



รายงานการดำเนินงานประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

การพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้
ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม เรื่อง “อารยธรรมตะวันตก”
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/2565

นายศุทาววัฒน์ ไชยสา
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ (ไม่มีวิทยฐานะ)
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

โรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษามหาสารคาม
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานการดำเนินงานประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานการดำเนินงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรมการ์ดเกม เรื่อง “อารยธรรมตะวันตก” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/2565 ซึ่งจัดทำขึ้นตามข้อตกลงในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนของนายศุทาววัฒน์ ไชยสา ตำแหน่งครู วิทยฐานะ (ไม่มีวิทยฐานะ) ที่แสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่สูงกว่าคาดหวังของวิทยฐานะ คือ การปรับประยุกต์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น

ข้อมูลที่ได้จากรายงานการดำเนินงานประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในครั้งนี้ ข้าพเจ้าจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้น และพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาต่อไป

นายศุทาววัฒน์ ไชยสา
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ (ไม่มีวิทยฐานะ)
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 : บทนำ	1
1. สภาพปัญหาและที่มา	1
2. จุดประสงค์.....	2
3. เป้าหมาย.....	2
4. กลุ่มเป้าหมาย.....	2
5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
6. ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	2
บทที่ 2 : วิธีการดำเนินงาน	3
1. ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (PLAN).....	3
2. ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (DO).....	3
3. ขั้นที่ 3 การตรวจสอบการปฏิบัติงาน (Check).....	3
4. ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแก้ไข (Action).....	3
บทที่ 3 : ผลการดำเนินงาน	4
1. ผลลัพธ์ของผู้เรียน	4
2. จุดเด่น/ความสำเร็จ.....	4
3. จุดที่ควรพัฒนา.....	4

บทที่ 1 : บทนำ

1. สภาพปัญหาและที่มา

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย ฝึกทักษะกระบวนการคิด บูรณาการความรู้ มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์ ขาดทักษะในการจัดการองค์ความรู้และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับชีวิตประจำวัน ทำให้ขาดความสนใจในการเรียนวิชาประวัติศาสตร์สากล ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

ทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสร้างและการเชื่อมโยงความรู้เพื่อการพัฒนาเป็นเครือข่าย (Network) โดยการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการตัดสินใจ ของผู้เรียนที่จะเลือกสรรทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งอยู่รอบตัว โดยเฉพาะข้อมูลบนเครือข่าย ออนไลน์ แล้วนำมาคัดกรองจนทำให้ทรัพยากรการเรียนรู้ต่าง ๆ เหล่านี้มีความหมายสำหรับ ตัวเอง ซึ่งเกิดจากการเชื่อมโยงกับสังคมรอบตัวและการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน และสื่อ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้สามารถเชื่อมโยงความรู้ ความคิดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้ที่เรียนรู้ร่วมกันบนสื่อสังคมออนไลน์จนผู้เรียน เกิดการเรียนรู้จนสามารถนำการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างกันเหล่านั้นมาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ การทำงานเป็นกลุ่ม การสืบเสาะแสวงหาความรู้ และการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรมการ์ดเกม เรื่อง “อารยธรรมตะวันตก” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการบูรณาการเนื้อหาวิชาวิทยาศาสตร์ในตัวชี้วัด ส.4.2 ม.4-6/1วิเคราะห์อิทธิพลของอารยธรรมโบราณ และการติดต่อระหว่างโลกตะวันออกกับ โลกตะวันตกที่มีผลต่อการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงของโลก เรื่อง อารยธรรมตะวันตก จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงเน้นการมีส่วนร่วมและความสนุกสนาน เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น พัฒนาทักษะนักเรียนให้เตรียมพร้อมสู่ทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งสามารถนำไปใช้หรือบูรณาการกับชีวิตประจำวันได้

2. จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์สากลของผู้เรียน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม
3. เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียน ร้อยละ 70 มีความรู้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น มีความคงทนในการคิดวิเคราะห์ อยู่ในระดับดีขึ้น
2. ผู้เรียน ร้อยละ 70 มีทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม เรื่อง “อารยธรรมตะวันตก” อยู่ในระดับดีขึ้น
3. ผู้เรียน ร้อยละ 80 มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน อยู่ในระดับดีขึ้น
4. ผู้เรียน ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับพอใจขึ้นไป

3.2 เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สามารถไปใช้เชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

4. กลุ่มเป้าหมาย

- 4.1. นักเรียนโรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน

5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจการการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้
- 5.2 ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ปรับไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

6. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

1- 31 สิงหาคม 2565

บทที่ 2 : วิธีการดำเนินงาน

วิธีการดำเนินงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม เรื่อง “อารยธรรมตะวันตก” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/2565 ใช้ กระบวนการดำเนินการตามหลักการ PDCA ดังต่อไปนี้

1. ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (PLAN)

1. พัฒนาตนเองให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม โดยการเข้ารับการอบรมในหลักสูตรและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาและวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ และวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม
3. ศึกษาและ วิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยจัดทำและพัฒนาวิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับผู้เรียน
4. ศึกษาและวิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยพัฒนาและเลือกใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (DO)

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรม ด้วยกิจกรรม การ์ดเกมเรื่อง “อารยธรรมตะวันตก” เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้และผลการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. วัดและประเมินผล แก้ไขและพัฒนาผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้
3. สรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. ขั้นที่ 3 การตรวจสอบการปฏิบัติงาน (Check)

1. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแก้ไข (Action)

1. นำผลการประเมินการจัดกิจกรรมของผู้ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 3 : ผลการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพัฒนาทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม เรื่อง “อารยธรรมตะวันตก” สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1/2565 มีผลการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

1. ผลลัพธ์ของผู้เรียน

1.1 ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ร้อยละ	
		เป้าหมาย	ผลลัพธ์
1	ผู้เรียนมีความรู้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สูงขึ้น มีความคงทนในการคิดวิเคราะห์ อยู่ในระดับดีขึ้นไป	ร้อยละ 70.00	ร้อยละ 87.50
2	ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม อยู่ในระดับดีขึ้นไป	ร้อยละ 70.00	ร้อยละ 75.00
3	ผู้เรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน อยู่ในระดับดีขึ้นไป	ร้อยละ 80.00	ร้อยละ 87.50
4	ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับพอใจขึ้นไป	ร้อยละ 80.00	ร้อยละ 100
สรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ที่ได้ระดับดีขึ้นไป		87.50	

1.2 ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สามารถไปใช้เชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้

2. จุดเด่น/ความสำเร็จ

1. ผู้เรียนความสนุกสนานและพึงพอใจในการเรียนรู้
2. ผู้เรียนมีทักษะการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้


3. จุดที่ควรพัฒนา

1. เพิ่มกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานจากการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรม การ์ดเกม ให้หลากหลายขึ้นตามความสนใจของผู้เรียน

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- สื่อและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- ภาพถ่ายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาประวัติศาสตร์สากล ด้วยกิจกรรมการ์ดเกม



แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 (Lesson Plan)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 หน่วยงานการเรียนรู้ที่ 3 อารยธรรมตะวันตก
 เรื่อง อารยธรรมเมโสโปเตเมีย
 วันที่..... เดือน.....พ.ศ.

