มีความพยายาม	ทำงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	มีระเบียบวินัย	ตรงต่อเวลา	สรุปคะแนน	
1	เด็กชายธนากรณ สุป็นดี	4	4	4	4	3	19	ดีมาก.
2	เด็กหญิงศิริรัตน์ คชฤกษ์ (LD)	1	2	2	2	3	10	พอใช้.
3	เด็กชายประเมศย์ บุญแทน	2	2	2	3	3	12	พอใช้.
4	เด็กชายปิยเทพ คงวุฒิ	3	3	3	3	3	15	ดี.
5	เด็กชายวันเฉลิม เลือควิชา	3	3	3	3	3	15	ดี.
6	เด็กชายธนชนน เกลี้ยงอุทธา	4	3	3	3	3	16	ดี.
7	เด็กชายธีรัช ฤทธิอา	4	4	4	3	3	18	ดีมาก.
8	เด็กชายศุภสิน เชาววิทยา (LD)	3	3	3	3	3	15	ดี.
9	เด็กหญิงจิตติพร ณ น่าน	4	4	4	3	3	18	ดีมาก.
10	เด็กหญิงภัทราวดี วัชนะ	4	4	4	4	4	20	ดีมาก.
11	เด็กหญิงสิริจันทร์ จรบุรี	3	4	3	4	4	18	ดีมาก.
12	เด็กหญิงพัชรวิดี เขียวชำนาญ	4	4	4	4	4	20	ดีมาก.
13	เด็กหญิงสุชาภักดิ์ ปรางภูชื้อ	4	4	4	4	4	20	ดีมาก.
14	เด็กหญิงนันชิดา แยมเอียด	3	3	3	3	4	16	ดี.
15	เด็กชายชนะวิทย์ บุญรอด (LD)	2	3	2	3	3	13	พอใช้.
16	เด็กชายมอส	2	3	3	2	3	13	พอใช้.
17	เด็กหญิงกฤษณก กัยสาลี	3	3	2	2	3	13	พอใช้.
18	เด็กชายเกียรติกุล ราชมณี	3	3	2	3	2	13	พอใช้.
19	เด็กหญิงกัญญาพัชญ์ หนูเอียด	4	4	3	3	3	17	ดี.
20	เด็กชายชินกร พรหมดี	4	4	4	3	4	19	ดีมาก.
21	เด็กชายวัชรินทร์ กันเมือง (LD)	3	2	3	3	3	14	ดี.
22	เด็กหญิงเกศสุดา ชัยสาลี (LD)	2	2	2	3	3	12	พอใช้.
23	เด็กชายกลวัชร เพชรไพ	2	2	2	3	3	12	พอใช้.
24	เด็กหญิงกัญญาพัชร แสงอุทัย	4	4	3	3	4	18	ดีมาก.
รวม								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางสุดารัตน์ พรหมทอง)

