

การปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้
แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

นายชนะชน ประวันนา

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารประกอบการการเผยแพร่ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ของ นายชนะชน ประวันนา ตำแหน่ง ครู โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด ตามโครงการที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียน เพื่อให้เป็นตัวอย่างสำคัญสำหรับนักเรียน ให้มีทางเลือกในการจัดการเรียนรู้ได้ตามบริบท และความเหมาะสมของตนเองหรือประยุกต์ใช้ในชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ของกระทรวงศึกษาธิการ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อมูลในแบบรายงานนี้เป็นความจริงทุกประการ

ชนะชน ประวันนา

สารบัญ

องค์ประกอบ	หน้า
คำนำ	2
สารบัญ	3
1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม	4
2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	6
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	6
4. ผลการดำเนินงาน	11
5. ปัจจัยความสำเร็จ	13
6. บทเรียนที่ได้รับ	13
7. รางวัลที่ได้รับ	14
ภาคผนวก	15
- แผนการจัดการเรียนรู้	
- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	
- ผลงานนักเรียน	

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน (ไทย) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

ชื่อผลงาน (อังกฤษ) The Development of Creative Thinking by Creative-Based Learning (CBL) Together With Social Media

ผู้เสนอผลงาน นายชนะชน ประวันนา

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการ

หน่วยงาน โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม

ในปัจจุบันโลกได้เข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะ ความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ทำให้เกิดเครือข่ายโทรคมนาคมดิจิทัลที่เชื่อมโยงโลกในแต่ส่วนเข้าด้วยกัน ทำให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกันได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นับว่าเทคโนโลยีมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก จนเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน การนำเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลาทุกสถานที่ และครูผู้สอนยังสามารถจัดกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้มากขึ้น ประเทศไทยเองก็มองเห็นถึงความสำคัญของการศึกษา และการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580 ในด้านที่ 3 ยุทธศาสตร์การพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน ที่มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่มุ่งพัฒนามนุษย์ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ “เก่ง ดี มีสุข” และประเทศไทยยังเดินหน้าต่อการปฏิรูปวงการศึกษาไทยเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียนโดยเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากที่เน้นผู้สอนเป็นผู้ให้ความรู้เพียงอย่างเดียวเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยจัดการเรียนการสอนให้เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นให้เด็กมีทักษะการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ ๆ ซึ่งเป็นที่มาของทิศทางในการจัดการศึกษาใหม่ ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้สำคัญกว่าความรู้ เด็กและเยาวชนควรมีโอกาสได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ โดยมีพ่อแม่และครูเป็นผู้ช่วยส่งเสริมให้เด็กสามารถริเริ่มสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ ได้เอง ผ่านการเรียนรู้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน ไม่ใช้วิธีอัดเยียดข้อมูลความรู้ผ่านการสอนเข้าไปสู่สมองของเด็ก โดยไม่ได้ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ (สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน, 2563)

จากสภาพปัญหาที่พบ โดยการจัดกิจกรรมชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) เป็นการที่ครู ผู้บริหาร และนักการศึกษา ได้มาแบ่งปันแนวคิดเพื่อพัฒนาแนวทางการสอน และสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสม นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันโรคติดต่อ การป้องกันตนเองจากพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ทั้งความเสี่ยงต่อสุขภาพ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ความรู้สึก การสร้างและรักษาสัมพันธภาพกับผู้อื่น สุขปฏิบัติทางเพศ และทักษะในการดำเนินชีวิต จากการสังเกตพบว่า นักเรียนขาดการ การคิดอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ Guilford (1967) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้นมา ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในระดับเรียน เพื่อให้มีการระดมความคิดเกิดการสร้างนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา สอดคล้องกับ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) ได้กล่าวว่า สร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการจัดการความขัดแย้ง มีทัศนคติเชิงบวกในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นคุณค่าของสัมพันธภาพที่ดี สร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีในทีม ให้ความไว้วางใจซึ่งกันและกันปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความจริงใจ เห็นอกเห็นใจในฐานะที่เป็นมนุษย์ด้วยกัน เคารพและเห็นประโยชน์ของ ความแตกต่างหลากหลาย มีทักษะและใช้วิธีการป้องกันและจัดการความขัดแย้งได้อย่างเป็นระบบ

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based learning) เป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนแนว Active Learning ที่มีการทำวิจัยกับเด็กไทย เพื่อออกแบบการสอน ให้ผู้เรียนได้ครบสองด้าน คือได้ทั้งด้านเนื้อหาวิชา และทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้วยการสอนรูปแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม ได้มีการนำไปใช้แล้วและได้ผลดีคือ เป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียน คิดสร้างสรรค์และคิดวิเคราะห์ต่างจากการสอนแบบดั้งเดิม รูปแบบการสอนนี้ได้ทำการวิจัยต่อยอด มาจาก Problem-based Learning (PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวทางการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งได้ผลดีในหลายประเทศ เป็นการสอนแบบ Active Learning คือการจัดการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัวในการค้นคว้าแทนที่จะรอรับการบรรยายแบบเดิม โดยได้มีการนำมาใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน เป็นการปรับการเรียนการสอนให้เข้ากับผู้เรียนในปัจจุบัน ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2561) ซึ่งได้นำมาใช้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ที่นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา โดยนักเรียนแต่ละคนมีอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟนเป็นของตัวเองอยู่แล้ว ทำให้เกิดความสะดวกในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน และเป็นผลทำให้ได้นำมาใช้ร่วมกับการสอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

