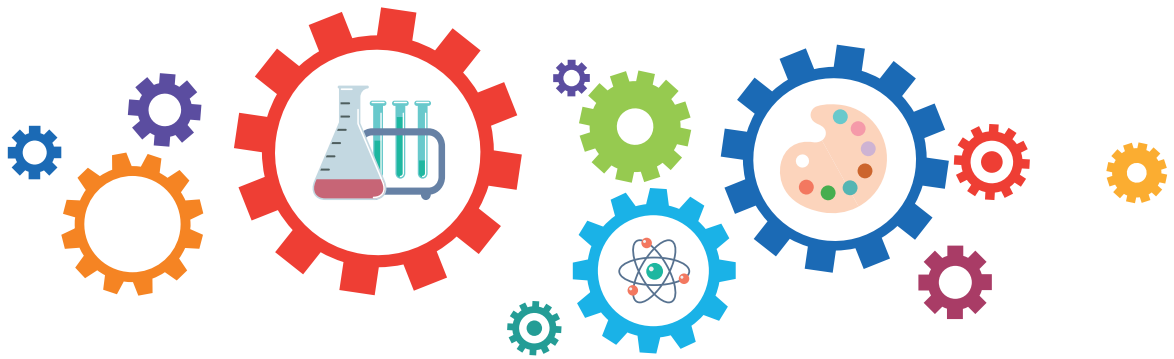


แนวทางการจัดกิจกรรม

"ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้"

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3



อักษรร บริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

คำนำ

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายให้สถานศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นให้ดำเนินการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างความรู้และพัฒนาทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในอนาคตให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้และคุณภาพผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่นักเรียนควรมี

ในการนี้ทางบริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน) จึงได้จัดทำเอกสารแนวทางการจัดกิจกรรมสำหรับใช้กับชั่วโมง “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ขึ้นมาเผยแพร่ เพื่อเป็นทางเลือกเพิ่มเติมหรือให้แนวคิดสำหรับครูผู้สอน สถานศึกษาได้นำไปปรับใช้เพิ่มแนวทางการจัดกิจกรรมที่มีอยู่เดิม

ในเอกสารเล่มนี้ ประกอบด้วย 3 ตอน โดยตอนที่ 1 เป็นบทนำที่กล่าวถึงหมวดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ทฤษฎี Constructivism วิธีสอนแบบโครงงาน และโครงสร้างเวลาเรียน

ตอนที่ 2 จะเป็นตัวอย่างกิจกรรมที่ทางบริษัทฯ จัดทำเพิ่มเติมขึ้นมา โดยขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรมจะยึดถือแนวทางตามทฤษฎี Constructivism ทั้งนี้จะมีการแนะนำสื่อต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมไว้ให้ด้วย ซึ่งครูผู้สอนสามารถดัดแปลงหรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของนักเรียนของสถานศึกษาได้ โดยในตอนท้ายจะทำตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” และตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ไว้ให้ด้วย

ตอนที่ 3 จะเป็นเครื่องมือวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นแบบประเมิน ที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง เพื่ออำนวยความสะดวกให้ครูผู้สอนนำไปใช้ในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ของนักเรียน

ทางบริษัทฯ หวังว่า เอกสารแนวทางการจัดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” เล่มนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้แนวทาง แง่คิด แก่ครูผู้สอน และสถานศึกษาในการดำเนินกิจกรรม เพื่อช่วยขับเคลื่อนนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ให้สัมฤทธิ์ผลต่อไป

บริษัท อักษร เอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)

สารบัญ

	หน้า
ตอนที่ 1 บทนำ	1
❖ โครงสร้างเวลาตามนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”	2
❖ หมวดกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”	3
❖ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิด “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”	4
ตอนที่ 2 การจัดกิจกรรมแบบโครงงานและตัวอย่างกิจกรรม	6
❖ กิจกรรมที่ 1 เรียนรู้การทำโครงงาน	7
❖ กิจกรรมที่ 2 ฉันทน์รักเมืองไทย	11
❖ กิจกรรมที่ 3 นิทานแผ่นเดียว	17
❖ กิจกรรมที่ 4 สมรภูมิตัวเลข	22
❖ กิจกรรมที่ 5 เมืองจำลองอาเซียน	27
❖ กิจกรรมที่ 6 ภูมิใจไทย	32
❖ กิจกรรมที่ 7 กระดาษแปลงกาย	36
❖ กิจกรรมที่ 8 คุณธรรม จริยธรรม นำชีวิต	40
❖ กิจกรรมที่ 9 จิตอาสา พัฒนาโรงเรียน	45
❖ กิจกรรมที่ 10 ละครภาษาอังกฤษแสนสนุก	49
❖ กิจกรรมที่ 11 หุ่นยนต์เรขาคณิต	53
❖ กิจกรรมที่ 12 มาขายแซนด์วิชกันเถอะ	57

ตอนที่ 3 เครื่องมือวัดและประเมินผล	62
❖ แบบประเมินตนเองและเพื่อน	63
❖ แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	64
❖ แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล	65
❖ แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม	66
❖ แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน	67
❖ แบบประเมินกระบวนการกลุ่ม	69
❖ แบบประเมินกระบวนการแก้ปัญหา	71
❖ แบบประเมินกระบวนการคิด	73
❖ แบบประเมินความสามารถในการสื่อสาร	75
❖ แบบประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	77
❖ แบบประเมินความสามารถในการทำงาน (อาชีพ)	79

ตอนที่ 1 บทนำ

ตามนโยบาย “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” ของกระทรวงศึกษาธิการ ที่ให้เริ่มดำเนินการตั้งแต่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 เป็นต้นไปนั้น มีเป้าหมายสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้ และมีทักษะสำคัญที่สอดคล้องกับคุณภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

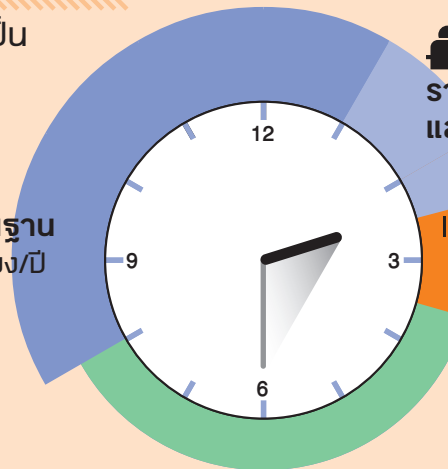
การลดเวลาเรียน หมายถึง การลดเวลาในภาควิชาการ และการเพิ่มเวลารู้ หมายถึง การส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้และทักษะด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดขั้นสูง การทำงานเป็นทีม จากกิจกรรมที่มีความหลากหลาย

สำหรับการประเมินผล เน้นการประเมินตามสภาพจริง ให้ความสำคัญการประเมินทักษะกระบวนการ ทั้งนี้ได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียน โดยแยกเป็นระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ดังนี้

ระดับ **ประถมศึกษา** มีเวลาเรียนทั้งหมดไม่เกิน **1,000** ชั่วโมงต่อปี โดยแบ่งเป็น



รายวิชาพื้นฐาน **840** ชั่วโมง/ปี



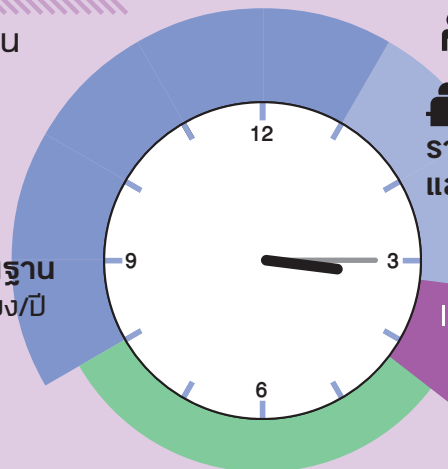
รายวิชาเพิ่มเติม และจุดเน้น **40** ชั่วโมง/ปี

กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ **80** ชั่วโมง/ปี

ระดับ **มัธยมศึกษา** มีเวลาเรียนทั้งหมดไม่เกิน **1,200** ชั่วโมงต่อปี โดยแบ่งเป็น



รายวิชาพื้นฐาน **880** ชั่วโมง/ปี



รายวิชาเพิ่มเติม และจุดเน้น **200** ชั่วโมง/ปี

กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ **120** ชั่วโมง/ปี

โครงสร้างเวลาตามนโยบาย **ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้**

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ รายวิชา/กิจกรรม	เวลาเรียนต่อปี ชั้น ป.1-3	เวลาเรียนต่อปี ชั้น ป.4-6	เวลาเรียนต่อปี ชั้น ม.1-3
กลุ่มสาระการเรียนรู้			
ภาษาไทย	200	160	120
คณิตศาสตร์	200	160	120
วิทยาศาสตร์	80	80	120
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	40	80	120
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	120	120	160
• ประวัติศาสตร์	40	40	40
• ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม			
• หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนิน ชีวิตในสังคม	80	80	120
• เศรษฐศาสตร์			
• ภูมิศาสตร์			
สุขศึกษาและพลศึกษา	80	80	80
ศิลปะ	80	80	80
การทำงานอาชีพและเทคโนโลยี	40	80	80
รวมเวลาเรียนพื้นฐาน	840	840	880
รายวิชา/กิจกรรมที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติม ตามความพร้อมและจุดเน้น	ปีละไม่เกิน 40 ชั่วโมง	ปีละไม่เกิน 40 ชั่วโมง	ปีละไม่เกิน 200 ชั่วโมง
กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้	120	120	120
• กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน			
• กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้			
• กิจกรรมสร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยม	กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้	กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้	กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้
• กิจกรรมสร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต			
รวมเวลาเรียนทั้งหมดตามที่หลักสูตรกำหนด	ไม่เกิน 1,000 ชม./ปี	ไม่เกิน 1,000 ชม./ปี	ไม่เกิน 1,200 ชม./ปี

กิจกรรม **ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้**

ได้แบ่งหมวดกิจกรรมออกเป็น
4 หมวดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมคุณภาพของผู้เรียน
ให้เต็มตามศักยภาพของแต่ละคน
โดยมีการแบ่งหมวดดังต่อไปนี้

หมวดกิจกรรม **“ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”**¹

กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่
โรงเรียนสามารถจัดได้อย่างหลากหลาย เพื่อช่วยเพิ่มพูนทักษะ
การคิดวิเคราะห์ ความมีน้ำใจต่อกัน การทำงานเป็นทีม และกระตุ้นให้

นักเรียนได้ค้นหาศักยภาพและความชอบของตนเอง ทั้งนี้ แนวทางปฏิบัติลดเวลาเรียน
เพิ่มเวลารู้ ได้กำหนดหมวดกิจกรรมและกลุ่มกิจกรรมในการดำเนินงานไว้เป็น 4 หมวด 16 กลุ่มกิจกรรม ดังนี้



หมวดที่ 1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมบังคับตามหลักสูตร)

1. กิจกรรมแนะแนว
2. กิจกรรมนักเรียน
3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์



หมวดที่ 2 สร้างเสริมสมรรถนะ และการเรียนรู้

4. พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร
5. พัฒนาความสามารถด้านการคิดและพัฒนากรอบความคิดแบบ
เปิดกว้าง (Growth Mindset)
6. พัฒนาความสามารถด้านการแก้ปัญหา
7. พัฒนาความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี
8. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้



หมวดที่ 3 สร้างเสริมคุณลักษณะ และค่านิยม

9. ปลูกฝังค่านิยมและจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคม มีจิตสาธารณะ
และการให้บริการด้านต่างๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม
10. ปลูกฝังความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
11. ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม (มีวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต เสียสละ อดทน
มุ่งมั่นในการทำงาน กตัญญู)
12. ปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และหวงแหนสมบัติ
ของชาติ



หมวดที่ 4 สร้างเสริมทักษะการทำงาน การดำรงชีพ และทักษะชีวิต

13. ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตาม
ความแตกต่างระหว่างบุคคล
14. ฝึกการทำงาน ทักษะทางอาชีพ ทรัพย์สินทางปัญญา อยู่อย่างพอเพียง
และมีวินัยทางการเงิน
15. พัฒนาความสามารถด้านการใช้ทักษะชีวิต
16. สร้างเสริมสมรรถนะทางกาย

¹ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. คู่มือบริหารจัดการเวลาเรียน “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”, หน้า 26.

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิด “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิด การลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ คือ ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม(Constructivism) หรือทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มปัญญานิยม (Cognitive Psychology) มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของ Piaget และ Vygotsky

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)

ทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ จากการที่นักเรียนเป็นคนสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และเป็นไปตามโครงสร้างทางปัญญาของแต่ละบุคคลที่อาจมีความแตกต่างกัน โดยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีในการเรียนการสอน การเรียนรู้จะมุ่งเน้นไปที่กระบวนการสร้างความรู้และการลงมือปฏิบัติจริง เป้าหมายของการสอนของครูเปลี่ยนจากการถ่ายทอดไปเป็นการสาธิตหรือเป็นผู้แนะนำให้ความร่วมมือช่วยเหลือ นักเรียนจะมีบทบาทมากขึ้น มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ และครูต้องพยายามสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและแบ่งปันความรู้ ความคิด

ในด้านการประเมินผลการเรียนรู้ เป็นการประเมินในลักษณะยืดหยุ่นแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล และควรใช้วิธีประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินผลงาน การประเมินเพื่อน และการประเมินตนเอง

กรอบแนวคิดของทฤษฎี คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)

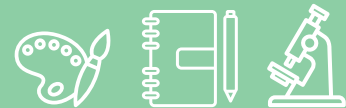


นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง และนักเรียนแต่ละคนสร้างความรู้ด้วยวิธีการที่ต่างกันรวมทั้งอาจแตกต่างกับแนวทางของผู้สอน



ครูมีบทบาทในการจัดบริบทการเรียนรู้ ตั้งคำถามที่ท้าทายความสามารถ กระตุ้น สนับสนุนให้นักเรียนเกิดการสร้างความรู้ และให้ความช่วยเหลือนักเรียนในทุกๆ ด้าน

ประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการสร้างความรู้ใหม่ และนักเรียนแต่ละคน มีความรู้และประสบการณ์เดิมที่ต่างกัน



