



รายงานประเด็นท้าทาย
ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่



นางสาวนันทพร เทาศิริ
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 3

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

รายงานการดำเนินงานประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการดำเนินงานการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้นวัตกรรมเกมฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI โดยใช้การเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps ตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA) ของนางสาวนันทพร เทาศิริ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ ที่ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังของวิทยฐานะ ครูชำนาญการ คือ ริเริ่มพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังในวิทยฐานะที่สูงกว่าได้)

ข้อมูลที่ได้จากรายงานการดำเนินงานประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในครั้งนี้นี้ ข้าพเจ้าจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้สูงขึ้น และพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาต่อไป

นางสาวนันทพร เทาศิริ

ตำแหน่ง ครู

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

องค์ประกอบที่ ๒ : ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI โดยใช้การเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังของวิทยฐานะ ครูชำนาญการ คือ ริเริ่มพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังในวิทยฐานะที่สูงกว่าได้)

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้วัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI

บทที่ 1

บทนำ

1. สภาพปัญหาและที่มา

ในสังคมแห่งการเรียนรู้ยุคดิจิทัล นักเรียนจะต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในด้านต่างๆ นักเรียนต้องเป็นผู้ที่รู้เท่าทันสื่อและสามารถสื่อสารผ่าน แพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี การที่จะช่วยพัฒนานักเรียนให้ไปสู่เป้าหมายหรือมีทักษะในด้านต่างๆจึงเป็นเรื่องที่จำเป็นอย่างยิ่ง แต่จากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่านักเรียนยังขาดทักษะในด้านต่างๆ โดยเฉพาะทักษะด้านการจัดการเรียนรู้ที่ผ่าน มา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้ เรียน และรู้สึกเบื่อหน่ายที่ต้องเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ต่ำ นวัตกรรมนี้ผสมผสาน การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) + Active Learning + การ ประยุกต์ใช้ AI เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในกลุ่มสาระสังคมศึกษา โดยมุ่งให้ผู้เรียนได้ ลงมือทำจริง คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จำลองที่สมจริง

อีกทั้งยังมีการส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อย่างมี ประสิทธิภาพอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อให้การศึกษาของไทยมีความทันสมัยและสามารถแข่งขันกับนานาประเทศได้ ด้วยความที่รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจึง ต้องมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และรู้จักค้นหาแนวทางที่จะนำไปสู่โครงสร้างความรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับ ข้อมูลเดิมที่มีอยู่ โดยอาศัยหลักของการสร้างความรู้ (Construction of Knowledge) ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะ สร้างความรู้ได้ จากการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่เข้ากับความรู้เดิมอย่างมีความหมาย ซึ่งการที่จะดำเนินการได้ เช่นนั้น ผู้เรียนจะต้องมีเครื่องมือที่เป็นระบบความคิดที่มีประสิทธิภาพ ซึ่ง กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ (GPAS) คือเครื่องมือชีวิตหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปถึงจุดนั้นได้อย่างเหมาะสม

GPAS คือ กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ ซึ่งเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ซึ่ง GPAS นั้นนับว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนมี วิธีการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปเรียนรู้ ด้วยการปฏิบัติจริงได้ จึงนับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน และทำให้ ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น รวมถึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น GPAS นับเป็นขั้นตอนและจุดเน้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนนั้น สามารถที่จะสร้างองค์ความรู้ ได้ด้วยตนเอง และสามารถที่จะนำไปใช้ในการปฏิบัติจริงในการแก้ปัญหาสำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่ได้ จากกระบวนการเหล่านี้ จะตกผลึกภายในตัวของผู้เรียน และแปรเปลี่ยนเป็นตัวตนและบุคลิกภาพของผู้เรียน อันจะสะท้อนออกมาในรูปแบบของผลงานต่างๆ

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาในปัจจุบัน มักพบว่าผู้เรียนขาดแรงจูงใจ และยังคง เรียนรู้เชิงท่องจำ ทำให้ไม่เกิดการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ดังนั้น การบูรณาการการเรียนรู้ โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) จึง เป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง มีความสนุก และพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 การสอนในยุคที่ AI เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันมากขึ้น ถือเป็นความท้าทายที่ต้องปรับเปลี่ยน แนวทางให้ทันสมัย เพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับโลกในอนาคต การบูรณาการ AI เข้ากับการเรียนรู้ สังคมศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่เข้าใจเนื้อหา แต่ยังรู้วิธีการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประโยชน์

ดังนั้นครูผู้สอนจึงจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานประเด็นท้าทาย การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้นวัตกรรมฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps

2. จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น ร้อยละ 65
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สังคมศึกษาที่สร้างแรงจูงใจด้วยเกม เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจเชิงคุณธรรมของผู้เรียน
3. เพื่อใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ ประเมินผล และพัฒนาผู้เรียนตามความสามารถรายบุคคลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด

3. เป้าหมาย

3.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่ จำนวน 20 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อยู่ในระดับ ดี ขึ้นไป ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คิดเป็น ร้อยละ 65 ผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

3.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจในมนทัศน์วิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จากการเรียนรู้ด้วยแพลตฟอร์มเกมเป็นฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วยAI

4. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนโรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 20 คน

5. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 5.1 ผู้เรียนเข้าใจสาระสังคมศึกษาอย่างลึกซึ้งซึ่งผ่านการลงมือปฏิบัติและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
- 5.2 ผู้เรียนมีแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจเชิงคุณธรรมสามารถนำความรู้ที่ได้ปรับไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้
- 5.3 ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สูงขึ้น โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ GPAS 5 Steps และครูมีเครื่องมือวิเคราะห์และติดตามผลได้อย่างเป็นระบบ

6. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ระหว่างเดือน พฤษภาคม 2568 - เดือนกันยายน 2568

บทที่ 2 วิธีการดำเนินงาน

1.วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียน เข้าใจสาระสังคมศึกษา ผ่านประสบการณ์ตรงจากเกม เกิดความสนุก สร้างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมเชิงรุก ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Critical Thinking) และทักษะชีวิต

ครูมีเครื่องมือวิเคราะห์ ติดตาม และประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์สร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิตและทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช2561) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านจอมบึง(วาปีพร้อมประชาศึกษา) ในเรื่องของ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของเนื้อหา ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แยกเป็น ความรู้ ทักษะกระบวนการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์
2. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกม ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และศึกษาการออกแบบเกมเพื่อจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
3. การจัดทำแผนการเรียนรู้อิง Active Learning มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน กิจกรรมการเรียนรู้อิงแผน มีความเหมาะสม ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกในทุกขั้นตอน พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกันมีวินัยในการทำงานและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ มีการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
4. ดำเนินการออกแบบและผลิตเกมที่ใช้ในการเรียนรู้ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม และนำเสนอการออกแบบเกม ให้ครูในระดับสายชั้นและในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม แนะนำปรับปรุงในส่วนที่ยังมีข้อบกพร่องและแก้ไขตามคำแนะนำของครูในระดับสายชั้น ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่
5. ดำเนินการสอนตามแผน Active learning นำเกมที่ออกแบบไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีการดำเนินการสอนสอนตามแผน Active learning โดยมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครูและผู้เรียนกับผู้เรียน ครู มีการกำหนดให้นักเรียนนำเสนอผลงาน นักเรียนมีความพึงพอใจในวิชาที่เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
4. วัดผลและประเมินผลการเรียน มีการวัดได้ตรงจุดประสงค์/ผลการเรียนรู้ ใช้เครื่องมือคุณภาพและมีความยุติธรรม แปลผลได้ถูกต้อง นำผลการวัดผลประเมินไปใช้ปรับปรุงการเรียนการสอน