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอให้ 4 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้งให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	ดีมาก
14 - 17	ดี
10 - 13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะที่ 1				สรุปคะแนน	ระดับคุณภาพ
		ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการคิด	ความสามารถในการแก้ปัญหา	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี		
		3	3	3	3		
1	เด็กชายธนากรณ์ สุปันติ	3	2	3	3	11	ดีมาก.
2	เด็กหญิงศโรรัตน์ คชฤกษ์ (LD)	2	2	2	3	9	ดี
3	เด็กชายปรเมศย์ บุญแทน	2	2	2	3	9	ดี
4	เด็กชายปิยเทพ คงวุฒิ	3	2	2	2	9	ดี
5	เด็กชายวันเฉลิม เลือดวิชา	3	2	2	2	9	ดี
6	เด็กชายอนชนน เกลี้ยงอุทธา	3	2	2	2	9	ดี
7	เด็กชายธีธัช ฤทธิอา	3	3	2	3	11	ดีมาก.
8	เด็กชายศุภสิน เชาววิทยา (LD)	2	2	2	2	8	ดี
9	เด็กหญิงฐิติพร ณ น่าน	3	3	3	3	12	ดีมาก.
10	เด็กหญิงภัทราวดี วัชนะ	3	2	3	3	11	ดีมาก.
11	เด็กหญิงสิริจันทร์ จรบุรี	3	2	2	3	10	ดีมาก.
12	เด็กหญิงพัชรวิภา เชี่ยวชาญ	3	3	3	3	12	ดีมาก.
13	เด็กหญิงสุชาภัก ปรากฏชื่อ	3	3	3	3	12	ดีมาก.
14	เด็กหญิงนันท์ตา แยมเอียด	3	2	2	3	10	ดีมาก.
15	เด็กชายชนะวิทย์ บุญรอด (LD)	2	2	2	2	8	ดี
16	เด็กชายมอส	2	2	2	2	8	ดี
17	เด็กหญิงกฤษณก กัยสาส์	3	2	2	2	9	ดี
18	เด็กชายเกียรติกุล ราชมณี	3	2	2	2	9	ดี
19	เด็กหญิงกัญญาพัชญ์ หนูเอียด	3	3	3	2	11	ดีมาก.
20	เด็กชายชินกร พรหมดี	3	3	3	3	12	ดีมาก.
21	เด็กชายวัชรินทร์ กันเมือง (LD)	2	2	2	1	7	ดี
22	เด็กหญิงเกศสุดา ชัยสาส์ (LD)	3	2	2	2	9	ดี
23	เด็กชายกมลวัชร เพชรโพ	3	2	2	2	9	ดี
24	เด็กหญิงกัญญาพัชร แสงอุทัย	3	3	3	3	12	ดีมาก.

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางสุภารัตน์ พรหมทอง)

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอให้ 4 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้งให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
10-12	ดีมาก
7-9	ดี
4-6	พอใช้
ต่ำกว่า 4	ปรับปรุง

แบบประเมินทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21		สรุปคะแนน	ระดับคุณภาพ
		ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการคิด		
		3	3	6	
1	เด็กชายธนากรณ์ สุปันติ	3	3	6	ดีมาก.
2	เด็กหญิงศิริรัตน์ คชฤกษ์ (LD)	2	1	3	ดี
3	เด็กชายปรเมศย์ บุญแทน	3	1	4	ดี
4	เด็กชายปิยเทพ คงวุฒิ	3	1	4	ดี
5	เด็กชายวันเฉลิม เลือดวิชา	3	1	4	ดี
6	เด็กชายธนชนน เกลี้ยงอุทธา	3	2	5	ดีมาก.
7	เด็กชายธีธัช ฤทธิอา	3	2	5	ดีมาก.
8	เด็กชายศุภสิน เชาววิทยา (LD)	3	1	4	ดี
9	เด็กหญิงธิดิพร ณ น่าน	3	3	6	ดีมาก.
10	เด็กหญิงภัทราวดี วัชนะ	3	3	6	ดีมาก.
11	เด็กหญิงสิริจันทร์ จรบุรี	3	2	5	ดีมาก.
12	เด็กหญิงพัชรวดี เขียวชำนาญ	3	3	6	ดีมาก
13	เด็กหญิงสุชาภักดิ์ ปรางกูรเชื้อ	3	3	6	ดีมาก.
14	เด็กหญิงนันท์ดา แยมเอียด	3	2	5	ดีมาก.
15	เด็กชายชนะวิทย์ บุญรอด (LD)	2	2	4	ดี
16	เด็กชายมอส	2	1	3	ดี
17	เด็กหญิงกฤษกนก ชัยสาลี	2	1	3	ดี
18	เด็กชายเกียรติกุล ราชมณี	2	1	3	ดี
19	เด็กหญิงกัญญาพัชญ์ หนูเอียด	3	2	5	ดีมาก.
20	เด็กชายชินกร พรหมดี	3	3	6	ดีมาก.
21	เด็กชายวัชรินทร์ กันเมือง (LD)	2	1	3	ดี
22	เด็กหญิงเกศสุดา ชัยสาลี (LD)	2	1	3	ดี
23	เด็กชายกลวัชร เพชรโพ	3	1	4	ดี
24	เด็กหญิงกัญญาพัชร แสงอุทัย	3	2	5	ดีมาก

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางสุดารัตน์ พรหมทอง)