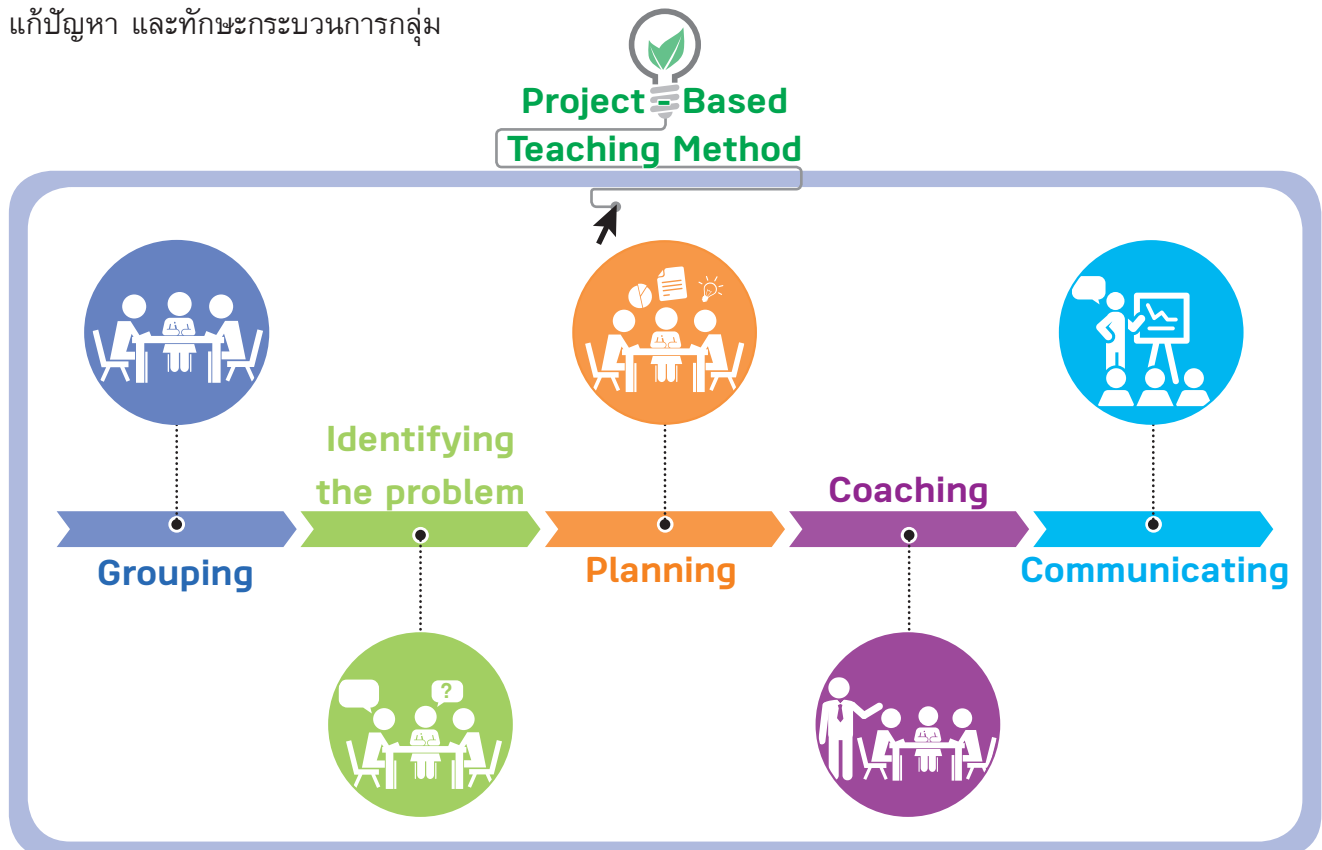
การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีประสบการณ์ตรง และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันของนักเรียนมีส่วนช่วยในการสร้างความรู้ใหม่

ตารางวิเคราะห์บทบาทครูและนักเรียนในการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎี Constructivism

บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
1. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	1. มีโอกาสลงมือปฏิบัติ/เรียนรู้เอง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
2. เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	2. มีโอกาสทำงานร่วมกับเพื่อน แบ่งปันความคิด มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
3. ครูคอยช่วยเหลือแนะนำมากกว่าถ่ายทอด ความรู้	3. มีครูให้คำชี้แนะเพื่อช่วยให้นักเรียนสร้าง องค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. ให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคล	4. มีความเป็นอิสระและเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น
5. ประเมินผลอย่างหลากหลาย	5. มีการประเมินสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ ของนักเรียน

วิธีสอนแบบโครงงาน (Project-Based Teaching Method)

การสอนแบบโครงงานนั้นถูกพัฒนาโดยมีฐานความคิดจากปรัชญาพิพัฒนนิยม (Progressivism) และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ซึ่งเป็นวิธีสอนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยวิธีสอนนี้มีจุดเน้นในการลงมือปฏิบัติและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสติปัญญา รวมทั้งทักษะสำคัญๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะกระบวนการกลุ่ม



ตอนที่ 2

การจัดกิจกรรมแบบโครงงานและตัวอย่างกิจกรรม

การจัดกิจกรรมแบบโครงงาน จะเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งในเอกสารชุดนี้ได้นำกระบวนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอนของวิธีสอนแบบโครงงานมาประยุกต์ โดยแต่ละกิจกรรมจะมีโครงสร้าง ดังนี้

1. ชื่อกิจกรรม พร้อมคำอธิบายกิจกรรมโดยสรุป
2. เวลาที่ใช้ ในแต่ละกิจกรรม
3. วัตถุประสงค์ ของกิจกรรม
4. กิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีสอนแบบโครงงาน (**Project-Based Teaching Method**)

โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 4.1 **ขั้นนำ (Introduction)** เพื่อนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม โดยครูอธิบายภาพรวม รวมทั้งกระตุ้นนักเรียนให้สนใจในกิจกรรมนั้น
- 4.2 **ขั้นแบ่งกลุ่ม (Grouping)** จัดกลุ่มนักเรียนให้ร่วมกันทำงาน
- 4.3 **ขั้นกำหนดปัญหา (Identifying the problem)** ครูและนักเรียนร่วมกันกำหนดประเด็นที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกับตัวเองได้
- 4.4 **ขั้นวางแผน (Planning)** ครูให้นักเรียนกำหนดปัจจัยที่จะใช้ปฏิบัติกิจกรรม และ ร่วมกันวางแผนการทำงาน รวมทั้งลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามแผนงานที่วางไว้
- 4.5 **ขั้นให้คำปรึกษา (Coaching)** ครูให้คำปรึกษา ข้อมูลเพิ่มเติม และ feedback รวมทั้งให้นักเรียนปรับปรุงผลงานของตน
- 4.6 **ขั้นนำเสนอผลงาน (Communicating)** ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอผลงาน หลังจากนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว
- 4.7 **ขั้นสรุป (Conclusion)** ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรมนี้

ในแต่ละขั้นตอน จะมีชั่วโมงกำหนดให้ชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้ทันที

5. ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ เป็นการแนะนำสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้ประกอบการจัดกิจกรรม
6. การวัดและประเมินผล โดยนำเสนอเครื่องมือที่เหมาะสมกับกิจกรรมนั้นๆ
7. ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวดและกลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”
8. ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 1 “เรียนรู้การทำโครงการ”



กิจกรรมที่ 1

ชื่อกิจกรรม เรียนรู้การทำโครงการ

การทำโครงการเป็นการฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เน้นเรื่องการปฏิบัติลงมือทำ เพื่อค้นหาความจริงของคำตอบ ซึ่งทักษะที่นักเรียนได้รับ คือ การวางแผนในการทำงานกลุ่ม ฝึกการแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร

★ เวลาที่ใช้

5 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการการทำโครงการ
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดทำโครงการตามความสนใจอย่างเป็นระบบ
3. เพื่อให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการทำโครงการในฐานะเป็นเครื่องมือในการสร้างองค์ความรู้

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูอธิบายภาพรวมของกิจกรรมนี้
2. ครูสอนวิธีการทำโครงการ

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5-6 คน
4. ครูให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาและเลือกโครงการมา 1 โครงการตามความสนใจ
 - แต่ละกลุ่มร่วมกันตัดสินใจว่า จะทำโครงการอะไร เพราะเหตุใด
 - ช่วยกันสืบหาข้อมูลเพิ่มเติม ถึงโครงการที่ตัดสินใจเลือก

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้น Planning

5. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมวางแผนและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบในการทำโครงการของกลุ่ม
6. สมาชิกสามารถหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการทำโครงการได้จาก หนังสือ *แบบฝึกการเรียนรู้*

(PBL : Project-Based Learning)

7. นักเรียนตอบคำถามประเด็นต่อไปนี้
 - ประเภทของโครงการ
 - ประโยชน์ของการจัดทำโครงการ
 - ระบุหน้าที่ความรับผิดชอบของสมาชิก
 - วิธีการแก้ปัญหาต่างๆ เมื่อพบอุปสรรคในการจัดทำโครงการ

ขั้น Coaching

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำแนวคิดและแผนงานปรึกษาครู ครูให้คำแนะนำ
9. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันผลิตผลงาน และปรับปรุงผลงาน
10. ครูให้คำปรึกษาเป็นระยะๆ เวลาลงมือปฏิบัติ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้น Communicating

11. นักเรียนนำเสนอผลงาน ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปราย และประเมินผลงาน

ขั้น Conclusion

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความเข้าใจในกระบวนการการทำโครงการ และให้นักเรียนบอกให้ได้ว่า ประสพการณ์การทำงานที่ได้รับ นอกเหนือจากการเรียนปกติคืออะไร

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. ตัวอย่างการทำโครงการต่างๆ
2. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการทำโครงการ
3. หนังสือ *แบบฝึกการเรียนรู้ (PBL : Project-Based Learning)*

★ การวัดและประเมินผล

- ประเมินตนเองและเพื่อน
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล
- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ประเมินผลงาน
- ประเมินกระบวนการกลุ่ม
- ประเมินกระบวนการคิด
- ประเมินความสามารถในการสื่อสาร
- ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	✓	☑	☑	✓	-								
3						-	-	-	-				
4										✓	-	✓	-

หมายเหตุ :

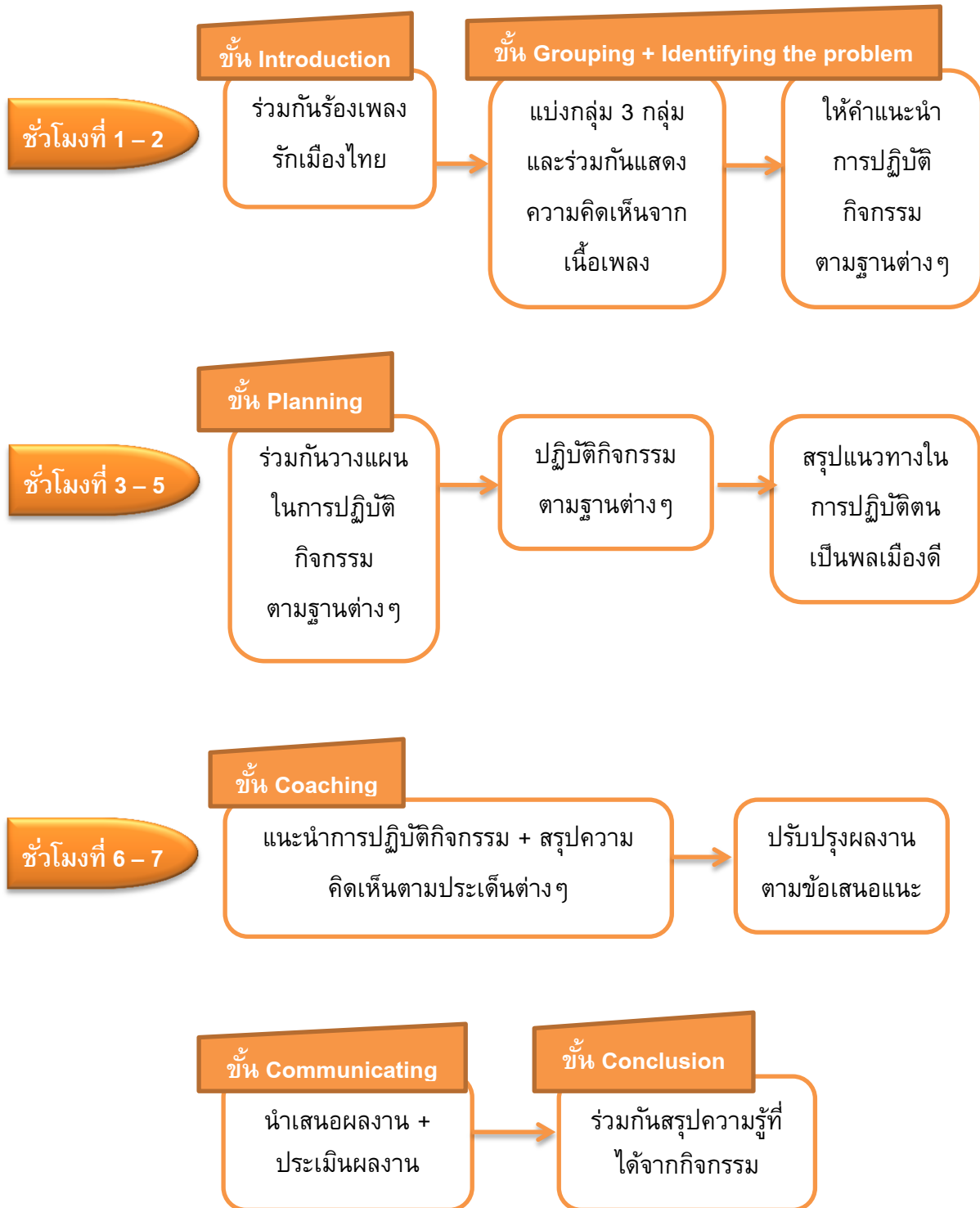
- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			☑	✓	✓	-	✓	✓	☑	-	-

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 2 “ฉันรักเมืองไทย”



กิจกรรมที่ 2

ชื่อกิจกรรม **ฉันรักเมืองไทย**

กิจกรรม “ฉันรักเมืองไทย” เป็นกิจกรรมสร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยมที่ช่วยปลูกฝังความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ เสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม ความสามารถด้านการใช้เทคโนโลยี ด้านการสื่อสาร ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคลผ่านเทคนิควิธีการที่หลากหลาย

★ เวลาที่ใช้

7 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความรักและภูมิใจในชาติไทย
2. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญที่เกิดเป็นคนไทย
3. เพื่อให้นักเรียนมีแนวทางในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. นักเรียนฟังเพลงรักเมืองไทย และร้องเพลงพร้อมๆ กัน

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

2. นักเรียนแบ่งกลุ่ม จำนวน 3 กลุ่ม ตามความสนใจ
3. นักเรียนร่วมกันระดมความคิดและแสดงความคิดเห็นจากเนื้อเพลงตามประเด็นต่อไปนี้
 - การกระทำใดบ้างที่แสดงว่ารักเมืองไทย
 - นักเรียนรักเมืองไทยหรือไม่ เพราะอะไร
 - นักเรียนจะทะนุบำรุงประเทศไทยให้รุ่งเรืองได้โดยวิธีใดบ้าง
4. ครูให้คำแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมตามฐานต่างๆ

ฐานที่ 1 ไตร่ตรองไทย

ฐานที่ 2 ศาสนาของฉัน

ฐานที่ 3 ไตร่ตรองพระบารมี

ชั่วโมงที่ 3-5

ขั้น Planning

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการเรียนรู้ตามฐานต่าง ๆ
6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมเวียนตามฐาน ฐานละ 20 นาที หรือตามความเหมาะสม
7. ปฏิบัติกิจกรรมและเรียนรู้ในฐานตามใบกิจกรรมแต่ละฐาน
8. ระดมความคิดและสรุปแนวทางในการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

ชั่วโมงที่ 6-7

ขั้น Coaching

9. ครูแนะนำเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมและการสรุปความคิดเห็นตามประเด็นที่กำหนดตามฐานต่าง ๆ
10. นักเรียนปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะ

ขั้น Communicating

11. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อสรุปความคิดเห็น
12. ครูและเพื่อนประเมินผล

ขั้น Conclusion

13. ครูสรุปแนวคิดจากการทำกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนเกิดความรักและภาคภูมิใจในชาติไทย เห็นความสำคัญที่เกิดเป็นคนไทย และการปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. เพลงรักเมืองไทย
2. เพลงปลุกใจให้รักชาติ
3. คลิปวิดีโอ/ภาพยนตร์สั้น โครงการชั่งหัวมัน
4. บทสวดมนต์ตามศาสนาที่ตนนับถือ
5. แผนที่ประเทศไทยผลิตด้วยโฟม
6. อุปกรณ์ผลิตธงชาติไทย

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงานชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. ประเมินกระบวนการแก้ปัญหา
8. ประเมินกระบวนการคิด
9. ประเมินความสามารถในการสื่อสาร
10. ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี



ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

หมวดที่ \ กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
2	✓	✓	✓	✓	✓								
3						-	☑	-	✓				
4										✓	-	✓	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			✓	✓	✓	-	☑	-	-	✓	-

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ใบกิจกรรมฐานที่ 1

เรื่อง ใต้ร่มธงไทย

1. คำแนะนำสำหรับครู ให้ครูเตรียมอุปกรณ์และแนะนำนักเรียน ดังนี้

- 1) ตัดโฟมเป็นรูปแผนที่ประเทศไทยขนาดใหญ่ แบ่งภูมิภาคของประเทศ ติดไว้ในที่อันเหมาะสม
- 2) ตัดกระดาษติดกับไม้จิ้มฟัน เพื่อเตรียมให้นักเรียนวาดและระบายสีเป็นธงชาติไทย
- 3) เตรียมสี กลุ่มละ 2 สี คือ สีน้ำเงินและสีแดง ให้มีจำนวนเพียงพอต่อนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม
- 4) เปิดเพลงที่เกี่ยวข้องกับประเทศไทย เช่น เพลงรักประเทศไทย ใต้ร่มธงไทย เพลงชาติ เพลงเราสู้ เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อประเทศไทย
- 5) ให้คำแนะนำและประเมินผล

2. คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

- 1) จับสลากเลือกพื้นที่แต่ละภาคของประเทศไทย
- 2) หยิบธงชาติ คนละ 1 ชิ้น ระบายสีธงชาติให้สวยงาม
- 3) นำธงชาติไปปักไว้บนแผนที่โฟมตามภาคของประเทศไทยที่จับสลากได้
- 4) ระดมความคิดร่วมกันในกลุ่มตามประเด็น “เราจะปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อแสดงว่ารักชาติไทย”
- 5) นำเสนอผลการระดมความคิดของกลุ่ม
- 6) เปลี่ยนฐานตามข้อตกลง

ใบกิจกรรมฐานที่ 2

เรื่อง ศาสนาของฉัน

1. คำแนะนำสำหรับครู ให้ครูเตรียมอุปกรณ์และแนะนำนักเรียน ดังนี้

- 1) เตรียมเทปบันทึกเสียง หรือซีดีบทสวดมนต์ตามศาสนาที่นักเรียนนับถือ
- 2) ให้นักเรียนสวดมนต์ตามเทปบันทึกเสียงหรือซีดี
- 3) ให้คำแนะนำและประเมินผล

2. คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

- 1) สวดมนต์บูชาพระรัตนตรัยตามบทสวด หรือสวดมนต์ตามศาสนาที่ตนนับถือ
- 2) ระดมความคิดร่วมกันในกลุ่มตามประเด็น “เราจะเป็นเด็กดี ตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ ต้องปฏิบัติอย่างไร”
- 3) นำเสนอผลการระดมความคิดของกลุ่ม
- 4) เปลี่ยนฐานตามข้อตกลง

ใบกิจกรรมฐานที่ 3

เรื่อง ไตรัมพระบารมี

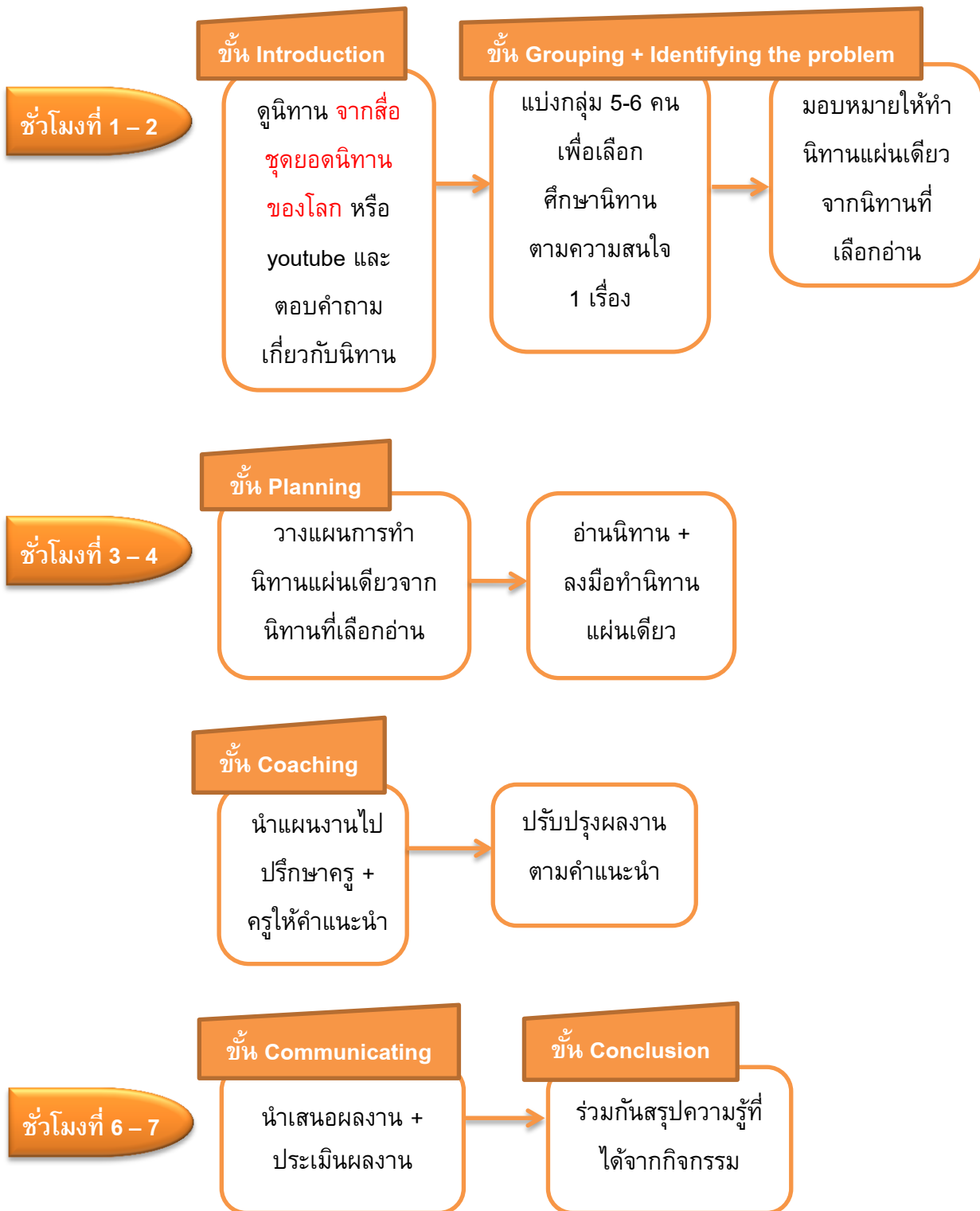
1. คำแนะนำสำหรับครู ให้ครูเตรียมอุปกรณ์และแนะนำนักเรียน ดังนี้

- 1) เตรียมคลิปวิดีโอ หรือภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับโครงการชั่งหัวมัน หรือโครงการอื่นๆ ตามความเหมาะสม
- 2) ฉายคลิปวิดีโอหรือภาพยนตร์สั้นให้นักเรียนชม
- 3) ให้คำแนะนำและประเมินผล

2. คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

- 1) ชมภาพยนตร์สั้นโครงการชั่งหัวมัน
- 2) ระดมความคิดเกี่ยวกับประโยชน์ที่คนไทยได้รับจากโครงการชั่งหัวมัน
- 3) แสดงความรู้สึกที่ประเทศไทยมีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ทรงห่วงใยและรักประชาชน
- 4) ระดมความคิดร่วมกันในกลุ่มตามประเด็น “นักเรียนจะเป็นคนดีตามรอยบาทของพ่อหลวงได้อย่างไรบ้าง”
- 5) นำเสนอผลการระดมความคิดของกลุ่ม
- 6) เปลี่ยนฐานตามข้อตกลง

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 3 “นิทานแผ่นเดียว”



กิจกรรมที่ 3

ชื่อกิจกรรม นิทานแผ่นเดียว

กิจกรรม “นิทานแผ่นเดียว” เป็นกิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร ทักษะการคิด และวางแผนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผ่านกิจกรรมนิทานแผ่นเดียว

★ เวลาที่ใช้

5 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน
2. เพื่อให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร โดยการฟัง พูด อ่าน และเขียน
4. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานกลุ่ม

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูเปิดนิทานจาก Youtube หรือจากสื่อ ชุดยอดนิทานของโลก (เลือกมา 1 เรื่อง) ให้นักเรียนดูเสร็จแล้วร่วมกันเล่นเกมอักษรล่องหน เกมอักษรไขว้แสนสนุก เพื่อฝึกทักษะเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่พบในนิทาน
2. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับนิทาน ในประเด็นที่กำหนด ดังนี้
 - ในนิทาน ประกอบด้วยตัวละครสำคัญใดบ้าง
 - นักเรียนอยากเป็นตัวละครตัวใดในนิทาน อธิบายเหตุผลประกอบ
 - นิทานเรื่องนี้ ให้ข้อคิดอะไรบ้าง

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเลือกศึกษานิทานตามความสนใจของกลุ่ม โดยอาจศึกษาจากชุดนิทาน เช่น

- นิทานภาพ ชุด พลังจินตนักวิทย์น้อย
 - นิทานภาพ ชุด สนุกเล่น สนุกคิด คณิตรอบรู้
4. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำนิทานแผ่นเดียวจากนิทานที่อ่าน

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้น Planning และขั้น Coaching

5. ครูและนักเรียนร่วมกันปรึกษาลักษณะของการอ่านนิทานเพื่อสร้างสรรค์นิทานแผ่นเดียวว่าจะออกมาในลักษณะใด แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและออกแบบการสร้างนิทานแผ่นเดียว
6. นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านนิทานตามความสนใจของตนเอง แล้วเลือกนิทานเรื่องที่สมาชิกในกลุ่มสนใจมากที่สุด 1 เรื่อง แล้วร่วมกันหาข้อมูลและช่วยกันสร้างสรรค์นิทานแผ่นเดียวตามรูปแบบที่ออกแบบไว้
7. ครูแนะนำนักเรียนแต่ละกลุ่มเพื่อปรับปรุงแก้ไขนิทานแผ่นเดียวเกี่ยวกับรูปแบบ การเรียบเรียง ประโยค การใช้คำ การวาดภาพประกอบ และการระบายสี
8. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรับปรุงแก้ไขผลงานตามข้อเสนอแนะของครู

ชั่วโมงที่ 5

ขั้น Communicating

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอนิทานแผ่นเดียว
10. ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นๆ ร่วมกันประเมินผล

ขั้น Conclusion

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากนิทาน และผลที่เกิดจากการทำกิจกรรม ทำให้มีทักษะ การสื่อสาร การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทำงานกลุ่ม กล้าคิด กล้าแสดงออก และมีนิสัยรักการอ่าน

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. Active Reader ชุดยอดนิทานของโลก นิทานภาพ 2 ภาษา
 - เรื่อง หนูน้อยกับเสื้อจอมเจ้าเล่ห์
 - เรื่อง หนูน้อยธัมเบลินา
 - เรื่อง ถั่ววิเศษกับกลิ่นหอม
 - เรื่อง จักรพรรดิผู้โง่เขลา
 - เรื่อง จอมวานรยอดอิทธิฤทธิ์

2. นิทานภาพ ชุด พลังจินตนาการน้อย

ป.1 - เรื่อง แปรขยันฟันสะอาด

- เรื่อง บู้ดบู้ด พลังตด

ป.2 - เรื่อง เพื่อนรักใต้ทะเล

- เรื่อง ไฟฟ้า จ้าวแห่งโลก

- เรื่อง อาณาจักรผักผลไม้

- เรื่อง ก้อนเมฆพเนจร

ป.3 - เรื่อง จ๊ะเอ๋...ไดโนเสาร์

- เรื่อง ลูกโป่งท่องแตก

- เรื่อง อับ...อับ กบเปลี่ยนร่าง

- เรื่อง น้ำพันควัน

- เรื่อง รถยนต์ทรงพลัง

- เรื่อง สายลมเกร

- เรื่อง หล่นตุ๊บ...ตกพื้น

3. นิทานภาพ ชุด สนุกเล่น สนุกคิด คณิตรอบรู้

ป.1 - เรื่อง กลนับแกะมหัศจรรย์

- เรื่อง ตะลุยปราสาทแม่มด

- เรื่อง เด็กหญิงไม้บรรทัด

ป.2 - เรื่อง เพื่อนบ้านนักแบ่งปัน

- เรื่อง ยกกันหนอยสิจ๊ะ

- เรื่อง ยอดนักเก็บเงิน

ป.3 - เรื่อง แปลงผักสุพรรณิการ์

- เรื่อง หนูน้อยเจ้าระเบียบ



การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน

2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล

4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม

5. ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน

6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม

7. ประเมินกระบวนการแก้ปัญหา

8. ประเมินกระบวนการคิด

9. ประเมินความสามารถในการสื่อสาร

10. ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	☑	☑	✓	✓	✓								
3						-	-	-	✓				
4										✓	✓	✓	-

หมายเหตุ :

