



ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

PLC กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ประจำปีการศึกษา 2568



ครูอรุณพร วรรณมณี
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพุทธโสภณ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



PLC 00

แบบบันทึกการสร้าง Professional Learning Team (PLT)

ชื่อทีม กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่จัดตั้งทีม 6 พฤศจิกายน 2568

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คัดเลิศล้ำ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตสิรร์ค ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	นายณัฐสิทธิ์ ธงยี่สิบสอง	Mentor	
9	นางสุนิทร่า พรหมมล	Expert	

*จำนวนสมาชิกใน PLT สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของกลุ่มสาระฯ

สรุปเวลา1.....ชั่วโมง-.....นาที

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....



(นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....



(นางสาวศิริพร เตชนันต์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....



(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





ปฏิทินการจัดกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

ชื่อ นางสาวอรุณพร วรรณมณี

ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ

อำเภอเมืองเชียงใหม่

จังหวัดเชียงใหม่

ที่	วัน	วันที่	คาบ	เวลา	กิจกรรม
1	พฤหัสบดี	6 พ.ย.2568	2	1 ชั่วโมง	จัดตั้งทีมชุมชนแห่งการเรียนรู้
2	พฤหัสบดี	13 พ.ย.2568	2	1 ชั่วโมง	กำหนดปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหา
3	พฤหัสบดี	20 พ.ย.2568	2	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 1
4	พฤหัสบดี	27 พ.ย.2568	2	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบและสะท้อนสื่อ/แบบฝึก/ใบงาน วงรอบที่ 1
5	พฤหัสบดี	4 ธ.ค.2568	2	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 1
6	อังคาร	9 ธ.ค.2568	4	1 ชั่วโมง	เปิดชั้นเรียน/ร่วมสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 1
7	พฤหัสบดี	18 ธ.ค.2568	2	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 1
8	พฤหัสบดี	25 ธ.ค.2568	2	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 2
9	พฤหัสบดี	8 ม.ค.2569	2	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบและสะท้อนสื่อ/แบบฝึก/ใบงาน วงรอบที่ 2
10	พฤหัสบดี	15 ม.ค.2569	2	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 2
11	ศุกร์	23 ม.ค.2569	3	1 ชั่วโมง	เปิดชั้นเรียน/ร่วมสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 2
12	พฤหัสบดี	5 ก.พ.2569	2	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 2
13	พฤหัสบดี	12 ก.พ.2569	2	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้วงรอบที่ 3
14	พฤหัสบดี	19 ก.พ.2569	2	1 ชั่วโมง	ร่วมออกแบบและสะท้อนสื่อ/แบบฝึก/ใบงาน วงรอบที่ 3
15	พฤหัสบดี	26 ก.พ.2569	2	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 3
16	พุธ	4 มี.ค.2569	4	1 ชั่วโมง	เปิดชั้นเรียน/ร่วมสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 3
17	พฤหัสบดี	12 มี.ค.2568	2	1 ชั่วโมง	ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียนวงรอบที่ 3
18	พฤหัสบดี	19 มี.ค.2568	2	1 ชั่วโมง	สรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการ PLC

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)

ครูเจ้าของปฏิทิน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การกำหนดปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหา

ชื่อทีม.....สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม.....

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ประชุมกำหนดปัญหา 13 พ.ย.2568

ชื่อครูผู้สอน.....นางสาวอรุณพร วรรณมณี..... กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

รายชื่อสมาชิกในทีมที่ร่วมกำหนดปัญหา จำนวน 6 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวจิราภรณ์ พรรัตน์	Buddy Teacher	
3	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิติศรร์ค พยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	

1. ประเด็นปัญหาที่ร่วมกับทีมกำหนดให้นำสู่การหาวิธีการแก้ไข

ประเด็นปัญหา	สาเหตุ	วิธีการแก้ปัญหา
นักเรียนขาดความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียน	<ul style="list-style-type: none">- ครูผู้สอนยังใช้กระบวนการสอนแบบ passive learning คือวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับข้อมูลฝ่ายเดียวจากผู้สอนเป็นหลัก- สื่อการเรียนรู้ไม่น่าสนใจที่สามารถกระตุ้นหรือจูงใจผู้เรียนได้- ผู้เรียนขาดความพร้อมในการเรียน- ผู้เรียนขาดความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียน	<ul style="list-style-type: none">- ครูควรปรับวิธีการสอนเป็นการสอนแบบ active learning เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถเรียนรู้แบบนำตนเองได้- ครูควรเปลี่ยนบทบาทการจัดการเรียนรู้เป็น facilitator คือผู้ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ช่วยอำนวยความสะดวกให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ โดย

ประเด็นปัญหา	สาเหตุ	วิธีการแก้ปัญหา
	<p>- ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านการเขียน การคิดวิเคราะห์</p>	<p>การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย กระตุ้นการมีส่วนร่วม</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูควรพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหา และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน - ครูควรจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมก่อนนำเข้าสู่บทเรียน เช่น เล่นเกม ตอบคำถามทบทวนความรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ฯลฯ - ครูควรเสริมแรงทางบวกเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน เช่น การสะสมสติ๊กเกอร์แลกของรางวัล เป็นต้น