ภาคเรียนที่ 1
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 ส. 4.2 ม.4 6/1วิเคราะห์อิทธิพลของอารยธรรมโบราณ และการติดต่อระหว่างโลกตะวันออกกับ โลกตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของโลก

สาระการเรียนรู้
 อารยธรรมเมโสโปเตเมีย

สมรรถนะสำคัญ

- การสื่อสาร
- การแก้ปัญหา
- การใช้เทคโนโลยี
- การคิด
- ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- ซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- อยู่อย่างพอเพียง
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

K อธิบายเกี่ยวกับความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมเมโสโปเตเมีย	P วิเคราะห์เกี่ยวกับความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมเมโสโปเตเมีย	A เห็นคุณค่าและความสำคัญของความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมเมโสโปเตเมียที่มีผลต่อการเกิดอารยธรรมของตนเอง
--	---	---

สาระสำคัญ
 เมโสโปเตเมียเป็นแหล่งอารยธรรมที่มีความเก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่ง เมโสโปเตเมียแปลว่า ดินแดนระหว่างแม่น้ำสองสายคือ แม่น้ำไทกริสและยูเฟรทีส

การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1 นักเรียนดูภาพอักษรคูนิฟอร์ม ครูตั้งคำถามอยู่ที่ใด

2 ครูเขียนคำว่า เมโสโปเตเมีย นักเรียนแสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรม

1 ครูอธิบายคำว่า "เมโสโปเตเมีย"

2 นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม ปฏิบัติดังนี้
 กลุ่มที่ 1 ศึกษาเรื่อง ชาวซูเมเรียน
 กลุ่มที่ 2 ศึกษาเรื่อง ชาวแอคคัด
 กลุ่มที่ 3 ศึกษาเรื่อง ชาวอโมไรต์
 กลุ่มที่ 4 ศึกษาเรื่อง ชาวแอสซีเรีย
 กลุ่มที่ 5 ศึกษาเรื่อง ชาวคาลเดียน

3 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลการศึกษาศึกษาโดยวิธีการที่หลากหลาย ครูและนักเรียนร่วมสนทนาซักถาม

4 นักเรียนเปรียบเทียบผลงานที่เกิดจากชนเผ่าทั้ง 5 ชนเผ่า โดยติดตารางแสดงให้ชัดเจน

ขั้นสรุป

1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไทกริส-ยูเฟรทีส โดยการสนทนา ซักถาม และใช้ผลงานนักเรียนเป็นแนวทาง

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

การประเมินผล
 นักเรียนอยู่ในระดับ
 (คะแนนเต็ม 10)

K	
P	
A	

ลงชื่อ.....


(นายศุภวัฒน์ ไชยสา)

ครูผู้สอน

ลงชื่อ.....

(นายทรงศักดิ์ ชาวโพธิ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 (Lesson Plan)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 อารยธรรมตะวันตก
 เรื่อง อารยธรรมอียิปต์
 วันที่..... เดือน.....พ.ศ.

ภาคเรียนที่ 1
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
 เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 ส 4.2 ม.4 6/1วิเคราะห์อิทธิพลของอารยธรรมโบราณ และการติดต่อระหว่างโลกตะวันออกกับโลกตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของโลก

สาระการเรียนรู้
 อารยธรรมอียิปต์

- สมรรถนะสำคัญ**
- การสื่อสาร
 - การคิด
 - การแก้ปัญหา
 - ทักษะชีวิต
 - การใช้เทคโนโลยี

- คุณลักษณะอันพึงประสงค์**
- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
 - อยู่อย่างพอเพียง
 - ซื่อสัตย์สุจริต
 - มุ่งมั่นในการทำงาน
 - มีวินัย
 - รักความเป็นไทย
 - ใฝ่เรียนรู้
 - มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

K

อธิบายและสรุปความรู้เกี่ยวกับ การเกิดอารยธรรมอียิปต์

P

จำแนกปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดอารยธรรมอียิปต์

A

มีความสนใจศึกษาเรียนรู้รากศัพท์ของแหล่งอารยธรรมต่างๆของโลก เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

สาระสำคัญ เป็นหนึ่งในอารยธรรมที่เก่าแก่ที่สุดในโลก ตั้งอยู่ทางตอนตะวันออกเฉียงเหนือของทวีปแอฟริกา มีพื้นที่ตั้งแต่ตอนกลางจนถึงปากแม่น้ำไนล์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1 **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