5. การจัดทำบันทึกผลหลังการสอน มีการจัดทำบันทึกผลหลังการสอน ดังนี้ มีบันทึกผลการจัดการเรียนการสอน มีบันทึกปัญหาและอุปสรรคและบันทึกข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขมีความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

6. ช่อมเสริมนักเรียนที่เรียนอ่อน เสริมนักเรียนที่เรียนเก่ง มีการแบ่งกลุ่มเด็ก เก่ง ปานกลาง อ่อนสอนซ่อมเด็กอ่อน เสริมนักเรียนที่เรียนเก่ง อย่างเป็นระบบ

7. สรุปผลการสอนโดยรูปแบบการสอนแบบ Active Learning

8. รายงานผลและนำผลที่ได้มาปรับปรุงเพื่อพัฒนาต่อไป

2. วิธีการดำเนินงานการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

วิธีการดำเนินงานการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้นวัตกรรมเกมฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ GPAS 5 Steps สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ดังต่อไปนี้

1. ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (PLAN)

1. พัฒนานตนเองให้มีความรู้ความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ GPAS 5 Steps โดยการเข้ารับการอบรมในหลักสูตรและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

2. ศึกษาและวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ และวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล เพื่อจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ให้ครอบคลุมพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และบูรณาการความรู้ ตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบ GPAS 5 Steps

3. ศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการประเมินผล โดยจัดทำและพัฒนาวิธีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเหมาะสมกับผู้เรียน

4. ศึกษาและวิเคราะห์แหล่งการเรียนรู้ โดยพัฒนาและเลือกใช้สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (DO)

1. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้วิชารายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จากบทเรียนเรื่อง เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา

2. วัดและประเมินผล แก้ไขและพัฒนาผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้

3. สรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. ขั้นที่ 3 การตรวจสอบการปฏิบัติงาน (Check)

ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4. ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแก้ไข (Action)

นำผลการประเมินการจัดการกิจกรรมของผู้ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ความเป็นนวัตกรรม

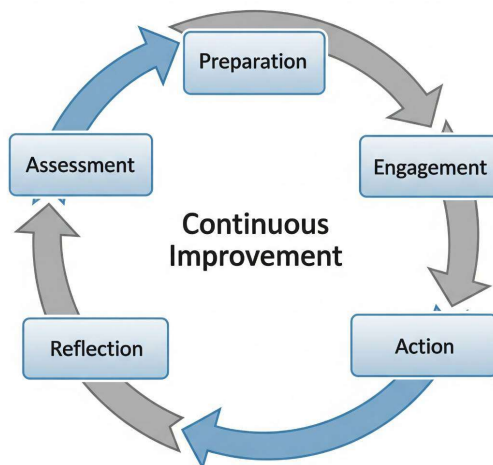
ความเป็นนวัตกรรมในพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้นวัตกรรมเกมฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI โดยการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบ GPAS 5 Steps ไม่ใช่แค่การสอนด้วยเกม แต่เป็นการใช้ AI สร้างสถานการณ์เชิง สังคมแบบผู้เรียนแต่ละคนได้รับโจทย์ที่เหมาะสมกับศักยภาพของตนเองการเรียนรู้สังคมศึกษาจึงกลายเป็นการ ผจญภัยที่ สนุก มีความหมาย และยั่งยืน

3.1 โมเดลนวัตกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI (SociAI-Game Active Learning Model)

โครงสร้างโมเดล (5 ขั้นตอน)

1. เตรียมการ (Preparation) ครูกำหนดหัวข้อ/ประเด็นสังคมศึกษาที่สอน ใช้ AI สร้างสถานการณ์/ เกมจำลองที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหานั้น
2. เข้าสู่เกม (Engagement) ผู้เรียนรับบทบาท (Role Play) ในสถานการณ์ที่เกมกำหนด ให้ AI แนะนำกติกา ภารกิจ และบทบาทของแต่ละผู้เรียน
3. ลงมือทำ (Active Learning Action) ผู้เรียนร่วมกันคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจแก้ปัญหาในเกม AI ทำหน้าที่ “Mentor/Debater” คอยถาม คอยชวนโต้แย้ง
4. สะท้อนผล (Reflection & Feedback) ผู้เรียนอภิปราย สรุปบทเรียนที่ได้รับจากเกม AI วิเคราะห์ พฤติกรรม/การตอบสนอง และให้ Feedback รายบุคคล
5. ประเมินและต่อยอด (Assessment & Extension) AIและครูประเมินผลสัมฤทธิ์ทั้งด้านเนื้อหาวิชา และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนต่อยอดความรู้สู่โครงงาน/กิจกรรมในชีวิตจริง

แผนภาพโมเดล (อธิบายเป็นวงจร)



Preparation : ครู+AI ออกแบบสถานการณ์

Engagement : นักเรียนเข้าสู่บทบาทในเกม

Action : การเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมและ AI

Reflection : สรุปและสะท้อนบทเรียน

Assessment : ประเมินและปรับปรุง → วงกลับไปสู่การเรียนรู้รอบใหม่

◆ จุดเน้นของโมเดล

- ✓ เกมเป็นฐาน → สร้างความสนุกและแรงจูงใจ
- ✓ Active Learning → ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ลงมือคิด-ทำจริง
- ✓ AI → ทำหน้าที่ทั้ง ผู้ออกแบบสถานการณ์, คู่สนทนา, ผู้ประเมินผล
- ✓ เน้นทักษะ การคิดวิเคราะห์ / การแก้ปัญหา / การตัดสินใจเชิงจริยธรรม

บทที่ 3 ผลการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โดยใช้นวัตกรรมเกมฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 มีผลการดำเนินงานดังต่อไปนี้

1. ผลลัพธ์ของผู้เรียน

1.1 ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

ที่	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ร้อยละ	
		เป้าหมาย	ผลลัพธ์
1	ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสูงขึ้น ผ่านเกณฑ์เป้าหมาย	ร้อยละ 65	ร้อยละ
2	มีทักษะกระบวนการเรียนรู้สังคมศึกษาที่สร้างแรงจูงใจด้วยเกม เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจเชิงคุณธรรมของผู้เรียน ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด	ร้อยละ 70.00	ร้อยละ 84.62
3	ผู้เรียนมีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงานโดยใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ ประเมินผล และพัฒนาผู้เรียนตามความสามารถรายบุคคลให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด อยู่ในระดับดีขึ้น	ร้อยละ 80.00	ร้อยละ 84.62

1.2 ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความรู้ความเข้าใจในการเรียนเรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมและสามารถนำความรู้ไปใช้ในการเรียนชั้นสูงต่อไป
- ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านสะเดาใหญ่ มีความรู้ความเข้าใจในมนต์ศัณวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน จากการเรียนรู้ด้วยแพลตฟอร์มเกมเป็นฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วย AI