จากที่กล่าวมา จึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ที่สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร และนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นทีมและ

ทักษะด้านสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่ออนาคต จึงได้
ต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-
Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน
ปทุมรัตต์พิทยาคม เพื่อนำไปสู่การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นการ
พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา
ประเทศต่อไป

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อย
กว่า 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนปทุมรัตต์พิทยาคม จำนวน 20 คน

2.2.2 เชิงปริมาณ

นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ
70 ขึ้นไป

2.2.3 เชิงคุณภาพ

นักเรียนเรียนรู้ในรายวิชาสุขศึกษาอย่างมีความสุข กล้าแสดงออก และมีความคิดสร้างสรรค์

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนการ
ดำเนินงาน ดังนี้

3.1 การออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการส่งเสริมและพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบ
สร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ ขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ เกิดทักษะการเรียนรู้ และ
เป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

3.1.1 ชี้แจงจุดประสงค์การวิจัยและการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อ
สังคมออนไลน์ ให้แก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจในแนวเดียวกัน

3.1.2 ดำเนินการเก็บข้อมูล ใช้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี
เกี่ยวกับการทำงานเป็นทีม โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ โดยอาศัยเนื้อหาจาก
บทเรียน

3.1.3 หลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ จะมีการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยพิจารณาจากแบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ข้อมูลสะท้อนผลการปฏิบัติ เพื่อปรับปรุงและแก้ไขต่อไป

ข้าพเจ้าได้ส่งเคราะห์งานจากเอกสาร ตำรา นักการศึกษาดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
2. หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม พุทธศักราช 2561 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
3. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL)
4. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
5. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
6. ความคิดสร้างสรรค์
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
8. กรอบแนวคิด

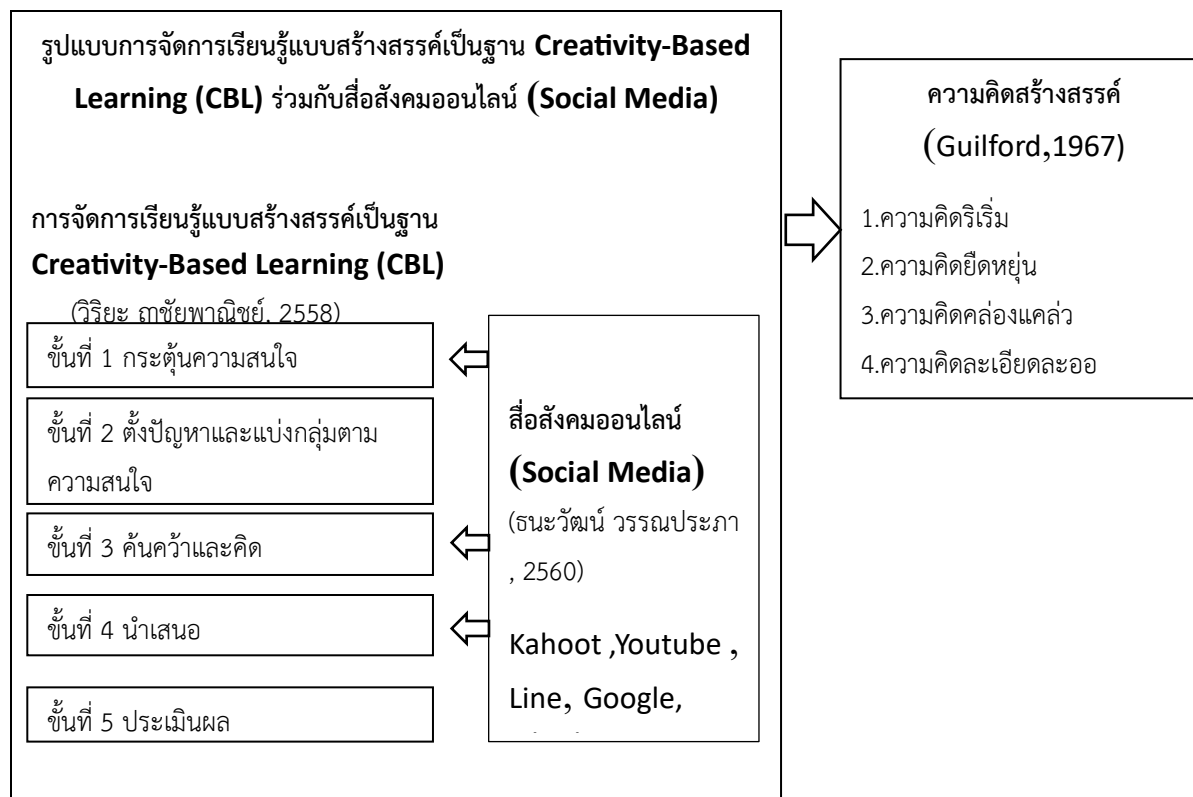
3.2. กระบวนการจัดการเรียนรู้

3.2.1. ขั้นเตรียมการ (Plan)

- 1) ศึกษาหลักสูตรและตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนินกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 2) วิเคราะห์เนื้อหารายวิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- 3) ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) รวมไปถึงความรู้อื่น ๆ
- 4) ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ชั้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3.2.2 ขั้นตอนดำเนินการ (Do)





3.2.3 ขั้นตรวจสอบ (Check)

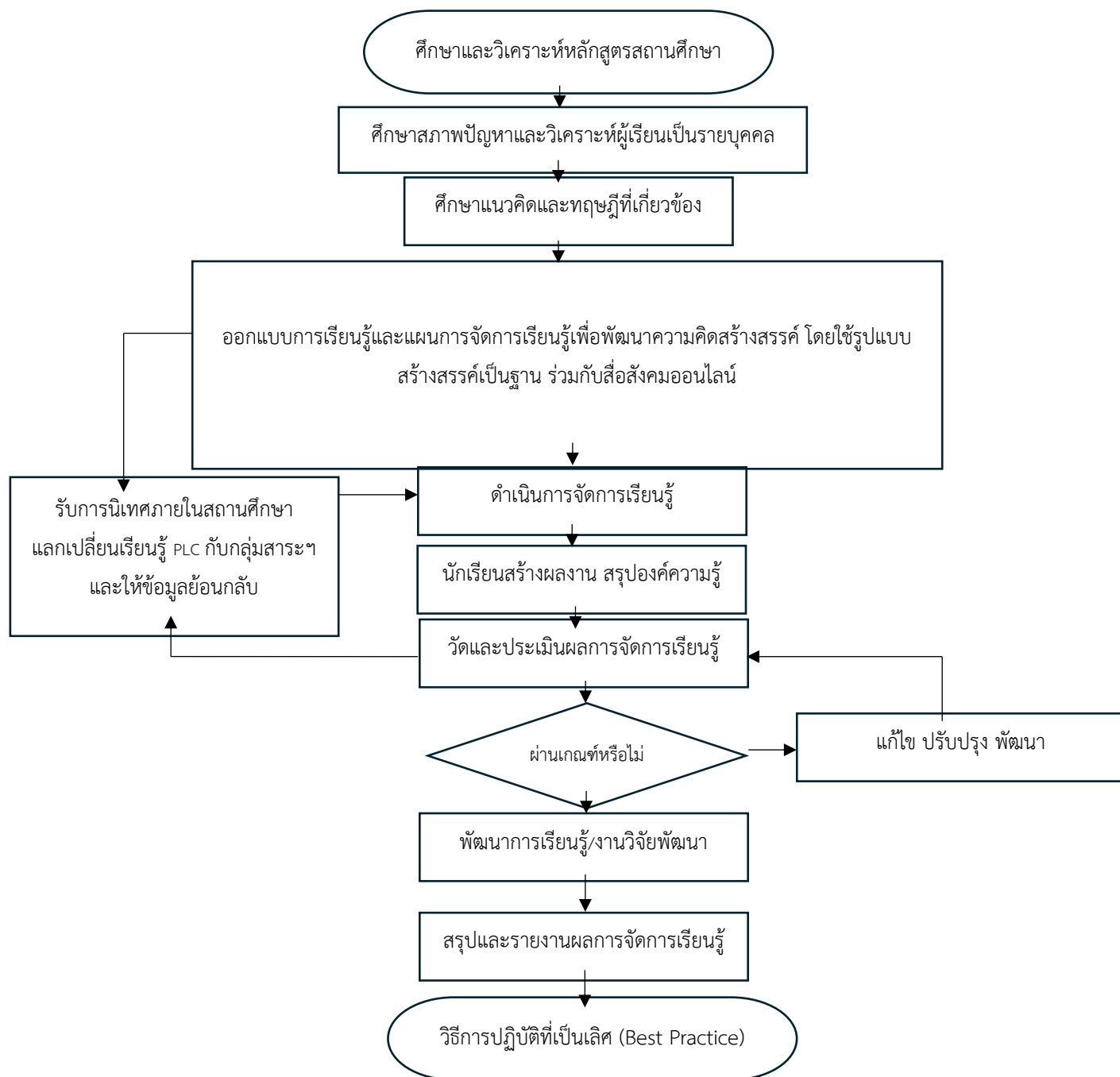
ดำเนินการประเมินผลว่าเป็นไปตามจุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงานหรือไม่ โดยเน้นการประเมินทบทวนกระบวนการจัดการเรียนรู้ ประเมินผลการปฏิบัติงานกลุ่ม ประเมินองค์ความรู้ของนักเรียน โดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน ประเมินความคิดสร้างสรรค์ ประเมินความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ และการเสนอแนะ

3.2.4 ขั้นปรับปรุงพัฒนา (Action)

นำผลการประเมินทบทวนมาปรับปรุงพัฒนาระบบหรือวิธีการดำเนินงานเพื่อมุ่งให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์และเป้าหมายความสำเร็จที่วางไว้นำข้อเสนอแนะการนำไปใช้และการศึกษาค้นคว้า พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ครั้งต่อไป

ขั้นตอนและวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (best practices)

ขั้นตอนของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนดัง Flow chart ต่อไปนี้



4. ผลการดำเนินงาน

4.1. ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามจุดประสงค์

4.1.1 ความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ย 12.75 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.69 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 95.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เพราะนักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้มีการฝึกการคิดสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้และการทำชิ้นงานรวมถึงมีการระดมความคิดกันในกลุ่มของตนเองและเพื่อนกลุ่มอื่นในห้องเรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อย่างต่อเนื่อง โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

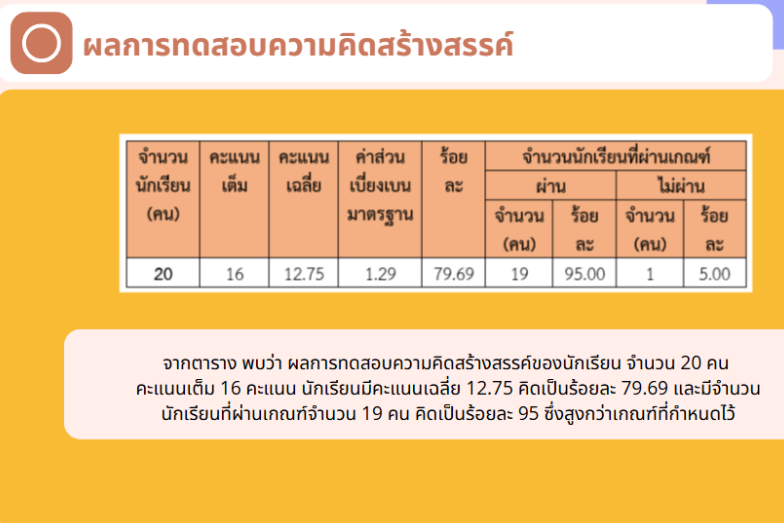
ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ มีการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยมีเกม Kahoot หรือคลิปวิดีโอจาก Youtube ซึ่งสามารถเลือกมาใช้ได้ตามเนื้อหาในบทเรียน เพื่อดึงดูดความสนใจและเตรียมความพร้อมในการเรียน

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นการให้ผู้เรียนค้นหาปัญหาที่ตนเองสงสัย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนเองสงสัยแล้วนั้นจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจ และสมาชิกของแต่ละกลุ่มนั้นก็เกิดจากความพอใจของผู้เรียนเอง มีการสร้างกลุ่มใน Line เพื่อประชุมและปรึกษากันภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ผู้เรียนเลือกค้นคว้าหาข้อมูลตามเว็บไซต์ Google และนำมารวบรวมกันภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 4 นำเสนอ ผู้เรียนนั้นจะได้นำเสนอผลงานผ่าน Tiktok, Youtube และหน้าชั้นเรียน โดยออกแบบการนำเสนอในรูปแบบคลิปวิดีโอหรือรูปภาพ

ขั้นที่ 5 ประเมินผล เป็นการประเมินผลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ทำมาตลอดเวลาของการเรียนรู้ ซึ่งมีการประเมินผลทั้ง 3 ด้าน คือ ความรู้ ทักษะและเจตคติ



4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning: CBL) ร่วมกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่เป็นเลิศ ดังนี้

1. ด้านผู้เรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 มีระดับ ความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งด้านการคิดริเริ่ม ความยืดหยุ่นทางความคิด และความสามารถในการเชื่อมโยงไอเดียใหม่ ๆ

นักเรียนมี ทักษะการใช้สื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานกลุ่ม และนำเสนอผลงาน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวมสูงขึ้น นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม

2. ด้านครูผู้สอน

ครูมีความสามารถในการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมกับเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ครูสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็น เครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ใช่เพียงเพื่อความบันเทิง แต่เป็นการเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้แก่นักเรียน

เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Professional Learning Community: PLC) ระหว่างครูผู้สอน เพื่อพัฒนาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

3. ด้านโรงเรียน

โรงเรียนมี รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นนวัตกรรม ซึ่งสามารถนำไปเผยแพร่เป็น Best Practice ให้กับครูและสถานศึกษาอื่น ๆ ได้

ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและพัฒนาสมรรถนะที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง พ.ศ. 2560)

โรงเรียนได้รับความเชื่อมั่นจากผู้ปกครองและชุมชนว่าเป็นสถานศึกษาที่พัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคดิจิทัล

4.2. ประโยชน์ที่ได้รับ

4.2.1 นักเรียนได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปต่อยอดในการเรียนในเนื้อหาอื่น ๆ ได้