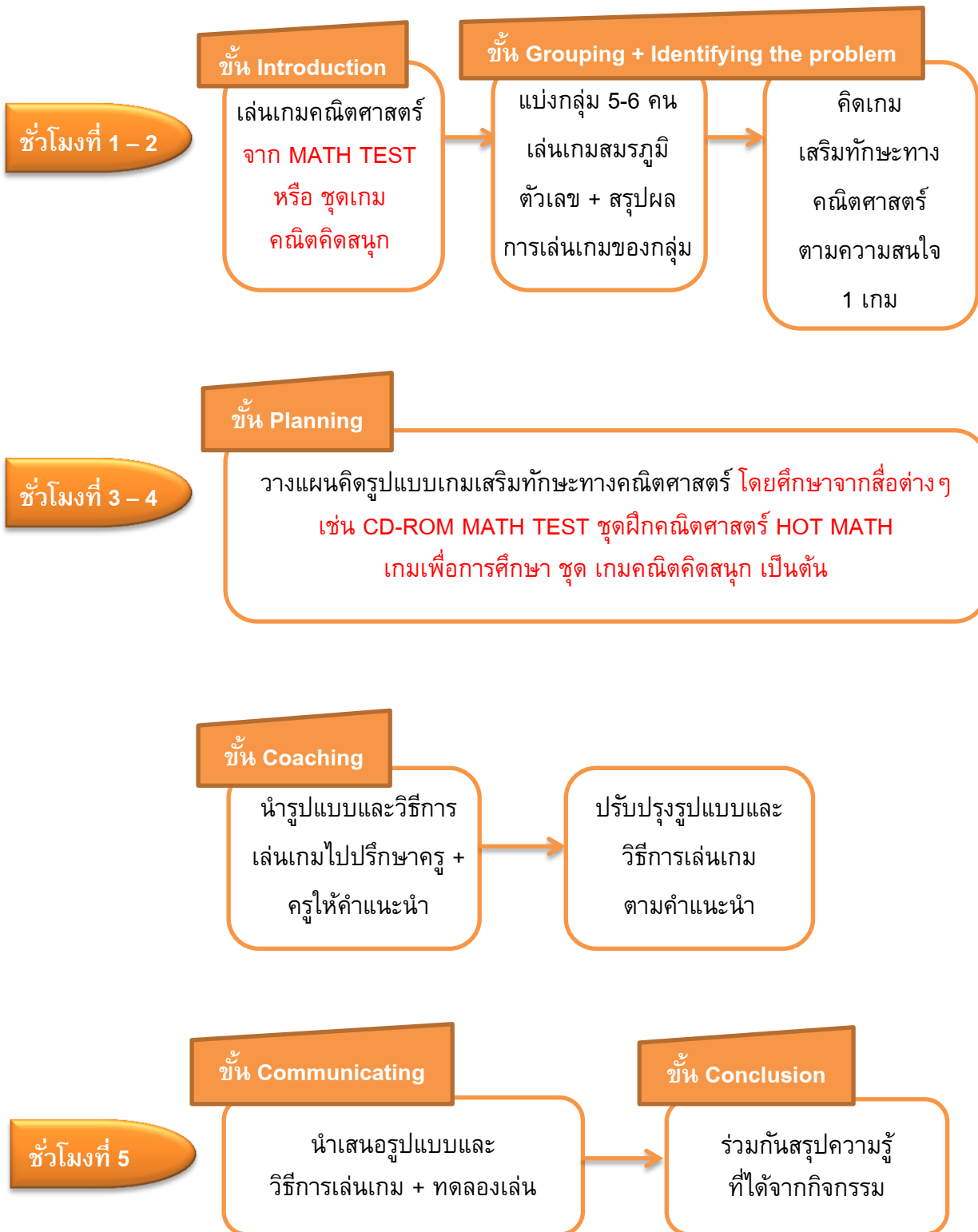
- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			✓	✓	✓	-	☑	-	-	✓	-

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 4 “สมรรถมีตัวเลข”



กิจกรรมที่ 4

ชื่อกิจกรรม สมรรถุ์มิตัวเลข

กิจกรรม “สมรรถุ์มิตัวเลข” เป็นกิจกรรมที่พัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะทางคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยี ผ่านกิจกรรมเกมคณิตศาสตร์

★ เวลาที่ใช้

5 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดและแก้ปัญหาทางด้านคณิตศาสตร์
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยี

★ กิจกรรมการเรียนรู้

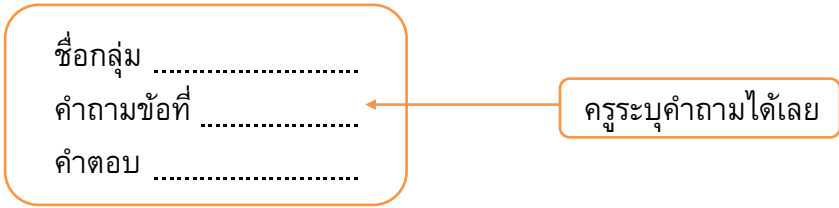
ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ จาก Website ต่างๆ หรือจาก MATH TEST หรือชุดเกมคณิตคิดสนุก แล้วให้นักเรียนร่วมกันเล่นและตอบคำถาม 10 ข้อ โดยให้นักเรียนที่ตอบถูกอธิบายคำตอบ (เล่นและเฉลยทีละข้อ)
2. ครูอธิบายภาพรวมของการดำเนินกิจกรรมนี้

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน
4. ครูอธิบายขั้นตอนในการเล่นเกมนสมรรถุ์มิตัวเลข ให้นักเรียนฟัง
 - ครูเลือกคำถามจากเกมใน Website ต่างๆ หรือจาก MATH TEST หรือชุดเกมคณิตคิดสนุก มา 20 ข้อ (แนะนำ : ครู Crop หน้าจอเลือกข้อที่ต้องการ แล้วนำมาเรียงใหม่ในโปรแกรม PowerPoint)
 - นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้กระดาษคำตอบ กลุ่มละ 20 แผ่น (ตามตัวอย่าง)



- ครูเปิดคำถามแต่ละข้อให้นักเรียนดู แล้วอ่านทวนให้นักเรียนฟัง โดยแต่ละข้อให้เวลาตอบ 10 วินาที หลังจากครูอ่านจบ
 - เมื่อครูอ่านคำถามจบแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามลงในกระดาษคำตอบ (หมดเวลาจะมีผู้เก็บกระดาษคำตอบ)
 - ครูเฉลยคำตอบ ผู้เก็บกระดาษคำตอบจะเป็นคนเขียนคะแนนของแต่ละกลุ่มไว้บนกระดาน
 - กลุ่มที่ตอบคำถามได้ถูกต้องมากที่สุดจะเป็นแชมป์สมรภูมิตัวเลข
5. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเล่นเกม สมรภูมิตัวเลข
 6. ครูสรุปผลการแข่งขัน และมอบรางวัลให้แก่ผู้ที่เป็นแชมป์สมรภูมิตัวเลข
 7. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดเกมเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ตามความสนใจของกลุ่ม กลุ่มละ 1 เกม

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้น Planning และขั้น Coaching

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนคิดรูปแบบเกมเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ตามความสนใจและขั้นตอนในการเล่นเกมน โดยครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาเกี่ยวกับเกมคณิตศาสตร์เพิ่มเติมจากสื่อประเภทต่างๆ เช่น
 - CD-ROM MATH TEST
 - การ์ตูนอิงหลักสูตรคณิตศาสตร์
 - E-Book ชุดคณิตศาสตร์แสนสนุก
 - ชุดแบบฝึกคณิตศาสตร์ HOT MATH
 - เกมเพื่อการศึกษา ชุด เกมคณิตคิดสนุก
 - ชุดแบบฝึก บวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ
9. ครูให้คำปรึกษาและเสนอแนะเกี่ยวกับรูปแบบและวิธีการเล่นเกมเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
10. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรับปรุงรูปแบบและวิธีการเล่นเกมเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ของกลุ่มตนเองตามข้อเสนอแนะ

ขั้น Coaching

11. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอรูปแบบและวิธีการเล่นเกมเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ของกลุ่มตนเอง โดยครูอาจให้นักเรียนกลุ่มอื่นๆ ทดลองเล่นเกมที่เพื่อนนำเสนอ

ขั้น Conclusion

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้จากการทำกิจกรรมในด้านการพัฒนาทักษะการคิด และแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และทักษะการใช้เทคโนโลยี

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. เกมคำถามคณิตศาสตร์ ชุด MATH TEST
 - CD-ROM MATH TEST 1 แผ่นที่ 1 และแผ่นที่ 2
 - CD-ROM MATH TEST 2 แผ่นที่ 1 และแผ่นที่ 2
 - CD-ROM MATH TEST 3 แผ่นที่ 1 และแผ่นที่ 2
2. เกมเพื่อการศึกษา ชุด เกมคณิตคิดสนุก
 - CD-ROM ชุด เกมบวกลบไว้ได้ทักษะ ป.1, ป.2, ป.3
 - CD-ROM ชุด เกมตัวเลขคณิตคิดเร็ว ป.1, ป.2, ป.3
 - CD-ROM ชุด เกมเปรียบเทียบสุดหรรษา มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ ป.1, ป.2, ป.3
3. การ์ตูนอิงหลักสูตรคณิตศาสตร์ ชุด สนุกเล่น สนุกคิด คณิตรอบรู้
 - เรื่อง กลนับแกะมหัศจรรย์
 - เรื่อง เพื่อนบ้านนักแบ่งปัน
 - เรื่อง เด็กหญิงไม้บรรทัด
 - เรื่อง แบบรูปไข่มงกุฎปริศนา
 - เรื่อง ตะลุยปราสาทแม่มด
4. E-Book ชุดคณิตศาสตร์แสนสนุก
 - เรื่อง ตะลุยเมืองพิศวง
 - เรื่อง แชมป์ตัวจิ๋ว
5. ชุดแบบฝึกคณิตศาสตร์ HOT MATH
 - แบบฝึกคณิตศาสตร์ HOT MATH เล่ม 1A และเล่ม 1B
 - แบบฝึกคณิตศาสตร์ HOT MATH เล่ม 2A และเล่ม 2B
 - แบบฝึกคณิตศาสตร์ HOT MATH เล่ม 3A และเล่ม 3B
6. ชุดแบบฝึก บวกลบคูณหารผ่านหลักเม็ดนับ
 - เรื่องที่ 1 จำนวนและตัวเลข
 - เรื่องที่ 2 การบวกและโจทย์ปัญหา
 - เรื่องที่ 3 การลบและโจทย์ปัญหา
 - CD-ROM คณิตศาสตร์กับหลักเม็ดนับ
 - สื่อการเรียนการสอน ชุดหลักเม็ดนับแสดงจำนวน

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. ประเมินกระบวนการแก้ปัญหา
8. ประเมินกระบวนการคิด
9. ประเมินความสามารถในการสื่อสาร
10. ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	✓	☑	-	✓	✓								
3						-	-	-	-				
4										-	-	-	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			☑	✓	✓	-	✓	✓	✓	☑	✓

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 5 “เมืองจำลองอาเซียน”

ขั้น Introduction

ชั่วโมงที่ 1 – 2

ฝึกร้องเพลงอาเซียน + ร่วมกันสนทนาถึง
เอกลักษณ์และวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ
ในอาเซียน

ขั้น Grouping + Identifying the problem

ชั่วโมงที่ 3 – 5

แบ่งกลุ่ม 10 กลุ่ม
เพื่อจับสลากชื่อ
ประเทศสมาชิก
อาเซียน 1 ประเทศ

กำหนดประเด็น
ในการศึกษา

ขั้น Planning

ชั่วโมงที่ 6 – 8

หาความรู้เกี่ยวกับประเทศสมาชิกอาเซียน
โดยศึกษาจากสื่อชุดต่างๆ เช่น หนังสือหรื
กับอาเซียน Magnet Map “ทายชื่ออยู่ไหนเอ่ย”
โมเดลกระดาษ “ตะลุยอาเซียน”

วางแผนและ
ออกแบบ +
ลงมือสร้างเมือง
จำลอง

ขั้น Coaching

ชั่วโมงที่ 9

นำเมืองจำลองของกลุ่มไป
ปรึกษาครู + ครูให้คำแนะนำ

ปรับปรุงเมืองจำลอง
ของกลุ่มตามคำแนะนำ

ขั้น Communicating

ชั่วโมงที่ 10

นำเสนอเมืองจำลอง
ของกลุ่ม

ขั้น Conclusion

ร่วมกันสรุปความรู้
ที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ 5

ชื่อกิจกรรม เมืองจำลองอาเซียน

กิจกรรม “เมืองจำลองอาเซียน” เป็นกิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้เกี่ยวกับประเทศสมาชิกอาเซียน ทักษะการทำงาน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset) ทักษะการแก้ปัญหา มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีผ่านกิจกรรมเมืองจำลองอาเซียน

★ เวลาที่ใช้

10 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเทศสมาชิกอาเซียน
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์เมืองจำลอง
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่ม การสื่อสาร การแก้ปัญหา

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูเปิด CD เพลงอาเซียน เช่น เพลงภาษาอาเซียน เพลงแตกต่างไม่แตกแยก ให้นักเรียนฟัง และฝึกร้องตาม
2. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับภาษาของประเทศสมาชิกอาเซียนที่นักเรียนอยากฟังหรืออยากพูด จากนั้นครูเปิด Youtube นิทานเกี่ยวกับอาเซียน โดยอาจเลือกเปิด CD-ROM นิทานที่เล่าโดยใช้ภาษาของประเทศอาเซียนที่นักเรียนอยากฟังมากที่สุด 1-2 ภาษา
3. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับชื่อประเทศ เอกลักษณ์ และวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ ในอาเซียน
4. ครูให้นักเรียนแต่ละคนเลือกประเทศสมาชิกอาเซียน คนละ 1 ประเทศ (ยกเว้นประเทศไทย) แล้วให้แต่ละคนพูดภาษาของประเทศนั้น เช่น คำทักทาย ชื่ออาหาร ชื่อผลไม้ เป็นต้น

ชั่วโมงที่ 3-5

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

5. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 10 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน แล้วให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนจับสลากประเทศสมาชิกอาเซียน กลุ่มละ 1 ประเทศ โดยครูกำหนดประเด็นในการศึกษา ดังนี้
- ประเด็นที่ 1 เรื่อง ธงชาติ
 - ประเด็นที่ 2 เรื่อง คำทักทาย
 - ประเด็นที่ 3 เรื่อง เมืองหลวง
 - ประเด็นที่ 4 เรื่อง เงินตรา
 - ประเด็นที่ 5 เรื่อง สถานที่สำคัญ
 - ประเด็นที่ 6 เรื่อง พืชเศรษฐกิจ
 - ประเด็นที่ 7 เรื่อง ทรัพยากรธรรมชาติและสินค้าส่งออก

ชั่วโมงที่ 6-8

ขั้น Planning

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาความรู้จากหนังสือต่างๆ หรือจากหนังสือหรือหรรษาเกี่ยวกับอาเซียน สื่ออาเซียนชุด Magnet Map “ทายซี อยู่ไหนเอ๋ย” หรือชุดโมเดลกระดาษ “ตะลุยกอาเซียน” ตามประเด็นที่กำหนดในข้อ 5.
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและออกแบบเมืองจำลองตามประเทศที่จับสลากได้ โดยแบ่งหน้าที่ในการทำงานให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มตามความเหมาะสม และความถนัด
8. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือสร้างเมืองจำลอง

ชั่วโมงที่ 9

ขั้น Coaching

9. ครูให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการแก้ปัญหาที่พบระหว่างปฏิบัติงานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
10. นักเรียนปรับปรุงผลงานการสร้างเมืองจำลองประเทศสมาชิกอาเซียนตามคำแนะนำของครู

ขั้น Communicating

11. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอเมืองจำลองของกลุ่มตนเอง โดยพูดกล่าวทักทายเป็นภาษาของประเทศนั้นๆ
12. ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงความสวยงาม และความถูกต้องของสิ่งที่อยู่ในเมืองจำลอง