2. จุดเด่น/ความสำเร็จ

1. ผู้เรียนมีทักษะทางการสื่อสารกับบุคคลอื่น และสามารถทำงานร่วมกับคนอื่นได้
2. ผู้เรียนความสนุกสนานและพึงพอใจในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
3. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยแพลตฟอร์มเกมเป็นฐานการเรียนรู้สังคมศึกษาเชิงรุกด้วยAI มาเป็นอาชีพในอนาคตได้

3. จุดที่ควรพัฒนา

ควรให้ผู้เรียนสามารถเลือกแหล่งท่องเที่ยวอื่นที่ผู้เรียนสนใจ มาจัดการเรียนรู้โดยใช้ GPAS 5 Steps ให้หลากหลายขึ้นตามความสนใจของผู้เรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวนันทพร เทาศิริ)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

ผลลัพธ์ในการพัฒนาตามประเด็นท้าทาย (เชิงปริมาณ)

- สำเร็จตามวัตถุประสงค์
 - ไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ เนื่องจาก
-
-

ผลลัพธ์ในการพัฒนาตามประเด็นท้าทาย (เชิงคุณภาพ)

- สำเร็จตามวัตถุประสงค์
 - ไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ เนื่องจาก
-
-

ขอรับรองว่าเป็นความจริง

(ลงชื่อ)..... ผู้รับการประเมิน

(นางสาวนันท์พร เทาศิริ)

ขอรับรองว่าเป็นความจริง

(ลงชื่อ)..... ผู้รับรอง

(นายอนันตชัย วงษ์พิทักษ์)

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- บันทึกหลังสอน
- ร้อยรอย/หลักฐานการวัดและประเมินผลผู้เรียน
- แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ภาพถ่ายผลการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ภาพถ่ายการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้ 2

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม(รหัสวิชา ส 22101) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ศาสนาของเรา เรื่องที่2 ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา เวลา 60 นาที
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2568 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ครูผู้สอน นางสาวนันทพร เทาศิริ วันที่ 25 เดือน สิงหาคม พ.ศ.2568

1 สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การศึกษาประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา ย่อมทำให้ได้ข้อคิดและคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างในการนำไปประยุกต์ปฏิบัติในการดำเนินชีวิตอย่างถูกต้อง

2 ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ตัวชี้วัด

ส 1.1 ม.2/6 วิเคราะห์และประพจน์ติดตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนด

2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) อธิบายประวัติของพระสารีบุตร พระโมคคัลลานะ นางขุชชุตตรา และพระเจ้าพิมพิสารได้
- 2) วิเคราะห์ข้อคิดจากการศึกษาประวัติพระสารีบุตร พระโมคคัลลานะ นางขุชชุตตรา และพระเจ้าพิมพิสารได้
- 3) นำหลักคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกาไปประยุกต์ปฏิบัติในการดำเนินชีวิตได้

3 สาระการเรียนรู้

3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- พุทธสาวก พุทธสาวิกา
 - พระสารีบุตร
 - พระโมคคัลลานะ
 - นางขุชชุตตรา
 - พระเจ้าพิมพิสาร

3.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

(พิจารณาตามหลักสูตรสถานศึกษา)

4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

- 1) ทักษะการตีความ
- 2) ทักษะการแปลความ
- 3) ทักษะการวิเคราะห์
- 4) ทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์ สุจริต
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้
4. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. มีความกตัญญู

6 กิจกรรมการเรียนรู้

วิธีสอนแบบ ธรรมสภาจฉายา

- นักเรียนทำสมาธิก่อนเรียนทุกชั่วโมง

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ : —

1. ครูให้นักเรียนผลัดกันยกตัวอย่างพุทธสาวก พุทธสาวิกา หรือชาวพุทธที่นักเรียนแต่ละคนประทับใจ และให้อภิปรายร่วมกันในประเด็นต่อไปนี้

- เพราะเหตุใด นักเรียนจึงประทับใจพุทธสาวก พุทธสาวิกา ท่านดังกล่าว
- คุณธรรมที่เป็นแบบอย่างของท่าน คืออะไรบ้าง

2. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า พุทธสาวก พุทธสาวิกา เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา แต่ละท่านล้วนมีคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างที่พุทธศาสนิกชนทุกคนได้นำไปเป็นแบบอย่าง และประยุกต์ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม ซึ่งนักเรียนควรศึกษาประวัติของพุทธสาวก พุทธสาวิกาอยู่เสมอ

ขั้นสอน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ :

1. หนังสือเรียน พระพุทธศาสนา ม.2
2. หนังสือค้นคว้าเพิ่มเติม
3. ใบงาน เรื่องประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา
4. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ
5. คำถามกระตุ้นความคิด

1. คุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพระสารีบุตร เรื่องใดที่นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้ (เป็นผู้มีปัญญา และมีความกตัญญูตเวที)

2. ถ้านักเรียนนำคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกา ไปเป็นแนวทางปฏิบัติ ผลที่คาดว่าจะได้รับจะเป็นอย่างไร

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ใน ดุลยพินิจของครูผู้สอน)

3. นักเรียนมีวิธีการเสนอแนะผู้อื่นให้ปฏิบัติตนตามหลักคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกา ได้อย่างไรบ้าง

(พิจารณาตามคำตอบของนักเรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

1. แสวงหาความรู้

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันศึกษาความรู้เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา จากหนังสือเรียน หนังสือค้นคว้าเพิ่มเติม แหล่งข้อมูลสารสนเทศ ตามหัวข้อที่กำหนดให้ ดังนี้

- 1 ศึกษาความรู้เรื่อง ประวัติพระสารีบุตร
- 2 ศึกษาความรู้เรื่อง ประวัติพระโมคคัลลานะ
- 3 ศึกษาความรู้เรื่อง ประวัตินางชุชุตตรา
- 4 ศึกษาความรู้เรื่อง ประวัติพระเจ้าพิมพิสาร

2. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด ข้อ 1 แล้วบันทึกความรู้ที่ได้จากการศึกษาลงในสมุด

คำถามกระตุ้นความคิด

1. คุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพระสารีบุตร เรื่องใดที่นักเรียนสามารถนำไปปฏิบัติได้
(เป็นผู้มีปัญญา และมีความกตัญญูทเวที)

2. ค้นพบความรู้/สนทนาแลกเปลี่ยนความรู้

1. นักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ตามหัวข้อในการศึกษาและช่วยกันทำใบงาน เรื่องประวัติพุทธสาวก

พุทธสาวิกา

2. ครูและนักเรียนช่วยกันเฉลยคำตอบในใบงาน

3. วิเคราะห์และประเมินค่าความรู้

1. สมาชิกร่วมกันวิเคราะห์และประเมินค่าความรู้ที่กลุ่มได้จากการศึกษาเกี่ยวกับประวัติของพุทธสาวก พุทธสาวิกา ตามกรอบหัวข้อที่กำหนดไว้ในใบงาน เรื่อง ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา

2. นักเรียนแต่ละแถวส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน ครูตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากนั้นครูและนักเรียนช่วยกันสรุปข้อคิดสำคัญที่ได้รับ

3. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด ข้อ 2

4. พิสูจน์ความรู้หรือปฏิบัติ

1. ร่วมกันวางแผนการนำคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกา ไปปฏิบัติ โดยร่วมมือกันคิด แล้วให้แต่ละคนนำไปปฏิบัติ และรายงานผลการปฏิบัติตามข้อตกลงระหว่างนักเรียนกับครู

2. นักเรียนตอบคำถามกระตุ้นความคิด ข้อ 3

ขั้นสรุป

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ : —

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับประวัติ และคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกา

7 การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจใบงานเรื่องประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา	ใบงานเรื่องประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตความซื่อสัตย์ สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และมีความกตัญญู	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

8 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียน พระพุทธศาสนา ม.2
- 2) หนังสือค้นคว้าเพิ่มเติม
 - ศึกษาธิการ, กระทรวง. 2542. **ประวัติพระสาวก เล่ม 1-2.** กรุงเทพมหานคร : องค์การค้ำของคุรุสภา.
- 3) ใบงานเรื่องประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา
- 4) การวิเคราะห์และประเมินค่าความรู้การวางแผนปฏิบัติตนตามคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของ

พุทธสาวก

พุทธสาวิกา

8.2 แหล่งการเรียนรู้

- 1) ห้องสมุด
- 2) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

<https://wordwall.net/th/resource/20064394/%E0%B8%9E%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%81%E0%B8%B2-%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%9E%E0%B8%97%E0%B8%98%E0%B8%95%E0%B8%A7%E0%B8%AD%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%87>



ใบงาน เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาสิกขา และศาสนิกชนตัวอย่าง 1

กลุ่มสาระ : สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระ : ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม

ตัวชี้วัด (ส 1.1 ม.2/6)



ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....



คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดมาเติมลงในช่องว่างหน้าข้อความให้มีความสัมพันธ์กัน

พระสารีบุตร

กรมพระยาวชิรญาณวโรรส

นางจุกุชุตตรา

พระมหาธรรมาชาลีไทย

พระเจ้าพิมพิสาร

พระโศคคัลลภะ

.....

1. บรรลุธรรมเป็นพระอรหันต์ในวันเพ็ญเดือนมาฆะ ขณะอยู่ในการประชุมจาตุรงคสันนิบาต

.....

2. รัชกาลที่ 6 โปรดเกล้าฯ ถวายพระเกียรติยศสูงสุดให้เป็นสมเด็จพระมหาสมณเจ้า

.....

3. ทรงนิพนธ์หนังสือนวโกวาท เพื่อใช้เป็นคู่มือเพื่อศึกษาพระพุทธศาสนาสำหรับพระใหม่ หรือพระบวชใหม่

.....

4. ทรงเสนอแนวคิดใหม่ เช่น แนวคิดเรื่องคนทำชั่วแล้วถูกจารึกชื่อบนหนังสือ เป็นต้น

.....

5. ทรงจัดตั้งการฟังธรรมสำหรับเด็กในวันธรรมสวนะและในเวลาว่างก็โปรดให้สวดนมัสการพระรัตนตรัยและรับศีล 5

.....

6. ตั้งใจฟังธรรมจนเข้าใจและสามารถนำมาถ่ายทอดได้ จนได้รับการยกย่องจากพระพุทธเจ้าว่าเป็นเลิศด้านธรรมกถึก

.....

7. เป็นผู้ถ่อมตน เปรียบเทียบตนเองกับพระสารีบุตรว่า “ดูจกก่อนเกลือเล็กๆ วางไว้ใกล้หม้อใบใหญ่”

.....

8. ผู้ห้ามปรามพระมหาลิขของตนไม่ให้ฆ่าลูกในท้อง แม้จะมีคำทำนายว่าลูกที่เกิดมาจะทำปิศาจ

.....

9. พระราชนิพนธ์ไตรภูมิพระร่วง ซึ่งเป็นวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนาเรื่องแรกของไทย

.....

10. ถวายสวนไฟไว้ให้สร้างวัดแห่งแรกในพระพุทธศาสนานามว่า “เวฬุวัน”



ใบงาน เรื่อง พุทธสาวก พุทธสาวิกา และศาสนิกชนตัวอย่าง 1

เฉลย

กลุ่มสาระ : สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

สาระ : ศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม

ตัวชี้วัด (ส 1.1 ม.2/6)



ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....



คำชี้แจง : ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดมาเติมลงในช่องว่างหน้าข้อความให้มีความสัมพันธ์กัน

พระสารีบุตร

กรมพระยาวชิรญาณวโรรส

นางขุขุตตรา

พระมหารัชมหาราชล้นเกล้าฯ

พระเจ้าพิมพิสาร

พระโศภิตคัลลานะ

พระสารีบุตร

1. บรรลุธรรมเป็นพระอรหันต์ในวันเพ็ญเดือนมาฆะ ขณะอยู่ในการประชุมจาตุรงคสันนิบาต

กรมพระยาวชิรญาณวโรรส

2. รัชกาลที่ 6 โปรดเกล้าฯ ถวายพระเกียรติยศสูงสุดให้เป็นสมเด็จพระมหาสมณเจ้า

กรมพระยาวชิรญาณวโรรส

3. ทรงนิพนธ์หนังสือนวโกวาท เพื่อใช้เป็นคู่มือเพื่อศึกษาพระพุทธศาสนาสำหรับพระใหม่ หรือพระบวชใหม่

พระมหารัชมหาราชล้นเกล้าฯ

4. ทรงเสนอแนวคิดใหม่ เช่น แนวคิดเรื่องคนทำชั่วแล้วถูกจารึกชื่อบนหนังสือ เป็นต้น

กรมพระยาวชิรญาณวโรรส

5. ทรงจัดตั้งการฟังธรรมสำหรับเด็กในวันธรรมสวนะและในเวลาว่างก็โปรดให้สวดมนต์สารทวารวันตรีและรับศีล 5

นางขุขุตตรา

6. ตั้งใจฟังธรรมจนเข้าใจและสามารถนำมาถ่ายทอดได้ จนได้รับการยกย่องจากพระพุทธเจ้าว่าเป็นเลิศด้านธรรมกถึก

พระโศภิตคัลลานะ

7. เป็นผู้ถ่อมตน เปรียบเทียบตนเองกับพระสารีบุตรว่า "ดูจกัณเฑาะฟัดเล็กๆ วางไว้ใกล้หม้อใบใหญ่"

พระเจ้าพิมพิสาร

8. ผู้ห้ามปรามพระมหาลีของตนไม่ให้ฆ่าลูกในท้อง แม้จะมีคำทำนายว่าลูกที่เกิดมาจะทำปิตุฆาต

พระมหารัชมหาราชล้นเกล้าฯ

9. พระราชนิพนธ์ไตรภูมิพระร่วง ซึ่งเป็นวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนาเรื่องแรกของไทย

พระเจ้าพิมพิสาร

10. ถวายสวนไม้ไผ่ให้สร้างวัดแห่งแรกในพระพุทธศาสนานามว่า "เวฬุวัน"



การวิเคราะห์และประเมินค่าความรู้

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์และประเมินค่าคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกาตามหัวข้อที่กำหนด