4.2.2 ผู้สอนได้พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ

สร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

4.2.3 โรงเรียนได้แนวทางในการพัฒนาการแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

5. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ผลสำเร็จของพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เกิดจากการสนับสนุนจากหน่วยงานต้นสังกัด โรงเรียนปทุมรัตต์พิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาร้อยเอ็ด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

5.1 ด้านผู้บริหารให้ความสำคัญ และสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรม มีการนิเทศ กำกับ ติดตามผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง และเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น โทรศัพท์ สัญญาณ Wi-Fi เป็นต้น

5.2 ด้านครูได้มองเห็นถึงปัญหาของนักเรียน จึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมขึ้นมา เพื่อแก้ไขปัญหาของนักเรียน

5.3 ด้านกระบวนการเรียนรู้แบบ (สร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นแนวการเรียนรู้โดยใช้ สื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานผ่านการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน โดยนำเอาความบันเทิง การแข่งขัน เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องกับ การเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้นช่วยกระตุ้นดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

5.4 ด้านนักเรียน ให้ความสนใจ และร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่

6. บทเรียนที่ได้รับ

6.1 การร่วมมือกันระหว่างครูและนักเรียน ส่งผลให้การเรียนการสอนเป็นไปด้วยความราบรื่นและนักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี

6.2 การจัดการเรียนรู้บูรณาการทักษะชีวิต ทำให้นักเรียนมีทักษะชีวิต มีกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่เรารู้กับประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในชีวิต และสามารถนำสิ่งที่เรารู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

6.3 การดำเนินกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จต้องอาศัยความร่วมมือจากบุคลากรทุกฝ่าย

7. รางวัลที่ได้รับ



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง
กิจกรรม การแข่งขันตอบปัญหาสุศึกษาและพลศึกษา
ระดับชั้น ม.๑ - ม.๓ ศิลปะทัศนกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72 ระดับ
เขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีการศึกษา 2567



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับ 1 การ
แข่งขันฟุตบอล สวม.อบจ.ร้อยเอ็ด ลีก ครั้งที่ 5
ชิงถ้วยพระราชทาน



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัลชนะเลิศ การแข่งขันกีฬา
กรีฑา ระดับชั้นมัธยมศึกษา สวม.ร.อ. เกมส์ ครั้งที่ 11
ประจำปีพุทธศักราช 2567



ได้รับรางวัลชนะเลิศ กีฬาแบดมินตันหญิงเดี่ยว รุ่นอายุ 18 ปี
ในรายการแข่งขันกีฬานักเรียน สวม.ร.อ. 2566

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้
- ผลงานนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (ตัวอย่างบางส่วน)

โรงเรียนปทุมรัตน์พิทยาคม

วิชา พ33101 สุขศึกษา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ระบบร่างกาย

เรื่อง ระบบอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย

ผู้สอน นายชนะชน ประวันนา

กลุ่มสาระสุขศึกษาและพลศึกษา

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 4 คาบ

เวลา 4 ชั่วโมง

วันที่.....

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 5.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและการพัฒนาการของมนุษย์

ตัวชี้วัด ม.4-6/1 อธิบายกระบวนการสร้างเสริมและดำรงประสิทธิภาพการทำงานของระบบอวัยวะต่าง ๆ

2. สาระสำคัญ

ร่างกายของมนุษย์ประกอบด้วยอวัยวะต่าง ๆ ที่มีการทำงานอย่างเป็นระบบ ในแต่ละระบบจะทำหน้าที่แตกต่างกันไป แต่จะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การดำรงชีวิตของมนุษย์จึงขึ้นอยู่กับการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกายที่ประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น กระบวนการสร้างเสริมและดำรงประสิทธิภาพการทำงานของระบบอวัยวะต่าง ๆ จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุข

3. จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้ว นักเรียนสามารถ

3.1 อธิบายองค์ประกอบของระบบประสาทได้อย่างถูกต้องได้อย่างถูกต้อง (K)

3.2 ปฏิบัติตนในการป้องกันและสร้างเสริมประสิทธิภาพของระบบประสาทได้อย่างถูกต้อง (P)

3.3 นักเรียนมีความกระตือรือร้นและตั้งใจร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (A)

4. สาระการเรียนรู้

4.1 ระบบอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย

4.2 ระบบประสาท (Nervous System)

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นกระตุ้นความสนใจ (10 นาที)

1. กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยการให้นักเรียนช่วยกันตั้งคำถามในสิ่งที่ยากเกี่ยวกับรายวิชาสุขศึกษา จำนวน 5 คำถาม จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันค้นหาคำตอบที่มีประโยชน์ต่อการเรียนในรายวิชานี้ เพื่อสร้างทักษะความกล้าแสดงออกและการใช้คำถามแบบสร้างสรรค์

2. ครูให้นักเรียนเล่นเกม Kahoot เรื่องระบบประสาท โดยให้นักเรียนแต่ละคนให้สมาร์ทโฟนเข้ารหัสเพื่อเล่นเกม โดยตั้งชื่อตามใจชอบ และมีรางวัลให้สำหรับคนที่ได้คะแนนเยอะที่สุด เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจนักเรียน



ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ (10 นาที)

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสนใจ โดยให้แบ่งเป็น 4 กลุ่ม สมาชิกกลุ่มละ 5 คน และตั้งชื่อกลุ่มให้เกี่ยวกับระบบอวัยวะ
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างกลุ่ม Line เป็นของกลุ่มของตัวเอง เพื่อคุยงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันนอกเวลาเรียนและทำชิ้นงาน

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด (30 นาที)

1. ให้นักเรียนดูภาพอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายจากโปรแกรมนำเสนอ PowerPoint เรื่อง ระบบอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย และระบบประสาท (Nervous System) แล้วให้ตอบคำถามว่าในร่างกายของเรามีอะไรบ้าง
2. บรรยายเนื้อหาเกี่ยวกับระบบประสาท โดยใช้โปรแกรมนำเสนอ PowerPoint เรื่อง ระบบอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย และระบบประสาท หัวข้อในการบรรยายมีดังนี้
 - 2.1 ความสำคัญของระบบประสาท
 - 2.2 การทำงานของระบบประสาท
 - 2.3 การสร้างเสริมและดำรงประสิทธิภาพการทำงานของระบบประสาท
3. แบ่งหัวข้อให้แต่ละกลุ่มศึกษาตามหัวข้อและหาข้อมูล ใน Google ดังต่อไปนี้
 - 3.1 ระบบประสาทส่วนกลาง
 - 3.2 ระบบประสาทส่วนปลาย

3.3 ระบบประสาทอัตโนมัติ

3.4 การดูแลสร้างเสริมทำงานของระบบประสาท

แล้วสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับหัวข้อที่ได้รับ เพื่อเตรียมการในขั้นตอนต่อไป

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบวิดีโอสั้นตามหัวข้อที่ได้รับ เพื่อเตรียมอัปโหลดลงใน Tiktok โดยต้องมีการนำเสนอก่อนในช่วงโมเมนต์ไป

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 4 นำเสนอ

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคลิปวิดีโอและอธิบายให้เพื่อนในห้องฟัง เกี่ยวกับหัวข้อที่ตัวเองได้รับ เพื่อขยายความให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น
2. เมื่อนำเสนอครบทุกกลุ่มแล้ว เพื่อนต่างกลุ่มร่วมกันโหวตให้กลุ่มที่ทำคลิปวิดีโอที่น่าสนใจมากที่สุด และนำไปอัปโหลดลง Tiktok

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

1. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลร่วมกัน สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากการทำงานเป็นกลุ่ม และอุปสรรคปัญหาที่พบ เพื่อหาแนวทางการแก้ไข ปรับปรุงและพัฒนาต่อไป
2. นัดหมายในการจัดการเรียนการสอนในช่วงโมเมนต์ไป

6. สื่อการจัดการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

- 6.1 หนังสือเรียนวิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- 6.2 สื่อ Power point เรื่อง ระบบอวัยวะในร่างกาย
- 6.3 การสืบค้นบนอินเทอร์เน็ต
- 6.4 เกม Kahoot เรื่องระบบประสาท
- 6.5 แอปพลิเคชัน Line

7. การประเมินผลการเรียนรู้

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	วิธีการที่ใช้วัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์ในการวัดและประเมิน
อธิบายองค์ประกอบของระบบ ประสาทได้อย่างถูกต้องได้อย่างถูกต้อง (K)	การตรวจชิ้นงาน	แบบประเมิน ชิ้นงาน	นักเรียนทำกิจกรรมได้ถูกต้อง ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ปฏิบัติตนในการป้องกันและสร้างเสริม ประสิทธิภาพของระบบประสาทได้ อย่างถูกต้อง (P)	การทำกิจกรรมออกแบบ ชิ้นงาน	แบบประเมินการ ออกแบบชิ้นงาน	นักเรียนทำกิจกรรมได้ถูกต้อง ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
นักเรียนมีความกระตือรือร้นและตั้งใจ ร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน (A)	การประเมินพฤติกรรม	แบบประเมินด้าน พฤติกรรม	นักเรียนพฤติกรรม ระดับ คุณภาพดี ขึ้นไป

8. บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

.....

.....

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

.....

.....