2. เป้าหมายที่จะพัฒนา/สิ่งที่ต้องการแก้ไขให้ดีขึ้น

เป้าหมายที่จะพัฒนา คือ การพัฒนาให้ผู้เรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนรู้ สามารถเรียนรู้แบบนำตนเองได้ (Self-directed learning) โดยอาศัยความสนใจ ความมุ่งมั่น และความรับผิดชอบ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะและสมรรถนะที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ตัวชี้วัดความสำเร็จ (จะรู้ได้อย่างไรว่าสำเร็จ)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ คือ ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนที่ดีขึ้น มีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นตั้งใจในการเรียน มีความรับผิดชอบ มีความรู้และทักษะผ่านเกณฑ์มาตรฐานกำหนด

4. วิธีการวัดผลประเมินผล

- วัดและประเมินผลโดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
- วัดและประเมินผลโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน

5. กลุ่มเป้าหมายนักเรียน

นักเรียนชั้น ป.3/2 จำนวน 35 คน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สรุปเวลา 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก

(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)

ครูโรงเรียนพุทธโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่ 1

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 4 ธ.ค.2568 เวลา 9.30-10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101 เรื่องที่สอน โอวาท 3 การไม่ทำความชั่ว

จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์	Buddy Teacher	
3	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิติศรร์ค พยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	

ประเด็นนำสะท้อนกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

- องค์ประกอบของแผนครบถ้วนตามรูปแบบการเขียนแผนของโรงเรียน

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

- จุดประสงค์การเรียนรู้มีความสอดคล้องกับการจัดกิจกรรม

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

- กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด มีการเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

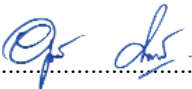
4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้


- ชิ้นงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีเครื่องมือวัดผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

- วิธีการแก้ปัญหามีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหามากยิ่งขึ้น

สรุปเวลา 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาดี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ...1.... (สำหรับ Model Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101 เรื่องที่สอน โอวาท 3 การไม่ทำความชั่ว
จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่คุณเองทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

1. การเชื่อมโยงเนื้อหา กับสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้นักเรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น และสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง

2. การจัดกิจกรรมเป็นแบบ Active Learning พัฒนาทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน ได้อย่างชัดเจน เป็นการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียนให้เกิดขึ้นเองจากการทำกิจกรรมร่วมกัน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

1. นักเรียนบางคนมีปัญหาในด้านกระบวนการเรียบเรียงทางความคิด จึงทำให้การเขียนแผนภาพ ความคิดไม่สอดคล้องกับเนื้อหา

2. นักเรียนบางคนไม่สามารถบอกรายละเอียดของหลักธรรมโอวาท 3 การไม่ทำความชั่ว ว่ามีอะไรบ้าง

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ เพื่อให้สามารถเข้าใจหลักธรรมสำคัญของโอวาท 3 การไม่ทำความชั่วได้อย่างถูกต้อง โดยครูอาจจะเน้นย้ำเกี่ยวกับลักษณะของการไม่ทำความชั่วในข้อต่าง ๆ ให้ชัดเจน ง่ายต่อการเข้าใจของนักเรียนมากยิ่งขึ้น


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การนำตัวอย่างสถานการณ์จำลองที่หลากหลาย รวมไปถึงการอธิบายให้สอดคล้องกับหลักธรรมชาติ 3 การไม่ทำความชั่ว ทำให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ และเขียนเชื่อมโยงความรู้ของตนได้ถูกต้องยิ่งขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การไม่ทำความชั่ว

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

การสร้างแรงจูงใจด้วยสถานการณ์จำลองที่ใกล้ตัวผู้เรียน ครูผู้สอนมีความโดดเด่นในการนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กรณีศึกษาของ "เตี้ย" ที่มีพฤติกรรมเกรงและผลกระทบที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนชั้น ป.3 สามารถเข้าใจและเชื่อมโยงได้ง่าย การใช้คำถามกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์จากสถานการณ์ดังกล่าว ช่วยเปลี่ยนเรื่องนามธรรมอย่างหลักธรรมให้เป็นรูปธรรม และทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตนตามหลักธรรมได้อย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้นคาบเรียน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ความซับซ้อนของเนื้อหาที่เป็นนามธรรมสำหรับเด็กวัยประถมศึกษาปีที่ 3 หลักธรรมโอวาท 3 และเบญจศีลเป็นเรื่องเชิงคุณธรรมที่ต้องอาศัยการตีความ หากนักเรียนบางกลุ่มมีพื้นฐานความเข้าใจทางศาสนาที่แตกต่างกัน หรือตัวอย่างสถานการณ์ "เตี้ย" ไม่ครอบคลุมมิติชีวิตด้านอื่น อาจทำให้นักเรียนอธิบายความหมายและความสำคัญ (ด้าน K) ได้เพียงผิวเผินและไม่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับพฤติกรรมของตนเองได้อย่างแท้จริง