พุทธสาวก พุทธสาวิกา	คุณธรรมอันเป็นแบบอย่าง	ผลดีของการนำไปปฏิบัติ
พระสารีบุตร
พระโมคคัลลานะ
นางชุชุตตรา
พระเจ้าพิมพิสาร



การวิเคราะห์และประเมินค่าความรู้

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์และประเมินค่าคุณธรรมอันเป็นแบบอย่างของพุทธสาวก พุทธสาวิกาตามหัวข้อที่กำหนด

พุทธสาวก พุทธสาวิกา	คุณธรรมอันเป็นแบบอย่าง	ผลดีของการนำไปปฏิบัติ
พระสารีบุตร	มีปัญญาหลักแหลม..... ความกตัญญูทศเวที..... มีความมั่นคงและปรารถนาดี ต่อ พระพุทธศาสนา.....
พระโมคคัลลานะ	มีความอดทนยิ่ง..... มีความอ่อนตนยิ่ง..... มีความใฝ่รู้อย่างยิ่ง.....
นางชุชชุตตรา	ฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ..... เอาใจใส่ในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย.....
พระเจ้าพิมพิสาร	เป็นพ่อที่ดี..... มั่นคงในพระรัตนตรัย..... เป็นผู้นำที่ดี.....



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานรายบุคคล แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับ

ระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความ มีวินัย			ความมีน้ำใจ เอื้อเพื่อ เสียสละ			การแสดง ความคิดเห็น			การรับฟังความ คิดเห็น			การร่วมมือ ทำงาน ส่วนรวม			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กหญิงจิรัญญา เกษหอม	✓			✓			✓			✓			✓			15
2	เด็กหญิงณัฐชยา อางนรา	✓			✓			✓			✓			✓			15
3	เด็กหญิงนันทญา ปิ่นอาสา	✓			✓			✓			✓			✓			15
4	เด็กหญิงสุภัสรา ศรีมาศ	✓			✓			✓			✓			✓			15
5	เด็กหญิงอรพิชญ ท่องอินทร์	✓			✓			✓			✓			✓			15
6	เด็กหญิงอารยา ทองมนต์		✓		✓				✓		✓			✓			13
7	เด็กชายจิรยุทธ กาญจนชาติ		✓		✓			✓			✓			✓			14
8	เด็กชายธีรภัทร์ ศรีนาค		✓		✓				✓		✓			✓			13
9	เด็กชายพงศ์พิสุทธิ์ พลคำ		✓		✓			✓			✓			✓			14
10	เด็กชายภโรทัย ประกอบ		✓		✓				✓		✓			✓			13
11	เด็กชายภานุกร หอมจิตร		✓		✓			✓			✓			✓			14
12	เด็กชายวิชญ์ ทองลอย		✓		✓			✓			✓			✓			14
13	เด็กชายวีรภัทร์ พิมาไทย		✓		✓			✓			✓			✓			14
14	เด็กชายศุภชัย นนทะพันธ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
15	เด็กชายศุภพัทธ์ ทองลอย		✓		✓				✓		✓			✓			13
16	เด็กชายสิทธิศักดิ์ วงษ์พิทักษ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
17	เด็กชายสุภวิทย์ นนทะพันธ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
18	เด็กชายสุวิรุจ พุทธรักษ์		✓		✓				✓		✓			✓			13
19	เด็กชายณัฐกร คำบัว		✓		✓				✓		✓			✓			13
20	เด็กหญิงวาสนา สุขกาย	✓			✓			✓			✓			✓			15

นักเรียนทั้งหมด.....20.....คน

ได้ระดับดีมาก

จำนวน14.....คน

คิดเป็นร้อยละ70....

ได้ระดับดี

จำนวน6.....คน

คิดเป็นร้อยละ30....

ได้ระดับพอใช้

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับปรับปรุง

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวนันทพร เทาศิริ)

วันที่...25.....เดือน.....สิงหาคม..... พ.ศ. 2568

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง



แบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในการทำงานรายบุคคล แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับ

ระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความ มีวินัย			ความมีน้ำใจ เอื้อเพื่อ เสียสละ			การแสดง ความคิดเห็น			การรับฟังความ คิดเห็น			การร่วมมือ ทำงาน ส่วนรวม			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กหญิงจิรัชญา เกษหอม	✓			✓			✓			✓			✓			15
2	เด็กหญิงณัฐชยา อางนรา	✓			✓			✓			✓			✓			15
3	เด็กหญิงนันทญา ปิ่นอาสา	✓			✓			✓			✓			✓			15
4	เด็กหญิงสุภัทรา ศรีมาศ	✓			✓			✓			✓			✓			15
5	เด็กหญิงอรพิชญ ทองอินทร์	✓			✓			✓			✓			✓			15
6	เด็กหญิงอารยา ทองมนต์		✓		✓				✓		✓			✓			13
7	เด็กชายจิรยุทธ กาญจนชาติ		✓		✓			✓			✓			✓			14
8	เด็กชายธีรภัทร์ ศรีนาค		✓		✓				✓		✓			✓			13
9	เด็กชายพงศ์พิสุทธิ์ พลคำ		✓		✓			✓			✓			✓			14
10	เด็กชายภโรทัย ประกอบ		✓		✓				✓		✓			✓			13
11	เด็กชายภานุกร หอมจิตร		✓		✓			✓			✓			✓			14
12	เด็กชายวิชญ์ ทองลอย		✓		✓			✓			✓			✓			14
13	เด็กชายวีรภัทร์ พิมาไทย		✓		✓			✓			✓			✓			14
14	เด็กชายศุภชัย นนทะพันธ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
15	เด็กชายศุภพัทธ์ ทองลอย		✓		✓				✓		✓			✓			13
16	เด็กชายสิทธิศักดิ์ วงษ์พิทักษ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
17	เด็กชายสุภวิทย์ นนทะพันธ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
18	เด็กชายสุวิรัช พุทธรักษ์		✓		✓				✓		✓			✓			13
19	เด็กชายณัฐกร คำบัว		✓		✓				✓		✓			✓			13
20	เด็กหญิงวาสนา สุขกาย	✓			✓			✓			✓			✓			15

นักเรียนทั้งหมด.....20.....คน

ได้ระดับดีมาก

จำนวน14.....คน

คิดเป็นร้อยละ70....

ได้ระดับดี

จำนวน6.....คน

คิดเป็นร้อยละ30....