ด้านเจตคติ (A)

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

แนวทางการพัฒนา

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน
(นายชนะชน ประวันนา)

5. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของรองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารวิชาการ

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
()
รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหารวิชาการ

แผนการจัดการเรียนรู้ 1

Power Point ประกอบการจัดการเรียนรู้



1 ★



2 ★



5 ★



6 ★

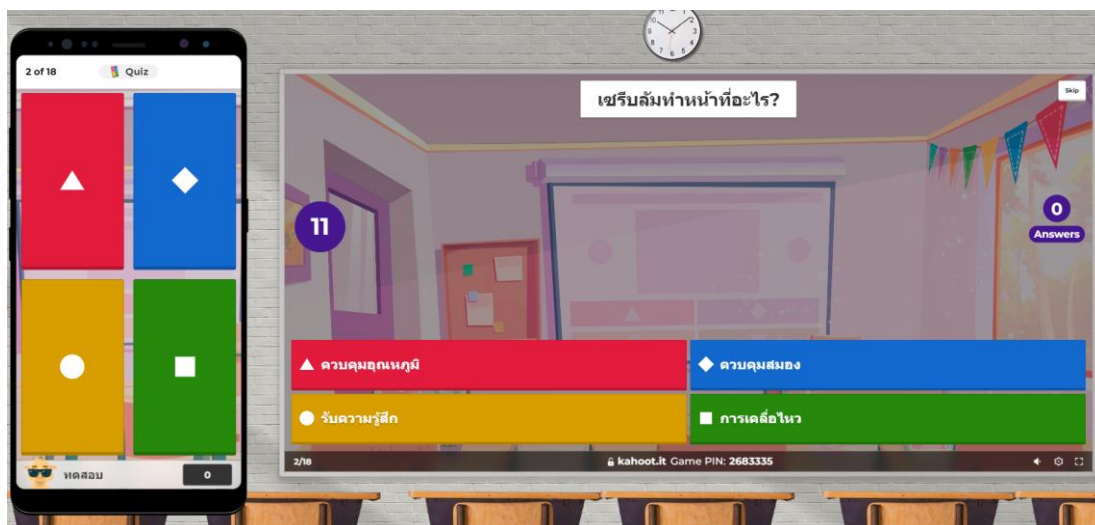


7 ★



8 ★

เกม Kahoot เรื่องระบบประสาท



แบบประเมินแบบฝึกหัดของนักเรียน (K)

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ ทำขึ้นเพื่อประเมินการขึ้นงานผู้เรียน โดยให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนของนักเรียนลงในตารางตามเกณฑ์และคะแนนที่กำหนดให้

ลำดับที่	รายการประเมิน			รวม คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ	ผ่าน เกณฑ์ ร้อยละ 70
	คำตอบตรง กับ จุดประสงค์ที่ กำหนด (4 คะแนน)	เนื้อหาสาระมี ความถูกต้อง สมบูรณ์ (4 คะแนน)	ขึ้นงานมีความ เป็นระเบียบ (4 คะแนน)			
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
เพิ่มเติม						

เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงานของนักเรียน

รายการที่ประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. คำตอบตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนด	คำตอบสอดคล้องกับจุดประสงค์ทุกประเด็น	คำตอบสอดคล้องกับจุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่	คำตอบสอดคล้องกับจุดประสงค์บางประเด็น	คำตอบสอดคล้องกับจุดประสงค์
2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาสาระของคำตอบถูกต้องครบถ้วน	เนื้อหาสาระของคำตอบถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของคำตอบถูกต้องเป็นบางประเด็น	เนื้อหาสาระของคำตอบไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
3. ชิ้นงานมีความเป็นระเบียบ	ชิ้นงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต	ชิ้นงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ชิ้นงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ชิ้นงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบ และมีข้อบกพร่องมาก

เกณฑ์การวัดและประเมิน

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน	คิดเป็นร้อยละ
ผ่าน	หมายถึง มีพฤติกรรมระดับคะแนน 8-12 คะแนน	70-100
ไม่ผ่าน	หมายถึง มีพฤติกรรมระดับคะแนน 1-7 คะแนน	ต่ำกว่า 70

แบบประเมินแบบการทำกิจกรรมออกแบบชิ้นงาน (P)

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ ทำขึ้นเพื่อประเมินการทำกิจกรรมออกแบบชิ้นงาน โดยให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนของนักเรียนลงในตารางตามเกณฑ์และคะแนนที่กำหนดให้

เลขที่	รายการประเมิน				รวม คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ	ผ่าน เกณฑ์ ร้อยละ 80
	รูปแบบของ ชิ้นงาน (5 คะแนน)	วิธีการ นำเสนอ (5 คะแนน)	บทบาทและหน้าที่ ของสมาชิกในกลุ่ม (5 คะแนน)	ความน่าสนใจและ แปลกใหม่ (5 คะแนน)			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
เพิ่มเติม							

เกณฑ์การประเมินแบบประเมินการทำกิจกรรมออกแบบชิ้นงาน (P)

ประเด็นการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้	เกณฑ์การให้คะแนน / ระดับคุณภาพ				
		5	4	3	2	1
1. รูปแบบของชิ้นงาน	1.1 ออกแบบชิ้นงานได้ถูกต้องตามรูปแบบ 1.2 ข้อมูลและเนื้อหาสาระมีความเหมาะสม 1.3 แสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 1.4 สามารถดึงดูดความสนใจผู้ฟังได้ 1.5 เลือกใช้ทรัพยากรที่เหมาะสมในการนำเสนอ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทั้ง 5 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 4 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 2 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 1 ข้อ
2. วิธีการนำเสนอ	2.1 ใช้ภาษาที่เหมาะสม 2.2 ออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน 2.3 มีบุคลิกภาพที่ดึงดูดความสนใจ 2.4 แสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2.5 มีความเป็นธรรมชาติและคล่องแคล่วในการนำเสนอ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทั้ง 5 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 4 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 2 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 1 ข้อ
3. บทบาทและหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม	3.1 แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบอย่างชัดเจน 3.2 สมาชิกในกลุ่มปฏิบัติตนตามบทบาทและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายอย่างเหมาะสม	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทั้ง 5 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 4 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 2 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 1 ข้อ