ขั้น Conclusion

13. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเทศสมาชิกอาเซียน

ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. Audio CD ธรรมชาติเพลงอาเซียน
 - เพลง ภาษาอาเซียน
 - เพลง แตกต่างไม่แตกแยก
 - เพลง จะไปไหน ง่ายนิดเดียว
 - เพลง อาชีพเคลื่อนย้ายเสรี
 - เพลง ข้าว
 - เพลง อาเซียนร่วมพลัง
2. CD-ROM นิทาน 10 ภาษาอาเซียน
 - เรื่อง กบเลือกนาย
 - เรื่อง กระต่ายกับเต่า
 - เรื่อง ไก่ผู้โง่เขลา
 - เรื่อง สิงโตกับยุง
 - เรื่อง อี๋อ่างกับวัว
 - เรื่อง สุนัขกับไก่โต้ง
3. หนังสือธรรมชาติกับอาเซียน
 - เรื่อง ASEAN FOR FUN 1
 - เรื่อง ASEAN FOR FUN 2
 - เรื่อง ASEAN FOR FUN 3
4. สื่ออาเซียนชุด Magnet Map “ทายซี อยู่ไหนเอ่ย”
 - ชุดธงชาติ
 - ชุดคำทักทาย
 - ชุดชื่อเมืองหลวง
 - ชุดเงินตรา
 - ชุดสถานที่สำคัญ
 - ชุดพืชเศรษฐกิจ
 - ชุดทรัพยากรธรรมชาติและสินค้าส่งออก
5. ชุดโมเดลกระดาษ “ตะลุยกแดนอาเซียน”

★ การวัดและประเมินผล

- ประเมินตนเองและเพื่อน
- ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
- สังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
- สังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
- ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
- ประเมินกระบวนการกลุ่ม
- ประเมินกระบวนการแก้ปัญหา
- ประเมินกระบวนการคิด
- ประเมินความสามารถในการสื่อสาร
- ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	<input checked="" type="checkbox"/>	✓	✓	✓	✓								
3						-	-	-	-				
4										✓	✓	-	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			✓	✓	✓	<input checked="" type="checkbox"/>	-	✓	-	✓	-

หมายเหตุ : 3Rs มิได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 6 “ภูมิใจไทย”

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

ฝึกอ่านเขียนหรือเล่นเกมการอ่าน
เขียน จากสื่อเกมหมอนทรรษา
ท้าทายความรู้

ร่วมกันสนทนา
ถึงความสำคัญ
ของภาษาไทย

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น Grouping + Identifying the problem

แบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม
ยกตัวอย่างสิ่งที่
บ่งบอกความ
เป็นไทย

มอบหมายให้ศึกษาวรรณกรรมและ
วรรณคดีไทย เพื่อทำหุ่นกระบอกตัวละคร
ในวรรณคดีไทย

ชั่วโมงที่ 3 - 4

ขั้น Planning

วางแผนและหาความรู้เกี่ยวกับวรรณกรรมและ
วรรณคดีไทย โดยศึกษาจากสื่อชุดต่างๆ เช่น
Active Reader ชุดอนุรักษวรรณกรรมและ
วรรณคดีไทย และชุดปกิณกะวรรณคดีไทย

ระดมความคิด
+ สร้างหุ่น
กระบอกตัวละคร
ในวรรณคดีไทย

ขั้น Coaching

นำหุ่นกระบอกของกลุ่มไป
ปรึกษาครู + ครูให้คำแนะนำ

ปรับปรุงหุ่นกระบอก
ของกลุ่มตามคำแนะนำ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้น Communicating

นำเสนอหุ่นกระบอก
ของกลุ่ม

ขั้น Conclusion

ร่วมกันสรุปความรู้ที่
ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ 6

ชื่อกิจกรรม ภูมิใจไทย

กิจกรรม “ภูมิใจไทย” เป็นกิจกรรมที่มุ่งปลูกฝังความรัก ความภาคภูมิใจในความเป็นไทย หวงแหนสมบัติของชาติ พัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ และพัฒนากรอบความคิดแบบเปิดกว้าง ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน และตอบสนองความสนใจ ความถนัด ความต้องการของนักเรียน ความต้องการระหว่างบุคคล ผ่านกิจกรรมการเซตหุ่นกระบอก

★ เวลาที่ใช้

5 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของไทย
2. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของมรดกชาติ
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

1. ครูเปิด CD เพลงเกี่ยวกับสิ่งที่บ่งบอกความเป็นชาติไทย เช่น เพลงสรรเสริญพระบารมี แล้วให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนฝึกร้องตาม
2. นักเรียนฝึกอ่านเขียน หรือเล่นเกมการอ่านการเขียน หรือเกมหมอนหรือหมากรุกทำทายความรู้ภาษาไทย แล้วให้นักเรียนแข่งขันกันเล่น เมื่อจบเกมครูประกาศผลนักเรียนที่เล่นได้คะแนนมากที่สุด
3. ครูเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นความสำคัญของภาษาไทยเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นชาติไทย

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันยกตัวอย่างสิ่งที่บ่งบอกความเป็นชาติไทย เช่น วรรณกรรม วรรณคดี ดนตรีไทย การละเล่นไทย เป็นต้น

5. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกศึกษาวรรณกรรมและวรรณคดีไทย แล้วช่วยกันทำหุ่นกระบอก ตัวละครในวรรณคดี เพื่อแสดงหน้าชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้น Planning และขั้น Coaching

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนในการศึกษาวรรณกรรมและวรรณคดีไทย กลุ่มละ 1 เรื่อง หรือศึกษาจากสื่อ Active Reader ชุดอนุรักษวรรณกรรมและวรรณคดีไทย และชุดปกิณกะวรรณคดีไทย

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดในการทำหุ่นกระบอกตัวละครเพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยครูแนะนำให้นักเรียนดูสื่อ Active Reader ชุดสร้างสรรค์งานพับกระดาษ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำหุ่นกระบอก และลงมือทำหุ่นกระบอกตัวละคร พร้อมกับช่วยกันคิดบทบาทตัวละครขณะเชิดหุ่นกระบอก

8. ครูให้คำปรึกษาและแนะนำนักเรียนแต่ละกลุ่มในการเลือกวัสดุมาทำหุ่นกระบอก วิธีการทำ และบทบาทประกอบการเล่นหุ่นกระบอก

9. นักเรียนปรับปรุงหุ่นกระบอกของกลุ่มตนเองตามคำแนะนำของครู และฝึกซ้อมการเล่นหุ่นกระบอก

ชั่วโมงที่ 5

ขั้น Communicating

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานการเล่นหุ่นกระบอก

ขั้น Conclusion

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ซึ่งทำให้เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของไทย และเห็นความสำคัญของมรดกชาติไทย

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. Audio CD เรียนรู้ภาษาไทย กับจ๊อจ๊อ จ๊อจ๊อ
2. CD-ROM เกมการอ่านการเขียน
 - เกมการอ่าน : อ่านพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์, อ่านคำ, อ่านข้อความและอ่านจับใจความ
 - เกมการเขียน : เขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์, เขียนคำ ประโยค เรื่องราว
3. เกมหมอนหรรษาท้าทายความรู้ ภาษาไทย
4. Active Reader
 - ชุดอนุรักษวรรณกรรมและวรรณคดีไทย เรื่อง นิทานทองอิน

- ชุดปกิณกะวรรณคดีไทย
เรื่อง สัตว์ในวรรณคดีไทย ชุดที่ 1
เรื่อง ปลาในวรรณคดีไทย ชุดที่ 1
เรื่อง ดอกไม้ในวรรณคดีไทย ชุดที่ 1
เรื่อง นกในวรรณคดีไทย ชุดที่ 1
เรื่อง พรรณไม้ในวรรณคดีไทย ชุดที่ 1
- ชุดสร้างสรรค์งานพับกระดาษ เรื่อง กระดาษแปลงกาย : ดอกไม้กับแมลง

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. ประเมินกระบวนการคิด
8. ประเมินความสามารถในการสื่อสาร

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	✓	-	-	-	✓								
3						-	✓	-	☑				
4										-	✓	-	-

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			-	☑	✓	-	-	✓	✓	✓	-

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 7 “กระดาษแปลงกาย”

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

ฟังนิทาน และร่วมกันสรุปข้อคิด
ที่ได้จากนิทาน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น Grouping + Identifying the problem

แบ่งกลุ่ม 3-4 คน
ระดมความคิด
เกี่ยวกับการนำ
กระดาษไปใช้
ประโยชน์

แนะนำสื่อที่ใช้ในการค้นคว้าเพื่อหา
คำตอบ เช่น Active Reader ชุด
สร้างสรรค์กระดาษแปลงกาย หรือหนังสือ
ภาพเสริมความรู้เรื่องหลักสูตร

ชั่วโมงที่ 3

ขั้น Planning

วางแผนในการนำกระดาษไปสร้างเป็นผลงาน

ชั่วโมงที่ 4

ขั้น Coaching

นำผลงานของกลุ่มไป
ปรึกษาครู + ครูให้คำแนะนำ

ปรับปรุงผลงาน
ของกลุ่มตามคำแนะนำ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้น Communicating

นำเสนอผลงาน
ของกลุ่ม

ขั้น Conclusion

ร่วมกันสรุปความรู้
ที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ 7

ชื่อกิจกรรม กระดาษแปลงกาย

กิจกรรม “กระดาษแปลงกาย” เป็นกิจกรรมสร้างเสริมทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต ผูกการทำงาน เสริมสร้างทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการตาม ความแตกต่างระหว่างบุคคล ผ่านกิจกรรมกระดาษแปลงกาย

★ เวลาที่ใช้

5 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด
2. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตนในการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิดและการแก้ปัญหา

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

1. ครูอ่านนิทานเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างคุ้มค่า หรือจากสื่อหนังสือภาพเสริมความรู้ ชุดเงินตรา เรื่อง จับจ่าย ช้อหาอย่างพอเพียง ให้นักเรียนฟัง
2. นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากการฟังนิทาน โดยครูเชื่อมโยงข้อสรุปของนักเรียนถึง การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า

ชั่วโมงที่ 2

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน จากนั้นครูแจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ 5 แผ่น (เป็นกระดาษที่ใช้แล้ว)
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดว่า นักเรียนสามารถนำกระดาษที่ครูแจกไปทำอะไรได้บ้าง
5. ครูให้นักเรียนสืบค้นความรู้จากสื่อชุดต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการหาคำตอบ เช่น

- Active Reader ชุด สร้างสรรค์กระดาษแปลงกาย
- หนังสือภาพเสริมความรู้อิงหลักสูตร ชุด รู้ทันวิทย์ คิดทันโลก
- หนังสือภาพเสริมความรู้อิงหลักสูตร ชุด พลังคตินักวิทย์น้อย
- หนังสือภาพเสริมความรู้อิงหลักสูตร ชุด รู้คณิต คิดเป็น

ชั่วโมงที่ 3

ขั้น Planning

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มวางแผนในการนำกระดาษที่ครูแจกให้ไปสร้างเป็นชิ้นงาน (นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถขอกระดาษเพิ่มจากครูได้)

ชั่วโมงที่ 4

ขั้น Coaching

7. ครูให้คำปรึกษาและเสนอแนะเพื่อปรับปรุงชิ้นงานจากกระดาษใช้แล้วของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
8. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรับปรุงผลงานตามคำแนะนำ

ชั่วโมงที่ 5

ขั้น Communicating

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอชิ้นงานจากกระดาษใช้แล้ว

ขั้น Conclusion

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ซึ่งทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และเห็นความสำคัญของทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. Active Reader ชุด สร้างสรรค์กระดาษแปลงกาย
 - กระดาษแปลงกาย : ของเล่นแสนสนุก
 - กระดาษแปลงกาย : ดอกไม้กับแมลง
 - กระดาษแปลงกาย : สัตว์โลกหรรษา

2. หนังสือภาพเสริมความรู้อิงหลักสูตร
 - ชุดเงินตรา เรื่อง จับจ่าย ซื้อหา อย่างพอเพียง
 - ชุดรู้ทันวิทย์ คิดทันโลก เรื่อง รีไซเคิล...แปลงขยะเป็นประโยชน์
 - ชุดพลังคิดนักวิทย์น้อย เรื่อง กระดาษหรรษา
 - ชุดรู้คณิต คิดเป็น เรื่อง รูปคลี่ พับ...ขยายรูปร่าง

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงานชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. ประเมินกระบวนการคิด

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	-	<input checked="" type="checkbox"/>	✓	-	✓								
3						-	-	-	-				
4										✓	✓	✓	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			✓	✓	✓	-	✓	✓	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	-

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 8 “คุณธรรม จริยธรรม นำชีวิต”

ขั้น Introduction

ชั่วโมงที่ 1 - 2

ฟังนิทานเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม
และร่วมกันวิเคราะห์สาระสำคัญของนิทาน

ขั้น Grouping + Identifying the problem

ชั่วโมงที่ 3 - 5

แบ่งกลุ่ม 5-6 คน + กำหนดประเด็นในการศึกษา
นิทานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม

ขั้น Planning

ชั่วโมงที่ 6 - 7

วางแผนและแบ่งหน้าที่ในการหา
ความรู้เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม
โดยศึกษาจากสื่อนิทานรู้จัก รู้ธรรม

ระดมความคิดและแบ่งหน้าที่
ในการแสดงบทบาทสมมติ
เพื่อเล่านิทาน

ขั้น Coaching

ชั่วโมงที่ 8

ครูให้คำแนะนำการแสดง
บทบาทสมมติของแต่ละกลุ่ม

ปรับปรุงการแสดงบทบาทสมมติ
ตามคำแนะนำ

ขั้น Communicating

ชั่วโมงที่ 9-10

แสดงบทบาทสมมติ
+ ประเมินผล

ขั้น Conclusion

ร่วมกันสรุปความรู้
ที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ 8

ชื่อกิจกรรม **คุณธรรม จริยธรรม นำชีวิต**

กิจกรรม “คุณธรรม จริยธรรม นำชีวิต” เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมคุณลักษณะและค่านิยมปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และจิตสำนึก การทำประโยชน์ต่อสังคม เสริมทักษะกระบวนการกลุ่ม กระบวนการปฏิบัติ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะในการแก้ปัญหา ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะในการสื่อสารข้อมูล ผ่านกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ

★ เวลาที่ใช้

10 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม
2. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม
3. เพื่อให้นักเรียนมีจิตสำนึกในการทำประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
4. เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการให้บริการต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูเปิดเพลงเกี่ยวกับคุณธรรม จาก Youtube หรือเปิด Audio CD เพลงเสริมทักษะกลุ่ม รู้คิด รู้ธรรม ชุดไตรสิกขา ให้นักเรียนฟังและฝึกร้องตาม เพื่อปลูกฝังเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม
2. ครูเล่านิทานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมให้นักเรียนฟัง เช่น
 - เรื่อง ตันกล้ายผู้อารี จากชุดหนังสือนิทานรู้คิด รู้ธรรม ชุดที่ 1
 - เรื่อง เสือลายใ้ไม่รู้ จากชุดหนังสือนิทานรู้คิด รู้ธรรม ชุดที่ 2
3. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สาระสำคัญของนิทาน แล้วตอบคำถาม
 - เนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกับคุณธรรมเรื่องใด
 - ตัวละครแต่ละตัวมีนิสัยเป็นอย่างไร
 - นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดสำคัญอย่างไร
4. ครูอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม

ชั่วโมงที่ 3-5

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

5. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มเล่นเกมเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ด้านต่างๆ โดยอาจใช้สื่อเหล่านี้ เช่น
- CD-ROM เกมเสริมทักษะกลุ่ม รู้คิด รู้ธรรม แผ่นที่ 1 : สุภาพ มีน้ำใจ
 - CD-ROM เกมเสริมทักษะกลุ่ม รู้คิด รู้ธรรม แผ่นที่ 2 : มารยาทดี มีวินัย
 - แบบฝึกกิจกรรม ชุดไตรสิกขา ชุดที่ 1 สุภาพ มีน้ำใจ
 - แบบฝึกกิจกรรม ชุดไตรสิกขา ชุดที่ 2 มารยาทดี มีวินัย
 - แบบฝึกกิจกรรม ชุดไตรสิกขา ชุดที่ 3 ซื่อสัตย์และพอเพียง
6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันตอบคำถามคุณธรรมที่ได้จากการเล่นเกมในประเด็นต่อไปนี้
- 1) เกมที่เล่นสอดแทรกคุณธรรมในเรื่องใดบ้าง
 - 2) คุณธรรมดังกล่าวมีผลดีต่อตนเองและส่วนรวมอย่างไร
 - 3) นักเรียนสามารถนำคุณธรรมเหล่านี้ไปปฏิบัติได้อย่างไรบ้าง
7. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหาหนิทานที่สอดคล้องกับคุณธรรม จริยธรรม กลุ่มละ 1 เรื่อง โดยครูกำหนดประเด็นในการค้นคว้า ดังนี้
- 1) ชื่อนิทาน
 - 2) ตัวอย่างการกระทำของบุคคล/สัตว์ในนิทานที่สอดคล้องกับคุณธรรม จริยธรรม
 - 3) ผลดีต่อสังคมและส่วนรวม
 - 4) การนำแบบอย่างไปประยุกต์ใช้

ชั่วโมงที่ 6-7

ขั้น Planning

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนหาหนิทานจากแหล่งต่างๆ หรือศึกษาจากสื่อชุดหนังสือนิทานรู้คิด รู้ธรรม โดยให้สมาชิกในกลุ่มจับคู่กันอ่านนิทาน
9. สมาชิกแต่ละคู่ผลัดกันเล่านิทานที่คู่ตนเองอ่านมาให้สมาชิกคู่อื่นๆ ในกลุ่มฟัง จากนั้นสมาชิกทุกคนช่วยกันเลือกนิทานจากที่สมาชิกแต่ละคนอ่านมา กลุ่มละ 1 เรื่อง ที่มีสาระสอดคล้องกับคุณธรรมและช่วยกันตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนดในข้อ 7.
10. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิดและแบ่งหน้าที่ในการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อเล่านิทานคุณธรรม จริยธรรม

ชั่วโมงที่ 8

ขั้น Coaching

11. ครูให้คำแนะนำนักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งแต่การเลือกหัวข้อคุณธรรม จริยธรรม การสืบค้นข้อมูลนิทานจากแหล่งการเรียนรู้ การจับประเด็นสำคัญของนิทานตามหัวข้อที่กำหนด และวิธีการนำเสนอผลงานด้วยการแสดงบทบาทสมมติ
12. นักเรียนปรับปรุงผลงานตามข้อเสนอแนะ

ชั่วโมงที่ 9-10

ขั้น Communicating

13. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติ
14. ครูและนักเรียนกลุ่มอื่นๆ ร่วมกันประเมินผลงาน

ขั้น Conclusion

15. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความสำคัญและการปฏิบัติตนเป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม การมีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการบริการต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม และผลดีของการปฏิบัติ
16. ครูแนะนำให้นักเรียนปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรม จริยธรรมและเข้าไปมีส่วนร่วมในการให้บริการต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. ชุด Audio CD เพลงเสริมทักษะกลุ่ม รู้คิด รู้ธรรม ชุด ไตรสิกขา แผ่นที่ 1-3
2. ชุดหนังสือนิทานรู้คิด รู้ธรรม
ชุดที่ 1 เรื่อง ตั๊กแตนช่วยผู้เฒ่า
เรื่อง สามัคคีคือพลัง
เรื่อง บทเรียนของมั่งมี
ชุดที่ 2 เรื่อง เสือลายใฝ่รู้
เรื่อง ช้อนสอนใจ
เรื่อง กาเจ้าปัญญา
3. ชุด CD-ROM เกมเสริมทักษะกลุ่ม รู้คิด รู้ธรรม ชุด ไตรสิกขา
แผ่นที่ 1 : สุภาพ มีน้ำใจ
แผ่นที่ 2 : มารยาท ดีมีวินัย
4. ชุดแบบฝึกกิจกรรม ชุดไตรสิกขา
- ชุดที่ 1 สุภาพ มีน้ำใจ
เล่มที่ 1 เด็กดีพูดจาอ่อนหวาน
เล่มที่ 2 เด็กดีมีน้ำใสใจจริง
เล่มที่ 3 เด็กดีรู้ว่าของใคร ใครก็รัก
เล่มที่ 4 เด็กดีไม่เห็นแก่ตัว

- ชุดที่ 2 มารยาทดี มีวินัย
 - เล่มที่ 1 เด็กดีมีวินัย
 - เล่มที่ 3 เด็กดีไม่มั่งง่าย
 - ชุดที่ 3 ซื่อสัตย์ และพอเพียง
 - เล่มที่ 1 เด็กดีมีความซื่อสัตย์
 - เล่มที่ 3 เด็กดีขยันหมั่นเพียร
- เล่มที่ 2 เด็กดีมีมารยาท
 - เล่มที่ 4 เด็กดีไม่ประมาท
 - เล่มที่ 2 เด็กดีรู้จักประหยัดพอเพียง
 - เล่มที่ 4 เด็กดีรู้จักอดทนอดกลั้น



การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. ประเมินกระบวนการคิด
8. ประเมินความสามารถในการสื่อสาร



ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	✓	✓	✓	-	✓								
3						✓	-	☑	-				
4										-	-	✓	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			☑	-	✓	-	✓	-	✓	✓	-

หมายเหตุ : 3Rs มิได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 9 “จิตอาสา พัฒนาโรงเรียน”

ขั้น Introduction

ชั่วโมงที่ 1 - 2

เล่ากิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ที่เคยทำและร่วมกัน
แสดงถึงผลดีจากการปฏิบัติกิจกรรมนั้น

ขั้น Grouping + Identifying the problem

ชั่วโมงที่ 3

แบ่งกลุ่ม 5-6 คน + อ่าน
นิทานเกี่ยวกับหน้าที่พลเมือง

ระดมความคิดเห็นออกกิจกรรม
บำเพ็ญประโยชน์ 5 กิจกรรม

ขั้น Planning

ชั่วโมงที่ 4 - 9

สำรวจพื้นที่ในการปฏิบัติกิจกรรม +
กำหนดหน้าที่ให้สมาชิกแต่ละคน

ลงมือปฏิบัติกิจกรรม
บำเพ็ญประโยชน์

ขั้น Coaching

ครูให้คำปรึกษาและแนวทางแก้ปัญหา
ในระหว่างปฏิบัติกิจกรรม

ขั้น Communicating

ชั่วโมงที่ 10

นำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรม
ในรูปแบบป้ายนิเทศ

ขั้น Conclusion

ร่วมกันสรุปความรู้
ที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ 9

ชื่อกิจกรรม จิตอาสา พัฒนาโรงเรียน

กิจกรรม “จิตสาธารณะ” เป็นกิจกรรมสร้างเสริมคุณลักษณะ ค่านิยม และจิตสำนึกการทำประโยชน์ต่อสังคม มีจิตสาธารณะ และการให้บริการด้านต่าง ๆ ทั้งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม พัฒนาความสามารถทางการคิด ทักษะการทำงาน และการใช้ทักษะชีวิต ผ่านกิจกรรมการบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน

★ เวลาที่ใช้

10 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเกิดจิตสำนึกในการบำเพ็ญประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม
2. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตนเป็นผู้มีคุณลักษณะและค่านิยมที่ดี
3. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูให้นักเรียนออกมาเล่ากิจกรรมการบำเพ็ญประโยชน์ของตนเองที่มีต่อครอบครัวหรือชุมชน
2. ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงผลดีของการทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์
3. นักเรียนร่วมกันเล่นเกมหมอนหรรษาท้าทายความรู้ หน้าที่พลเมือง เกี่ยวกับการมีจิตสาธารณะ และสรุปข้อคิดที่ได้จากการเล่นเกม

ชั่วโมงที่ 3

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มอ่านนิทานเกี่ยวกับหน้าที่พลเมืองที่ดี หรืออ่านจากนิทานภาพ ชุดพลเมืองเด็ก พลเมืองดี เช่น เรื่อง พลเมืองดีกรักรักษ์โลก พลังพลเมืองโลก เป็นต้น

5. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มระดมความคิดเห็นเสนอชื่อกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ที่สามารถปฏิบัติได้ในโรงเรียน กลุ่มละ 5 กิจกรรม

ชั่วโมงที่ 4-9

ขั้น Planning และขั้น Coaching

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจพื้นที่ในการปฏิบัติกิจกรรมภายในโรงเรียน
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันกำหนดหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคนในการปฏิบัติกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์
8. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือปฏิบัติกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ตามแผนงานที่วางไว้ พร้อมถ่ายรูประหว่างปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเป็นหลักฐาน
9. ครูให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ และการแก้ปัญหาระหว่างนักเรียนปฏิบัติกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 10

ขั้น Communicating

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติกิจกรรม แล้วนำเสนอในรูปแบบของป้ายนิเทศ

ขั้น Conclusion

11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลดีที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ในแต่ละกิจกรรม
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความสำคัญของคุณลักษณะ ค่านิยม และจิตสำนึกของการทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. เกมหมอนหรรษาทำทายความรู้ หน้าทีพลเมือง
2. หนังสือภาพ ชุดพลเมืองเด็ก พลเมืองดี
 - เล่มที่ 1 พลเมืองเด็กดี
 - เล่มที่ 2 พลเมืองเด็กปลอดภัย
 - เล่มที่ 3 พลเมืองเด็กรักษ์โลก
 - เล่มที่ 4 พลเมืองโลก

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงานชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	-	✓	✓	-	✓								
3						☑	-	✓	-				
4										-	-	✓	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			✓	-	☑	-	-	-	-	✓	-

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 10 “ละครภาษาอังกฤษแสนสนุก”



กิจกรรมที่ 10

ชื่อกิจกรรม **ละครภาษาอังกฤษแสนสนุก**

กิจกรรม “ละครภาษาอังกฤษแสนสนุก” เป็นกิจกรรมเรียนรู้และฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านกิจกรรมการแสดงละครภาษาอังกฤษ

★ เวลาที่ใช้

10 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้ที่ได้รับโดยการนำเสนอในรูปแบบละคร

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้น Introduction

1. ครูอธิบายภาพรวมของกิจกรรม
2. ครูแนะนำสื่อให้นักเรียนรู้จัก
3. ครูสอนคำศัพท์ โครงสร้าง และประโยคที่อยู่ในแต่ละชุดสื่อ

ชั่วโมงที่ 3-5

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

4. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 5-6 คน
5. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกศึกษาชุดสื่อที่ตนเองสนใจมา 1 ชุด เพื่อนำมาประยุกต์โดยการแสดงละครให้เพื่อนดู โดยทั้งชั้นเรียนจะต้องศึกษาให้ครบทุกชุดสื่อ ดังนี้

- ชุดสื่อ Happy Hearts
- ชุดสื่อ Growing Up
- ชุดสื่อ Active Reader: นิทาน 2 ภาษา

6. ครูตั้งคำถามเพื่อช่วยแนะนำการวางแผนของนักเรียน

- นิทานหรือเรื่องนี้พูดถึงเรื่องอะไร เหตุการณ์หลักคืออะไร
- ลำดับเหตุการณ์เป็นอย่างไร เกิดอะไรขึ้นก่อน เกิดอะไรตามมา เกิดอะไรทีหลัง

7. สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการแสดงละครเพื่อเล่าเรื่องเป็นภาษาอังกฤษ โดยนักเรียนควรจะใช้สื่อประกอบต่างๆ ในชุดสื่อเพื่อช่วยในการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ประกอบกับความรู้ที่ได้เรียนมาแล้วในชั้น Introduction

ชั่วโมงที่ 6-7

ขั้น Planning และขั้น Coaching

8. สมาชิกแต่ละกลุ่มทำการซ้อมการแสดง โดยครูคอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับเรื่องการใช้ภาษาอังกฤษ และการดำเนินเรื่อง หากครูพบว่านักเรียนมีปัญหาในการออกเสียงภาษาอังกฤษ ให้ใช้ชุดสื่อ Letter's World เพื่อการช่วยฝึกการออกเสียงเพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 8-10

ขั้น Communicating

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงละคร ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณภาพของผลงาน

ขั้น Conclusion

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ โครงสร้าง และประโยคที่ได้จากการทำกิจกรรม



ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. ชุดสื่อ Happy Hearts เล่ม 1-3
2. ชุดสื่อ Growing Up เล่ม 1-3
3. ชุดสื่อ Letter's World เล่ม 1-2
4. ชุดสื่อ Active Reader: นิทาน 2 ภาษา ป. 1-3

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. ประเมินกระบวนการคิด
8. ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	☑	☑	-	✓	-								
3						-	-	-	-				
4										-	-	-	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			-	✓	✓	-	☑	✓	✓	-	-

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 11 “หุ่นยนต์เรขาคณิต”



กิจกรรมที่ 11

ชื่อกิจกรรม หุ่นยนต์เรขาคณิต

กิจกรรม “หุ่นยนต์เรขาคณิต” เป็นกิจกรรมสร้างเสริมสมรรถนะและการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปเรขาคณิต ทักษะการทำงาน ทักษะการคิดแบบเปิดกว้าง (Growth Mindset) ทักษะการแก้ปัญหา มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ผ่านกิจกรรมการสร้างหุ่นยนต์

★ เวลาที่ใช้

10 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปเรขาคณิต
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์หุ่นยนต์จากวัสดุเหลือใช้
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่ม

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

1. นักเรียนร่วมกันเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกี่ยวกับรูปเรขาคณิต
2. นักเรียนช่วยกันบอกประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกมรูปเรขาคณิต

ชั่วโมงที่ 2-3

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

3. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับรูปเรขาคณิตที่พบในชีวิตประจำวัน
4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มศึกษาความรู้เกี่ยวกับรูปเรขาคณิต และการประดิษฐ์ของเล่น

ชั่วโมงที่ 4-8

ขั้น Planning

5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ได้จากการศึกษามาประดิษฐ์หุ่นยนต์รูปเรขาคณิตจากวัสดุเหลือใช้ กลุ่มละ 1 ตัว
6. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผน แบ่งหน้าที่ และลงมือปฏิบัติในการประดิษฐ์หุ่นยนต์รูปเรขาคณิตจากวัสดุเหลือใช้