ได้ระดับพอใช้

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับปรับปรุง

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวนันทพร เทาศิริ)

วันที่...25.....เดือน.....สิงหาคม..... พ.ศ. 2568

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง



แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	เนื้อหา ละเอียด ชัดเจน			ความถูกต้อง ของเนื้อหา			ภาษาที่ใช้ เข้าใจง่าย			ประโยชน์ที่ได้ จากการ นำเสนอ			การแสดง บทบาทสมมติ			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กหญิงจิรัฐญา เกษหอม	✓			✓			✓			✓			✓			15
2	เด็กหญิงณัฐชยา อัจฉรา	✓			✓			✓			✓			✓			15
3	เด็กหญิงนันทญา ปิ่นอาสา	✓			✓			✓			✓			✓			15
4	เด็กหญิงสุภัศรา ศรีมาศ	✓			✓			✓			✓				✓		14
5	เด็กหญิงอรพิชญ ทองอินทร์	✓			✓			✓			✓			✓			15
6	เด็กหญิงอารยา ทองมนต์	✓			✓			✓			✓				✓		14
7	เด็กชายจิรยุทธ กาญจนชาติ		✓		✓			✓			✓				✓		13
8	เด็กชายธีรภัทร์ ศรีนาค		✓		✓				✓		✓				✓		12
9	เด็กชายพงศ์พิสุทธิ์ พลคำ		✓		✓				✓		✓			✓			14
10	เด็กชายภโรทัย ประกอบ		✓		✓				✓		✓				✓		13
11	เด็กชายภานุกร หอมจิตร		✓		✓				✓		✓				✓		13
12	เด็กชายวิษณุ ทองลอย		✓		✓				✓		✓			✓			14
13	เด็กชายวีรภัทร์ พิมาไทย		✓		✓				✓		✓			✓			14
14	เด็กชายศุภชัย นนทะพันธ์		✓		✓				✓		✓			✓			14
15	เด็กชายศุภพัทธ์ ทองลอย		✓		✓				✓		✓				✓		12
16	เด็กชายสิทธิศักดิ์ วงษ์พิทักษ์		✓		✓				✓		✓				✓		13
17	เด็กชายสุภวิทย์ นนทะพันธ์		✓		✓				✓		✓			✓			14
18	เด็กชายสุวิรุจ พุทธรักษ์		✓		✓				✓		✓			✓			13
19	เด็กชายณัฐกร คำบัว		✓		✓				✓		✓				✓		12
20	เด็กหญิงวาสนา สุขกาย	✓			✓				✓		✓			✓			15

นักเรียนทั้งหมด.....20.....คน

ได้ระดับดีมาก

จำนวน12.....คน

คิดเป็นร้อยละ60....

ได้ระดับดี

จำนวน8.....คน

คิดเป็นร้อยละ40....

ได้ระดับพอใช้

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ

ได้ระดับปรับปรุง

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ

 ผู้ประเมิน
(นางสาวนันทพร เทาศิริ)

วันที่...25.....เดือน.....สิงหาคม..... พ.ศ. 2568

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน ให้ 3 คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่ ให้ 2 คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน ให้ 1 คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-15	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
ต่ำกว่า 8	ปรับปรุง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ



แบบประเมินชิ้นงาน

(เรื่องประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา)

คำชี้แจง:ผู้สอนสังเกตชิ้นงาน/ภาระงานของนักเรียนแล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	ความ สอดคล้องต่อ จุดประสงค์			ความถูกต้อง ของเนื้อหา			รูปแบบของ ชิ้นงาน			การนำเสนอ ผลงาน			ความตรงต่อ เวลา			รวม 15 คะแนน
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	เด็กหญิงจิรัฐญา เกษหอม	✓			✓			✓			✓			✓			15
2	เด็กหญิงณัฐชยา อานจรรยา	✓			✓			✓			✓			✓			15
3	เด็กหญิงนันทญา ปิ่นอาสา	✓			✓			✓			✓			✓			15
4	เด็กหญิงสุภัทรา ศรีมาศ	✓			✓			✓			✓				✓		14
5	เด็กหญิงอรพิชญ ทองอินทร์	✓			✓			✓			✓			✓			15
6	เด็กหญิงอารยา ทองมนต์	✓			✓			✓			✓				✓		14
7	เด็กชายจิรยุทธ กาญจนชาติ		✓		✓	✓		✓			✓				✓		13
8	เด็กชายธีรภัทร์ ศรีนาค	✓			✓			✓			✓				✓		14
9	เด็กชายพงศ์พิสุทธิ์ พลคำ		✓		✓			✓			✓			✓			14
10	เด็กชายภโรทัย ประกอบ		✓		✓				✓		✓				✓		13
11	เด็กชายภานุกร หอมจิตร		✓		✓			✓			✓				✓		13
12	เด็กชายวิษณุ ทองลอย		✓		✓			✓			✓			✓			14
13	เด็กชายวีรภัทร์ พิมาไทย		✓		✓			✓			✓			✓			14
14	เด็กชายศุภชัย นนทะพันธ์		✓			✓			✓		✓			✓			12
15	เด็กชายศุภพัคตร์ ทองลอย	✓			✓			✓			✓				✓		13
16	เด็กชายสิทธิศักดิ์ วงษ์พิทักษ์		✓			✓		✓			✓				✓		12
17	เด็กชายสุภวิทย์ นนทะพันธ์		✓		✓			✓			✓			✓			14
18	เด็กชายสุวิรัช พุทธรักษ์		✓		✓				✓		✓			✓			13
19	เด็กชายณัฐกร คำบัว		✓		✓				✓		✓				✓		12
20	เด็กหญิงวาสนา สุขกาย	✓			✓			✓			✓			✓			15

นักเรียนทั้งหมด.....20.....คน

ได้ระดับดีมาก

จำนวน12.....คน

คิดเป็นร้อยละ60....

ได้ระดับดี

จำนวน8.....คน

คิดเป็นร้อยละ40....

ได้ระดับพอใช้

จำนวน-..... คน

คิดเป็นร้อยละ

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวนนทพร เทาศิริ)

วันที่...25.....เดือน.....สิงหาคม..... พ.ศ. 2568



แบบสังเกต สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน ใสตัวเลขลงในช่องระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการประเมิน	สมรรถนะที่ 1 ความสามารถ ในการสื่อสาร			สมรรถนะที่ 2 ความสามารถ ในการคิด			สมรรถนะที่ ความสามารถ ในการใช้ทักษะ ชีวิต			รวม (9)	ระดับ คุณภาพ
1	เด็กหญิงจิรัฐญา เกษหอม	3			3			3			9	ดี
2	เด็กหญิงณัฐชยา อาจนรา	3			3			3			9	ดี
3	เด็กหญิงนันทญา ปิ่นอาสา	3			3			3			9	ดี
4	เด็กหญิงสุภัศรา ศรีมาศ	3			3			3			9	ดี
5	เด็กหญิงอรพิชญ์ ทองอินทร์	3			3			3			9	ดี
6	เด็กหญิงอารยา ทองมนต์	3			3			3			9	ดี
7	เด็กชายจิรยุทธ กาญจนชาติ	3			3			3			9	ดี
8	เด็กชายธีรภัทร์ ศรีนาค	3				2		3			8	พอใช้
9	เด็กชายพงศ์พิสุทธิ์ พลคำ	3			3			3			9	ดี
10	เด็กชายภโรทัย ประกอบ	3				2		3			8	พอใช้
11	เด็กชายภานุกร หอมจิตร	3			3			3			9	ดี
12	เด็กชายวิษณุ ทองลอย	3			3			3			9	ดี
13	เด็กชายวีรภัทร์ พิมาไทย	3			3			3			9	ดี
14	เด็กชายศุภชัย นนทะพันธ์	3			3			3			9	ดี
15	เด็กชายศุภพัคตร์ ทองลอย	3				2		3			8	พอใช้
16	เด็กชายสิทธิศักดิ์ วงษ์พิทักษ์	3				2		3			8	พอใช้
17	เด็กชายสุภวิทย์ นนทะพันธ์	3			3			3			9	ดี
18	เด็กชายสุวิรุฐ พุทธรักษ์	3			3			3			9	ดี
19	เด็กชายณัฐกร คำบัว		2			2		3			7	ปรับปรุง
20	เด็กหญิงวาสนา สุขกาย	3			3			3			9	ดี

นักเรียนทั้งหมด.....20.....คน

ได้ระดับดีมาก

จำนวน15...คน คิดเป็นร้อยละ75...

ได้ระดับดี

จำนวน4...คน คิดเป็นร้อยละ20...

ได้ระดับพอใช้

จำนวน1..คน คิดเป็นร้อยละ5...

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวนันพร เทาศิริ)

วันที่...25.....เดือน.....สิงหาคม....พ.ศ. 2568

หมายเหตุ : หากนักเรียนมีระดับคุณภาพไม่ถึงระดับดี (2) ในแต่ละสมรรถนะสำคัญ ครูควรพัฒนานักเรียนให้ถึงเกณฑ์ เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมก่อนทำกิจกรรมต่อไป

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
9	ดีมาก
8	ดี
ต่ำกว่า 7	พอใช้

เกณฑ์การประเมิน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้ (1 คะแนน)	ปรับปรุง (0 คะแนน)
สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนคติของ ตนเองด้วยการพูดและการ เขียน พฤติกรรมบ่งชี้ 1. พุดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูตามที่กำหนดได้	พุดถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจจาก สารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่ กำหนดได้อย่าง ถูกต้อง ครบถ้วน ชัดเจน และ มั่นใจ	พุดถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจจาก สาร ที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่ กำหนดได้อย่าง ถูกต้อง ครบถ้วน ชัดเจน	พุดถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจจาก สารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่ กำหนดได้ ไม่ ชัดเจน	พุดถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจจาก สารที่อ่าน ฟัง หรือดู ตามที่ กำหนดไม่ได้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้ (1 คะแนน)	ปรับปรุง (0 คะแนน)
<p>สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การ คิดวิเคราะห์) พฤติกรรมบ่งชี้ 2. หาความสัมพันธ์ของ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของ ข้อมูลที่พบเห็นในบริบท ของการดำเนิน ชีวิตประจำวัน</p>	<p>ระบุแบบอย่าง ความดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา และสามารถ เชื่อมโยงกับ เหตุการณ์ที่พบ เห็นใน ชีวิตประจำวันได้ <u>ถูกต้อง</u> <u>ครบถ้วน</u></p>	<p>ระบุแบบอย่าง ความดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา และสามารถ เชื่อมโยงกับ เหตุการณ์ที่พบ เห็นใน ชีวิตประจำวันได้ <u>ถูกต้อง</u></p>	<p>ระบุแบบอย่าง ความดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา แต่ไม่สามารถ เชื่อมโยงกับ เหตุการณ์ที่พบ เห็นใน ชีวิตประจำวัน ได้</p>	<p>ไม่สามารถระบุ แบบอย่างความ ดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา และไม่สามารถ เชื่อมโยงกับ เหตุการณ์ที่พบ เห็นใน ชีวิตประจำวัน ได้</p>
<p>สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะ ชีวิต ตัวชี้วัดที่ 2 เรียนรู้ด้วย ตนเองและเรียนรู้อย่าง ต่อเนื่องพฤติกรรมบ่งชี้ 2. สามารถเชื่อมโยงความรู้</p>	<p>สังเคราะห์ ความรู้ ข้อมูล หรือสถานการณ์ ที่มีความ สอดคล้องกับ แบบอย่างความ ดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา โดยนำเสนอ ประเด็นได้ ครบถ้วนตามที่ กำหนด สามารถ <u>วิเคราะห์ปัญหา</u> <u>ที่เลือกมา พร้อม</u> <u>ทั้งนำเสนอ</u> <u>แนวทางในการ</u> ปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p>	<p>สังเคราะห์ ความรู้ ข้อมูล หรือสถานการณ์ ที่มีความ สอดคล้องกับ แบบอย่างความ ดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา โดยนำเสนอ ประเด็นได้ ครบถ้วนตามที่ กำหนด สามารถ <u>วิเคราะห์ปัญหา</u> <u>ที่เลือกมา แต่ไม่</u> <u>สามารถนำเสนอ</u> <u>แนวทางในการ</u> ปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p>	<p>สังเคราะห์ ความรู้ ข้อมูล หรือสถานการณ์ ที่มีความ สอดคล้องกับ แบบอย่างความ ดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา โดยนำเสนอ ประเด็นได้ ครบถ้วนตามที่ กำหนด แต่ไม่ สามารถ <u>วิเคราะห์ปัญหา</u> <u>ที่เลือกมา และ</u> <u>ไม่สามารถ</u> <u>นำเสนอแนวทาง</u> ในการปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p>	<p>สังเคราะห์ ความรู้ ข้อมูล หรือสถานการณ์ ที่มีความ สอดคล้องกับ แบบอย่างความ ดีของ พระพุทธเจ้า หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนา โดยไม่สามารถ นำเสนอประเด็น ได้ครบถ้วน ตามที่กำหนด ไม่ สามารถ <u>วิเคราะห์ปัญหา</u> <u>ที่เลือกมา และ</u> ไม่สามารถ นำเสนอแนวทาง ในการปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้</p>



แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน			รวม (9)	ระดับ คุณภาพ
		ชื่อสัตย์ สุจริต (3)	มีวินัย (3)	ใฝ่เรียนรู้ (3)		
1	เด็กหญิงจิรัญญา เกษหอม	3	3	3	9	ดีมาก
2	เด็กหญิงณัฐชยา อัจจนรา	3	3	3	9	ดีมาก
3	เด็กหญิงนนทญา ปิ่นอาสา	3	3	3	9	ดีมาก
4	เด็กหญิงสุภัทรา ศรีมาศ	3	3	3	9	ดีมาก
5	เด็กหญิงอรพิชญ ทงอินทร์	3	2	3	8	ดีมาก
6	เด็กหญิงอารยา ทองมนต์	3	3	3	9	ดีมาก
7	เด็กชายจิรยุทธ กาญจนชาติ	3	3	3	9	ดีมาก
8	เด็กชายธีรภัทร์ ศรีนาค	3	3	3	9	ดีมาก
9	เด็กชายพงศ์พิสุทธิ์ พลคำ	3	3	3	9	ดีมาก
10	เด็กชายภโรทัย ประกอบ	3	2	3	8	ดีมาก
11	เด็กชายภานุกร หอมจิตร	3	3	3	9	ดีมาก
12	เด็กชายวิชฌ ทองลอย	3	3	3	9	ดีมาก
13	เด็กชายวีรภัทร์ พิมาไทย	3	2	3	8	ดีมาก
14	เด็กชายศุภชัย นนทะพันธ์	3	3	3	9	ดีมาก
15	เด็กชายศุภพัคตร์ ทองลอย	3	2	2	7	ดี
16	เด็กชายสิทธิศักดิ์ วงษ์พิทักษ์	3	2	2	7	ดี
17	เด็กชายสุภวิทย์ นนทะพันธ์	3	3	3	9	ดีมาก
18	เด็กชายสุวิรุจ พุทธรักษ์	3	3	3	9	ดีมาก
19	เด็กชายณัฐกร คำบัว	3	2	2	7	ดี
20	เด็กหญิงวาสนา สุขกาย	3	3	3	9	ดีมาก

นักเรียนทั้งหมด.....20.....คน

ได้ระดับดีมาก

จำนวน ...17..... คน

คิดเป็นร้อยละ85....

ได้ระดับดี

จำนวน3.....คน

คิดเป็นร้อยละ15....

ได้ระดับพอใช้

จำนวน-..... คน

คิดเป็นร้อยละ-.....

ได้ระดับปรับปรุง

จำนวน-.....คน

คิดเป็นร้อยละ-.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวนันท์พร เทาศิริ)

วันที่...25.....เดือน.....สิงหาคม....พ.ศ. 2568



แบบบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

1. ผลการจัดกิจกรรม

1) ด้านความรู้ (K)

จากการทำใบงาน เรื่องประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา นักเรียนร้อยละ 75 สามารถเล่าวิเคราะห์และประพาดิตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนดได้อย่างถูกต้องได้ระดับดีมาก นักเรียนร้อยละ 20 สามารถเล่าสามารถเล่าและประพาดิตนตามแบบอย่างการดำเนินชีวิตและข้อคิดจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่างตามที่กำหนดได้ระดับดีและนักเรียนร้อยละ 5 อยู่ในระดับปรับปรุง

2) ด้านทักษะและกระบวนการ (P)

จากประเมินทักษะและกระบวนการทำงานกิจกรรมนักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่าง และนำแบบอย่างการดำเนินชีวิตจากประวัติสาวก ชาดก เรื่องเล่า และศาสนิกชนตัวอย่าง ไปประยุกต์ใช้ในทางที่ถูกต้องได้ ร้อยละ 70 อยู่ในระดับดี และมีนักเรียนมีคะแนนคุณภาพอยู่ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 30

3) ด้านเจตคติ (A)

จากการสังเกตความสนใจในการเรียนและการตอบคำถามใบงาน มีนักเรียนร้อยละ 95 นักเรียนเห็นความสำคัญของการศึกษาพุทธประวัติ

4) ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

นักเรียนสามารถสื่อสารได้ มีกระบวนการคิดวิเคราะห์ สร้างองค์ความรู้ และมีการนำความรู้ไปใช้ทักษะชีวิตประจำวันอยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน คิดเป็นร้อยละ 95

5) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนมีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่ในระดับดีขึ้นไป จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ปัญหา/อุปสรรค

นักเรียนบางกลุ่มทำงานไม่เสร็จในชั่วโมง

3. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

ครูให้นักเรียนบางกลุ่มที่ทำไม่เสร็จในชั่วโมงให้นำไปทำเป็นการบ้านและนำมาส่งในวันถัดไป

ลงชื่อ

ผู้บันทึก

(นางสาวนนทพร เทาศิริ)

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ข้อเสนอแนะ.....

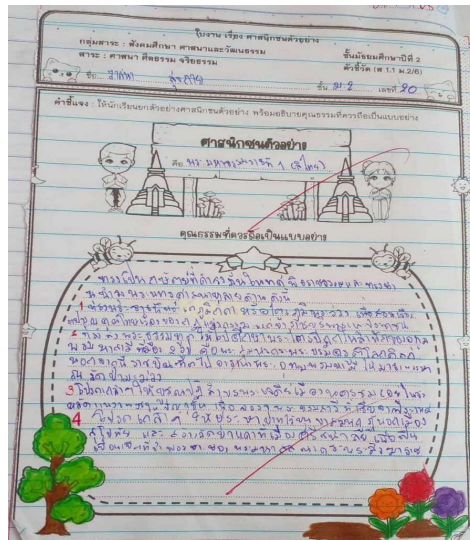
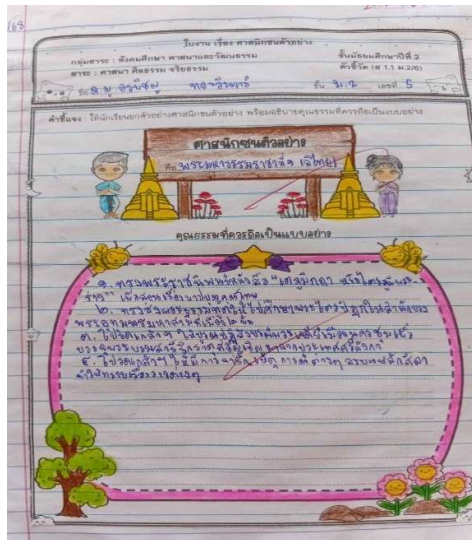
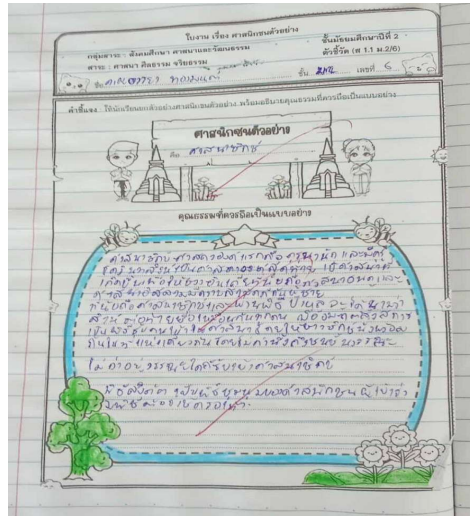
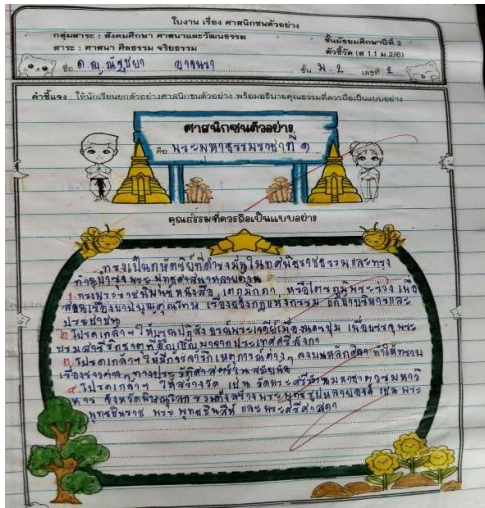
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ผลงาน/ชิ้นงานหลังจากการจัดการเรียนรู้ของนักเรียน



ชิ้นงานที่เกิดจากกระบวนการทำงานกิจกรรม เรื่องวิเคราะห์พุทธประวัติของผู้เรียนได้ร่วมกันสรุปสาระสำคัญจนได้ข้อสรุปร่วมกัน แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาเขียนสรุปเป็นใบงาน การให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม มีโอกาสลงมือปฏิบัติจริง โดยยึดหลักการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning โดยใช้วิธีสอนโดยเน้นกระบวนการ : โมเดลการคิดขั้นสูง(GPAS 5 Steps) งานที่เป็นการฝึกปฏิบัติเป็นขั้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริงเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสได้ความรู้โดยตรงจากการลงมือทำด้วยตนเองผ่านวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

ลงชื่อ

ผู้บันทึก

(นางสาวนันทพร เทาศิริ)



โรงเรียนบ้านเสดาใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต3