ประเด็นการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้	เกณฑ์การให้คะแนน / ระดับคุณภาพ				
		5	4	3	2	1
	3.3 สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือในการนำเสนอ 3.4 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม 3.5 ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกันภายในกลุ่ม					
4.ความน่าสนใจและแปลกใหม่	4.1 ชิ้นงานน่าสนใจ 4.2 มีความแปลกใหม่ 4.3 มีความทันสมัย	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ครบทั้ง 5 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 4 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 3 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 2 ข้อ	ปฏิบัติพฤติกรรมบ่งชี้ได้ 1 ข้อ

เกณฑ์การวัดและประเมิน

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน	คิดเป็นร้อยละ
ผ่าน	หมายถึง มีพฤติกรรมระดับคะแนน 14-20 คะแนน	70-100
ไม่ผ่าน	หมายถึง มีพฤติกรรมระดับคะแนน 1-13 คะแนน	ต่ำกว่า 70

แบบประเมินด้านพฤติกรรมของนักเรียน (A)

คำชี้แจง แบบประเมินนี้ ทำขึ้นเพื่อประเมินพฤติกรรมของนักเรียน โดยให้ผู้ประเมินเขียนคะแนนของนักเรียนลงในตารางตามเกณฑ์และคะแนนที่กำหนดให้

เลขที่	รายการประเมิน			รวม คะแนน	ผลการประเมิน
	ผู้เรียนมีความ กระตือรือร้นและสนใจ ในกิจกรรมการเรียนรู้ (4คะแนน)	ผู้เรียนให้ความร่วมมือ ในการทำกิจกรรมการ เรียนรู้ (4คะแนน)	ผู้เรียนมีความ รับผิดชอบในการทำ กิจกรรมในชั้นเรียน (4คะแนน)		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
เพิ่มเติม					

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน (A)

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน			
	4	3	2	1
1. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องกระตุ้นมากนัก	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นเป็นบางครั้งคราว	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นเป็นบางครั้ง	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นอยู่เสมอ
2. ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้	ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องกระตุ้นมากนัก	ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นเป็นบางครั้งคราว	ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นเป็นบางครั้ง	ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นอยู่เสมอ
3. ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องกระตุ้นมากนัก	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นเป็นบางครั้งคราว	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นเป็นบางครั้ง	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน โดยผู้สอนจำเป็นต้องกระตุ้นอยู่เสมอ

เกณฑ์การประเมิน	คะแนน 10-12	ระดับคุณภาพ ดีมาก
	คะแนน 7-9	ระดับคุณภาพ ดี
	คะแนน 4-6	ระดับคุณภาพ พอใช้
	คะแนน 0-3	ระดับคุณภาพ ปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน	ระดับ ดี ขึ้นไป	

แบบสังเกตพฤติกรรมของครูและนักเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่.....เรื่อง.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ เรื่อง.....

วงจรการปฏิบัติที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง แบบสังเกตพฤติกรรมของครูและนักเรียนสำหรับผู้ช่วยวิจัย ให้ผู้ช่วยวิจัยสังเกตและบันทึกลงในแบบบันทึก ดังนี้

1. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

พฤติกรรมของครู

.....

พฤติกรรมของนักเรียน

.....

ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

พฤติกรรมของครู

.....

พฤติกรรมของนักเรียน

.....

ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด

พฤติกรรมของครู

.....

พฤติกรรมของนักเรียน

.....

.....

ขั้นที่ 4 นำเสนอ

พฤติกรรมของครู

.....

.....

พฤติกรรมของนักเรียน

.....

.....

ขั้นที่ 5 ประเมินผล

พฤติกรรมของครู

.....

.....

พฤติกรรมของนักเรียน

.....

.....

2. สื่อการจัดการเรียนรู้

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายชนะชน ประวันนา)

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

()

แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้

รายวิชาสุขศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แผนการเรียนรู้ที่ เรื่อง.....

วันที่ เดือน พ.ศ.

คำชี้แจง แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ ใช้สำหรับบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอน	ผลการจัดการเรียนรู้	ปัญหาและอุปสรรค	ข้อเสนอแนะ
ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ			
ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม ตามความสนใจ			
ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด			
ขั้นที่ 4 นำเสนอ			
ขั้นที่ 5 ประเมินผล			

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายชนะชน ประวันนา)

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL)
ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ขั้นที่ 4 นำเสนอ



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-Based Learning (CBL) ร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ขั้นที่ 5 ประเมินผล

ตัวอย่างผลงานนักเรียน