ชั่วโมงที่ 7-8

ขั้น Coaching

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองเล่นหุ่นยนต์ที่ประดิษฐ์ขึ้น
8. ครูให้คำปรึกษาและเสนอแนะผลงานหุ่นยนต์รูปเรขาคณิตจากวัสดุเหลือใช้
9. นักเรียนปรับปรุงผลงานหุ่นยนต์รูปเรขาคณิตจากวัสดุเหลือใช้ตามคำแนะนำของครู

ชั่วโมงที่ 9-10

ขั้น Communicating

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหุ่นยนต์รูปเรขาคณิตจากวัสดุเหลือใช้
11. ครูและนักเรียนกลุ่มๆ ร่วมกันประเมินผลงานหุ่นยนต์รูปเรขาคณิตจากวัสดุเหลือใช้

ขั้น Conclusion

12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปเรขาคณิตที่พบในชีวิตประจำวัน และการนำวัสดุเหลือใช้มาใช้ประโยชน์



ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. สื่อ Active Reader ชุด สร้างสรรค์งานพับกระดาษ
 - เรื่อง กระดาษแปลงกาย : ของเล่นแสนสนุก
2. เกมคอมพิวเตอร์คณิตศาสตร์
3. ชุดคณิตแสนสนุก
 - เรื่อง ทะลุเมืองพิศวง
 - เรื่อง แชมป์ตัวจิ๋ว
4. หนังสือเสริมความรู้อิงหลักสูตร ชุด เปิดประตูรู้คณิต
 - เรื่อง รูปร่างให้ความแตกต่าง

5. หนังสือเสริมความรู้เชิงหลักสูตร ชุด รู้คิด คิดเป็น หมวดเรขาคณิต

- เรื่อง จัตุรัสราชสีห์เหลี่ยม
- เรื่อง วงกลมกลิ้งขณะรูปเหลี่ยม
- เรื่อง รูปทรงสองลอยหาขโมย
- เรื่อง คลี่ พับขยายรูปทรง
- เรื่อง เส้นรอบรูปประกาศอาณาเขต
- เรื่อง สีเหลี่ยมคล้ายจับคู่ตามความเหมือน
- เรื่อง สามเหลี่ยมพลิกแปลงรูปแสนกล
- เรื่อง จุดสร้างเส้นประกอบสารพันรูปทรง

★ การวัดและประเมินผล

1. ประเมินตนเองและเพื่อน
2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. ประเมินผลงานชิ้นงาน
6. ประเมินกระบวนการแก้ปัญหา
7. ประเมินกระบวนการคิด
8. ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	✓	✓	☑	✓	✓								
3						-	-	-	-				
4										-	✓	✓	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			-	☑	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ผังสรุปแผนการจัดกิจกรรมที่ 12 “มาขายแซนด์วิชกันเถอะ”

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

ชิมแซนด์วิช และช่วยกันบอกประโยชน์
และคุณค่าของแซนด์วิช

ชั่วโมงที่ 2 – 3

ขั้น Grouping + Identifying the problem

แบ่งกลุ่ม 5 กลุ่ม ศึกษาข้อมูลการทำ
แซนด์วิชขาย จากสื่อต่างๆ เช่น **นิทานภาพเสริมอิงความรู้**

ชั่วโมงที่ 4 – 5

ขั้น Planning

วางแผนการทำ
และจำหน่าย
แซนด์วิช

ขั้น Coaching

นำแผนงานไป
ปรึกษาครู
+ ครูให้คำแนะนำ

ปรับปรุงแผนงาน
ตามคำแนะนำ

ชั่วโมงที่ 6 – 9

ขั้น Communicating

ผลิตและจำหน่ายแซนด์วิช

ชั่วโมงที่ 10

ขั้น Conclusion

ประเมินและร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ 12

ชื่อกิจกรรม มาขายแซนด์วิชกันเถอะ

กิจกรรม “มาขายแซนด์วิชกันเถอะ” เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมทักษะการทำงาน ทักษะทางอาชีพ พัฒนาความสามารถด้านการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา ตอบสนองความสนใจ ความถนัด และความต้องการตามความแตกต่างระหว่างบุคคลผ่านกิจกรรมการขายแซนด์วิช

★ เวลาที่ใช้

10 ชั่วโมง

★ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการทำงานกลุ่ม
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการคิด แก้ปัญหา
3. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการทำงาน ทักษะทางอาชีพ มีความพอเพียง มีวินัย
4. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการสื่อสาร โดยการออกแบบการโฆษณาประชาสัมพันธ์ นำเสนอผลงานการขายแซนด์วิช

★ กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1

ขั้น Introduction

1. ครูให้นักเรียนดูแซนด์วิชของจริง แล้วทดลองชิม จากนั้นร่วมกันสนทนาถึงส่วนประกอบของแซนด์วิชว่ามีอะไรบ้าง
2. นักเรียนช่วยกันตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนด ดังนี้
 - ขนมปังมีประโยชน์ต่อร่างกายอย่างไร
 - ผักที่ใส่ในแซนด์วิชมีประโยชน์ต่อร่างกายอย่างไร
 - เนื้อสัตว์ที่อยู่ในแซนด์วิช (ตามชนิดของแซนด์วิชที่นำมาให้ชิม) มีประโยชน์ต่อร่างกายอย่างไร
3. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์และคุณค่าของแซนด์วิช จากนั้นครูให้นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า ถ้าให้นักเรียนทำแซนด์วิช นักเรียนจะทำแซนด์วิชอะไร

ชั่วโมงที่ 2-3

ขั้น Grouping และขั้น Identifying the problem

- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มทำแซนด์วิชขาย โดยครูเป็นผู้จัดเตรียมวัตถุดิบ อุปกรณ์ที่จำเป็นไว้ให้แต่ละกลุ่มยืม และมีเงินทุนในการทำกิจกรรม ซึ่งเมื่อแต่ละกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว จะต้องนำเงินทุนมาคืนครู
- นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านนิทานภาพเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการทำแซนด์วิชขาย
 - ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ของผักที่นำมาทำแซนด์วิช จากเรื่อง อาณาจักรผักผลไม้
 - ข้อมูลเกี่ยวกับการชั่ง ตวง วัดวัตถุดิบในการทำแซนด์วิช จากเรื่อง กิโลกรัม ชั่งน้ำหนักสารพัน
 - ข้อมูลเกี่ยวกับการแบ่งชิ้นแซนด์วิชให้ได้มาตรฐาน จากเรื่อง เศษส่วนแบ่งชิ้นเรียกพิชซ่า
 - ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้จ่ายเงินซื้อวัตถุดิบมาทำแซนด์วิช จากเรื่อง ใช้จ่าย ซื้อหาอย่างพอเพียง
 - ข้อมูลเกี่ยวกับการขายแซนด์วิชให้ได้กำไร จากเรื่อง กำไร เงินเพิ่มลิงขายหมวก
- นักเรียนแต่ละกลุ่มประชุมเพื่อทำความเข้าใจเป้าหมายภาระงานที่ต้องปฏิบัติ

ชั่วโมงที่ 4-5

ขั้น Planning และขั้น Coaching

- นักเรียนแต่ละกลุ่มประชุมวางแผนการทำงานและจำหน่ายแซนด์วิช และนำเสนอแผนการทำงาน โดยเติมรายการต่างๆ ในแบบรายการปฏิบัติที่ครูจัดทำให้
- ครูและนักเรียนร่วมกันพิจารณาแผนการทำงาน และแก้ไขแผนการดำเนินงาน
- นักเรียนแต่ละกลุ่มปรับปรุง และจัดทำแผนการทำงานให้ชัดเจน เหมาะกับความสามารถ ความถนัดของสมาชิกในกลุ่ม

แบบรายการปฏิบัติงาน

รายการปฏิบัติ	ผู้รับผิดชอบ
1) จัดเตรียมวัสดุเครื่องใช้
2) จัดเตรียมวัตถุดิบ เช่น ขนมปัง เนื้อสัตว์ ผัก ซอส เป็นต้น
3) ออกแบบรูปร่าง ขนาดหีบห่อ
4) ทำแซนด์วิช
5) บรรจุหีบห่อ
6) วางแผนการขาย และขาย
7) ออกแบบโฆษณา ประชาสัมพันธ์
8) จัดทำบัญชี สรุปกิจกรรม

ชั่วโมงที่ 6-9

ขั้น Communicating

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มผลิตและจำหน่ายแซนด์วิช
11. นักเรียนจัดทำบัญชีรายรับ-รายจ่าย และนำเงินทุนคืนครู ในกรณีที่ไม่มีใครให้นักเรียนนำเงินไปทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม
12. ครูหรือผู้ปกครอง ผู้ที่ได้รับเชิญมาร่วมกิจกรรมแสดงความชื่นชมในการนำเสนอผลงาน

ชั่วโมงที่ 10

ขั้น Conclusion

13. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินกิจกรรม “มาขายแซนด์วิชกันเถอะ”
14. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์ที่ได้จากกิจกรรมด้านทักษะการทำงานกลุ่ม ทักษะการคิด ทักษะทางอาชีพ ทักษะการสื่อสาร ออกแบบโฆษณาประชาสัมพันธ์ ความมีวินัยทางการเงิน มีความพอเพียง มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ รับผิดชอบ มุ่งมั่นในการทำงาน

★ ตัวอย่างสื่อและแหล่งการเรียนรู้แนะนำ

1. นิทานภาพ ชุด พลังคิดนักวิทย์น้อย
 - เรื่อง อาณาจักรผักผลไม้
2. นิทานภาพ ชุด รู้คณิต คิดเป็น หมวดการชั่ง ตวง วัด และอื่นๆ
 - เรื่อง กิโลกรัม ชั่งน้ำหนักสารพัน
 - เรื่อง กำไร เงินเพิ่มลิงชายห่มวก
3. นิทานภาพ ชุด รู้คณิต คิดเป็น หมวดจำนวนและแบบรูป
 - เรื่อง เศษส่วนแบ่งชิ้นเรียกพิชซ่า
4. นิทานภาพ ชุด เงินตรา หมวด สังคม
 - เรื่อง จับจ่าย ชื้อหาอย่างพอเพียง

★ การวัดและประเมินผล

- | | |
|--|---|
| 1. ประเมินตนเองและเพื่อน | 2. ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม |
| 3. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล | 4. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม |
| 5. ประเมินผลงานชิ้นงาน | 6. ประเมินกระบวนการกลุ่ม |
| 7. ประเมินกระบวนการแก้ปัญหา | 8. ประเมินกระบวนการคิด |
| 9. ประเมินความสามารถในการสื่อสาร | 10. ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี |

★ ตารางวิเคราะห์

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับหมวด/กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

กลุ่มกิจกรรมที่	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
หมวดที่													
2	✓	✓	✓	-	✓								
3						-	-	✓	-				
4										✓	☑	✓	-

หมายเหตุ :

- ✓ = กิจกรรมนี้สัมพันธ์กับหมวด / กลุ่มกิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้” กิจกรรมใด
- ☑ = ความเข้มหรือจุดเน้นที่จะสัมพันธ์กับหมวด / กิจกรรม “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

3Rs			7Cs							2Ls	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	7	1	2
			☑	✓	✓	-	✓	✓	✓	☑	✓

หมายเหตุ : 3Rs มีได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ไว้ให้ เนื่องจากมีการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานอยู่แล้ว

ตอนที่ 3

เครื่องมือวัดและประเมินผล

เครื่องมือวัดและประเมินผล มีตัวอย่างดังนี้

1. แบบประเมินตนเองและเพื่อน
2. แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล
4. แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม
5. แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน
6. แบบประเมินกระบวนการกลุ่ม
7. แบบประเมินกระบวนการแก้ปัญหา
8. แบบประเมินกระบวนการคิด
9. แบบประเมินความสามารถในการสื่อสาร
10. แบบประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
11. แบบประเมินความสามารถในการทำงาน (อาชีพ)

แบบประเมินตนเองและเพื่อน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินตนเองและเพื่อนในการทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
		4	3	2	1
1	คุณภาพของผลงาน				
2	ถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นเข้าใจ				
3	มีการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน				
4	มีทักษะและไหวพริบในการแก้ปัญหา				
5	มีการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอผลงาน				

แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

4 = มากที่สุด 3 = มาก 2 = ปานกลาง 1 = น้อย

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
		4	3	2	1
1	รูปแบบกิจกรรมตอบสนองความต้องการของผู้เรียน				
2	ลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมมีความชัดเจน				
3	สื่อ/วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมมีความเหมาะสม				
4	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม				
5	เนื้อหาสาระที่ใช้จัดกระบวนการเรียนรู้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้				
6	ผู้เรียนได้รับความรู้ ความเข้าใจและทักษะตามเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้				

แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานรายบุคคล

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	ประเด็น	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
			4	3	2	1
1	มีจิตสาธารณะ	- มีความกระตือรือร้นในการช่วยเหลือส่วนรวม				
		- มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมสม่ำเสมอ				
		- อาสาทำงานให้ผู้อื่นด้วยกำลังกายกำลังใจ และกำลังสติปัญญาโดยไม่หวังผลตอบแทน				
2	รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์	- ยืนตรงเคารพธงชาติและเพลงชาติไทยทุกครั้งเมื่อได้ยิน				
		- เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนเองนับถืออย่างสม่ำเสมอ				
		- แสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์				
3	มีคุณธรรม จริยธรรม	- ทำงานตามที่ได้รับมอบหมายอย่างเคร่งครัด				
		- ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความซื่อสัตย์				
		- มีความอดทนต่อการทำกิจกรรม				
		- ช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมด้วยความสมัครใจ				
		- เริ่มต้นงานที่ได้รับมอบหมายทันที				
		- ปฏิบัติตามคำสั่งสอนของคุณครู				
4	ภาคภูมิใจในความเป็นไทย และหวงแหนสมบัติของชาติ	- ปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยที่ถูกต้อง				
		- เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น				
		- ปฏิบัติตามข้อห้ามและช่วยแนะนำผู้อื่นในการอนุรักษ์สมบัติของชาติไทยทุกประเภท				

แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานกลุ่ม

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้สังเกตพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติงานกลุ่มของนักเรียนระหว่างทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน

แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	ประเด็น	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
			4	3	2	1
			1	มีจิตสาธารณะ	- มีความกระตือรือร้นในการช่วยเหลือกันในการปฏิบัติงานกลุ่ม - สมาชิกในกลุ่มแบ่งหน้าที่กันทำงานอย่างชัดเจน - สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติงานด้วยกำลังกายกำลังใจ และกำลังสติปัญญาโดยไม่หวังผลตอบแทน	
2	รักษา ศาสนา พระมหากษัตริย์	- สมาชิกในกลุ่มยืนตรงเคารพธงชาติและเพลงชาติไทยทุกครั้งเมื่อได้ยิน - สมาชิกในกลุ่มเข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนเองนับถืออย่างสม่ำเสมอ - สมาชิกในกลุ่มแสดงออกถึงความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์				
3	มีคุณธรรม จริยธรรม	- สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายอย่างเคร่งครัด - สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติตนต่อกันในกลุ่มด้วยความซื่อสัตย์ - สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติงานของกลุ่มด้วยความอดทน - สมาชิกในกลุ่มช่วยเหลือกันทำกิจกรรมด้วยความสมัครใจ - สมาชิกในกลุ่มสามารถเริ่มต้นทำงานที่ได้รับมอบหมายทันที - สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติตามคำสั่งสอนของคุณครู				
4	ภาคภูมิใจในความเป็นไทย และหวงแหนสมบัติของชาติ	- สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยที่ถูกต้อง - สมาชิกในกลุ่มเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นสม่ำเสมอ - สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติตามข้อห้ามและช่วยแนะนำผู้อื่นในการอนุรักษ์สมบัติของชาติไทยทุกประเภท				