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอให้ 4 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้งให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
5-6	ดีมาก
3-4	ดี
2	พอใช้
ต่ำกว่า 2	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คุณลักษณะอันพึงประสงค์			สรุปคะแนน	ระดับคุณภาพ
		ประสงค์				
		ใฝ่เรียนรู้	อยู่อย่างพอเพียง	มุ่งมั่นในการทำงาน		
		3	3	3	9	
1	เด็กชายธนากรณ สุปินดี	3	3	3	9	ดีมาก.
2	เด็กหญิงศิริรัตน์ คชฤกษ์ (LD)	1	2	2	5	พอใช้.
3	เด็กชายปรเมศย์ บุญแทน	2	2	2	6	ดี
4	เด็กชายปิยเทพ คงวุฒิ	2	2	2	6	ดี
5	เด็กชายวันเฉลิม เลือดวิชา	2	3	2	7	ดี
6	เด็กชายธนชนน เกลี้ยงอุทธา	2	3	2	7	ดี
7	เด็กชายธีรัช ฤทธิ์อา	3	3	2	8	ดีมาก.
8	เด็กชายศุภสิน เขาวีวิทยา (LD)	2	3	2	7	ดี
9	เด็กหญิงฐิติพร ณ น่าน	3	3	2	8	ดีมาก.
10	เด็กหญิงภัทราวดี วัชนะ	3	3	3	9	ดีมาก.
11	เด็กหญิงสิริจันทร์ จรบุรี	2	3	2	7	ดี
12	เด็กหญิงพัชราวดี เขียวชำนาญ	3	3	3	9	ดีมาก.
13	เด็กหญิงสุชาภัก ปรากฏชื่อ	3	3	3	9	ดีมาก.
14	เด็กหญิงนันฑิตา แยมเอียด	3	3	2	8	ดีมาก.
15	เด็กชายชนะวิทย์ บุญรอด (LD)	2	3	2	7	ดี
16	เด็กชายมอส	2	3	2	7	ดี
17	เด็กหญิงกฤษณก ขัยสาลี	2	3	2	7	ดี
18	เด็กชายเกียรติกุล ราชมณี	2	3	2	7	ดี
19	เด็กหญิงกัญญาพัชญ์ หนูเอียด	3	3	2	8	ดีมาก.
20	เด็กชายชินกร พรหมดี	3	3	2	8	ดีมาก.
21	เด็กชายวัชรินทร์ กันเมือง (LD)	1	3	1	5	พอใช้.
22	เด็กหญิงเกศสุดา ขัยสาลี (LD)	1	3	2	6	ดี
23	เด็กชายกมลวีร เพชรโพ	1	3	2	6	ดี
24	เด็กหญิงกัญญาพัชร แสงอุทัย	3	3	2	8	ดีมาก

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางสุภารัตน์ พรหมทอง)

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอให้ 4 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้งให้ 1 คะแนน

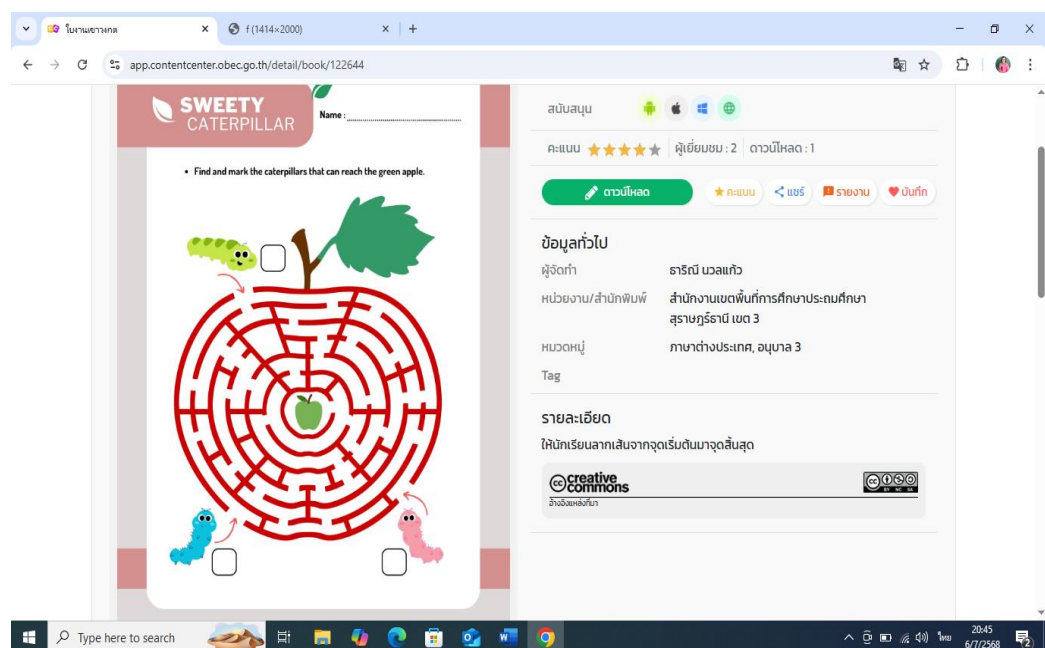
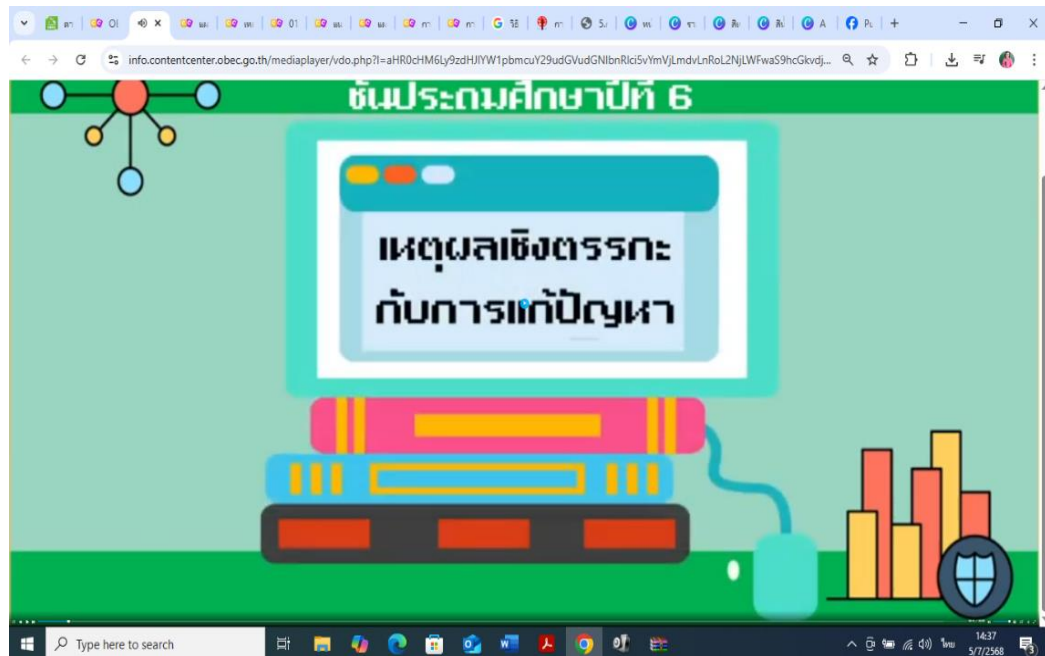
เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
8-9	ดีมาก
6-7	ดี
4-5	พอใช้
ต่ำกว่า 4	ปรับปรุง

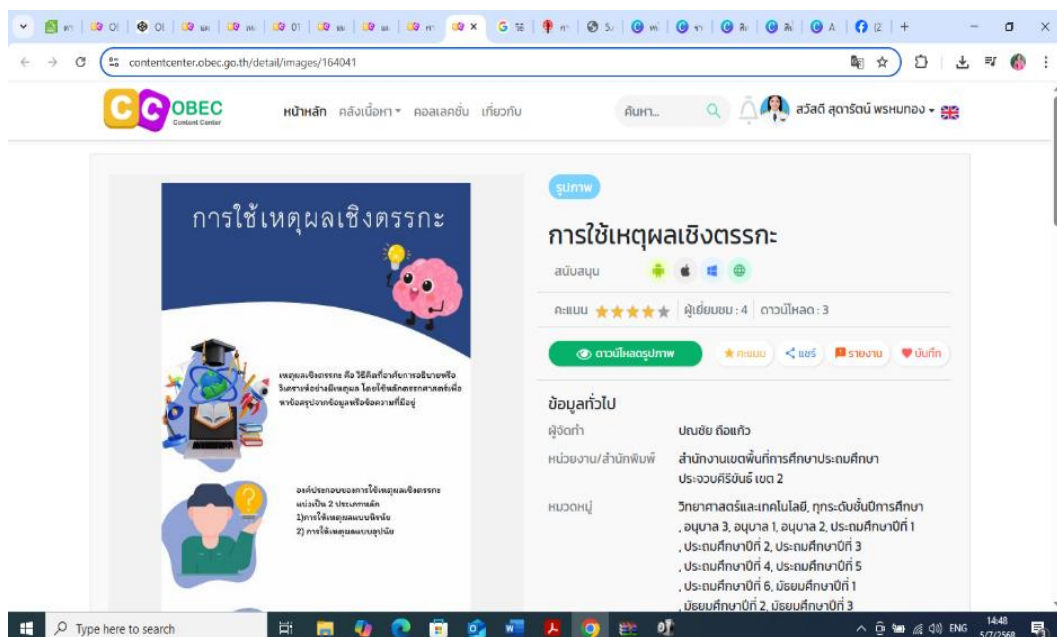
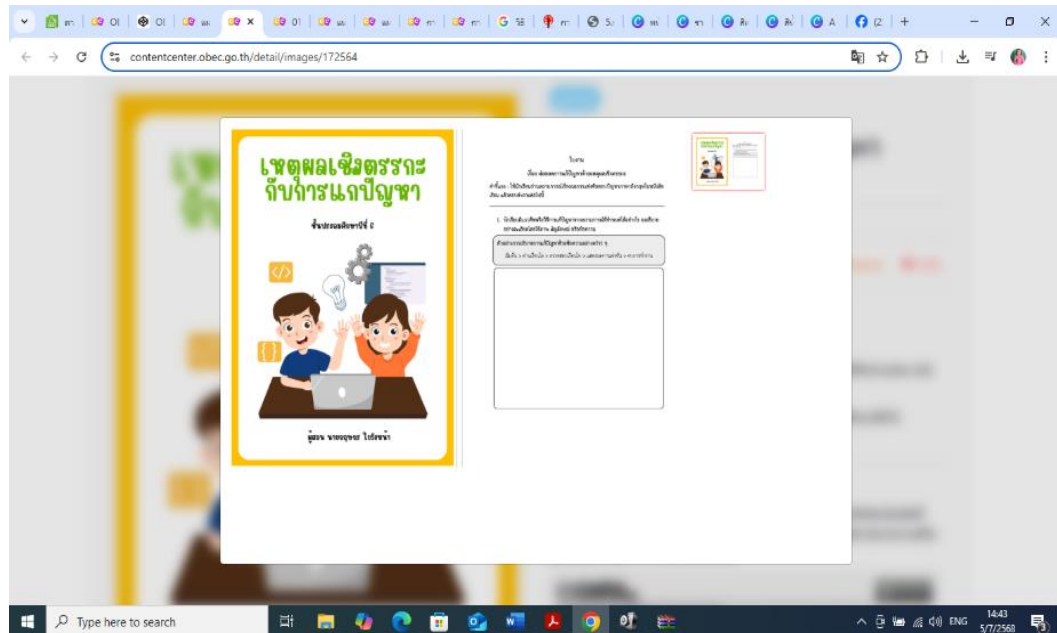
ผลงาน/รางวัลที่ได้รับ



สื่อ ใบงาน จากเว็บ Obec content center



สื่อ ใบงาน จากเว็บ Obec content center



ภาพการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
OBEC Content Center



ภาพการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
OBEC Content Center



ประวัติผู้ส่งผลงาน



ชื่อ-สกุล: นางสาวรัตน์ พรหมทอง

ชื่อผลงาน: “6 Steps Model สู่การแก้ปัญหา” รายวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี(วิทยาการคำนวณ)

ประวัติส่วนตัว

ตำแหน่ง: ครู

วิทยฐานะ: -

สถานที่ทำงาน: โรงเรียนวัดประชาวงศาราม

วันเกิด: 3 มิถุนายน 2531

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)



โรงเรียนวัดประชาวังคาราม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