นักเรียนดูภาพที่รามิด ครูตั้งคำถามอยู่ที่ใด

2 ครูเขียนคำว่า “อียิปต์” นักเรียนแสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรม

1 นักเรียนดูวีดิทัศน์เรื่อง อารยธรรมอียิปต์ สรุป เนื้อหาตามความเข้าใจ ร่วมสนทนาซักถาม

2 นักเรียนแบ่งกลุ่มศึกษาอารยธรรมอียิปต์ตาม ความสนใจ กลุ่มละ 4 คน โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์และเอกสารอ้างอิงไม่น้อยกว่า 4 เล่ม / เว็บไซต์ และมีคำถามท้ายเรื่องไม่น้อยกว่า 15 ข้อ

3 ตัวแทนกลุ่มนำเสนอเรื่องที่ศึกษาด้วยวิธีการที่หลากหลายครูและนักเรียนร่วมสนทนาซักถาม

4 นำผลงานของนักเรียนจัดป้ายนิเทศ เพื่อ เผยแพร่ข้อมูล

ขั้นสรุป

1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ โดยการสนทนาซักถาม

บันทึกหลังการสอน

.....

.....


การประเมินผล

นักเรียนอยู่ในระดับ (คะแนนเต็ม 10)

K	
P	
A	

ลงชื่อ.....
 (นายศุภวัฒน์ ไชยสา)
 ครูผู้สอน

ลงชื่อ.....
 (นายทรงศักดิ์ ชาวไพร)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 (Lesson Plan)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 อารยธรรมตะวันตก
เรื่อง อารยธรรมกรีก - โรมัน
วันที่..... เดือน.....พ.ศ.

ภาคเรียนที่ 1
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
ส 4.2 ม.4 6/1วิเคราะห์อิทธิพลของอารยธรรมโบราณ และการติดต่อระหว่างโลกตะวันออกกับโลกตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของโลก

สาระการเรียนรู้
อารยธรรมกรีก โรมัน

สมรรถนะสำคัญ

- การสื่อสาร
- การแก้ปัญหา
- การใช้เทคโนโลยี
- การคิด
- ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- ซื่อสัตย์สุจริต
- รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- อยู่อย่างพอเพียง
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

K อธิบายและสรุปความรู้เกี่ยวกับการเกิดอารยธรรมกรีก โรมัน

P จำแนกปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดอารยธรรมกรีก โรมัน

A มีความสนใจศึกษาเรียนรู้การเกิดขึ้นของแหล่งอารยธรรมต่างๆ ของโลก เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

สาระสำคัญ
อารยธรรมกรีกมีศูนย์กลางอยู่ที่กรุงเอเธนส์ (Athens) เมืองหลวงของประเทศกรีซในปัจจุบัน เป็นอารยธรรมที่เจริญรุ่งเรืองและมีอิทธิพลต่อโลกตะวันตกมาก

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1 นำเข้าสู่บทเรียน

นักเรียนดูภาพหัวเสาแบบต่างๆ ครูตั้งคำถามคือหัวเสาที่เกิดในยุคใด

2 ครูเขียนคำว่า “กรีก - โรมัน” นักเรียนแสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรม

1 นักเรียนศึกษา อารยธรรมกรีกและโรมันจากหนังสือเรียนสาระสังคมศึกษา ม. ปลาย ปฏิบัติ ดังนี้ - ตั้งคำถามอย่างน้อย 50 ข้อ - สรุปเป็นผังความรู้

2 ครูตั้งคำถามตามที่ละคนตามเลขที่

3 นักเรียนศึกษาอารยธรรมกรีกและโรมันจากอินเทอร์เน็ต เลือกข้อมูลที่สนใจคนละ 1 เรื่อง

4 นักเรียนนำเสนอข้อมูลครูและนักเรียนร่วมสนทนาซักถาม

ขั้นสรุป

1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง อารยธรรมกรีกและโรมันโดยการสนทนาซักถาม

การประเมินผล

นักเรียนอยู่ในระดับ (คะแนนเต็ม 10)

K

P

A

ลงชื่อ.....
(นายศุภวัฒน์ ไชยสา)
ครูผู้สอน

ลงชื่อ.....
(นายทรงศักดิ์ ชาวไพร)
ผู้อำนวยการโรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 (Lesson Plan)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
 ภาควิชาที่ 1
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 อารยธรรมตะวันตก
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
 เรื่อง สรุปลองค์ความรู้อารยธรรมตะวันตก
 เวลาเรียน 1 ชั่วโมง
 วันที่..... เดือน.....พ.ศ.

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด
 ส. 4.2 ม.4 6/1วิเคราะห์อิทธิพลของอารยธรรมโบราณ และการติดต่อระหว่างโลกตะวันออกกับโลกตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของโลก

สาระการเรียนรู้
 - อารยธรรมเมโสโปเตเมีย
 - อารยธรรมอียิปต์
 - อารยธรรมกรีก - โรมัน

สมรรถนะสำคัญ

- การสื่อสาร
- การแก้ปัญหา
- การใช้เทคโนโลยี
- การคิด
- ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- ซื่อสัตย์สุจริต
- มีวินัย
- ไม่เรียนรู้อย่างพอเพียง
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ

จุดประสงค์การเรียนรู้

K

อธิบายพัฒนาการของอารยธรรมตะวันตกได้ถูกต้อง

P

สืบค้นข้อมูลพัฒนาการของอารยธรรมตะวันตก

A

เห็นความสำคัญของพัฒนาการของอารยธรรมตะวันตก

สาระสำคัญ
 อารยธรรมสมัยโบราณ เป็นรากฐานของความเจริญในยุคต่อมา อู่อารยธรรมในโลกตะวันตกนั้น ประกอบไปด้วย อารยธรรมเมโสโปเตเมีย อารยธรรมอียิปต์ อารยธรรมกรีก และอารยธรรมโรมัน ซึ่งอารยธรรมเมโสโปเตเมีย และอารยธรรมอียิปต์นั้น ถือเป็นอู่อารยธรรมที่เก่าแก่ที่สุดในโลกตะวันตก

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1 นักเรียนดูภาพสวนลอยบาบิโลน,พีระมิด, หัวเสาแบบต่างๆ ครูตั้งคำถามคือผลงานที่เกิดในอารยธรรมใดบ้าง

2 ครูเขียนคำว่า “อารยธรรมตะวันตก” นักเรียนแสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรม

1 นักเรียนศึกษา อารยธรรมตะวันตก จากเอกสารสรุปเนื้อหาอารยธรรมตะวันตก

2 ครูตั้งคำถามเรื่องผลงาน, บุคคล,สถานที่สำคัญของแต่ละอารยธรรม

3 นักเรียนศึกษา ค้นคว้า และสรุปเรื่องผลงาน, บุคคล,สถานที่สำคัญของแต่ละอารยธรรมในรูปแบบแผนผังความคิด

4 นักเรียนทบทวนเรื่องการเชื่อมโยงองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมการ์ดเกมอารยธรรมตะวันตก ที่ครูออกแบบขึ้น

ขั้นสรุป

1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง อายธรรมตะวันตกโดยการสนทนาซักถาม และร่วมกันถอดบทเรียนผ่านกิจกรรมการ์ดเกมอารยธรรมตะวันตก

บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

การประเมินผล

นักเรียนอยู่ในระดับ

✓ (คะแนนเต็ม 10)

K	
P	
A	

ลงชื่อ.....
 (นายศุภวัฒน์ ไชยสา)
 ครูผู้สอน

ลงชื่อ.....
 (นายทรงศักดิ์ ชาวไพร)
 ผู้อำนวยการโรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์