แบบประเมินผลงาน / ชิ้นงาน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินผลงาน/ชิ้นงานที่นักเรียนทำในกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
		3	2	1
1	ผลงาน/ชิ้นงานสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด			
2	ผลงาน/ชิ้นงานมีความถูกต้อง			
3	ผลงาน/ชิ้นงานสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง			
4	ผลงาน/ชิ้นงานมีความคิดสร้างสรรค์			

เกณฑ์การประเมินผลงาน/ชิ้นงาน

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. ผลงานสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด	ผลงานของนักเรียนสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด	ผลงานของนักเรียนสอดคล้องกับประเด็นที่กำหนดบางส่วน	ผลงานของนักเรียนไม่สอดคล้องกับประเด็นที่กำหนด
2. ผลงานมีความถูกต้อง	ผลงานของนักเรียนสมบูรณ์และถูกต้อง	ผลงานของนักเรียนสมบูรณ์ถูกต้องบางส่วน	ผลงานของนักเรียนครบถ้วนแต่ยังไม่ถูกต้อง
3. ผลงานสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง	ผลงานของนักเรียนนำไปใช้ประโยชน์ได้บางส่วน	ผลงานของนักเรียนมีแนวโน้มนำไปใช้ประโยชน์ได้	ผลงานของนักเรียนไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้
4. ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์	ออกแบบผลงานได้ตรงกับหัวข้อที่กำหนด ไม่เหมือนใคร แต่มีการแก้ปัญหา หรือมองเห็นแนวทางใหม่ๆ ได้ง่ายกว่า	ออกแบบผลงานได้ตรงกับหัวข้อที่กำหนด นำเสนอได้อย่างน่าสนใจ สวยงาม	ออกแบบผลงานได้ตรงกับหัวข้อที่กำหนด แต่ไม่ครอบคลุม

แบบประเมินกระบวนการกลุ่ม

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินกระบวนการกลุ่มที่นักเรียนทำในกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
		3	2	1
1	การวางแผนการทำงาน			
2	การปฏิบัติตามขั้นตอนของแผนการทำงานที่วางไว้			
3	ความสอดคล้องของเวลากับแผนการทำงาน			
4	ความร่วมมือในการทำงาน			

เกณฑ์การประเมินกระบวนการกลุ่ม

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. การวางแผนการทำงาน	มีการวางแผนการทำงานที่ชัดเจน แบ่งงานให้แก่สมาชิกทุกคนได้เหมาะสม	มีการวางแผนการทำงานไว้บางส่วน และแบ่งงานให้กับสมาชิกได้ไม่ครบทุกคน	ไม่มีการวางแผนการทำงานอย่างชัดเจน
2. การปฏิบัติตามขั้นตอนของแผนการทำงานที่วางไว้	ปฏิบัติตามทุกขั้นตอนของแผนงานที่วางไว้ได้	ปฏิบัติตามขั้นตอนของแผนงานได้ 3 ขั้นตอน	ไม่ปฏิบัติตามขั้นตอนของแผนงาน
3. ความสอดคล้องของเวลากับแผนการทำงาน	ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดในแผนการทำงาน	ทำงานเสร็จบางส่วนตามเวลาที่กำหนดในแผนการทำงาน	ทำงานไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดในแผนการทำงาน
4. ความร่วมมือในการทำงาน	ทุกคนมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ	60% ของกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ	40% ของกลุ่มมีส่วนร่วมและให้ความร่วมมือ

แบบประเมินกระบวนการแก้ปัญหา

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินกระบวนการแก้ปัญหาที่นักเรียนทำในกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
		3	2	1
1	วิเคราะห์ปัญหา			
2	การวางแผนในการแก้ปัญหา			
3	การดำเนินการแก้ปัญหา			
4	สรุปผลและรายงาน			

เกณฑ์การประเมินกระบวนการแก้ปัญหา

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. วิเคราะห์ปัญหา	ระบุปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ตรงตามสภาพปัญหาได้ 2 ปัญหา	ระบุปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น ตรงตามสภาพปัญหาได้ 1 ปัญหา	ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ได้ หรือระบุปัญหาได้แต่ไม่ ตรงสภาพปัญหา
2. การวางแผนในการ แก้ปัญหา	มีการวางแผนในการ แก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูล รายละเอียดประกอบการ วางแผน และมีขั้นตอน ของแผนงาน	มีการวางแผนในการ แก้ปัญหาโดยใช้ข้อมูล และรายละเอียด ประกอบการวางแผน	ไม่มีการวางแผนในการ แก้ปัญหา
3. การดำเนินการ แก้ปัญหา	ปฏิบัติตามแผนการ แก้ปัญหาที่กำหนดไว้ 2 ใน 3 ของขั้นตอนและมี ข้อมูลสนับสนุน	ปฏิบัติตามแผนการ แก้ปัญหาที่กำหนดไว้ 1 ใน 3 ของขั้นตอน	ไม่มีการปฏิบัติตาม แผนการแก้ปัญหาที่วาง ไว้
4. สรุปผลและรายงาน	มีการสรุปผลและจัดทำ รายงานอย่างถูกต้อง	มีการสรุปผลการ ดำเนินงานแต่ไม่ได้จัดทำ รายงาน	ไม่มีการสรุปและรายงาน ผล

แบบประเมินกระบวนการคิด

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินกระบวนการคิดที่นักเรียนทำในกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
		3	2	1
1	จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญและเปรียบเทียบข้อมูลในประเด็นที่กำหนดได้			
2	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่พบเห็นกับประเด็นที่กำหนด			
3	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูลต่างๆที่พบเห็นได้			
4	คิดสังเคราะห์เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจได้			
5	คิดสร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่หรือสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม			
6	คิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศประกอบการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม			

เกณฑ์การประเมินกระบวนการคิด

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญและ เปรียบเทียบข้อมูลในประเด็น ที่กำหนดได้	มีพฤติกรรมบ่งชี้ 3 พฤติกรรม	มีพฤติกรรมบ่งชี้ 2 พฤติกรรม	มีพฤติกรรมบ่งชี้ 1 พฤติกรรมหรือไม่มีเลย
2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูลที่พบเห็นกับประเด็นที่ กำหนดได้	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูลต่างๆ กับประเด็นที่ กำหนดได้ถูกต้องร้อยละ 60-79 ของจำนวนครั้งที่ปฏิบัติ ที่ปฏิบัติ	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูลต่างๆ กับประเด็นที่ กำหนดได้ร้อยละ 40-59 ของจำนวนครั้งที่ปฏิบัติ ที่ปฏิบัติ	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูลต่างๆ กับประเด็นที่ กำหนดได้ต่ำกว่าร้อยละ 40 ของจำนวนครั้งที่ปฏิบัติ ที่ปฏิบัติ
3. ระบุรายละเอียด คุณลักษณะและความคิดรวบ ยอดของข้อมูลต่างๆ ที่พบ เห็นได้	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของ ข้อมูลต่างๆ ที่พบเห็นได้ ถูกต้อง	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะและความคิด รวบยอดของข้อมูลต่างๆ ที่ พบเห็นได้ถูกต้องเป็น บางส่วน	ระบุรายละเอียด คุณลักษณะและความคิดรวบ ยอดของข้อมูลต่างๆ ที่พบ เห็นไม่ได้
4. คิดสังเคราะห์เพื่อนำไปสู่ การสร้างองค์ความรู้และ สารสนเทศประกอบการ ตัดสินใจได้	รวบรวมข้อมูล จัดทำข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมา หลอมรวม สรุปเป็นองค์ ความรู้ หรือสารสนเทศได้	รวบรวมข้อมูล จัดทำข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมา หลอมรวมกันได้	รวบรวมข้อมูล จัดทำข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมา หลอมรวมกันไม่ได้
5. คิดสร้างสรรค์องค์ความรู้ หรือสารสนเทศที่เป็น ประโยชน์ต่อตนเองและ ส่วนรวม	คิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลก ใหม่ในทางบวกที่ใช้หรือนำไป ประยุกต์เพื่อประโยชน์ต่อ ตนเองและส่วนรวม	คิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลก ใหม่ได้	คิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งแปลก ใหม่ในทางบวกไม่ได้หรือ ประยุกต์นำไปใช้ไม่ได้
6. คิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศประกอบการ ตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม	คิดแบบองค์รวมโดยใช้เหตุผล หลักฐานเชิงตรรกะมา วิเคราะห์สิ่งต่างๆ อย่าง สมเหตุสมผลแต่ไม่ครอบคลุม ทุกด้าน	คิดแบบองค์รวมโดยใช้ เหตุผลหลักฐานเชิงตรรกะ มาวิเคราะห์สิ่งต่างๆ แต่ไม่ สมเหตุสมผล	คิดแบบองค์รวมโดยใช้ เหตุผลหลักฐานเชิงตรรกะมา วิเคราะห์สิ่งต่างๆ อย่าง สมเหตุสมผลไม่ได้

แบบประเมินความสามารถในการสื่อสาร

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินความสามารถในการสื่อสารของนักเรียนในการทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน

แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์ การให้คะแนน		
		3	2	1
1	พูดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้			
2	เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้			
3	พูดเจรจาต่อรองได้			
4	รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์			
5	เลือกใช้วิธีการสื่อสารได้			

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการสื่อสาร

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. พุดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้	พุดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ ถูกต้องและชัดเจน	พุดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้ ถูกต้องไม่ชัดเจน	พุดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดไม่ได้
2. เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้	เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้อย่างถูกต้องครบถ้วน มีข้อบกพร่องในการใช้ ภาษา วรรคตอนและการเขียนคำตั้งแต่ 3 แห่ง แต่ไม่เกิน 5 แห่ง	เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้และมีข้อบกพร่องในการใช้ภาษา วรรคตอนและการเขียนคำตั้งแต่ 6 แห่งขึ้นไป	เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดไม่ได้
3. พุดเจรจาต่อรองได้	พุดเจรจาต่อรองเพื่อลดปัญหาได้ตามความต้องการทุกสถานการณ์	พุดเจรจาต่อรองหรือลดปัญหาได้บางสถานการณ์	พุดเจรจาต่อรองไม่ได้
4. รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์	รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งต่างๆ ได้ถูกต้องและเหมาะสมด้วยตนเองเป็นบางครั้ง	รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งต่างๆ ตามที่รับมอบหมาย	ไม่รับรู้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์จากแหล่งต่างๆ
5. เลือกใช้วิธีการสื่อสารได้	เลือกใช้วิธีการสื่อสารที่ทำให้เกิดความเหมาะสม โดยไม่เกิดผลกระทบต่อตนเองและสังคม	เลือกใช้วิธีการสื่อสารได้ โดยไม่เกิดผลกระทบต่อตนเองหรือสังคม	ไม่สามารถเลือกใช้วิธีการสื่อสารได้

แบบประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนในการทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน แล้วขีด

✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์ การให้คะแนน		
		3	2	1
1	เลือกและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม			
2	ใช้เทคโนโลยีพัฒนาความรู้ ความสามารถของตนให้ดียิ่งขึ้น			
3	ศึกษาแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเกี่ยวข้องกับงานของตนอย่างต่อเนื่อง			
4	สามารถแก้ปัญหาที่อาจเกิดจากการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการปฏิบัติงานได้			

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1. เลือกและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวมความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้อง	ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวมความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้อง	ใช้เทคโนโลยีในการสืบค้น ค้นคว้า รวบรวมความรู้โดยมีผู้แนะนำหรือลอกเลียนแบบผู้อื่น
2. ใช้เทคโนโลยีพัฒนาความรู้ความสามารถของตนให้ดียิ่งขึ้น	ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการรับและส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้องและไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน	ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการรับและส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้อง	ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมในการรับและส่งสารให้ผู้อื่นเข้าใจโดยมีผู้แนะนำหรือควบคุม
3. ศึกษาแนวโน้มเทคโนโลยีที่ทันสมัยและเกี่ยวข้องกับงานของตนอย่างต่อเนื่อง	เลือกและใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองโดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน	ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง	ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาโดยมีผู้แนะนำหรือควบคุม
4. สามารถแก้ปัญหาที่อาจเกิดจากการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการปฏิบัติงานได้	แก้ปัญหาที่อาจเกิดจากการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการปฏิบัติงานได้ด้วยตนเองทุกครั้ง	แก้ปัญหาที่อาจเกิดจากการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการปฏิบัติงานได้ด้วยตนเองเป็นบางครั้ง	แก้ปัญหาที่อาจเกิดจากการนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการปฏิบัติงานได้ โดยต้องมีผู้แนะนำและควบคุม

แบบประเมินความสามารถในการทำงาน (อาชีพ)

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....กลุ่ม.....ภาคเรียนที่.....

คำชี้แจง : ให้ประเมินความสามารถในการทำงานของนักเรียนในการทำกิจกรรมนอกเวลาเรียน
แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

ข้อ	รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
		3	2	1
1	พยายามทำงานในหน้าที่ให้ถูกต้อง			
2	พยายามปฏิบัติงานให้เสร็จตามกำหนดเวลา			
3	มานะอดทน ขยันหมั่นเพียรในการทำงาน			
4	แสดงออกว่าต้องการทำงานให้ได้ดีขึ้น			
5	แสดงความเห็นเพื่อปรับปรุงพัฒนาการทำงาน			

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการทำงาน (อาชีพ)

เกณฑ์การวัด และประเมินผล	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ปรับปรุง (1 คะแนน)
1.พยายามทำงานในหน้าที่ให้ถูกต้อง	สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ถูกต้องเป็นบางครั้ง	ไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายได้ถูกต้อง
2.พยายามปฏิบัติงานให้เสร็จตามกำหนดเวลา	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จทันตามเวลาที่กำหนดเป็นส่วนใหญ่	ทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามเวลาที่กำหนดเป็นบางครั้ง	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนด
3.มานะอดทนขยันหมั่นเพียรในการทำงาน	สามารถปฏิบัติงานตามระเบียบกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้	สามารถปฏิบัติงานตามระเบียบกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้เป็นบางครั้ง	ไม่สามารถปฏิบัติงานตามระเบียบกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้
4.แสดงออกว่าต้องการทำงานให้ได้ดีขึ้น	มีความพยายามที่จะปรับปรุงแก้ไขการทำงานของตนให้ดีขึ้นทุกครั้ง	มีความพยายามที่จะปรับปรุงแก้ไขการทำงานของตนให้ดีขึ้นบางครั้ง	ไม่มีความพยายามที่จะปรับปรุงแก้ไขการทำงานของตนให้ดีขึ้น
5.แสดงความเห็นเพื่อปรับปรุงการทำงาน	ให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการทำงานทุกครั้ง	ให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการทำงานเป็นบางครั้ง	ไม่มีข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงการทำงาน