



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน
และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๙



นางสาววนาเดีย แวราเฮง

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนนิคมควนชนุนวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อแสดงแนวคิด แนวทางการออกแบบ ผลจากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ และเป็นแนวทางการขับเคลื่อนระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ประเภทผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมุ่งเน้นให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน ตอบสนองต่อมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตรสถานศึกษา ภายใต้ชื่อผลงาน การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาพัทลุง ซึ่งเกิดจากกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยภายในเอกสารประกอบด้วย ความสำคัญของผลงาน วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน ประโยชน์ที่ได้รับ บทเรียนที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ และแนวทางการเผยแพร่ผลงาน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่ออื่น ๆ ต่อไป

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ นางสาวกาญจรี หมื่นอักษร ผู้อำนวยการโรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา และนายอาทิตย์ หวันคำ รองผู้อำนวยการโรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา ที่ให้การสนับสนุน ส่งเสริม และให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนเพื่อนครูและนักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วมในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จนทำให้ผลงานฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี หากมีข้อเสนอแนะใด ๆ เพื่อการพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้ด้วยความยินดียิ่ง

แวณาเดีย แวบราเฮง

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ชื่อผลงาน	๑
ความเป็นมาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	๕
ขั้นตอนการดำเนินงาน	๕
การออกแบบการจัดการเรียนรู้	๕
กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจาก OBEC Content Center	๙
ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้	๑๒
ผลการดำเนินการ	๑๔
ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม	๑๔
ประโยชน์ที่ได้รับ	๒๑
บทเรียนที่ได้รับ	๒๒
ปัจจัยความสำเร็จ	๒๒
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๒๓
บรรณานุกรม	๒๕
ภาคผนวก	๒๖

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อผลงาน การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑.....
ผู้เสนอผลงาน นางสาววนาเดีย วรรณราเฮง.....
ตำแหน่ง ครู.....
สถานศึกษา โรงเรียนนิคมคุณชนวนวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง.....

๑. ความเป็นมาและความสำคัญ

๑.๑ นโยบายการศึกษาและบริบทที่เกี่ยวข้อง

การจัดการศึกษาในปัจจุบันต้องเป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ในหมวด ๔ มาตรา ๒๒ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด โดยกระบวนการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ทั้งในด้านความรู้ ความคิด คุณธรรม และกระบวนการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๒) สอดคล้องกับแนวทางการขับเคลื่อนการศึกษาไทยสู่ยุค ๔.๐ ที่มุ่งเน้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาผนวกเข้ากับการเรียนรู้ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการลงมือปฏิบัติจริงในรูปแบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเตรียมความพร้อมสู่ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ (ยีน ภาววรรณ, ๒๕๕๘)

ทั้งนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้ตอบสนองต่อนโยบายดังกล่าว ผ่านการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม OBEC Content Center ซึ่งเป็นคลังสื่ออิเล็กทรอนิกส์มาตรฐานระดับประเทศ เพื่อสนับสนุนให้ครูผู้สอนสามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่ผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และสามารถนำไปบูรณาการเพื่อยกระดับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของภาครัฐในการลดช่องว่างทางการเรียนรู้และส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

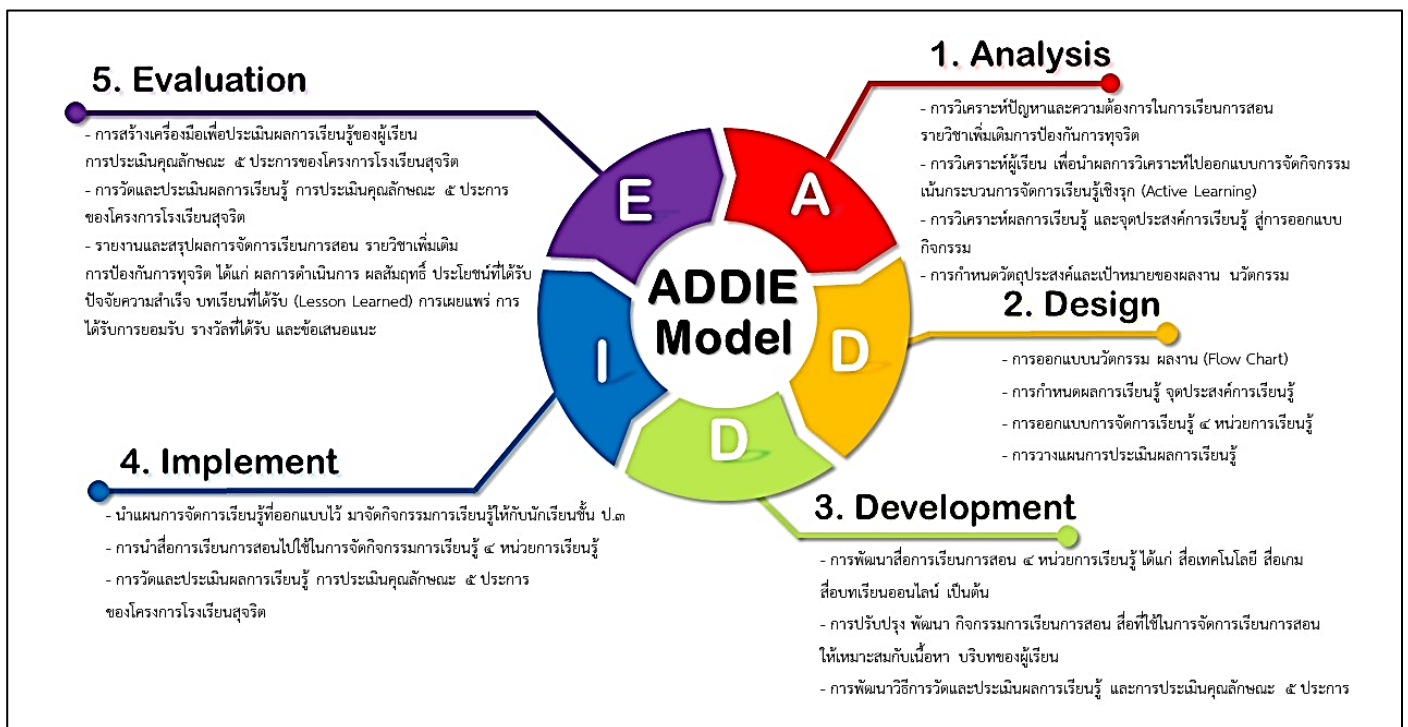
๑.๒ ปัญหาและความต้องการในการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้

ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมในปัจจุบัน ครูผู้สอนต้องเผชิญกับข้อจำกัดและปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยประการแรก พบว่าเนื้อหาวิชาที่มีปริมาณมากและมีความซับซ้อนในเชิงนามธรรมซึ่งมักเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาผ่านวิธีการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายขาดแรงจูงใจในการเรียน และมองว่ารายวิชาสังคมศึกษาเป็นวิชาที่ต้องเน้นการท่องจำมากกว่าการสร้างความรู้เข้าใจเชิงระบบ ประการต่อมาคือข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดการเรียนรู้ที่มีอยู่อย่างจำกัด ทำให้ยากต่อการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์หรือการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ นอกจากนี้บริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้นักเรียนได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีและสื่อบันเทิงในโลกออนไลน์ ซึ่งดึงดูดความสนใจได้มากกว่าบทเรียนปกติ ส่งผลให้เกิดช่องว่างระหว่างกระบวนการเรียนรู้ในห้องเรียนกับวิถีชีวิตของผู้เรียนในยุคดิจิทัล

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลเชิงสังเกตและบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมของนักเรียนมีแนวโน้มลดลง จึงเกิดความจำเป็นเร่งด่วนในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยและตอบสนองต่อวิถีของผู้เรียน การนำสื่อเทคโนโลยีในระบบ OBEC Content Center เข้ามาเป็นเครื่องมือสำคัญจึงถือเป็นทางออกในการแก้ปัญหาดังกล่าวได้อย่างตรงจุด เพื่อเปลี่ยนผ่านสื่อการเรียนรู้จากรูปแบบเดิมที่ขาดแรงจูงใจ ให้กลายเป็นสื่อดิจิทัลที่น่าสนใจ มีความพร้อม และสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ซึ่งจะทำให้นักเรียนเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับสารสู่การเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เกิดกระบวนการวิเคราะห์เชื่อมโยงเนื้อหา และสร้างองค์ความรู้ที่คงทน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและตรงตามความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างแท้จริง

๑.๓ หลักการ แนวคิด และทฤษฎีในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้พัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ด้วยกระบวนการ PDCA โดยใช้รูปแบบ ADDIE Model และเชื่อมั่นว่าการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความเข้าใจทักษะและความสามารถของผู้เรียนด้าน Digital literacy อย่างมีคุณภาพ ทั้งความรู้ ทักษะ สมรรถนะที่สำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์



แผนภาพรูปแบบ ADDIE Model

โดยมีแนวคิด/ทฤษฎีสนับสนุน ดังนี้

๑) ทฤษฎีสันับสนุน ได้แก่ ทฤษฎีระบบ (System Theory) ประกอบด้วยส่วนประกอบสำคัญ ดังต่อไปนี้ (จินทรานี สงวนนาม, ๒๕๔๕, หน้า ๘๖ - ๘๗)

๑.๑) ปัจจัยนำเข้า หมายถึง ทรัพยากรทางการบริหารทุก ๆ ด้าน ได้แก่ บุคลากร (Man) งบประมาณ (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Materials) การบริหารจัดการ (Management) และแรงจูงใจ (Motivations) ที่เป็นส่วนเริ่มต้นและเป็นตัวจักรสำคัญในการปฏิบัติงานขององค์กร

๑.๒) กระบวนการ หมายถึง การนำเอาปัจจัยหรือทรัพยากรทางการบริหารทุกประเภทมาใช้ในการดำเนินงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ เนื่องจากในกระบวนการจะมีระบบย่อย ๆ รวมกันอยู่หลายระบบครบวงจร ตั้งแต่การบริหาร การจัดการ การนิเทศ การวัดและการประเมินผล การติดตามตรวจสอบ เป็นต้น เพื่อให้ปัจจัยทั้งหลายเข้าสู่กระบวนการทุกกระบวนการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๓) ผลผลิต หรือผลลัพธ์ เป็นผลที่เกิดจากกระบวนการของการนำเอาปัจจัยมาปฏิบัติให้เกิดประสิทธิผลตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

๑.๔) ผลกระทบ เป็นผลที่เกิดขึ้นภายหลังจากผลลัพธ์ที่ได้ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่คาดหวังหรือไม่เคยคาดคิดมาก่อนว่าจะเกิดขึ้นก็ได้

๒) พิจิตรา ธงพานิช (๒๕๖๑) ได้อธิบายและสรุปรูปแบบการสอน ADDIE Model ดังนี้ ADDIE เป็นรูปแบบการสอนที่ออกแบบขึ้นมา เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนการสอน โดยอาศัยหลักของวิธีการระบบ (System Approach) ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าสามารถนำไปใช้ออกแบบและพัฒนาบทเรียนได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็น CAI/ CBT, WBI/ WBT หรือ e – Learning ก็ตาม เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการทั้งหมด และเป็นระบบปิด (Closed System) โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ในขั้นประเมินผลซึ่งเป็นขั้นสุดท้าย และนำข้อมูลไปตรวจปรับ (Feedback) ขั้นตอนที่ผ่านมาทั้งหมด

๓) ทฤษฎีวงจรคุณภาพ PDCA โดย W. Edwards Deming ได้ต่อยอดจาก Walter A. Shewhart ในรูปแบบ Plan-Do-See หรือ Plan-Do-Check พัฒนาต่อยอดเป็นวงจร PDCA (Shewhart, ๑๙๓๙; Deming, ๑๙๘๖) P = Plan คือการวางแผน, D = Do คือการลงมือปฏิบัติ C = Check คือการตรวจสอบ และ A = Act คือการปรับปรุงพัฒนา (Deming, H. ๑๙๘๖)

๔) ทฤษฎีการบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Management) พิพัตน์ เนาว์เศรษฐี สนับสนุนแนวคิด Unity และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา ฯลฯ ในการร่วมวางแผนและดำเนินงาน (พิพัตน์ เนาว์เศรษฐี, ๒๕๔๘ : ๑๐๒-๑๐๗)

๕) ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory) Howard Gardner สนับสนุนแนวคิดในส่วน Style teaching ซึ่งกล่าวถึงการจัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ และตอบสนองความแตกต่างของผู้เรียน (Gardner, ๑๙๘๓, pp. ๕๙-๗๘)

การออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบแอดดี (ADDIE Model) ประกอบด้วย ๕ กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) ซึ่งมีลักษณะเป็นกระบวนการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ จึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างกว้างขวาง

ด้วยเหตุนี้ ข้าพเจ้าจึงได้นำรูปแบบ ADDIE Model มาใช้ควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ในรายวิชาเรียน โดยในบางหน่วยการเรียนรู้ ข้าพเจ้าได้นำเนื้อหา สื่อ และกิจกรรมจากระบบ OBEC Content Center เข้ามาบูรณาการร่วมกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโมเดลดังกล่าว เพื่อขับเคลื่อนการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ทันสมัย และช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้รวมถึงทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างเป็นรูปธรรม

๑.๔ ความสอดคล้องของสื่อกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการศึกษาของหลักสูตร

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยรูปแบบ ADDIE Model ควบคู่กับการบูรณาการสื่อนวัตกรรมจากระบบ OBEC Content Center ในรายวิชาเพิ่มเติม “การป้องกันการทุจริต” ขึ้นนี้ ถูกสร้างและพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองต่อชุดวิชาและผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรด้านทุจริตศึกษา

(Anti-Corruption Education) ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาและจุดเน้นของหลักสูตรแกนกลางฯ โดยมีรายละเอียดความสอดคล้อง ดังนี้

๑) ความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้ (หลักสูตรด้านทุจริตศึกษา) สื่อดิจิทัลและกิจกรรมบนแพลตฟอร์ม OBEC Content Center ที่นำมาบูรณาการนั้น มุ่งตอบสนองผลการเรียนรู้รายวิชาเพิ่มเติม "การป้องกันการทุจริต" ใน ๔ หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ความอายและความไม่ทนต่อการทุจริต

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ STRONG

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ พลเมืองและความรับผิดชอบต่อสังคม

๒) ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องของสื่อ กิจกรรม และผลการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้/ เนื้อหา	ผลการเรียนรู้	สื่อดิจิทัล/กิจกรรมจากระบบ OBEC Content Center	แนวทางการจัดกิจกรรม (ADDIE Model)
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การคิดแยกแยะ ระหว่างผลประโยชน์ ส่วนตนและ ผลประโยชน์ส่วนรวม	มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถคิด แยกแยะระหว่าง ผลประโยชน์ส่วนตน และผลประโยชน์ ส่วนรวมได้	วิดีโอสื่อสร้างสรรค์ อินโฟกราฟิกเรื่อง ระบบคิด ฐาน ๒ และฐาน ๑๐	(A-D-E) ศึกษาวิดีโอ วิเคราะห์ และออกแบบการสอน นำสื่ออินโฟกราฟิกมาให้ ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ และจำลองสถานการณ์ลง มือปฏิบัติจริง
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ ความอายและความไม่ ทนต่อการทุจริต	มีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติตนเป็นผู้ ละอายและไม่ทนต่อ การทุจริตทุกรูปแบบ	แอนิเมชันเรื่องสั้นสะท้อน สังคม ใบกิจกรรมดิจิทัล (E-book)	(D-I) พัฒนาแผนและนำไปใช้ โดยให้ผู้เรียนร่วมกัน สะท้อนคิดจากสื่อวิดีโอ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ ในห้องเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ STRONG	ปฏิบัติตนตามหลัก STRONG : จิตพอเพียง ด้านทุจริต	คลังข้อสอบดิจิทัล ชุดภาพ ความรู้ความพอเพียงด้าน ทุจริต	(I-E) ลงมือปฏิบัติกิจกรรม โครงการจิตพอเพียง และ ใช้ระบบคลังข้อสอบใน การประเมินผลการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ พลเมืองและความ รับผิดชอบต่อสังคม	มีความรู้ ความเข้าใจ และปฏิบัติตนตาม หน้าที่พลเมืองและมี ความรับผิดชอบต่อ สังคม	สื่อมัลติมีเดีย, บทเรียน สำเร็จรูปอิเล็กทรอนิกส์	(A-I-E) บูรณาการกิจกรรม พลเมืองดีด้านทุจริตผ่าน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ ผู้เรียนเกิดทักษะการ ปฏิบัติจริง

๓) ความสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

การนำรูปแบบ ADDIE Model มาขับเคลื่อนร่วมกับระบบ OBEC Content Center ไม่เพียงแต่ตอบสนองตัวชี้วัดในเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังสอดคล้องกับมาตรฐานคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางฯ ดังนี้

๓.๑) ด้านทักษะกระบวนการคิด (Critical Thinking & Problem Solving)

สื่อและกิจกรรมเชิงรุกกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นคว้าข้อมูล และแก้ไขปัญหาทุจริตในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นระบบ

๓.๒) ด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสาร (ICT Literacy)

ผู้เรียนได้เข้าถึง ค้นคว้า และเรียนรู้ผ่านระบบแพลตฟอร์มดิจิทัล OBEC Content Center ช่วยพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อและดิจิทัลโดยตรง

๓.๓) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ตอบสนองต่อมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในการปลูกฝังค่านิยมความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งเติบโตไปเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคม

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

๒.๑.๒ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในรายวิชาการป้องกันการทุจริต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๒ ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบการใช้สื่อเทคโนโลยี

๒.๑.๓ เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning

๒.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

๒.๒.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ โรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา จำนวน ๒๙ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาการป้องกันการทุจริตที่สูงขึ้น

๒.๒.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ โรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา จำนวน ๒๙ คน มีความพึงพอใจจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบการจัดการเรียนรู้

๓.๑.๑ การวิเคราะห์หลักสูตร

ข้าพเจ้าดำเนินการวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อนำมาใช้วางแผนการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียน ประกอบด้วย หลักการและเหตุผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จุดมุ่งหมายของรายวิชา คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ เนื้อหาสาระของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ สู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้



ประชุมวางแผนวิเคราะห์หลักสูตร

๓.๑.๒ การออกแบบผลงาน รูปแบบ ADDIE Model ภายใต้วงจรคุณภาพ PDCA

ข้าพเจ้าได้นำรูปแบบโมเดลมาประยุกต์ใช้ใหม่ เพื่อให้สอดคล้องต่อการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาการป้องกันการทุจริต ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ (Plan)

๑) วิเคราะห์สภาพปัจจุบัน เกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาการป้องกันการทุจริต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

๒) วิเคราะห์โครงสร้างของหลักสูตร วิเคราะห์รายวิชา กำหนดเนื้อหา กำหนดหน่วยการเรียนรู้ และกำหนดชั่วโมงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อเตรียมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดสมรรถนะสำคัญ อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านความซื่อสัตย์สุจริต

๓) ประชุมชี้แจงแนวปฏิบัติ ต่อผู้บริหาร และประชาสัมพันธ์ให้บุคคลที่เกี่ยวข้องทราบ

๔) จัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ อาคารสถานที่ ห้องเรียน วิธีการบริหารจัดการชั้นเรียนที่เอื้อต่อการพัฒนานักเรียน

ขั้นตอนที่ ๒ (Do)

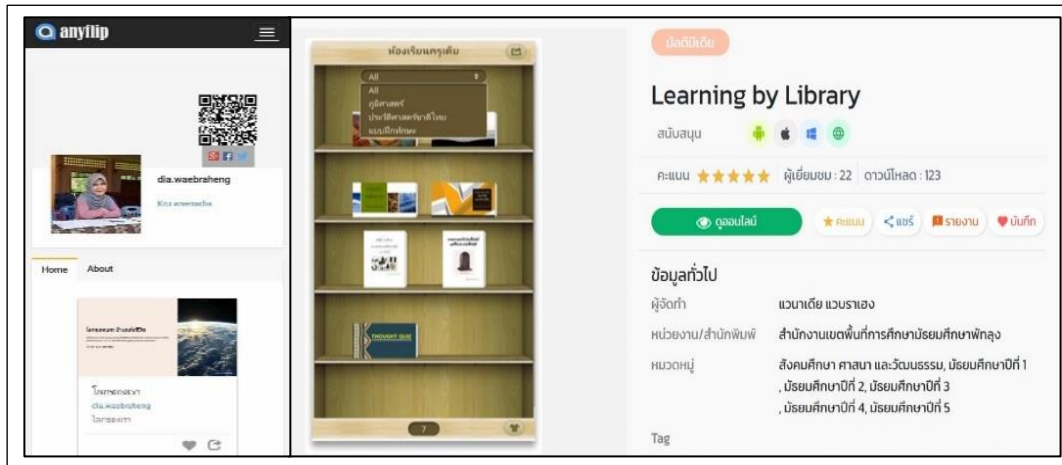
๕) เลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม รายวิชาการป้องกันการทุจริต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เพื่อใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center

๖) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ให้มีความสอดคล้องกับผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้

๗) ศึกษาชุดโปรแกรมและระบบของ OBEC Content Center ในแต่ละส่วน

๗.๑) ระบบสร้างและจัดการเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC AT: Authoring Tool) ข้าพเจ้าได้ศึกษาเนื้อหาและฝึกทักษะการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบไฟล์ ePub รวมถึงขั้นตอนการอัปโหลดเข้าสู่ระบบ ซึ่งโปรแกรมเครื่องมือนี้ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้านทุจริตที่มีความน่าสนใจ โดยการแทรกองค์ประกอบมัลติมีเดียที่หลากหลาย เช่น ตาราง ภาพ เสียง วิดีทัศน์ วัตถุ ๓ มิติ และคลังภาพ พร้อมทั้งสามารถเชื่อมโยงคลังเนื้อหาอื่น ๆ จากส่วนกลางมาใช้ร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗.๒) ระบบบริหารจัดการเนื้อหาและผู้ใช้งาน (OBEC CMS: Content Management System) ข้าพเจ้าได้ศึกษาระบบจัดการบัญชีและจัดสรรสิทธิ์การเข้าถึงสื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียน พร้อมทั้งติดตามสถิติผ่านหน้าต่างแสดงผล (Dashboard) และระบบรายงาน ซึ่งช่วยให้ตรวจสอบจำนวน สถานะการเข้าเรียน และการใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้อย่างเป็นระบบ



สื่อการเรียนรู้ Learning by library

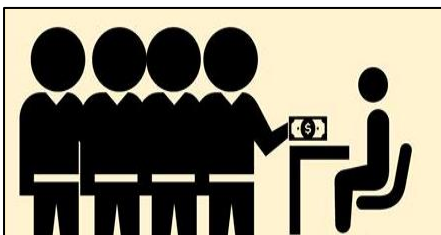
๗.๓) ระบบตรวจสอบและกลั่นกรองเนื้อหา (OBEC CVS: Content Verify System) ข้าพเจ้าได้ศึกษาระบบการคัดกรอง คุณภาพ และความถูกต้องของสื่อการเรียนรู้ โดยระบบจะจัดหมวดหมู่อย่างละเอียดตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ก่อนที่จะได้รับการอนุมัติและเผยแพร่สู่สาธารณะผ่านช่องทาง Content Center

๗.๔) ระบบให้บริการเนื้อหาภายในสถานศึกษา (OBEC LCS: Local Content Server) ข้าพเจ้าได้ศึกษาระบบบริการสื่อผ่านเครือข่ายภายในโรงเรียน (LAN) ที่ช่วยดึงข้อมูลจากส่วนกลางมาจัดเก็บไว้ ทำให้ผู้เรียนและครูสามารถเข้าถึงและใช้งานคลังสื่อดิจิทัลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว โดยไม่ต้องพึ่งพาสัญญาณอินเทอร์เน็ตภายนอกตลอดเวลา

๗.๕) ระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC CC: Content Center) ข้าพเจ้าได้ศึกษาและคัดเลือกใช้สื่อจากคลังส่วนกลาง ซึ่งรวบรวมเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ไว้ ๓ หมวดหมู่ ๘ ประเภทเนื้อหา ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) แอปพลิเคชัน วิกิทัศน์ เสียง ภาพ ข้อสอบ เทมเพลต และแฟลชมัลติมีเดีย นำมาบูรณาการเข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อกระตุ้นความสนใจและพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

๘) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำสื่อนวัตกรรมระบบ OBEC Content Center มาใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

๘.๑) ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบ และระบบคิดฐานสอง นำเข้าสู่บทเรียนด้วยการวิเคราะห์ความแตกต่างของภาพ



ภาพที่ ๑ การยื่นเข้าแถวซื้อของอย่างเป็นระเบียบ

ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ. (ป.ป.ช.). (n.d.). ภาพสื่อรณรงค์ต่อต้านการทุจริต.

สืบค้นจาก <https://www.nacc.go.th>

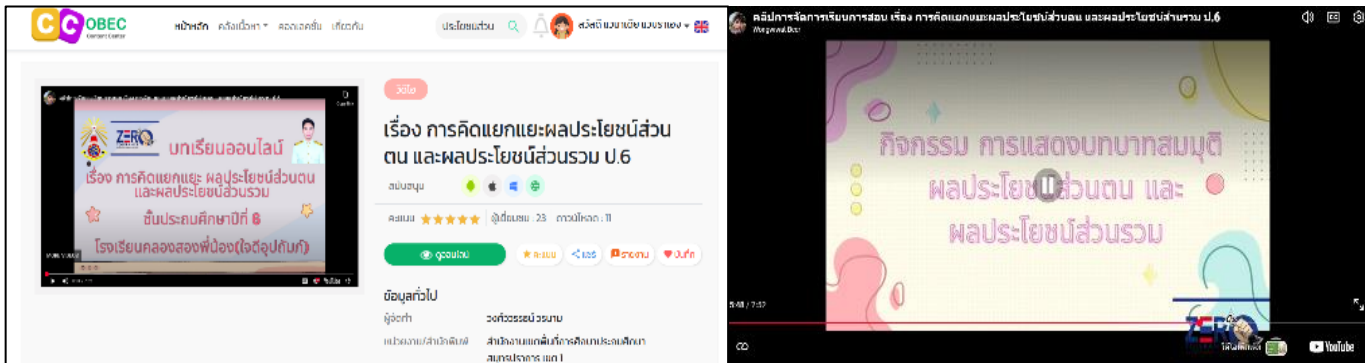


ภาพที่ ๒ การแซงคิวซื้อของ

ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ. (ป.ป.ช.). (n.d.). ภาพสื่อรณรงค์ต่อต้านการทุจริต.

สืบค้นจาก <https://www.nacc.go.th>

(๘.๒) ชั้นศึกษาและวิเคราะห์ มีการนำเอาสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้



ที่มา : บทเรียนออนไลน์ วิดีโอเรื่อง "การคิดแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตน และผลประโยชน์ส่วนรวม ป.๖"
โดย นายวงศ์วรรณ วรรณม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต ๑ จากระบบคลังเนื้อหา
อิเล็กทรอนิกส์ OBEC Content Center

๘.๓) ขั้นสรุปหลักการ นักเรียนดำเนินกิจกรรมชูหลักคุณธรรมตามหลัก
คุณธรรม ๕ ประการ ที่ช่วยป้องกันการทุจริต ได้แก่ ซื่อสัตย์ มีวินัย พอเพียง รับผิดชอบ จิตสาธารณะ

๘.๔) ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ นักเรียนประเมินตนเองด้วยการวัด
ชั้นบันได ๔ ระดับ (จากไม่รู้ → เข้าใจ → ปฏิบัติได้ → รณรงค์ได้) และให้รักเรียนสะท้อนคิดด้วยการ
ประเมินตนเอง พร้อมเขียนบันทึกสั้น ๆ ลงในสมุด

๙) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

๑๐) รับคำแนะนำ และปรับแก้ตามที่ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ

๑๑) เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่อหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา
และวัฒนธรรม วิชาการ และผู้บริหาร เพื่อขออนุมัติใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน

๑๒) นำแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาการป้องกันการทุจริต ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไปใช้

ขั้นตอนที่ ๓ (Check)

๑๓) ดูแลให้คำปรึกษาในกรณีที่นักเรียนไม่สามารถใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC
Content Center

๑๔) รวบรวม/สรุปผลการจัดกิจกรรมเพื่อติดตามเพื่อผล โดยดูจากผลสำเร็จของการ
ทำใบกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย

ขั้นตอนที่ ๔ (Action)

๑๕) สรุปผลการดำเนินงาน จัดทำรายงานผลการปฏิบัติงาน

๑๖) เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และสร้างเครือข่าย

๓.๒ กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

๓.๒.๑ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายหลักสูตร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบ และระบบคิดฐานสอง หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม รายวิชาการป้องกันอาชญากรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการขั้นตอน Do มุ่งเน้นการขับเคลื่อนให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ขั้นสูง ถอดรหัสพฤติกรรมในสังคม และสะท้อนคิดสู่แนวปฏิบัติจริง โดยกระบวนการจัดกิจกรรมทั้งหมดถูกออกแบบมาอย่างมีทิศทางเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมายของผลการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ครบทั้ง ๓ ด้าน (K-P-A) ดังนี้

๑) ด้านความรู้ (Knowledge - K) มุ่งให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและสามารถบอกความหมายของประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวมได้อย่างถูกต้อง โดยผู้สอนใช้เทคนิคการกระตุ้นความคิดด้วยสื่อรูปภาพเชิงเปรียบเทียบจากสำนักงาน ป.ป.ช. (ภาพการเข้าแถวซื้อของอย่างเป็นระเบียบ VS การแซงคิวซื้อของ) และภาพสถานการณ์จำลองการทุจริต เพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาให้เห็นภาพชัดเจน นำไปสู่ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับการบิดเบือนข้อมูลและการคิดบนฐานผลประโยชน์

๒) ด้านทักษะกระบวนการ (Process - P) มุ่งพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงลึกผ่านกิจกรรมกลุ่ม “มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด” และ “จับผิดผลประโยชน์” โดยใช้การ์ดสถานการณ์และแผ่นป้ายสีจำแนกพฤติกรรม นำไปสู่การสร้างทักษะแยกแยะระหว่างระบบคิดฐานสองและระบบคิดฐานสิบในชีวิตประจำวัน

๓) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude - A) ปลูกฝังค่านิยมความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน และมีจิตสาธารณะ ผ่านกิจกรรม “ซูหลักคุณธรรม” การเขียนข้อความรณรงค์ และสะท้อนคิดผ่านการประเมินตนเองด้วยมาตรวัดบันได ๔ ระดับ สู่การตกผลึกเป็นพฤติกรรมด้านทุจริตอย่างยั่งยืน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว จึงไม่ได้เป็นเพียงการสอนให้จำ แต่เป็นการแต่เป็น การเปลี่ยนวัฒนธรรมการคิดผ่านการปฏิบัติจริง โดยมีตัวอย่างความสำเร็จจากหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ ดังนี้



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ ๑ การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ ๒ ความละเอียดและความไม่ทนต่อการทุจริต



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ ๓ STRONG : จิตพอเพียงต้านทุจริต



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ หน่วยที่ ๔ ความรับผิดชอบต่อสังคม

๓.๒.๒ เทคนิคและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ข้าพเจ้าเลือกใช้เทคนิคและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการลงมือปฏิบัติจริงของผู้เรียน โดยขอประมวลกระบวนการสำคัญที่เกิดขึ้นในหน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง "การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม" เพื่อเป็นตัวแทนในการสะท้อนแนวทางการจัดกิจกรรม ดังมีรายละเอียดดังนี้

๑) เทคนิคการคิดวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (Visual Analysis) โดยใช้กิจกรรม "มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด" นำภาพสถานการณ์จำลองที่ตัดกัน (การยื่นเข้าแถวซื้อของอย่างเป็นระเบียบ VS การแซงคิว) มาเป็นสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการคิดขั้นสูงในการจำแนกความแตกต่าง ถกเถียง และระดมสมองวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมในภาพกับระบบคิดฐานสองและฐานสิบ

๒) กิจกรรมเผชิญสถานการณ์จำลอง (Simulation & Gamification) ผ่านกิจกรรม "จับผิดผลประโยชน์" โดยใช้การ์ดสถานการณ์และแผ่นป้ายสี (แดง-ผลประโยชน์ส่วนตน / เขียว-ผลประโยชน์ส่วนรวม) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมความคิดและลงมือจำแนกประเภทพฤติกรรมด้วยตนเอง ส่งเสริมทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหาบนพื้นฐานความถูกต้อง

๓) เทคนิคการสะท้อนคิดและการให้เหตุผล (Reflection & Reasoning) ใช้การตั้งประเด็นคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดทบทวนบทบาทสมมติและพฤติกรรมในสังคม เชื่อมโยงไปสู่การสร้างข้อความรณรงค์และการเขียนอนุทินสะท้อนคิดในสมุด เปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจาก "ผู้รับความรู้" มาเป็น "ผู้สร้างองค์ความรู้" และตกผลึกค่านิยมด้านทุจริตด้วยตนเองอย่างเป็นรูปธรรม

๓.๒.๓ ความสอดคล้องของสื่อกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Active Learning)

การนำสื่อนวัตกรรมมาใช้ ถูกจัดวางอย่างเป็นระบบตามขั้นตอนกระบวนการเชิงรุก (Active Learning) ภายใต้อาณาเขต PDCA และ ADDIE ดังนี้

๑) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Do) ใช้สื่อรูปภาพเชิงเปรียบเทียบจากสำนักงาน ป.ป.ช. (การเข้าแถว ซื่อของ VS การแข่งคิว) ในขั้นกระตุ้นความสนใจ เพื่อเป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการระดมสมองอภิปรายกลุ่ม และเชื่อมโยงเข้าสู่ระบบคิดฐานสองและฐานสิบ

๒) ขั้นศึกษาและวิเคราะห์ (Do) บูรณาการบทเรียนออนไลน์ วิดีโอเรื่อง "การคิดแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตัวและผลประโยชน์ส่วนรวม ป.๖" จากระบบคลังเนื้อหา OBEC Content Center ร่วมกับภาพสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มวิเคราะห์เจาะลึก ฝึกจำแนกและแยกแยะความแตกต่างของฐานความคิดได้อย่างเป็นรูปธรรม

๓.๒.๔ ความสอดคล้องของสื่อกับการวัดและประเมินผล

สื่อและนวัตกรรมที่นำมาใช้ มีการออกแบบเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ที่สอดคล้องกัน อย่างชัดเจนตามเป้าหมายหลักสูตร

๑) สะท้อนผลผ่านกระบวนการกลุ่ม โดยบูรณาการประเด็นคำถามจากการวิเคราะห์สื่อรูปภาพและวิดีโอ มาจัดทำเป็นใบกิจกรรมกลุ่ม "มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด" และ "จับผิดผลประโยชน์" โดยประเมินผลผ่านเกณฑ์รูบริคส์ (Rubric Score) ทั้งด้านความถูกต้องในการคิดวิเคราะห์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (การสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา)

ข้อตกลงในการวัดและประเมินผล					
รายวิชาการป้องกันทุจริต ๒ รหัสวิชา ส๒๒๒๐๓					
อัตราส่วนคะแนนระหว่างภาค : คะแนนปลายภาค = ๗๐ : ๓๐					
อัตราส่วนคะแนน K : P : A = ๔๐ : ๕๐ : ๑๐					
โดยมีรายละเอียดดังนี้					
การประเมิน	คะแนน	วิธีวัด	ชนิดของเครื่องมือวัด	ตัวชี้วัด/ ผลการเรียนรู้ ข้อที่	เวลาที่ใช้ (นาที/ครั้ง)
ก่อนกลางภาค	๓๐	- ทดสอบ - ตรวจใบงาน - กระบวนการกลุ่ม	- แบบทดสอบ - ใบงาน - แบบประเมิน	๑, ๒, ๓, ๔	-
สอบกลางภาค	๒๐	ทดสอบ	แบบทดสอบ	๑, ๒, ๓	๑ ครั้ง ๓๐ นาที
หลังกลางภาค	๑๐	- ทดสอบ - ตรวจใบงาน - กระบวนการกลุ่ม	- แบบทดสอบ - ใบงาน - แบบประเมิน	๔, ๕, ๖	-
คุณลักษณะ	๑๐	- สังเกต	แบบวัดพฤติกรรม	-	ตลอดภาคเรียน
สอบปลายภาค	๓๐	- ทดสอบ	แบบทดสอบ	๔, ๕, ๖	๑ ครั้ง ๓๐ นาที
รวม	๑๐๐ คะแนน				

๒) สะท้อนผลเป็นรายบุคคล ใช้เครื่องมือ "มาตรวัดบันได ๔ ระดับ" เพื่อให้ผู้เรียนประเมินระดับความรู้ด้านทุจริตของตนเอง ควบคู่กับการเขียนบันทึกอนุทินสะท้อนคิด (Reflection) ลงในสมุดเรียน ซึ่งเชื่อมโยงโดยตรงกับสถานการณ์จำลองที่ปรากฏในสื่อการสอน เพื่อยืนยันการบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ครบทุกมิติ

แบบประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ระดับ ๔ : วิชาการของโรงเรียนสุจริต
ชื่อ - สกุล : นายณัฏฐ์ หนองแสง ชั้น ป.๖ ม.๖๐

คำสั่ง : ให้พิจารณาข้อเท็จจริงต่อไปนี้ให้ครบถ้วนและพิจารณาผู้เกี่ยวข้องให้มีความเหมาะสมเป็นจริง

ข้อ	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๑	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๒	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๓	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๔	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ

ข้อ	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๑	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๒	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๓	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๔	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

ข้อ	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๑	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๒	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๓	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ
๔	ข้อเท็จจริง	ข้อควรพิจารณา	ข้อควรปฏิบัติ

ตัวอย่าง การวัดผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์รายบุคคล และการวัดการนำเสนอผลงาน

๓.๓ ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

๓.๓.๑ สื่อจากระบบ OBEC Content Center

ข้าพเจ้าเลือกใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center ได้แก่ วิดีทัศน์เรื่อง "การคิดแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตัวและผลประโยชน์ส่วนรวม" และนิทานจากหนังสือเล่มเล็กเรื่องต้นไม้แห่งคุณค่า พัฒนาเยาวชน ที่จัดทำด้วยโปรแกรม OBEC AT (Authoring Tool) เพื่อเป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดเนื้อหาให้ผู้เรียน

๓.๓.๒ ความสอดคล้องของสื่อกับมาตรฐานและผลการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการวิเคราะห์และคัดเลือกสื่อวิดีโอรวมถึงเนื้อหา e-Book จากระบบ OBEC Content Center ที่มีเนื้อหาสาระตรงตามผลการเรียนรู้ข้อ ๑.๑ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตัวและผลประโยชน์ส่วนรวม ๑.๒ สามารถคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตัวและผลประโยชน์ส่วนรวมได้ ในแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาการป้องกันการทุจริต โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องระบบคิดฐานสองและระบบคิดฐานสิบอย่างถูกต้อง สื่อที่เลือกใช้จึงมีความสอดคล้องโดยตรงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามหลักสูตรด้านทุจริตศึกษาขั้นพื้นฐาน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจำแนกและมองเห็นภาพลักษณ์ของผลประโยชน์ส่วนตัวและผลประโยชน์ส่วนรวมได้อย่างเป็นรูปธรรม

๓.๓.๓ ความสอดคล้องของสื่อกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Active Learning)

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ข้าพเจ้าได้นำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการขั้นตอน Do (ขั้นตอนการ) เพื่อเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นการเรียนรู้ โดยใช้คลิกวิดีโอออนไลน์เป็นสถานการณ์ตั้งต้น (Trigger Event) เพื่อสร้างความสนใจ จากนั้นจึงเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ นำไปสู่การระดมสมอง อภิปรายกลุ่ม และจำแนกภาพสถานการณ์จริงผ่านกิจกรรมเชิงรุก ซึ่งเป็นการ

ปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้จากการบรรยายแบบเดิม (Passive Learning) ไปสู่การเรียนรู้ผ่านการลงมือคิดวิเคราะห์จากสื่อเทคโนโลยีจริง

๓.๓.๔ ความสอดคล้องของสื่อกับการวัดและประเมินผล

ข้าพเจ้าได้ประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีและชุดคำถามจำลองสถานการณ์ในระบบ OBEC Content Center มาทำหน้าที่เป็นเครื่องมือและเกณฑ์อ้างอิงในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนำคำถามท้ายบทเรียนมาใช้เป็นฐานข้อมูลในการทดสอบและประเมินระดับพฤติกรรมบ่งชี้ของผู้เรียนผ่าน "มาตรวัดบันได ๔ ระดับ" ควบคู่กับการให้นักเรียนเขียนบันทึกสะท้อนคิด (Reflection) ลงในสมุด เพื่อเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ยืนยันว่าผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีและบรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่หลักสูตรกำหนดไว้ทุกประการ



สื่อมีลักษณะเป็นเกมการศึกษา/สื่อปฏิสัมพันธ์

เรื่อง "Guardian of Justice การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม"

จัดทำโดย: ณรงค์ฤทธิ์ พันธุ์พละ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาพลันธุ์

แหล่งที่มา: แพลตฟอร์มคลังความรู้ดิจิทัล สพฐ. (OBEC Content Center)



ผลคะแนนการเล่นเกมการศึกษา

เรื่อง "Guardian of Justice การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม" ของผู้เรียน
เครื่องมือวัดผล: ระบบประเมินผลจริยธรรมออนไลน์ผ่านสถานการณ์จำลองดิจิทัล

ข้าพเจ้าได้นำเกมการศึกษาด้านทฤษฎีจิตวิทยาจากระบบ OBEC Content Center มาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน โดยจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มแข่งขันตามท่อนที่ปรากฏในเงื่อนไขของเกม (เช่น กลุ่มแถบสีแดง-ผลประโยชน์ส่วนตัว และกลุ่มแถบสีเขียว-ผลประโยชน์ส่วนรวม) การใช้กลไกเกม (Gamification) ร่วมกับการแบ่งกลุ่มสีในลักษณะนี้ ช่วยเปลี่ยนบทเรียนให้มีความสนุกสนาน ท้าทาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเกิดความกระตือรือร้น มีความตั้งใจ และมุ่งมั่นในการระดมความคิดเพื่อร่วมกันตอบคำถามและแก้ไขสถานการณ์จำลองอย่างเต็มที่ ส่งผลให้นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะความถูกต้องผ่านความร่วมมือของสมาชิกทุกคนในกลุ่มได้อย่างเป็นรูปธรรม

๔. ผลการดำเนินงาน

๔.๑ ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

๔.๑.๑ ผลการดำเนินงานสอดคล้องตามวัตถุประสงค์

จากการนำนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) บูรณาการร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ไปปฏิบัติจริง พบว่าผลการดำเนินงานสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยข้าพเจ้าสามารถสร้างและพัฒนารูปแบบการสอนรวมถึงแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ครอบคลุมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกหน่วยการเรียนรู้ในหลักสูตรด้านทฤษฎีศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ จำนวน ๒๙ คน หนุนเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเชิงลึกในทุกมิติ ทั้งการคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตัวและผลประโยชน์ส่วนรวม ความละเอียดและความไม่ทนต่อการทุจริต การนำแบบจำลองจิตพอเพียงด้านทุจริต (STRONG) ไปปรับใช้ ตลอดจนการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

ซึ่งในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว ได้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะที่เหมาะสมในการเรียนรู้ มีทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งไปกว่านั้น ผู้เรียนมีความพึงพอใจเป็นอย่างยิ่งต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center มาประยุกต์ใช้ เนื่องจากการขับเคลื่อนนวัตกรรมในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้นำเสนอสื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายและตรงตามความสนใจของผู้เรียน ทั้งสื่อวิดีโอออนไลน์ สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการดาวน์โหลดสื่อเกมการศึกษามาใช้ในการทบทวนเนื้อหา ซึ่งสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ควบคู่กับการได้รับองค์ความรู้ไปพร้อมๆ กันอย่างเป็นรูปธรรม

๔.๑.๒ ร่องรอย หลักฐาน ที่แสดงถึงการแก้ปัญหา/พัฒนาผู้เรียน

ข้าพเจ้ามีร่องรอยและหลักฐานเชิงประจักษ์อย่างเป็นระบบที่สะท้อนให้เห็นว่ากระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมดในทุกหน่วยการเรียนรู้ ถูกพัฒนา ขับเคลื่อน และต่อยอดมาจากคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center ทั้งสิ้น โดยปรากฏหลักฐานชัดเจนตั้งแต่การจัดการกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและใช้งานระบบ OBEC Content Center ได้ด้วยตนเองผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยี มีการนำเนื้อหาสาระ สื่อวิดีโอ และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) มาปรับปรุง บูรณาการ และประยุกต์ใช้ร่วมกับชุดคำถามจำลองสถานการณ์จากคลังสื่อ นำมาพัฒนาเป็นเครื่องมือวัดความรู้ผ่านระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ซึ่งร่องรอยการเรียนรู้เหล่านี้เป็นที่ยืนยันว่าผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง (Active Learning) จนสามารถพัฒนาคุณลักษณะ ๕ ประการของโครงการโรงเรียนสุจริต ครอบคลุมทุกเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีรายละเอียดร่องรอยหลักฐานที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

๑) การเสริมสร้างทักษะกระบวนการคิด

ข้าพส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการคิดผ่านการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งฝึกปฏิบัติการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถืออย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ และฝึกสรุปองค์ความรู้ที่นักเรียนประยุกต์ใช้คำถามจำลองสถานการณ์จากสื่อ OBEC Content Center มาฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ เชิงลึก การจำแนก เปรียบเทียบ และให้เหตุผลเชิงวิจารณ์ญาณในชีวิตประจำวัน



สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเรื่อง "ละครสั้นการต่อต้านทุจริต"

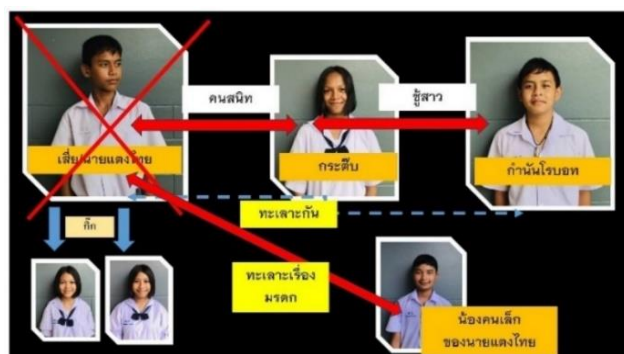
จัดทำโดย: วีรวัฒน์ บุญโต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต ๔

แหล่งที่มา: แพลตฟอร์มคลังความรู้ดิจิทัล สพฐ. (OBEC Content Center)

จากสื่อวิดีโอละครสั้นต้านทานทุจริตดังกล่าวในระบบ OBEC Content Center ที่ข้าพเจ้าได้นำมาใช้เป็นสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นความสนใจขั้นต้นแล้วนั้น ข้าพเจ้าได้นำองค์ความรู้และร่องรอยการคิดของผู้ออกแบบสื่อมาพัฒนาและต่อยอดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยการนำกรอบแนวคิดเชิงวิเคราะห์จากกรณีศึกษาข่าวสถานการณ์จริงในสังคม (ข่าวการเสียชีวิตของคุณแดงโม) มาเป็นฐานในการฝึกทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน มาดัดแปลงข้อมูลให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ทั้งนี้ได้ออกแบบเป็นกิจกรรม “เงาแห่งผลประโยชน์...ใครฆ่านายแดงไทย?” ทำให้นักเรียนเกิดความรู้ สามารถให้เหตุผล มีวิจารณ์ญาณในการแก้ปัญหา และมองเห็นภาพประจักษ์ชัดว่า พฤติกรรมใดที่ควรหรือไม่ควรประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริงและเท่าทันต่อสถานการณ์ปัจจุบันอย่างยั่งยืน

ตัวอย่างกิจกรรม การใช้กรอบแนวคิดโดยใช้กรณีศึกษาจากข่าวการเสียชีวิตของ

“แดงโม” ภัทธิดา (นิดา) พัชรวีระพงษ์ นักแสดงชื่อดัง พลัดตกจากเรือสปีดโบ๊ตกลางแม่น้ำเจ้าพระยาจนเสียชีวิต เมื่อคืนวันที่ ๒๔ กุมภาพันธ์ พ.ศ.๒๕๖๕ มาดัดแปลงข้อมูลให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์ในปัจจุบัน ทั้งนี้ได้ออกแบบเป็นกิจกรรม “เงาแห่งผลประโยชน์...ใครฆ่านายแดงไทย?”



บันทึกคดี

วันพุธ ที่ ๑๑ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

เวลา ๑๗.๐๐ น.

ร้อยเวร สภ.เมืองพัทลุง ได้รับแจ้งเหตุชายเสียชีวิตในโรงแรมแห่งหนึ่ง โดยผู้เสียชีวิตชื่อ **นายแดงไทย จันทร์กระพริบ** ชายวัย ๖๐ ปี ผู้เป็นเจ้าของกิจการอยู่ต่อเรือดำน้ำรายใหญ่ในภาคใต้ และเป็นที่รู้จักของชุมชนในฐานะคนใจบุญ คอยช่วยเหลือคนยากจนอยู่เสมอ

เวลา ๑๗.๐๐ น. **นางสาวกระต๊อบ** คนสนิทของนายแดงไทย เข้าแจ้งความต่อเจ้าหน้าที่ว่า ขณะพักอยู่ที่โรงแรมกับนายแดงไทย เมื่อเธอเข้าห้องน้ำ ได้ยินเสียงป็นดังขึ้น ๑ นัด พอรีบออกมา ก็พบว่านายแดงไทยถูกยิงเสียชีวิต นอนหงายจมกองเลือดอยู่กลางห้อง แต่ไม่พบอาวุธปืนในที่เกิดเหตุ ซึ่งขัดกับกรณีฆาตกรรมทั่วไป

พฤติการณ์และเบาะแสเพิ่มเติม จากการสอบสวนพบว่า ก่อนเสียชีวิต นายแดงไทยมีปากเสียงอย่างรุนแรงกับ **กำนันโรบอท** เรื่องความสัมพันธ์กับนางสาวกระต๊อบ ซึ่งเคยเป็นแฟนเก่าของกำนันมาก่อน โดยมีพยานระบุว่า กำนันขู่ว่า "คนอย่างฉันไม่ชอบให้ใครแย่งของที่เคยเป็นของฉัน!" นอกจากนี้ยังพบความขัดแย้งในครอบครัว นายแดงไทยได้รับมรดกกิจการอยู่ต่อเรือจากบิดาเพียงผู้เดียว ทำให้ **น้องชายแท้ ๆ** ไม่พอใจอย่างมาก และเคยลั่นวาจาในวงญาติว่า “อย่ามานับญาติอีกเลย มรดกพ่อทั้งที่พวกเราก็มีสิทธิ์!”

ประเด็นที่ต้องวิเคราะห์ ดังนี้

- (๑) ผลประโยชน์ทับซ้อนในชุมชน (เช่น ความสัมพันธ์ส่วนตัวของเจ้าหน้าที่กับบุคคลในคดี)
- (๒) การใช้อำนาจโดยมิชอบ (เช่น อิทธิพลของกำนันในท้องถิ่น)
- (๓) ความไม่โปร่งใสในระบบมรดกและธุรกิจครอบครัว
- (๔) จุดเสี่ยงที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมทุจริตในชีวิตจริง

๒) การเสริมสร้างจิตสำนึกด้านความมีวินัย

ข้าพเจ้าพัฒนานักเรียนให้มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนเองในกลุ่มอย่างเต็มที่ รู้จักตรงต่อเวลา มีความอดทน อดกลั้น และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลให้เกิดความสำเร็จร่วมกันและสร้างความภาคภูมิใจ

ตัวอย่างกิจกรรม Active Learning (กลุ่มย่อย + สะท้อนคิด + ลงมือปฏิบัติจริง)

- ๑. กิจกรรม ครูแจกสถานการณ์สั้น ๆ ให้กลุ่มนักเรียน เช่น นักเรียนมาสายทุกวัน แต่บอกว่ารถติด นักเรียนไม่ทำการบ้าน แล้วก็อ้างว่าลืม นักเรียนแอบเล่นมือถือในห้องเรียน
- ๒. คำถามกระตุ้นคิด พฤติกรรมเหล่านี้มีผลต่อใคร? ถ้าทุกคนทำแบบนี้จะเกิดอะไรขึ้น? วินัยสำคัญกับพฤติกรรมเหล่านี้หรือไม่?
- ๓. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม รูปแบบที่ ๑ ละครจำลองชีวิตจริง
นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อ เช่น วินัยในการเรียน วินัยในเวลา วินัยในสังคม
- ๔. สร้างบทละครสั้น แสดงสถานการณ์ ก่อน-หลัง มีวินัย และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ๕. การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม รูปแบบที่ ๒ เข้มทิศวินัย
นักเรียนออกแบบ “เข้มทิศวินัยของฉัน” ระบุพฤติกรรมที่ควรทำ/ไม่ควรทำ ในแต่ละช่วงของวัน เช่น ตอนเช้า – ตื่นให้ทันเวลา, ขณะเรียน – ไม่ใช้มือถือ, ช่วงเย็น – ทำการบ้าน

๖. การสะท้อนคิด ๑) นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม
๒) นักเรียนมีพฤติกรรมไหนที่ยังไม่สอดคล้องกับคนมีวินัย
๓) จะเริ่มฝึกวินัยในเรื่องใด และอย่างไร
๗. ขยายผลในชีวิตจริง ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนด “สัญญาวินัยร่วมกันในห้องเรียน”
๘. ติดตามผล นักเรียนสะสมดาว/บัตรชมเชยรายสัปดาห์ตามพฤติกรรมที่แสดงออก

๓) การเสริมสร้างจิตสำนึกด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ข้าพเจ้าปลูกฝังให้นักเรียนประพฤติตนด้วยความซื่อสัตย์ ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น ทั้งในด้านกาย วาจา และใจ เช่น การไม่ลอกเลียนผลงานของผู้อื่น การแสดงออกอย่างจริงใจ และกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา



สื่ออินโฟกราฟิกเรื่อง "ความละเอียดต่อการทุจริต"

จัดทำโดย: สุรัชย์ ทะสุดะ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร เขต ๑
แหล่งที่มา: แพลตฟอร์มคลังความรู้ดิจิทัล สพฐ. (OBEC Content Center)

ข้าพเจ้านำสื่อประเภทอินโฟกราฟิก (Infographic) เรื่อง ความละเอียดและความไม่ทนต่อการทุจริต จากคลังสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center มาใช้เป็นฐานข้อมูลหลักในการสร้างความตระหนักรู้แก่ผู้เรียน โดยข้าพเจ้าไม่ได้เพียงแต่นำสื่อมาเปิดแสดงให้ผู้เรียนดูเท่านั้น แต่ได้นำชุดข้อมูลความหมายและระดับความรุนแรงของการทุจริตจากสื่อดังกล่าว มาปรับปรุง บูรณาการ และพัฒนาต่อยอดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เฉพาะของตนเอง โดยข้าพเจ้าได้ออกแบบและจัดกิจกรรมให้นักเรียนร่วมกันถอดรหัสคำสำคัญจากอินโฟกราฟิก แล้วเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมการวิเคราะห์สถานการณ์ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เช่น การลอกการบ้านเพื่อน การแข่งคิวในโรงอาหาร หรือการละเลยต่อหน้าที่ของเวรประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกประเมิน 'ระดับความละเอียด' และถกเถียงเชิงจริยธรรมร่วมกัน กระบวนการพัฒนาสื่อและกิจกรรมในลักษณะนี้ ช่วยเปลี่ยนจากเนื้อหาเชิงทฤษฎีบนแผ่นภาพอินโฟกราฟิกให้กลายเป็นการปฏิบัติจริงในชีวิต (Active Learning) ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่แท้จริงจนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ยึดมั่นในความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย และเกิดพฤติกรรมที่ไม่ยอมรับการทุจริตทุกรูปแบบอย่างยั่งยืน

ตัวอย่างกิจกรรม เสริมสร้างจิตสำนึกด้านความซื่อสัตย์สุจริต โดยเน้นให้ผู้เรียน “เข้าใจตระหนักและลงมือปฏิบัติ” ผ่านกิจกรรมเชิงบูรณาการ ดังนี้

๑. กิจกรรมเกมตัดสินใจ...ใจใครโปร่งใส

๑.๑ ครูแจกสถานการณ์จำลองสั้น ๆ ให้นักเรียน เช่น

- ๑) เพื่อนลอกการบ้าน นักเรียนจะบอกครูไหม
- ๒) พบกระเป๋าสตางค์หน้าโรงเรียน นักเรียนจะอย่างไร
- ๓) วันสอบเปิดโอกาสให้แอบดูโปย นักเรียนจะทำหรือไม่

๒. กิจกรรม เลือกตัดสินใจ แล้วอธิบายเหตุผล “ถ้าไม่มีใครรู้ นักเรียนจะยังเลือกทำสิ่งที่ถูกต้องไหม”

๓. กิจกรรมเขียนจากใจ สะท้อนความซื่อสัตย์

- ๑) ความซื่อสัตย์ครั้งสุดท้ายที่ฉันเลือกทำ
- ๒) ถ้าย้อนเวลาได้ ฉันจะ...
- ๓) ถ้าทุกคนโกง โลกจะเป็นแบบไหน

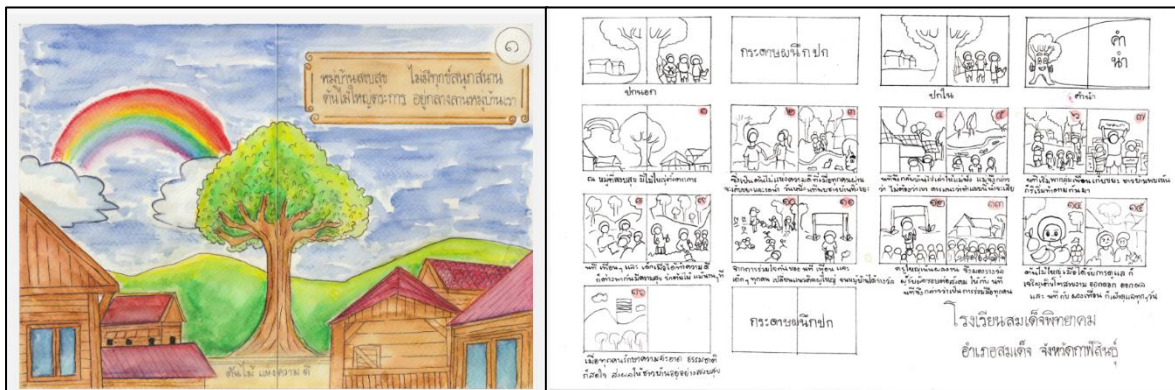
๔. นักเรียนเขียนสะท้อนความคิดลงใน “กระจกใจ” แล้วนำมาติดบนกระดาน



ตัวอย่างภาพกิจกรรม

๔) การเสริมสร้างจิตสำนึกด้านความพอเพียง

ข้าพเจ้าสนับสนุนให้นักเรียนรู้จักใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า เช่น การใช้อุปกรณ์การเรียนและวัสดุเหลือใช้ในการสร้างชิ้นงาน แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ประกอบด้วยความรอบคอบ และมีการเตรียมความรู้เพื่อนำมาใช้ในการเรียนอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการขยันหมั่นเพียรในการทำงานอย่างมีเป้าหมาย



หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เรื่อง "ต้นไม้แห่งคุณค่า พัฒนาเยาวชน" โดย ธวัชชัย เถาว์ชาลี
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาภาคพื้น
จากระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Content Center

ข้าพเจ้าได้นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ e-Book เรื่อง "ต้นไม้แห่งคุณค่าพัฒนาเยาวชน" จากคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในระบบ OBEC Content Center มาให้ผู้เรียนได้ศึกษา เรื่องราวของตัวละคร "นที" ที่เริ่มต้นจากจุดเล็กๆ ในการลงมือเก็บขยะด้วยตนเองแทนการตำหนิผู้อื่น จนสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เพื่อนๆ และคนในชุมชนปฏิบัติตามจนได้รับรางวัลของหมู่บ้านนั้น ข้าพเจ้าได้นำแนวคิดและแรงบันดาลใจจากสื่อเล่มนี้ มาเป็นจุดเริ่มต้นในการโอเดียสร้างสรรค์และพัฒนาต่อยอดสู่กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เกิดขึ้นจริงในวิถีชีวิตของผู้เรียน

ข้าพเจ้าได้ใช้สถานการณ์จาก e-Book นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับ "คุณค่าและการเห็นคุณค่าของสิ่งของรอบตัว" ผ่านการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด เช่น การมองสิ่งของที่คนทั่วไปมองว่าเป็นขยะหรือทิ้งแล้ว ว่าแท้จริงแล้วสิ่งเหล่านั้นยังมีวัสดุหรือมูลค่าที่สามารถนำกลับมาใช้ประโยชน์ซ้ำ (Reuse/Recycle) ได้อีกหรือไม่ กิจกรรมนี้ช่วยฝึกทักษะการคิดขั้นสูง การจำแนกแยกแยะ และสร้างทัศนคติที่ดีในการบริหารจัดการทรัพยากรอย่างรู้คุณค่าตามหลักคิดฐานสอง

ตัวอย่างกิจกรรม จุดประกายความคิด

๑. กิจกรรม “ก่อนทิ้ง คิดก่อน”

๑.๑ ครูให้นักเรียนสังเกต วัสดุเหลือใช้ในโรงเรียน/ที่บ้าน เช่น กล่องนม ชองขนม ถูพลาสติก ไม้ไอศกรีม แล้วตั้งประเด็นคำถาม ดังนี้

- ๑) ทำไมคนเราถึงทิ้งของเหล่านี้
- ๒) ของ/วัสดุดังกล่าว ยังใช้ประโยชน์อะไรได้อีกไหม
- ๓) ถ้านักเรียนใช้ของใหม่ตลอด จะเกิดผลอย่างไรกับโลกและตัวนักเรียนเอง

๒. ลงมือสร้างสรรค์ นักเรียนรวมกลุ่ม (๓-๕ คน) ค้นหา/รวบรวมวัสดุเหลือใช้ในชีวิตประจำวัน และออกแบบ ชิ้นงานสร้างสรรค์

๓. นำเสนอแนวคิด “ใช้คุ้มค่า รอบคอบ และมีเป้าหมาย”



กล่องใส่อุปกรณ์การเรียน



โคมไฟจากไม้ไอศกรีม



โคมไฟจากกล่องลัง



พวงกุญแจจากฝาขวดน้ำ

ข้าพเจ้าส่งเสริมนักเรียนให้มีน้ำใจต่อผู้อื่น มีจิตอาสา รู้จักช่วยเหลือเกื้อกูลกันโดยไม่หวังผลตอบแทน มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เช่น การรักษาความสะอาด การดูแลแหล่งเรียนรู้ รวมถึงการอนุรักษ์โบราณสถานและโบราณวัตถุในชุมชน

ข้าพเจ้าได้ขับเคลื่อนนวัตกรรมโดยเปลี่ยนจาก "ความรู้ในหนังสือ" ไปสู่ "การปฏิบัติจริงในสังคม" ผ่านการบูรณาการเข้ากับกิจกรรมจิตอาสาพัฒนาชุมชน โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ ร่วมกันลงพื้นที่ทำความสะอาดในชุมชนรอบสถานศึกษา เก็บขยะริมทาง และร่วมพัฒนาทำความสะอาดวัดในท้องถิ่น ซึ่งเป็นการหล่อหลอมคุณลักษณะด้านการมีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต การอยู่อย่างพอเพียง และความเต็มใจในการช่วยเหลือส่วนรวมโดยไม่หวังผลตอบแทน

ตัวอย่างกิจกรรม การปลูกฝังจิตสาธารณะผ่านการลงมือทำจริงในชุมชน ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และส่งเสริมทั้งคุณธรรมและทักษะชีวิต

๑. จุดประกายจิตใจ โดยให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับน้ำใจในมุมมองของนักเรียนคืออะไร
๒. ครูเล่าเรื่องหรือฉายคลิปสั้น ๆ เกี่ยวกับจิตอาสาหรือบุคคลที่เสียสละเพื่อส่วนรวม และตั้งประเด็นคำถาม ดังนี้
 - ๑) ทำไมบางคนจึงกล้าทำดี แม้ไม่มีใครเห็น?
 - ๒) นักเรียนเคยช่วยใครโดยไม่หวังอะไรตอบแทนไหม
๓. การลงมือทำจริงในชุมชน (ตรงกับเวอร์หมุนเวียนนำปิ่นโตไปวัด)
 - ๑) จัดนักเรียนแบ่งกลุ่ม: กวาดลานวัด เช็ดโต๊ะหมู่บูชา ล้างห้องน้ำ
 - ๒) นักเรียนมีหน้าที่วางแผนและแบ่งงาน และปฏิบัติงานด้วยตนเอง
(ครูคอยสังเกต สอดแทรกจิตสำนึก: ทำด้วยใจ ไม่ใช่เพราะครูสั่ง)
๔. เขียนบันทึกความดี (กิจกรรมทั้งโรงเรียน แต่นำมาต่อยอดในคาบเรียน)



ตัวอย่างภาพกิจกรรม

๔.๑.๓ ผลสัมฤทธิ์ที่แสดงถึงการแก้ปัญหา/พัฒนาผู้เรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

๑) ผลสัมฤทธิ์เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ โรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา จำนวน ๒๙ คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและผลคะแนนการประเมินในรายวิชาการป้องกันอาชญากรรมที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้เรียนทุกคนผ่านเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดของทุกหน่วยการเรียนรู้ และบรรลุคุณลักษณะโรงเรียนสุจริตในระดับดีขึ้นไปทุกคน (คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐)

๒) ผลสัมฤทธิ์เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ ทั้ง ๒๙ คน เกิดความตื่นรู้ทางพลเมือง มีค่านิยมความซื่อสัตย์สุจริต ยึดมั่นในความถูกต้องและประโยชน์ส่วนรวมในทุกๆ ด้าน และมีความพึงพอใจในระดับดีเยี่ยมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเชิงรุก (Active Learning) ที่บูรณาการร่วมกับสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ซึ่งเป็นเครื่องยืนยันว่านวัตกรรมนี้สามารถพัฒนาศักยภาพและหล่อหลอมพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียนได้ตรงตามเป้าหมายสูงสุดของหลักสูตรด้านทุจริตศึกษาอย่างแท้จริง

๔.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๒.๑ ประโยชน์ต่อผู้เรียน

ผู้เรียนเกิดความตื่นรู้และกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ขั้นสูงจากการศึกษาภาคทฤษฎีในระบบ สู่การลงมือปฏิบัติจริงในวิถีชีวิต ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะ ๕ ประการของโครงการโรงเรียนสุจริตอย่างเป็นรูปธรรม

๔.๒.๒ ประโยชน์ต่อตนเอง

ช่วยพัฒนาศักยภาพของข้าพเจ้าในด้านความเป็นครูยุคดิจิทัล ทำให้เกิดทักษะการเลือก บูรณาการ และต่อยอดสื่อจากระบบ OBEC Content Center ทั้งวิดีโอ อินโฟกราฟิก e-Book หนังสือเล่มเล็ก นิทาน บอร์ดเกม มาแปลงเป็นกิจกรรมเชิงรุกที่ตอบโจทย์ผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย ช่วยให้การบริหารจัดการชั้นเรียนเป็นไปตามเป้าหมายหลักสูตรอย่างเป็นรูปธรรม

๔.๒.๓ ประโยชน์ต่อโรงเรียน

สถานศึกษามีคลังนวัตกรรมและแผนการจัดกิจกรรมต้นแบบที่มีประสิทธิภาพจากการขยายผลการใช้สื่อระบบ OBEC Content Center ช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาด้านทุจริตศึกษา และขับเคลื่อนโครงการโรงเรียนสุจริตของสถานศึกษาให้บรรลุเป้าหมายตามนโยบายของต้นสังกัด

๔.๒.๔ การนำไปใช้เป็นต้นแบบในบริบทอื่นๆ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการสื่อ OBEC Content Center ร่วมกับ ADDIE Model นี้ มีขั้นตอนที่ชัดเจนและเอื้อต่อการนำไปปรับใช้เป็นต้นแบบ (Model) ให้แก่คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ หรือสถานศึกษาใกล้เคียง ในการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลไปขยายผล พัฒนาพฤติกรรม และสร้างค่านิยมความสุจริตให้แก่ผู้เรียนในแต่ละบริบทได้อย่างยั่งยืน

๕. บทเรียนที่ได้รับ

๕.๑ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จมีรากฐานมาจากกระบวนการพัฒนาตามกรอบ ADDIE Model ร่วมกับระบบ OBEC Content Center ซึ่งบทเรียนสำคัญที่ได้รับคือ นวัตกรรมนี้สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองและมีความกระตือรือร้นในการสืบเสาะหาความรู้เพิ่มขึ้น ควบคู่ไปกับการได้พัฒนาทักษะการใช้งานเทคโนโลยี เพื่อให้เท่าทันกับความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากทั้งในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ในปัจจุบัน โดยเปลี่ยนจากเนื้อหาในตำราไปสู่การฝึกคิดวิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริงในวิถีชีวิต

๕.๒ จากการลงมือปฏิบัติจริง พบปัญหาในเรื่องเสถียรภาพของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและความพร้อมทางเทคโนโลยีของผู้เรียนบางราย ข้าพเจ้าจึงได้แก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการดาวน์โหลดสื่อวิดีโอ สื่ออินโฟกราฟิก และ e-Book เตรียมพร้อมไว้ล่วงหน้า และปรับการจัดกิจกรรมในรูปแบบกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้อุปกรณ์และสืบค้นข้อมูลร่วมกัน ซึ่งช่วยแก้ปัญหาเชิงเทคนิคและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะดิจิทัลร่วมกันอย่างเป็นระบบ

๕.๓ เพื่อยกระดับการใช้นวัตกรรมให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในบริบทต่อไป ควรส่งเสริมให้ผู้เรียนขยายผลการใช้งานระบบ OBEC Content Center ในการแสวงหาความรู้นอกเวลาเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างนิสัยใฝ่เรียนรู้และพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีให้เกิดความเชี่ยวชาญ ในขณะเดียวกันควรส่งเสริมให้ครูผู้สอนเข้าใช้งานระบบร่วมกันในการคัดสรรและประเมินสื่อผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) รวมถึงร่วมกันพัฒนาเครื่องมือวัดผลสะท้อนพฤติกรรมความซื่อสัตย์สุจริตและจิตสาธารณะผ่านระบบสารสนเทศออนไลน์ โดยประสานความร่วมมือและดึงการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน ในการร่วมเป็นเครือข่ายติดตามพฤติกรรมของผู้เรียน เพื่อร่วมกันสร้างเครือข่ายพลเมืองต้านทุจริตที่เข้มแข็งในวงกว้างอย่างยั่งยืน

๖. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

การดำเนินการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีปัจจัยสำคัญ ดังนี้

๖.๑ หน่วยงานต้นสังกัด คือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง ให้การสนับสนุน ประสานงาน และส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพแก่คณะครู โดยเฉพาะการให้คำแนะนำในการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์มระบบคลังสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center อย่างเป็นระบบ

๖.๒ ผู้บริหารสถานศึกษา และคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน มีวิสัยทัศน์ในการขับเคลื่อนนโยบายสนับสนุนงบประมาณที่ระบุไว้ในแผนปฏิบัติการประจำปี ส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านศาสตร์การสอน และสร้างขวัญกำลังใจในการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง

๖.๓ กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยคณะครูในโรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา เห็นความสำคัญและมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหา ออกแบบแนวทางการแก้ไข และสะท้อนผลเพื่อพัฒนานวัตกรรมให้ตอบสนองต่อสมรรถนะของผู้เรียน

๖.๔ การบูรณาการแหล่งเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยเลือกใช้แหล่งเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน ผสานกับการประยุกต์ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อเกมการศึกษาที่หลากหลาย เช่น QR Code, Quizizz, Kahoot, Guardian of Justice, บอร์ดเกม, โปสเตอร์ความรู้, ละครสั้น, หนังสือเล่มเล็ก โดยช่วยกระตุ้นความสนใจและยกระดับความกระตือรือร้นในการสืบเสาะหาความรู้ของผู้เรียน

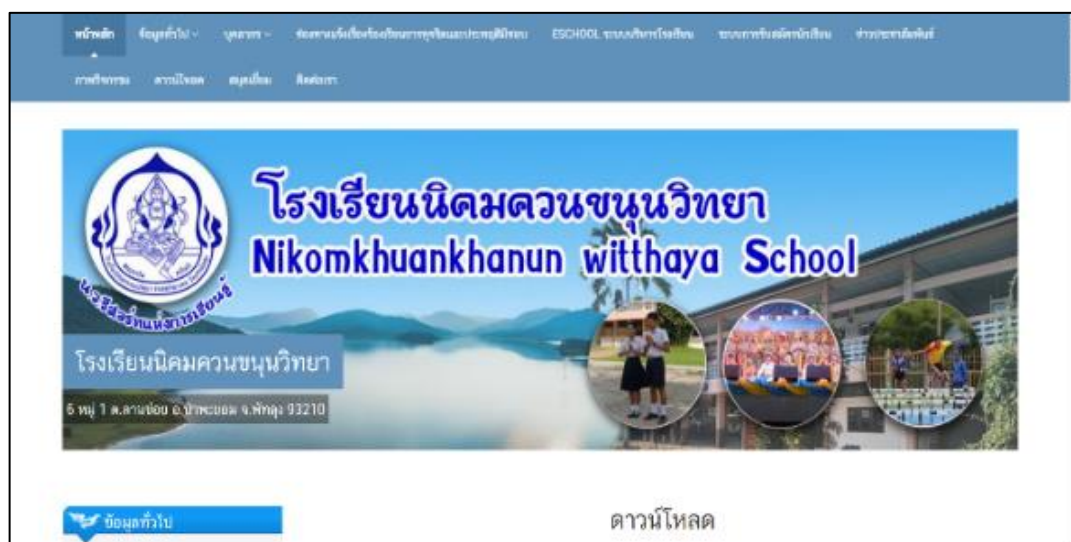
๖.๕ ภาควิชาเครือข่ายผู้ปกครองและชุมชน มีส่วนร่วมอย่างเข้มแข็งในการร่วมวางแผน ส่งเสริม และติดตามพฤติกรรมเพื่อบ่มเพาะคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามคุณลักษณะสุจริต ๕ ประการของโครงการโรงเรียนสุจริตให้เกิดขึ้นจริงในวิถีชีวิตประจำวันของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

๗. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

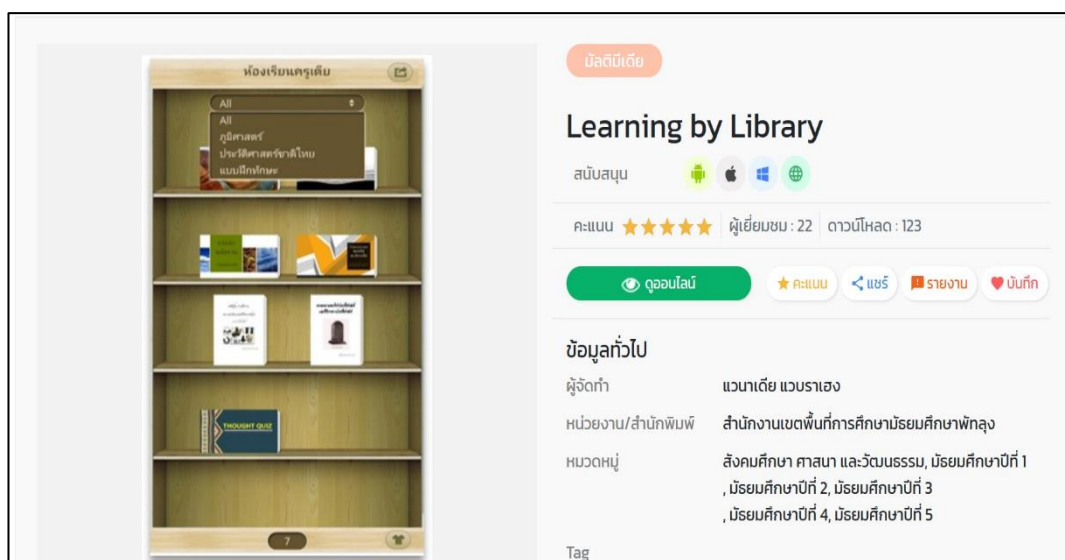
๗.๑ การเผยแพร่

๗.๑.๑ เผยแพร่ผลงานภายในสถานศึกษา การสร้างและพัฒนาสื่อด้วย Learning by Library เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ ผ่านเว็บไซต์ของสถานศึกษา <https://nkkw.thai.ac/home> หรือนำไปต่อยอดด้วยการ บูรณาการกับกิจกรรมในกลุ่มสาระอื่นๆ

๗.๑.๒ เผยแพร่ผลงานภายในสถานศึกษา การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ผ่านเว็บไซต์ของสถานศึกษา <https://nkkw.thai.ac/home> หรือนำไปต่อยอดด้วยการบูรณาการกับกิจกรรมในกลุ่มสาระอื่นๆ



เว็บไซต์ของโรงเรียน <https://nkkw.thai.ac/home>



การสร้างและพัฒนาสื่อด้วย Learning by Library ผ่านระบบ OBEC Content Center

๗.๑.๓ เผยแพร่ผลงานภายนอกโรงเรียน การเผยแพร่รูปแบบการบริหารสถานศึกษาสู่
การเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยใช้นวัตกรรม U SMART D Model ให้กับสถานศึกษาอื่น อาทิ
โรงเรียนบ้านผืนดิน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต ๔
โรงเรียนวัดดำนาน (วรพัฒน์ประชารักษ์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัทลุง เขต ๑
โรงเรียนโรงเรียนบ้านไร่ใหม่พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบุรีเขต ๒ เป็นต้น
และเผยแพร่กิจกรรมการเรียนรู้กับเพื่อนครูเกี่ยวกับการสร้างและพัฒนาสื่อด้วย Learning by Library
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่otechnologyดิจิทัล OBEC Content Center อาทิ โรงเรียนบ้านปากเหมื่อน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาพัทลุง เขต ๒ และโรงเรียนประตู่โพธิ์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาปัตตานี

๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๒.๑ ได้รับรางวัลผลงานที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับคุณภาพดี ประเภท
ผู้สร้างสื่otechnologyดิจิทัล ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



๘. บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐)*. กรุงเทพมหานคร.
- ณรงค์ฤทธิ์ พันธุ์พละ. (๒๕๖๗). *Guardian of Justice การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม*. เว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๖๕๗๔๔>.
- ธวัชชัย เถาว์ชาลี. (๒๕๖๘). *ต้นไม้แห่งคุณค่า พัฒนาเยาวชน*. เว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๙๐๕๖๐>.
- วีรวัฒน์ บุญโต. (๒๕๖๘). *ละครสั้นการต่อต้านทุจริต*. เว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๘๙๒๔๐>.
- สินาภรณ์ วรรณศิลป์. (๒๕๖๗). *วิชาการป้องกันการทุจริต ๑*. เว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๘๖๘๒๘>.
- สุรัชย์ ทะสุตตะ. (๒๕๖๘). *Infographic ความละเอียดต่อการทุจริต*. เว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๘๙๐๒๐>.
- เสรี โรจนรัตน์. (๒๕๖๗). *ใบงานวิชาด้านทุจริต ม.๑*. เว็บไซต์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๘๐๔๔๓>.
- สังัด อุทรานันท์. (๒๕๓๐). *การนิเทศการศึกษา หลักการ ทฤษฎีและการปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๐). *หลักสูตรการอบรมเชิงปฏิบัติการประกอบการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่otechnoเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพมหานคร.
- สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๗). *แนวทางการขับเคลื่อนระบบคลังสื่otechnoเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)*. กรุงเทพมหานคร.

ลงชื่อ ผู้รายงาน

(นางสาวแวนาเดีย แวบราเฮง)

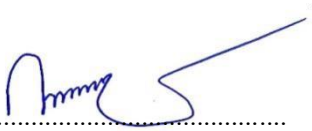
วันที่ ๒๙ เดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่า

- ☒ ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ
- ☒ พิจารณาแล้วเห็นว่า นางสาววนาเดีย แวบราเฮง

ตำแหน่ง ครู เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ และนำสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
บูรณาการพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียน
ในศตวรรษที่ ๒๑ ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สมควรได้รับการยกย่อง
เป็นแบบอย่าง

ลงชื่อ 

(นางสาวกาญจรี หมื่นอักษร)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนนิคมควนชนวิทยา

วันที่ ๒๙ เดือนพฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

ภาคผนวก



กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รหัสวิชา ส๒๒๒๐๓ รายวิชาการป้องกันการทุจริต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตน

เวลา ๖ ชั่วโมง

และผลประโยชน์ส่วนรวม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบและระบบคิดฐานสอง เวลา ๑ ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาววนาเดีย แวברהเฮง

๑. ผลการเรียนรู้

- ๑.๑ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม
- ๑.๒ สามารถคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวมได้
- ๑.๓ ตระหนักและเห็นความสำคัญของการต่อต้านและป้องกันการทุจริต

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

ความรู้ (K)

- ๑) นักเรียนบอกความหมายของประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวมได้อย่างถูกต้อง

ทักษะกระบวนการ (P)

- ๑) นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสองและระบบคิดฐานสิบได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) (เฉพาะที่เกิดในแผนการจัดการเรียนรู้)

- | | |
|--|---|
| ☐ ๑. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☒ ๕. อยู่อย่างพอเพียง |
| ☒ ๒. ซื่อสัตย์สุจริต | ☒ ๖. มุ่งมั่นในการทำงาน |
| ☒ ๓. มีวินัย | ☐ ๗. รักความเป็นไทย |
| ☒ ๔. ใฝ่เรียนรู้ | ☒ ๘. มีจิตสาธารณะ |

๒. สาระสำคัญ/แนวคิดหลัก

การเข้าใจความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบและฐานสองช่วยให้ผู้เรียนคิดอย่างมีเหตุผล รอบคอบ และไม่บิดเบือนข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับคุณธรรมเรื่องความซื่อสัตย์ เที่ยงธรรม และการป้องกันการทุจริต

๓. สาระการเรียนรู้

เรื่อง ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบ และระบบคิดฐานสอง

๓.๑ ความหมายของการวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) พจนานุกรมฉบับเฉลิมพระเกียรติพุทธศักราช ๒๕๓๐ (๒๕๓๐: ๔๙๒) คำว่า คิดหมายถึง นึกคิด ระลึก ตรึกตรอง ส่วนคำว่า วิเคราะห์ หมายถึงว่า ดู สังเกต ใคร่ครวญ อย่างละเอียดรอบครอบในเรื่องราวต่างๆ อย่างมีเหตุผล โดยหาส่วนดี ส่วนบกพร่อง หรือจุดเด่นจุดด้อยของเรื่องนั้นๆ แล้ว เสนอแนะสิ่งที่ดีที่ที่เหมาะสมอย่างยุติธรรม

๓.๒ ความหมายของระบบคิดฐานสอง

ระบบคิดฐาน ๒ (Digital) เป็นระบบคิดที่สามารถแยกเรื่องประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวมออกจากกันได้อย่างชัดเจน ไม่นำมารวมกัน สิ่งไหนถูกสิ่งไหนผิด สิ่งไหนทำได้สิ่งไหนทำไม่ได้ ผลประโยชน์ส่วนรวมย่อมสำคัญกว่าผลประโยชน์ส่วนตน ควรยึดผลประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก

๓.๓ ความหมายของระบบคิดฐานสิบ

ระบบคิดฐาน ๑๐ (Analog) คือ โอกาสที่มีทางเลือกหลายทาง มักเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน มากกว่าประโยชน์ส่วนรวม แยกแยะไม่ออกว่าสิ่งใดควรปฏิบัติสิ่งใดไม่ควรปฏิบัติ พฤติกรรมที่แสดงออกของระบบคิดฐาน ๑๐ ที่ไม่ควรปฏิบัติ เช่น นำไม้กวาดของโรงเรียนไปใช้ที่บ้าน ไม่ปิดก๊อกน้ำหลังจากเลิกใช้ เอาผลงานของเพื่อนมาเป็นของตนเอง รับสิ่งของเพื่อแลกกับคะแนนเสียงเลือกตั้งต่างๆ เป็นต้น

๔. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C) (เฉพาะที่เกิดในแผนการจัดการเรียนรู้)

- ☒ ๔.๑ ความสามารถในการสื่อสาร
- ☒ ๔.๒ ความสามารถในการคิด
- ☒ ๔.๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ☒ ๔.๔ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ☐ ๔.๕ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๕. จุดเน้นสู่การพัฒนาผู้เรียน

ความสามารถและทักษะของผู้เรียนศตวรรษที่ ๒๑ (๓Rs x ๘Cs x ๒Ls)

- ☒ R๑- Reading (อ่านออก) ☐ R๒- (W)riting (เขียนได้) ☐ R๓ - (A)Rithmetics (คิดเลขเป็น)
- ☒ C๑ - Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)
- ☒ C๒ - Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม)
- ☐ C๓ - Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)
- ☒ C๔ - Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)
- ☐ C๕ - Communications, Information and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)
- ☐ C๖ - Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร)
- ☒ C๗ - Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)
- ☒ C๘ - Compassion (ความมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม จริยธรรม)
- ☒ L๑ - Learning (ทักษะการเรียนรู้) ☒ L๒ - Leadership (ทักษะความเป็นผู้นำ)

๖. การบูรณาการตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (เฉพาะที่เกิดในแผนการจัดการเรียนรู้)

- ☐ บูรณาการกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- ☐ บูรณาการกับประชาคมอาเซียน
- ☒ บูรณาการกับค่านิยม ๑๒ ประการ
- ☐ ๑. มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

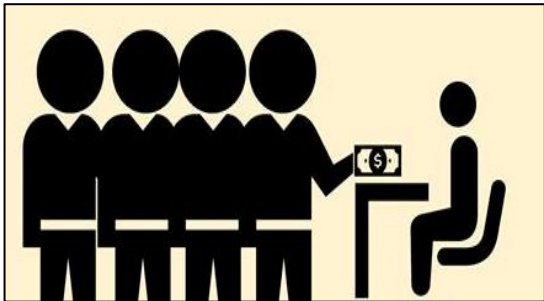
- ☒ ๒. ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงามเพื่อส่วนรวม
- ☐ ๓. กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์
- ☒ ๔. ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม
- ☐ ๕. รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม
- ☒ ๖. มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ หวังดีต่อผู้อื่น เพื่อแม่และแบ่งปัน
- ☒ ๗. เข้าใจ เรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขที่ถูกต้อง
- ☒ ๘. มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่
- ☒ ๙. มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ รู้ปฏิบัติตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงตามพระราชดำรัสของ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อยามจำเป็น มีไว้พอกิน
พอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่ายจำหน่าย และพร้อมที่จะขยายกิจการเมื่อมีความพร้อมและมี
ภูมิคุ้มกันที่ดี
- ☒ ๑๐. มีความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำหรือกิเลส
- ☐ ๑๑. ละอายเกรงกลัวต่อบาปตามหลักของศาสนา
- ☒ ๑๒. คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมและของชาติมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง
- ☐ บุรณการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้ (ระบุ)
- ☐ อื่นๆ (ระบุ)

๗. หลักฐานการเรียนรู้
ชิ้นงาน/ภาระงาน
มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด

๘. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยใช้การอุปนัย ๕๐ นาที)

๘.๑ ขั้นยกตัวอย่าง (๗ นาที)

- ๑) ครูทักทายนักเรียน พร้อมแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา
- ๒) ครูให้นักเรียน “ตบมือ ตบอ ก ตบไหล่” เพื่อเพิ่มพลังประสิทธิภาพการเรียนรู้ ด้วย
เคลื่อนไหวร่างกายในท่าต่าง ๆ ตามจังหวะง่าย ๆ กับ Brain Break
- ๓) ครูนำเสนอภาพ ๒ ภาพ แล้วตั้งประเด็นคำถาม ดังนี้



ภาพที่ ๑ การยืนเข้าแถวซื้อของอย่างเป็นระเบียบ
ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปราม
การทุจริตแห่งชาติ. (ป.ป.ช.). (n.d.). ภาพสื่อรณรงค์
ต่อต้านการทุจริต. สืบค้นจาก <https://www.nacc.go.th>



ภาพที่ ๒ การแซงคิวซื้อของ
ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและ
ปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ. (ป.ป.ช.). (n.d.).
ภาพสื่อรณรงค์ต่อต้านการทุจริต. สืบค้นจาก
<https://www.nacc.go.th>

- (๑) ภาพดังกล่าวเป็นภาพเกี่ยวกับอะไร
 - (๒) พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นอย่างไร
 - (๓) นักเรียนคิดว่าภาพใดควรปฏิบัติ และภาพใดไม่ควรปฏิบัติ
 - (๔) ภาพใดสื่อถึงระบบการคิดฐานสอง และภาพใดสื่อถึงระบบคิดฐานสิบ
- ๔) จากคำตอบของผู้เรียน ผู้สอนเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบ และระบบคิดฐานสอง

๘.๒ ขั้นศึกษาและวิเคราะห์ (๒๕ นาที)

- ๑) นักเรียนทำกิจกรรม “มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด” โดยครูนำเสนอภาพเกี่ยวกับการทุจริต ดังนี้



ภาพการยื่นเงินให้เจ้าหน้าที่

สืบค้นจาก <https://www.voathai.com/a/transparency-international-bribery-report/๔๕๖๙๑๗๘.html>

- ๒) ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็นกลุ่มละ ๔-๕ คน และให้ตัวแทนกลุ่มมารับกระดาษคำถาม

คำถามสำหรับวิเคราะห์	ตัวอย่างคำตอบ (คาดหวัง)
ภาพนี้เกิดพฤติกรรมอะไร	การติดสินบน / การใช้เส้นสาย
ใครได้ประโยชน์	คนที่ให้เงิน
ใครเสียประโยชน์	คนอื่นที่ไม่ได้ใช้เงินซื้อสิทธิ
ผลกระทบต่อสังคมคืออะไร	ความไม่เท่าเทียม ความอยุติธรรม

- ๓) แทรกกิจกรรมเสริม “จับผิดผลประโยชน์” เพื่อฝึกแยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม
- ๔) แจกแผ่นป้ายสีให้กลุ่มละ ๒ สี ได้แก่
- สีแดง = ผลประโยชน์ส่วนตน
 - สีเขียว = ผลประโยชน์ส่วนรวม
- ๕) ครูนำเสนอวิดีโอเรื่อง "ผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวม" จากระบบสื่อดิจิทัล OBEC Content Center ใช้เวลาประมาณ ๒.๓๖ น.



สื่อการเรียนรู้วีดิทัศน์เรื่อง "ละครสั้นการต่อต้านทุจริต"
จัดทำโดย: วีรวัฒน์ บุญโต สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต ๔
แหล่งที่มา: แพลตฟอร์มคลังความรู้ดิจิทัล สพฐ. (OBEC Content Center)

จากนั้นตั้งประเด็นคำถาม ดังนี้

- (๑) จากวิดีโอที่นักเรียนชมไป ตัวละครตัดสินใจเลือกทำสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ และนักเรียนคิดว่าอะไรคือจุดตัดสินใจที่สำคัญที่สุดในสถานการณ์นั้น
- (๒) นักเรียนคิดว่าในละครสั้นเรื่องนี้ สิ่งใดคือ ผลประโยชน์ส่วนตน และสิ่งใดคือ ผลประโยชน์ส่วนรวม
- (๓) ถ้านักเรียนต้องเป็นตัวละครในสถานการณ์นั้น นักเรียนจะมีวิธีเลือกตัดสินใจให้เป็นผลประโยชน์ต่อส่วนรวมได้อย่างไร
- (๔) นักเรียนคิดว่าการแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตน และผลประโยชน์ส่วนรวมมีความสำคัญอย่างไรต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมโรงเรียนของเรา

ครูอธิบายเพิ่มเติม จากวิดีโอเราได้เห็นตัวอย่างหนึ่งแล้ว ต่อไปครูมีสถานการณ์จำลองที่หลากหลายกว่าเดิม ซึ่งนักเรียนจะต้องช่วยกันวิเคราะห์และจำแนกให้ชัดเจนว่าสถานการณ์เหล่านี้เป็น ผลประโยชน์ส่วนตน หรือ ผลประโยชน์ส่วนรวม โดยใช้แผ่นป้ายสีช่วยในการตัดสินใจของกลุ่ม

๖) จากนั้นแจก “การ์ดสถานการณ์” ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งในแต่ละการ์ดจะมีสถานการณ์หรือประโยคสั้น ๆ เช่น คนหนึ่งช่วยเหลือเพื่อนร่วมงานเพื่อให้ได้โบนัส/ ชุมชนร่วมกันทำความสะอาดถนนในหมู่บ้าน/ นักเรียนช่วยกันลดขยะโรงเรียน/ เจ้าหน้าที่รับเงินสินบนเพื่ออนุมัติใบอนุญาต

๗) ให้แต่ละกลุ่มอ่านสถานการณ์ แล้วร่วมกันพิจารณาว่า สถานการณ์นั้นเป็น ผลประโยชน์ส่วนตน หรือ ผลประโยชน์ส่วนรวม และติดแผ่นป้ายสี (แดงหรือเขียว) ลงบนกระดานกิจกรรมครูที่เตรียมไว้ตามสถานการณ์ที่ได้รับ

๘) ครูสรุปและถามคำถามเพิ่มเติม ดังนี้

- (๑) เพราะเหตุใดถึงเลือกผลประโยชน์แบบนั้น
- (๒) ถ้าเป็นแบบนี้จะส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างไร
- (๓) เราควรส่งเสริมผลประโยชน์ส่วนรวมอย่างไร

๘.๓ ขั้นสรุปหลักการ (๑๐ นาที)

- ๑) กิจกรรม “ซุหลักคุณธรรม” โดยครูอธิบายหลักคุณธรรม ๕ ประการที่ช่วยป้องกันการทุจริต ได้แก่
- ซื่อสัตย์ – มีวินัย – พอเพียง – รับผิดชอบ – จิตสาธารณะ
- ๒) นักเรียนช่วยกันสรุปว่า พฤติกรรมในภาพขาดคุณธรรมข้อใดบ้าง
- ๓) ให้นักเรียนเขียนข้อความรณรงค์ เช่น “**ไม่ซื้อสิทธิ ไม่ขายเสียง สร้างสังคมโปร่งใส**”
- “ซื่อสัตย์ แม้ไม่มีใครเห็น”

๘.๔ ขั้นประเมินผลการเรียนรู้ (๘ นาที)

- ๑) ครูให้นักเรียนประเมินตนเองด้วยการวัดขั้นบันได ๔ ระดับ ดังนี้
- (จากไม่รู้ → เข้าใจ → ปฏิบัติได้ → รณรงค์ได้)

ขั้น	ระดับความเข้าใจ	คำอธิบาย	☒ เลือก
๑	ยังไม่รู้	ฉันยังไม่แน่ใจว่า “การทุจริต” คืออะไร และมีผลอย่างไร	☐
๒	เข้าใจแล้ว	ฉันเข้าใจแล้วว่าการทุจริตคืออะไร และรู้ว่าผิด	☐
๓	ปฏิบัติได้	ฉันพยายามไม่ทุจริต และกล้าปฏิเสธการกระทำที่ไม่ถูกต้อง	☐
๔	รณรงค์ได้	ฉันสามารถแนะนำหรือรณรงค์ให้ผู้อื่นไม่ทุจริตได้ด้วย	☐

- ๒) ให้นักเรียนกลุ่มเดิมที่แบ่งไว้ (กลุ่ม ๔-๕ คน) เลือกสืตัวแทนกลุ่ม (แดง/น้ำเงิน/เขียว/เหลือง/ม่วง) ตามหน้าจอเกม



เกมการศึกษา เรื่อง "Guardian of Justice การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม"

แหล่งที่มา: แพลตฟอร์มคลังความรู้ดิจิทัล สพฐ. (OBEC Content Center)

- ๓) แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน ๑ คน เพื่อถือโทรศัพท์ประจำกลุ่ม" โดยเพื่อนในกลุ่มสามารถช่วยกันวิเคราะห์คำตอบก่อนที่จะตัวแทนจะกดเลือกสีในโทรศัพท์
- ๔) เมื่อเกมจบลง ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคะแนนแต่ละสี

ครูอธิบายเพิ่มเติม เห็นไหมคะว่าทุกสีสามารถแยกแยะผลประโยชน์ได้ดีเยี่ยม และนี่คือหัวใจสำคัญของการป้องกันการทุจริต ซึ่งนอกจากความสนุกแล้ว สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมนี้คือหลักคุณธรรม ๕ ประการ

๕) ครูให้การบ้านนักเรียน ด้วยการสะท้อนคิดด้วยการประเมินตนเอง พร้อมเขียนบันทึกสั้น ๆ ลงในสมุด ในหัวข้อดังนี้

(๑) ถ้าฉันเจอสถานการณ์แบบในภาพ ฉันจะ...

(๒) ฉันคิดอย่างไรกับการทุจริตในชีวิตประจำวัน

๖) ผู้เรียนตอบคำถามจากประเด็นคำถามที่กำหนดให้ ดังนี้

๑) จากที่เราเรียนเรื่องระบบคิดฐานสิบและฐานสอง นักเรียนคิดว่าความเข้าใจเรื่องนี้ช่วยให้เราคิดอย่างไร (การเข้าใจความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบและฐานสองช่วยให้ผู้เรียนคิดอย่างมีเหตุผล รอบคอบและไม่บิดเบือนข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับคุณธรรมเรื่องความซื่อสัตย์ เที่ยงธรรม และการป้องกันการทุจริต) (GEN)

๙. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๙.๑ สื่อการเรียนรู้

๙.๑ PowerPoint เรื่อง ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบ และระบบคิดฐานสอง

๙.๒ ภาพประกอบกิจกรรม

๙.๓ เอกสารวัดชั้นบันได ๔ ระดับ

๙.๔ ใบกิจกรรม มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด

๙.๕ กระดาน

๙.๖ บัตรคำ/บัตรภาพ จากกิจกรรมจับผิดผลประโยชน์

๙.๗ เกมการศึกษา เรื่อง "Guardian of Justice การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม"

๙.๘ สื่อการเรียนรู้วิถีทัศน์เรื่อง "ละครสั้นการต่อต้านทุจริต"

๙.๒ บรรณานุกรม

ณรงค์ฤทธิ์ พันธุ์พละ. (๒๕๖๗). Guardian of Justice การคิดแยกแยะระหว่างผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม. เว็บไซต์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๖๕๗๔๔>.

วีรวัฒน์ บุญโต. (๒๕๖๘). ละครสั้นการต่อต้านทุจริต. เว็บไซต์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๘๙๒๔๐>

ทิตินา แคมมณี. (๒๕๕๑). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ ๘. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.

สำนักงาน ป.ป.ช. (๒๕๕๑). หลักสูตรต้านทุจริตศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๑ (กลุ่มทหารและตำรวจ).

สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ๒๕๕๑. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุม

สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๑๘๙๒๔๐>

๑๐. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

๑๐.๑ กรอบการวัดและประเมินผลตามขอบเขตการเรียนรู้

สิ่งที่วัดผล	วิธีวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) ๑. นักเรียนบอกความหมายของ ประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวมได้ อย่างถูกต้อง	- การถามและการ ตอบคำถาม	- คำถาม - ใบกิจกรรม	- ระดับพอใช้ขึ้นไป/ ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ๑. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความ แตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสอง และระบบคิดฐานสิบได้	- การถามและการ ตอบคำถาม - บัตรคำ	- คำถาม - ใบกิจกรรม	-ระดับพอใช้ขึ้นไป/ ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๑. ซื่อสัตย์สุจริต ๒. มีวินัย ๓. ใฝ่เรียนรู้ ๔. อยู่อย่างพอเพียง ๕. มุ่งมั่นในการทำงาน ๖. มีจิตสาธารณะ	- การถามและการ ตอบคำถาม - การอภิปราย - การแสดงความ คิดเห็น	- แบบสังเกต พฤติกรรม - คำถาม	- ระดับพอใช้ขึ้นไป/ ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C) ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด ๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา ๔. ความสามารถในการใช้ทักษะ ชีวิต	- การสังเกต พฤติกรรม - การถามและการ ตอบคำถาม	- คำถาม - ใบกิจกรรม	- ระดับพอใช้ขึ้นไป/ ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์

๑๐.๒ เกณฑ์การประเมินผลงาน

๑) ใบกิจกรรมมองภาพให้ลึก คิดให้ชัด

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			น้ำหนัก	คะแนน
	๓	๒	๑		
๑. ความถูกต้อง	แสดงความเข้าใจอย่างชัดเจน ถูกต้อง และลึกซึ้ง ๑) สามารถวิเคราะห์หรือแยกแยะได้ตรงประเด็น ๒) ให้เหตุผลได้ชัดเจน มีความคิดเป็นระบบ	แสดงความเข้าใจในระดับหนึ่ง อาจยังไม่ครบถ้วน ๑) วิเคราะห์ได้บางส่วน แต่ยังมีจุดคลาดเคลื่อน ๒) เหตุผลยังไม่ชัดเจน หรือยังขาดการเชื่อมโยงที่ดี	แสดงความเข้าใจคลาดเคลื่อนหรือไม่เข้าใจเนื้อหา ๑) วิเคราะห์ไม่ตรงประเด็นหรือไม่มีเหตุผลรองรับ ๒) ไม่สามารถอธิบายหรือเชื่อมโยงแนวคิดได้	๒	๖
รวม					๖

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
๕ - ๖	ดี
๓ - ๔	พอใช้
๑ - ๒	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป/ร้อยละ ๖๐

๒) กิจกรรมจับผิดผลประโยชน์

รายการประเมิน	ระดับคะแนน				น้ำหนัก	คะแนน
	๔	๓	๒	๑		
๑. แยกแยะผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวมได้ถูกต้อง	แยกแยะสถานการณ์ได้ถูกต้องทุกใบ	แยกแยะสถานการณ์ได้ถูกต้องเกือบทั้งหมด	แยกแยะถูกบางกรณี แต่บางใบยังสับสน	แยกแยะผิดหลายกรณี ไม่เข้าใจหลักการ	๑	๔
รวม						๔

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
๓ - ๔	ดี
๒	พอใช้
๑	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป/ร้อยละ ๖๐

๑๐.๓ เกณฑ์การประเมินด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓	๒	๑
๑. ความสามารถในการสื่อสาร	ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ สื่อสารได้ชัดเจน ใช้คำพูด/ภาษากายที่เหมาะสม มีความมั่นใจ รับฟังผู้อื่นและโต้ตอบอย่างสร้างสรรค์	สื่อสารพอเข้าใจ มีจุดที่ไม่ชัดเจน ใช้คำพูดได้บางส่วน ฟังและตอบโต้ได้ระดับหนึ่ง	ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้
๑.๑ ทักษะการอธิบายความรู้			
๒. ความสามารถในการคิด	วิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีเหตุผล เห็นความสัมพันธ์ และแยกแยะประเด็นหลัก/รองได้ดี	วิเคราะห์ได้บางส่วน เห็นภาพรวมแต่ยังไม่ลึกซึ้ง อาจสับสนในบางประเด็น	วิเคราะห์ผิดพลาด ไม่เข้าใจความสัมพันธ์ของข้อมูล หรือไม่สามารถวิเคราะห์ได้เลย
๒.๑ ทักษะการคิดวิเคราะห์			
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา	เลือกแนวทางแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม ใช้เหตุผลตัดสินใจได้ดี มีขั้นตอน	มีแนวทางแก้ปัญหา แต่ยังไม่รอบคอบหรือขาดความชัดเจนในการตัดสินใจ	ไม่สามารถหาทางออกของปัญหาได้ หรือเลือกแนวทางที่ไม่เหมาะสม
๓.๑ ทักษะการแก้ปัญหา			
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	เชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงได้ดี สามารถประยุกต์ใช้ในการตัดสินใจ หรือสร้างแนวทางใหม่	ประยุกต์ใช้ได้บางส่วน แต่ยังไม่เชื่อมโยงชัดเจน หรือยังยึดติดกับตัวอย่างเดิม	ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในบริบทใหม่ได้ หรือไม่เข้าใจวิธีประยุกต์ใช้เลย
๔.๑ ทักษะการประยุกต์ใช้			

การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
๙ - ๑๒	ดี
๕ - ๘	พอใช้
ต่ำกว่า ๔	ควรปรับปรุง

๑๐.๔ เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓	๒	๑
๑. ซื่อสัตย์สุจริต	๑) ไม่ลอกเพื่อน ๒) ไม่ช่วยเพื่อนปกปิดความจริง	ขาด ๑ ข้อ	ขาดมากกว่า ๑ ข้อ
๒. มีวินัย	๑) เข้าเรียนตรงต่อเวลา ๒) ไม่ส่งเสียงรบกวนในชั้นเรียน ๓) แต่งกายเรียบร้อย	ขาด ๑ ข้อ	ขาดมากกว่า ๑ ข้อ
๓. ใฝ่เรียนรู้	๑) จัดจ้อกับสิ่งที่เรียน ๒) มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน ๓) ตอบคำถามในชั้นเรียน/ แสวงหาคำตอบ	ขาด ๑ ข้อ	ขาดมากกว่า ๑ ข้อ
๔. อยู่อย่างพอเพียง	๑) ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ๒) ไม่ฟุ่มเฟือย ๓) พอประมาณ	ขาด ๑ ข้อ	ขาดมากกว่า ๑ ข้อ
๕. มุ่งมั่นในการทำงาน	๑) มีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียน การสอนตลอดเวลา ๒) มีความกระตือรือร้นในการร่วม กิจกรรมในชั้นเรียนและแสวงหา ความรู้ในสิ่งที่เรียนอยู่เสมอ	ขาด ๑ ข้อ	ขาดมากกว่า ๑ ข้อ
๖. มีจิตสาธารณะ	๑) ช่วยงานส่วนรวมโดยไม่หวัง ผลตอบแทน ๒) เสนอช่วยเพื่อนหรือครู	ขาด ๑ ข้อ	ขาดมากกว่า ๑ ข้อ

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ
๑๓ – ๑๕	ดี
๗ – ๑๒	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	ควรปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ระดับพอใช้ขึ้นไป

๑๐.๕ เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
สอดคล้องกับคุณลักษณะ ๕ ประการของโครงการโรงเรียนสุจริต

คุณลักษณะ	กิจกรรม/วิธีการ ที่สอดคล้อง	ผลที่เกิดขึ้น
ทักษะกระบวนการคิด	- วิเคราะห์ภาพการทุจริตในกิจกรรม “มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด” - ตอบคำถาม วิเคราะห์เหตุผล	- นักเรียนฝึกคิดอย่างมีเหตุผล รู้จักตั้งคำถาม วิเคราะห์สถานการณ์ - เห็นความเชื่อมโยงของผลประโยชน์กับ ผลกระทบต่อสังคม
มีวินัย	- ทำงานกลุ่มตามขั้นตอน - ใช้เวลาทำกิจกรรมอย่างมีระบบ และเคารพกติกา	- นักเรียนตรงต่อเวลา เคารพกฎกติกาของกลุ่ม และชั้นเรียน - ปฏิบัติตามขั้นตอนกิจกรรมได้ครบถ้วน
ซื่อสัตย์สุจริต	- วิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวกับการโกง การเอาเปรียบ - แยกแยะสิ่งที่ถูกและผิด	- นักเรียนรู้จักแยกแยะสิ่งที่สุจริต/ไม่สุจริต - ตระหนักถึงคุณค่าของความซื่อสัตย์ และไม่เห็นดีเห็น งามกับการทุจริต
อยู่อย่างพอเพียง	- พิจารณาสถานการณ์ที่แสดงถึงความโลภ หรือการได้เปรียบโดยไม่ชอบ - ถกเถียงผลกระทบจากการไม่รู้จักรั้วพอ	- นักเรียนเรียนรู้ว่า การแสวงหาผลประโยชน์ เกินพอดีอาจทำร้ายส่วนรวม - เห็นคุณค่าของการดำเนินชีวิตอย่าง พอประมาณ
จิตสาธารณะ	- กิจกรรม “จับผิดผลประโยชน์” ที่เน้น แยกผลประโยชน์ส่วนรวม - ทำงานร่วมกันในกลุ่ม แบ่งปันความคิด ให้เห็น	- นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการ ช่วยเหลือส่วนรวม - มีความคิดเสียสละ เห็นคุณค่าของความ ร่วมมือเพื่อสังคม

กิจกรรมที่สอดคล้องกับปณิญาโรงเรียนสุจริต

ปณิญา	กิจกรรม/วิธีการ ที่สอดคล้อง	ผลที่เกิดขึ้น
การปลูกฝัง	- กิจกรรม “มองภาพให้ลึก คิดให้ชัด” วิเคราะห์พฤติกรรมทุจริต พร้อมสะท้อน ผลกระทบ - บูรณาการเรื่องซื่อสัตย์ สุจริต ผ่าน สถานการณ์	- นักเรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่ “ควร-ไม่ควร” - ตระหนักถึงผลเสียของการทุจริต และเห็นคุณค่าของ ความซื่อสัตย์
การป้องกัน	- กิจกรรม “จับผิดผลประโยชน์” แยกแยะผลประโยชน์ส่วนตน/ส่วนรวม - วิเคราะห์สถานการณ์จำลอง เพื่อให้รู้จัก ตัดสินใจอย่างมีจริยธรรม	- นักเรียนมีทักษะคิดวิเคราะห์ แยกแยะถูกผิดได้ด้วย ตนเอง - ป้องกันการตกเป็นเหยื่อหรือผู้ร่วมทุจริตในอนาคต
การสร้าง เครือข่าย	- ทำงานกลุ่ม ร่วมกันวิเคราะห์และอภิปราย สถานการณ์ - ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ การร่วมมือในกลุ่ม	- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มและโรงเรียน - นักเรียนพร้อมสนับสนุนและช่วยกันสร้างสังคม โรงเรียนที่ซื่อสัตย์โปร่งใส

๑๑. กิจกรรมเสนอแนะ/กิจกรรมต่อเนื่อง

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ 
(นางสาววนาเดีย แวברהง)
ตำแหน่ง ครู

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้	ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย
ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้แล้วมีความคิดเห็นดังนี้ ๑. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ☒ ดีมาก ☐ ดี ☐ พอใช้ ☐ ควรปรับปรุง ๒. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้ ☒ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม ☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป ๓. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ☒ นำไปใช้ได้จริง ☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้ ๔. ข้อเสนอแนะอื่นๆ	ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้แล้วมีความคิดเห็นดังนี้ ๑. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ☒ ดีมาก ☐ ดี ☐ พอใช้ ☐ ควรปรับปรุง ๒. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้ ☒ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม ☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป ๓. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ☒ นำไปใช้ได้จริง ☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้ ๔. ข้อเสนอแนะอื่นๆ
(ลงชื่อ)  (นางสาวกรกานต์ เอียดแจ่ม) หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้	(ลงชื่อ)  (นางสาวพนิตา ศรีสุวรรณ) หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง ความแตกต่างระหว่างระบบคิดฐานสิบ และระบบคิดฐานสอง

๑. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

๑. นักเรียนจำนวน.....๒๙.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....๒๙.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....๑๐๐.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....๐.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....-.....

๒. ผลการเรียนรู้

๒.๑ ด้านความรู้ (K)

๑) นักเรียนสามารถบอกความหมายของ ประโยชน์ส่วนตัว และประโยชน์ส่วนรวมได้อย่างถูกต้อง

๒) เข้าใจความแตกต่างและตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

๒.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

๑) นักเรียนสามารถวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง ระบบคิดฐานสองและ
.....ระบบคิดฐานสิบได้.....

๒) ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน

๒.๓ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

๑) ซื่อสัตย์สุจริต: ตระหนักถึงความสำคัญของความซื่อสัตย์ ไม่ยอมรับพฤติกรรมทุจริต

๒) มีวินัย: ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกาอย่างเคร่งครัด

๓) มุ่งมั่นในการทำงาน: ขยันตั้งใจ ทำงานจนสำเร็จ

๔) ใฝ่เรียนรู้: มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง

๕) อยู่อย่างพอเพียง: รู้จักพอประมาณ ไม่โลภมาก ใช้ทรัพยากรอย่างเหมาะสม

๖) มีจิตสาธารณะ: ใส่ใจและช่วยเหลือส่วนรวม มีน้ำใจต่อผู้อื่น

๒.๔ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (C)

๑) นักเรียนแสดงทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล

๒) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓) มีความรับผิดชอบและการตัดสินใจที่ถูกต้องตามหลักจริยธรรม

๓. บรรยากาศการเรียนรู้

๑) ครูสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้าง ให้นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี

๒) ส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่ม ให้ร่วมกันวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความเห็น

๓) บรรยากาศเป็นมิตร มีความเคารพซึ่งกันและกัน

๔) ใช้กิจกรรมที่กระตุ้นความคิดและสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องคุณธรรมและจริยธรรม

๔. การปรับเปลี่ยนแผนการจัดการเรียนรู้ (ถ้ามี)

.....-

๕. ข้อค้นพบด้านพฤติกรรมการสอน

.....-

๖. อื่นๆ

.....-

ลงชื่อ

(นางสาววนาเดีย แววราเฮง)

ตำแหน่ง ครู

ปัญหา/สิ่งที่พัฒนา/แนวทางการแก้ไขหรือพัฒนา

ปัญหา/สิ่งที่พัฒนา	สาเหตุของปัญหา/สิ่งที่พัฒนา	แนวทางการแก้ไข/พัฒนา	ผลการแก้ไข/พัฒนา

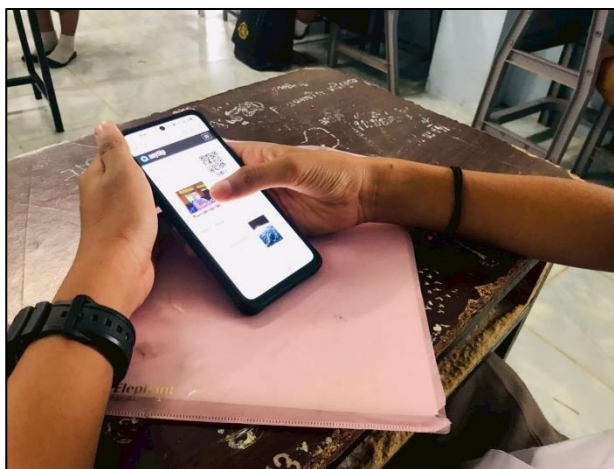
ลงชื่อ 
(นางสาววนาเดย์ แวברהเฮง)
ตำแหน่ง ครู

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๑ - ๑๕	ดี
๖ - ๑๐	พอใช้
๑ - ๕	ปรับปรุง

ภาพการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านระบบ OBEC Content Center



นักเรียนเข้าใช้งาน ระบบ OBEC Content Center



นักเรียนกำลังศึกษาสื่อการเรียนรู้ในระบบ OBEC Content Center

เครื่องมือสำหรับการวัดและประเมินผล

๑. การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ด้วยการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC)

ข้าพเจ้าจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อนวัตกรรมดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ ด้วยกระบวนการ PDCA โดยยึดหลัก ADDIE Model และมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ด้วยการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ของนวัตกรรมดังกล่าวจากผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบพิจารณา จำนวน ๓ ท่าน ได้แก่

๑) นางสาวอุสนี อุแม่

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต ๓

๒) นายมูฮำหมัดอิติร์ส เจะบะการ

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบานา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปัตตานี เขต ๓

๓) นางสาวกาญจจิรี หมื่นอักษร

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง

ตารางแบบแสดงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบพิจารณานวัตกรรม

ประเด็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	+ ๑	๐	- ๑	
๑. ความสอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง				
๒. ความถูกต้องของเนื้อหา				
๓. ความเหมาะสมของนวัตกรรมในการนำไปใช้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				

สรุปผลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบพิจารณานวัตกรรม

ประเด็น	ความคิดเห็น			ค่าเฉลี่ย
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓	
๑. ความสอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง	+ ๑	+ ๑	+ ๑	๑
๒. ความถูกต้องของเนื้อหา	+ ๑	+ ๑	+ ๑	๑
๓. ความเหมาะสมของนวัตกรรมในการนำไปใช้ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+ ๑	+ ๑	+ ๑	๑
ค่าเฉลี่ยรวม				๑.๐๐

๒. การตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนนิคมควนชนวนวิทยา

ข้าพเจ้าจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ ด้วยกระบวนการ PDCA โดยยึดหลัก ADDIE Model และมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้ โดยผู้ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนนิคมควนชนวนวิทยา ด้วยกระบวนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

สรุปประเด็นในการอภิปราย

- ๑. เป็นการเรียนรู้ที่สามารถใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน นักเรียนได้ค้นคว้า คิด และปรึกษากัน
 - ๒. เป็นกระบวนการที่ช่วยเหลือนักเรียนให้คิดวิเคราะห์ได้ถูกต้อง
 - ๓. แบบฝึกหัดสอดคล้องกับสิ่งที่หลักสูตรแกนกลางได้กำหนด
 - ๔. บางขั้นตอนมีความซับซ้อนอาจจะต้องอธิบายให้ละเอียดมากขึ้น
- ๓) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้วยสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เพื่อส่งเสริมทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒

ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = ๔.๓๒ , S.D. = ๐.๖๔) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๒ มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนการสอนอยู่ในระดับมากทุกด้านเช่นกัน โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้

- ๓.๑) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x}$ = ๔.๔๗ , S.D. = ๐.๐๘)
- ๓.๒) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = ๔.๒๙ , S.D. = ๐.๖๙)
- ๓.๓) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ($\bar{x}$ = ๔.๒๖ , S.D. = ๐.๖๓)

ความคิดเห็น	คะแนนเฉลี่ย (X)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
๑. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	๔.๕๐	๐.๖๓	มากที่สุด	๒
๒. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์มากขึ้น	๔.๕๓	๐.๕๗	มากที่สุด	๑
๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด	๔.๒๗	๐.๗๔	มาก	๓
๔. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น	๔.๑๐	๐.๗๑	มาก	๔
๕. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหามากขึ้น	๔.๐๓	๐.๖๗	มาก	๕
รวม	๔.๒๙	๐.๖๙	มาก	๒

ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้				
๑. บรรยากาศของการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและกัน	๔.๕๓	๐.๕๗	มากที่สุด	๑
๒. บรรยากาศของการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ	๔.๕๓	๐.๕๗	มาก	๒
๓. บรรยากาศของการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย	๔.๓๐	๐.๖๕	มาก	๓
๔. บรรยากาศของการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น	๔.๒๐	๐.๗๖	มาก	๔
๕. บรรยากาศของการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน	๔.๑๐	๐.๖๑	มาก	๕
รวม	๔.๒๖	๐.๖๓	มาก	๓

ระดับความคิดเห็นของนักเรียนด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ระดับความคิดเห็นของนักเรียนด้านบรรยากาศการเรียนรู้

ด้านประโยชน์				
๑. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเอง	๔.๓๗	๐.๗๒	มาก	๓
๒. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	๔.๓๓	๐.๕๕	มาก	๔
๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนคิดอย่างมีเหตุผลเป็นลำดับขั้นตอน	๔.๔๓	๐.๕๗	มาก	๒
๔. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้	๔.๓๗	๐.๗๒	มาก	๓
๕. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดที่สูงขึ้น	๔.๕๗	๐.๕๐	มากที่สุด	๑
รวม	๔.๔๗	๐.๐๘	มาก	๑
รวมทั้ง ๓ ด้าน	๔.๓๒	๐.๖๔	มาก	

ระดับความคิดเห็นของนักเรียนด้านประโยชน์ที่ได้รับ

โรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพัทลุง
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