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การปรับเพิ่มความหลากหลายของสื่อเทคโนโลยีในชั้นรวบรวมข้อมูล ครูควรนำสื่อมัลติมีเดีย เช่น คลิปวิดีโอสั้นหรือการ์ตูนสถานการณ์จำลองที่นอกเหนือจากเรื่องของ "เตี้ย" มาใช้ประกอบการสอน เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้น ป.3 และช่วยให้เห็นภาพรวมของหลักเบญจศีลทั้ง 5 ข้อในบริบทที่กว้างขึ้น การทำเช่นนี้จะช่วยส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารและการรับสารอย่างมีประสิทธิภาพได้ดีกว่าการอ่านข้อความเพียงอย่างเดียว ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจในความหมายและความสำคัญของหลักธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้กรณีศึกษา "เตี้ย" ช่วยเปลี่ยนเรื่องนามธรรมให้เห็นภาพชัดเจน การนำเสนอการณ์ที่ใกล้ตัวมาเป็นจุดเริ่มต้น ช่วยแก้ปัญหาความซับซ้อนของหลักธรรมให้เด็ก ป.3 เข้าใจได้ง่ายขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความผิดและผลกระทบที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงความสำคัญของการปฏิบัติตนตามหลักโอวาท 3 ได้อย่างรวดเร็วและเห็นภาพจริง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวนิตยา แกนุ)
ครูโรงเรียนพุทธโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โฉวาท 3 การไม่ทำความชั่ว

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

การใช้แผนภาพความคิดเพื่อจัดระบบการคิดอย่างเป็นระบบ ครูเลือกใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) บนกระดานเพื่อสรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับหลักเบญจศีลและการวิเคราะห์ผลของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนมองเห็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับสมรรถนะการคิดขั้นสูงที่ระบุไว้ในแผน และยังเป็นการช่วยสรุปองค์ความรู้ให้มีความชัดเจน ง่ายต่อการจดจำ และนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ข้อจำกัดด้านเวลาในกิจกรรมการปฏิบัติและการนำเสนอ แผนการเรียนรู้มีขั้นตอนการสอนถึง 14 ขั้นตอนภายในเวลา 1 ชั่วโมง โดยเฉพาะกิจกรรมวาดภาพระบายสีและเขียนบรรยาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลานาน อาจส่งผลให้ช่วงเวลาของการสรุปความรู้ร่วมกันและการสื่อสารนำเสนอหน้าชั้นเรียน ต้องเป็นไปอย่างเร่งรีบ ทำให้นักเรียนไม่มีเวลาสะท้อนคิดหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างลึกซึ้ง

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การพัฒนากระบวนการกลุ่มให้มีบทบาทหน้าที่ชัดเจนและเป็นระบบ ครูควรออกแบบใบงานที่มีการระบุหน้าที่สมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจน เช่น ผู้นำกลุ่ม ผู้บันทึก และผู้นำเสนอ เพื่อสร้างเสริมสมรรถนะการร่วมพลังทำงานเป็นทีมอย่างมีระบบ วิธีนี้จะช่วยแก้ปัญหาการที่นักเรียนบางคนอาจไม่มีส่วนร่วมในงานกลุ่ม และช่วยให้ครูประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (P) ได้ตรงตามความเป็นจริงมากขึ้น โดยเฉพาะในขั้นตอนการวาดภาพและเขียนบรรยายที่ต้องอาศัยการประสานงานร่วมกัน


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้แผนภาพความคิดช่วยจัดระบบการคิดอย่างเป็นขั้นตอน ครูใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) บนกระดานเพื่อสรุปหลักเบญจศีล ซึ่งช่วยแก้ปัญหาความสับสนของเนื้อหาที่มีหลายข้อ ทำให้นักเรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของการไม่ทำความชั่วทั้งทางกาย วาจา และใจ อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจัดหมวดหมู่ความคิดและสรุปองค์ความรู้ได้ตามสมรรถนะการคิดขั้นสูงที่กำหนดไว้

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โฉวาท 3 การไม่ทำความชั่ว

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านงานกลุ่ม ครูจัดให้มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การวาดภาพระบายสีและบรรยายผลงาน ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งทักษะการทำงานเป็นทีมและสมรรถนะการสื่อสาร การเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มกำหนดบทบาทและตรวจสอบความถูกต้องของผลงานร่วมกัน สะท้อนให้เห็นว่าครูไม่ได้เน้นเพียงแค่นือหาความรู้ แต่ยังมุ่งเน้นกระบวนการทำงานที่ส่งเสริมการรวมพลังและการรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การประเมินพฤติกรรมรายบุคคลในกิจกรรมกลุ่มทำได้ไม่ทั่วถึง แม้จะมีแบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม แต่การสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะการจัดการตนเอง ในขณะที่นักเรียนกำลังทำงานกลุ่มอย่างใกล้ชิดอาจทำได้ยากสำหรับครูเพียงคนเดียว ส่งผลให้ข้อมูลที่บันทึกในแบบประเมินอาจไม่สะท้อนความจริงของผู้เรียนทุกคน โดยเฉพาะนักเรียนที่มักจะเงียบหรือยอมตามเพื่อนในกลุ่ม

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การยกระดับการคิดขั้นสูงผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) นอกเหนือจากการตอบคำถามและการวาดภาพ ครูควรเพิ่มกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลองแก้ปัญหาจากสถานการณ์สมมติที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยให้นักเรียนได้ฝึกตัดสินใจเลือกปฏิบัติตามหลักธรรมในภาวะวิกฤต วิธีนี้จะช่วยให้จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการในการวิเคราะห์หลักธรรมมีความชัดเจนและนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงมากกว่าการท่องจำเนื้อหา


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การวิเคราะห์ผลของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติช่วยสร้างแรงจูงใจ การให้ยกตัวอย่างและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้น ช่วยแก้ปัญหาการขาดความตระหนักในคุณค่าของหลักธรรม ทำให้นักเรียนเห็นภาพชัดเจนว่าการปฏิบัติจะได้รับคำชื่นชม ขณะที่การไม่ปฏิบัติจะถูกลงโทษและไม่มีเพื่อนคบ ส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่อยากจะทำหลักธรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแท้จริง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....  ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โฉวาท 3 การไม่ทำความชั่ว

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

การออกแบบการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมและชัดเจน ครูมีการกำหนดประเด็นการประเมินที่ครบถ้วนทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะ (P) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ที่ชัดเจน โดยเฉพาะการมีแบบประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ในด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และความใฝ่เรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ครูสามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างเป็นธรรมชาติและครอบคลุมทุกมิติตามมาตรฐานการเรียนรู้กำหนด

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ความเหลื่อมล้ำในการมีส่วนร่วมภายในกลุ่มตามสมรรถนะการรวมพลัง พฤติกรรมบ่งชี้ของการเป็นสมาชิกทีมที่ดี อาจไม่เกิดขึ้นกับนักเรียนทุกคน หากสมาชิกในกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่ไม่ชัดเจนหรือมีนักเรียนบางคนผูกขาดการทำงาน (เช่น การวาดภาพหรือการนำเสนอ), อาจทำให้เป้าหมายในการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมไม่บรรลุผล และเกิดปัญหาความขัดแย้งภายในกลุ่มที่ครูอาจเข้าไปจัดการไม่ทันเวลา

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การปรับเปลี่ยนวิธีการประเมินผลด้านความรู้ (K) ให้มีความหลากหลาย ครูควรพิจารณาใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) แทนการใช้แบบทดสอบ 10 ข้อเพียงอย่างเดียว เช่น การให้สรุปความรู้ผ่านผังมโนทัศน์สร้างสรรค์หรือการเล่าเรื่องราว เพื่อวัดความเข้าใจในระดับวิเคราะห์และสังเคราะห์ การปรับวิธีวัดผลจะช่วยให้นักเรียนที่มีความถนัดต่างกันสามารถแสดงศักยภาพความรู้เรื่องโฉวาท 3 ออกมาได้เต็มที่ และช่วยให้ครูบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ได้ครอบคลุมทุกมิติ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

กระบวนการกลุ่มและการสร้างสรรค์งานช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม การให้แบ่งกลุ่มวาดภาพระบายสี และระดมสมอง ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่น่าเบื่อและขาดการมีส่วนร่วม นักเรียนได้ฝึกสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมและการสื่อสารผ่านการตรวจสอบผลงานและนำเสนอหน้าชั้นเรียน ส่งผลให้เกิดความสามัคคี และเรียนรู้ที่จะรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างภายในกลุ่มเพื่อน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นายชิตสิทธิ์ ทยานนท์ปรีชากุล)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่1.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การไม่ทำความชั่ว

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

การส่งเสริมการสะท้อนคิดและการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ในขั้นสุดท้ายครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินตนเองและเขียนความรู้สึกหลังการเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการ Self-Regulating ที่สำคัญมาก การตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่าจะนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างไร ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนและเกิดความมุ่งมั่นที่จะนำหลักธรรมโอวาท 3 ไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เพียงเพื่อการทดสอบในห้องเรียนเท่านั้น

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติในชีวิตจริงนอกห้องเรียน ในขั้นการประเมินตนเอง (Self-Regulating) ที่ให้นักเรียนตอบคำถามว่านำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อครอบครัวและสังคมอย่างไร อาจเป็นเพียงการตอบตามทฤษฎีเพื่อผลการประเมินเท่านั้น หากครูไม่มีกิจกรรมติดตามผลที่ต่อเนื่องหรือกรณีศึกษาที่เชื่อมโยงกับที่บ้าน นักเรียนอาจไม่เกิดความมุ่งมั่นในการนำหลักธรรมไปปรับใช้จริงในชีวิตประจำวันตามจุดประสงค์ด้านเจตคติ (ด้าน A)

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การสร้างกลไกติดตามผลการปฏิบัติจริงสู่ชีวิตประจำวัน ครูควรปรับขั้นการประเมินตนเอง (Self-Regulating) ให้กลายเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่อง เช่น การจัดทำ "บันทึกความดีประจำวัน" ที่เชื่อมโยงกับบ้านและชุมชน เพื่อให้เป้าหมายด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) และการเห็นคุณค่าของหลักธรรมไม่สิ้นสุดลงแค่ในห้องเรียน วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกจัดการตนเองและมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตตามหลักพุทธศาสนิกชนที่ดีอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืนตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การสะท้อนคิด (Self-Regulating) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน การใช้คำถามประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้สึกและการนำไปใช้ประโยชน์ ช่วยแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่เน้นเพียงแต่ความจำเพื่อสอบ ทำให้นักเรียนได้พิจารณาถึงบทบาทของตนเองและวางแผนนำความรู้ไปใช้ในระดับครอบครัวและสังคม ส่งผลให้เป้าหมายของการเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีบรรลุผลผ่านการปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





PLC 05

แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 1

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ

อำเภอเมืองเชียงใหม่

จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน

18 ธ.ค.2568

เวลา 9.30 – 10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2

จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

ชื่อผู้นำการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน นางสาวอรุณพร วรรณมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตสิรร์ค ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	นายณัฐสิทธิ์ ธงยี่สิบสอง	Mentor	
9	นางสุนิทร่า พรหมมล	Expert	

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

1. การสร้างแรงจูงใจด้วยสถานการณ์จำลองที่ใกล้ตัวผู้เรียน ครูผู้สอนมีความโดดเด่นในการนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้กรณีศึกษาของ "เตี้ย" ที่มีพฤติกรรมเกราะและผลกระทบที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่นักเรียนชั้น ป.3 สามารถเข้าใจและเชื่อมโยงได้ง่าย การใช้คำถามกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์จากสถานการณ์ดังกล่าว ช่วยเปลี่ยนเรื่องนามธรรมอย่างหลักธรรมให้เป็นรูปธรรม และทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการปฏิบัติตนตามหลักธรรมได้อย่างชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้นคาบเรียน

2. การใช้แผนภาพความคิดเพื่อจัดระบบการคิดอย่างเป็นระบบ ครูเลือกใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) บนกระดานเพื่อสรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับหลักเบญจศีลและการวิเคราะห์ผลของการปฏิบัติและไม่

ปฏิบัติ วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนมองเห็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับสมรรถนะการคิดขั้นสูงที่ระบุไว้ในแผน และยังเป็น การช่วยสรุปลองค้ความรู้ให้มีความชัดเจน ง่ายต่อการจดจำ และนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

3. การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านงานกลุ่ม ครูจัดให้มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เช่น การวาดภาพระบายสีและบรรยายผลงาน ซึ่งช่วยส่งเสริมทั้งทักษะการทำงานเป็นทีมและสมรรถนะการสื่อสาร การเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มกำหนดบทบาทและตรวจสอบความถูกต้องของผลงานร่วมกัน สะท้อนให้เห็นว่าครูไม่ได้เน้นเพียงแค่นี้อหาความรู้ แต่ยังมุ่งเน้นกระบวนการทำงานที่ส่งเสริมการรวมพลังและการรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

4. การออกแบบการวัดและประเมินผลที่ครอบคลุมและชัดเจน ครูมีการกำหนดประเด็นการประเมินที่ครบถ้วนทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะ (P) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) ที่ชัดเจน โดยเฉพาะการมีแบบประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ในด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และความใฝ่เรียนรู้ ซึ่งช่วยให้ครูสามารถติดตามพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างเป็นธรรมและครอบคลุมทุกมิติตามมาตรฐานการเรียนรู้กำหนด

5. การส่งเสริมการสะท้อนคิดและการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ในขั้นสุดท้ายครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินตนเองและเขียนความรู้สึกหลังการเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการ Self-Regulating ที่สำคัญมาก การตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่าจะนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองและสังคมได้อย่างไร ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนและเกิดความมุ่งมั่นที่จะนำหลักธรรมโอวาท 3 ไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เพียงเพื่อการทดสอบในห้องเรียนเท่านั้น

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

1. ความซับซ้อนของเนื้อหาที่เป็นนามธรรมสำหรับเด็กวัยประถมศึกษาปีที่ 3 หลักธรรมโอวาท 3 และเบญจศีลเป็นเรื่องเชิงคุณธรรมที่ต้องอาศัยการตีความ, หากนักเรียนบางกลุ่มมีพื้นฐานความเข้าใจทางศาสนาที่แตกต่างกัน หรือตัวอย่างสถานการณ์ "เตี้ย" ไม่ครอบคลุมมิติชีวิตด้านอื่น อาจทำให้นักเรียนอธิบายความหมายและความสำคัญ (ด้าน K) ได้เพียงผิวเผินและไม่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับพฤติกรรมของตนเองได้อย่างแท้จริง

2. ข้อจำกัดด้านเวลาในกิจกรรมการปฏิบัติและการนำเสนอ แผนการเรียนรู้มีขั้นตอนการสอนถึง 14 ขั้นตอนภายในเวลา 1 ชั่วโมง โดยเฉพาะกิจกรรมวาดภาพระบายสีและเขียนบรรยาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้เวลานาน อาจส่งผลให้ช่วงเวลาของการสรุปความรู้ร่วมกันและการสื่อสารนำเสนอหน้าชั้นเรียน ต้องเป็นไปอย่างเร่งรีบ ทำให้นักเรียนไม่มีเวลาสะท้อนคิดหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้อย่างลึกซึ้ง

3. การประเมินพฤติกรรมรายบุคคลในกิจกรรมกลุ่มทำได้ไม่ทั่วถึง แม้จะมีแบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม แต่การสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสมรรถนะการจัดการตนเอง ในขณะที่นักเรียนกำลัง

ทำงานกลุ่มอย่างใกล้ชิดอาจทำได้ยากสำหรับครูเพียงคนเดียว ส่งผลให้ข้อมูลที่บันทึกในแบบประเมินอาจไม่สะท้อนความจริงของผู้เรียนทุกคน โดยเฉพาะนักเรียนที่มักจะเงียบหรือยอมตามเพื่อนในกลุ่ม

4. ความเหลื่อมล้ำในการมีส่วนร่วมภายในกลุ่มตามสมรรถนะการรวมพลัง: พฤติกรรมบ่งชี้ของการเป็นสมาชิกทีมที่ดี อาจไม่เกิดขึ้นกับนักเรียนทุกคน หากสมาชิกในกลุ่มมีการแบ่งหน้าที่ไม่ชัดเจนหรือมีนักเรียนบางคนผูกขาดการทำงาน (เช่น การวาดภาพหรือการนำเสนอ) อาจทำให้เป้าหมายในการพัฒนาสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมไม่บรรลุผล และเกิดปัญหาความขัดแย้งภายในกลุ่มที่ครูอาจเข้าไปจัดการไม่ทันเวลา

5. การเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติในชีวิตจริงนอกห้องเรียน: ในขั้นการประเมินตนเอง (Self-Regulating) ที่ให้นักเรียนตอบคำถามว่านำความรู้ไปใช้ประโยชน์ต่อครอบครัวและสังคมอย่างไร อาจเป็นเพียงการตอบตามทฤษฎีเพื่อผลการประเมินเท่านั้น หากครูไม่มีกิจกรรมติดตามผลที่ต่อเนื่องหรือกรณีศึกษาที่เชื่อมโยงกับที่บ้าน นักเรียนอาจไม่เกิดความมุ่งมั่นในการนำหลักธรรมไปปรับใช้จริงในชีวิตประจำวันตามจุดประสงค์ด้านเจตคติ (ด้าน A)

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

1. การปรับเพิ่มความหลากหลายของสื่อเทคโนโลยีในชั้นรวบรวมข้อมูล ครูควรนำสื่อมัลติมีเดีย เช่น คลิปวิดีโอสั้นหรือการ์ตูนสถานการณ์จำลองที่นอกเหนือจากเรื่องของ "เตี้ย" มาใช้ประกอบการสอน เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนชั้น ป.3 และช่วยให้เห็นภาพรวมของหลักเบญจศีลทั้ง 5 ข้อในบริบทที่กว้างขึ้น การทำเช่นนี้จะช่วยส่งเสริมสมรรถนะการสื่อสารและการรับสารอย่างมีสติได้ดีกว่าการอ่านข้อความเพียงอย่างเดียว ซึ่งจะนำไปสู่ความเข้าใจในความหมายและความสำคัญของหลักธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. การพัฒนากระบวนการกลุ่มให้มีบทบาทหน้าที่ชัดเจนและเป็นระบบ ครูควรออกแบบใบงานที่มีการระบุหน้าที่สมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจน เช่น ผู้นำกลุ่ม ผู้บันทึก และผู้นำเสนอ เพื่อสร้างเสริมสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมอย่างมีระบบ วิธีนี้จะช่วยแก้ปัญหาการที่นักเรียนบางคนอาจไม่มีส่วนร่วมในงานกลุ่ม และช่วยให้ครูประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (P) ได้ตรงตามความเป็นจริงมากขึ้น โดยเฉพาะในขั้นตอนการวาดภาพและเขียนบรรยายที่ต้องอาศัยการประสานงานร่วมกัน

3. การยกระดับการคิดขั้นสูงผ่านกิจกรรมบทบาทสมมติ (Role Play) นอกเหนือจากการตอบคำถามและการวาดภาพ ครูควรเพิ่มกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลองแก้ปัญหาจากสถานการณ์สมมติที่ซับซ้อนขึ้น เพื่อพัฒนาสมรรถนะการคิดขั้นสูงและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยให้นักเรียนได้ฝึกตัดสินใจเลือกปฏิบัติตามหลักธรรมในภาวะวิกฤต วิธีนี้จะช่วยให้อุบัติประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการในการวิเคราะห์หลักธรรมมีความชัดเจนและนำไปสู่การปฏิบัติได้จริงมากกว่าการท่องจำเนื้อหา

4. การปรับเปลี่ยนวิธีการประเมินผลด้านความรู้ (K) ให้มีความหลากหลาย: ครูควรพิจารณาใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) แทนการใช้แบบทดสอบ 10 ข้อเพียงอย่างเดียว เช่น การให้สรุปความรู้ผ่านผังมโนทัศน์สร้างสรรค์หรือการเล่าเรื่องราว เพื่อวัดความเข้าใจในระดับวิเคราะห์และ

สังเคราะห์ การปรับวิธีวัดผลจะช่วยให้นักเรียนที่มีความถนัดต่างกันสามารถแสดงศักยภาพความรู้เรื่องโอวาท 3 ออกมาได้เต็มที่ และช่วยให้ครูบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ได้ครอบคลุมทุกมิติ

5. การสร้างกลไกติดตามผลการปฏิบัติจริงสู่ชีวิตประจำวัน: ครูควรปรับขั้นการประเมินตนเอง (Self-Regulating) ให้กลายเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่อง เช่น การจัดทำ "บันทึกความดีประจำวัน" ที่เชื่อมโยงกับบ้านและชุมชน เพื่อให้เป้าหมายด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) และการเห็นคุณค่าของหลักธรรมไม่สิ้นสุดลงแค่ในห้องเรียน วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกจัดการตนเองและมีเป้าหมายในการดำเนินชีวิตตามหลักพุทธศาสนิกชนที่ดีอย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืนตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

1. การใช้กรณีศึกษา "เต้ย" ช่วยเปลี่ยนเรื่องนามธรรมให้เห็นภาพชัดเจน การนำสถานการณ์ที่ใกล้ตัวมาเป็นจุดเริ่มต้น ช่วยแก้ปัญหาคำซับซ้อนของหลักธรรมให้เด็ก ป.3 เข้าใจได้ง่ายขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความผิดและผลกระทบที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรม, ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงความสำคัญของการปฏิบัติตนตามหลักโอวาท 3 ได้อย่างรวดเร็วและเห็นภาพพจน์จริง

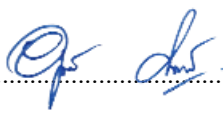
2. การใช้แผนภาพความคิดช่วยจัดระบบการคิดอย่างเป็นขั้นตอน ครูใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) บนกระดานเพื่อสรุปหลักเบญจศีล ซึ่งช่วยแก้ปัญหาคำสับสนของเนื้อหาที่มีหลายข้อ ทำให้นักเรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของการไม่ทำความชั่วทั้งทางกาย วาจา และใจ อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจัดหมวดหมู่ความคิดและสรุปองค์ความรู้ได้ตามสมรรถนะการคิดขั้นสูงที่กำหนดไว้


3. การวิเคราะห์ผลของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติช่วยสร้างแรงจูงใจ การให้ยกตัวอย่างและวิเคราะห์เปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้น ช่วยแก้ปัญหาคำขาดความตระหนักในคุณค่าของหลักธรรม ทำให้นักเรียนเห็นภาพชัดเจนว่าการปฏิบัติจะได้รับคำชื่นชม ขณะที่การไม่ปฏิบัติจะถูกลงโทษและไม่มีเพื่อนคบ ส่งผลให้นักเรียนเกิดเจตคติที่อยากจะทำหลักธรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแท้จริง

4. กระบวนการกลุ่มและการสร้างสรรค์งานช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม การให้แบ่งกลุ่มวาดภาพระบายสีและระดมสมอง ช่วยแก้ปัญหาคำเรียนรู้ที่น่าเบื่อและขาดการมีส่วนร่วม นักเรียนได้ฝึกสมรรถนะการร่วมพลังทำงานเป็นทีมและการสื่อสารผ่านการตรวจสอบผลงานและนำเสนอหน้าชั้นเรียน ส่งผลให้เกิดความสามัคคีและเรียนรู้ที่จะรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างภายในกลุ่มเพื่อน

5. การสะท้อนคิด (Self-Regulating) ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน การใช้คำถามประเมินตนเองเกี่ยวกับความรู้สึกและการนำไปใช้ประโยชน์ ช่วยแก้ปัญหการเรียนรู้ที่เน้นเพียงแค่ความจำเพื่อสอบ ทำให้นักเรียนได้พิจารณาถึงบทบาทของตนเองและวางแผนนำความรู้ไปใช้ในระดับครอบครัวและสังคม ส่งผลให้เป้าหมายของการเป็นพุทธศาสนิกชนที่ตีบรรลุผลผ่านการปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธโสภณ

ลงชื่อ.....  ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่ 2

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 15 ม.ค.2569 เวลา 9.30-10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101 เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดี

จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์	Buddy Teacher	
3	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตติสรร์ พยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	

ประเด็นนำสะท้อนกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

➤ แผนการสอนมีองค์ประกอบครบตามมาตรฐาน ได้แก่ มาตรฐาน/ตัวชี้วัด, สาระสำคัญ, จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA), สาระการเรียนรู้, กระบวนการจัดการ, สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินผล และมีการจัดลำดับเนื้อหาจากชั่วโมงที่ 1 มาสู่ชั่วโมงที่ 2 ได้อย่างเป็นระบบ ทำให้แผนมีความต่อเนื่อง

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

➤ จากการเรียนในชั่วโมงที่ 1 ปรากฏว่านักเรียนเกิดทักษะด้านคิดวิเคราะห์อย่างเห็นผลและชัดเจน ดังนั้นจุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 2 ยังคงเน้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และเขียนเป็นสำคัญเช่นเดิม

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

➤ กิจกรรมในชั่วโมงที่ 2 เน้นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ช่วยกันตามกระบวนการกลุ่ม โดยวิเคราะห์ เสนอความคิดเห็นและถ่ายทอดความคิดให้สมาชิกภายในกลุ่มได้สะท้อนคิดกันภายใน

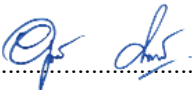
4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้


➤ ชิ้นงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีเครื่องมือวัดผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

➤ วิธีการแก้ปัญหามีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหามากยิ่งขึ้น

สรุปเวลา 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ...2... (สำหรับ Model Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโสธร อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 ม.ค.2569 เวลา 10.30 – 11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101 เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดี

จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่คุณเองทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ครูมีการจัดลำดับขั้นตอนการสอนที่เน้นกระบวนการกลุ่มและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านแผนภาพความคิด ช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงของหลักเบญจธรรม สติ-สัมปชัญญะ และสังคหวัตถุ 4 ได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังมีการวัดผลที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างเป็นระบบ

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

เนื่องจากเนื้อหาหลักธรรมมีหลายหัวข้อและมีความซับซ้อนสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 เวลาเรียนเพียง 1 ชั่วโมงอาจไม่เพียงพอต่อการวิเคราะห์เชิงลึกและการวาดภาพระบายสี ซึ่งอาจส่งผลให้ขั้นตอนการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนและการประเมินตนเองถูกเร่งรัดจนขาดความรอบคอบ

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรเพิ่มสื่อประสม (Multimedia) หรือกรณีศึกษาที่ทันสมัยมาประกอบการอธิบายเพื่อให้เห็นภาพการนำหลักธรรมไปใช้ในชีวิตจริงได้ชัดเจนขึ้น และควรปรับปรุงการแบ่งหน้าที่ในกลุ่มให้ชัดเจนยิ่งขึ้นตามระดับสมรรถนะ เพื่อป้องกันไม่ให้นักเรียนบางคนไม่ได้รับบทบาทที่เหมาะสมในการทำงานร่วมกัน

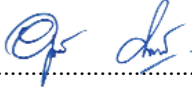
4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ควรใช้เทคนิค "เพื่อนช่วยเพื่อน" ในการทำใบงานและวาดภาพ เพื่อลดช่องว่างทางการเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนที่เรียนช้าสามารถทำกิจกรรมได้ทันเวลา ผลลัพธ์ที่ได้คือพฤติกรรมบ่งชี้ความสามัคคีปรองดองในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น และนักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญของโอวาท 3 ได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโคก

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโคก



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 ม.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดี

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

ครูผู้สอนมีความโดดเด่นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ (Processing) ผ่านการใช้แผนภาพความคิด (Mind Mapping) บนกระดานอย่างชัดเจน ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดเกี่ยวกับหลักเบญจธรรม สติ-สัมปชัญญะ และสังคหวัตถุ 4 ที่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ให้เข้าใจง่ายขึ้น การที่ครูนำคำตอบของนักเรียนมาสรุปเป็นภาพรวมทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของหลักธรรมในแต่ละหมวดหมู่ได้ดี กระบวนการนี้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนมากกว่าการจดจำจากตำราเพียงอย่างเดียว และควรนำเทคนิคการสรุปความรู้ด้วยภาพนี้ไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อรักษามาตรฐานการคิดเชิงระบบของนักเรียน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ข้อจำกัดด้านระยะเวลาเทียบกับปริมาณเนื้อหาหลักธรรม เนื่องจากแผนการเรียนรู้ที่กำหนดเวลาเพียง 1 ชั่วโมง แต่ครอบคลุมเนื้อหาหลักธรรมถึง 3 หมวดใหญ่ ได้แก่ เบญจธรรม, สติ-สัมปชัญญะ และสังคหวัตถุ 4 ซึ่งในแต่ละหมวดยังมีรายละเอียดปลีกย่อยที่นักเรียนต้องทำความเข้าใจและวิเคราะห์ผลลัพธ์ทั้งการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ ระยะเวลาที่จำกัดอาจทำให้ครูต้องเร่งอธิบายเนื้อหาจนขาดการลงลึกในรายละเอียด หรือทำให้นักเรียนไม่มีเวลาเพียงพอในการสะท้อนความคิดเห็นอย่างถ่องแท้ ส่งผลให้การสร้างองค์ความรู้ในขั้นตอนการคิดวิเคราะห์ (Processing) อาจไม่สมบูรณ์ตามที่คาดหวังไว้

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การเพิ่มสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างความสนใจและสร้างภาพจำ ครูควรปรับปรุงโดยการนำสื่อมัลติมีเดีย เช่น คลิปวิดีโอสถานการณ์จำลองสั้น ๆ หรือการใช้สื่อ Interactive เกมออนไลน์เกี่ยวกับการจำแนกหลักธรรมมาใช้ในขั้นนำและขั้นสอน แทนการพึ่งพาหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว เนื่องจากนักเรียนชั้น ป.3

มักจะตอบสนองได้ดีต่อภาพเคลื่อนไหวและเสียง การใช้สื่อดิจิทัลจะช่วยให้กิจกรรมที่เป็นนามธรรมอย่าง "สติ-สัมปชัญญะ" เห็นภาพการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น ช่วยกระตุ้นความสนใจและลดความน่าเบื่อหน่ายในขณะรวบรวมข้อมูลที่มีเนื้อหาจำนวนมาก


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้เทคนิค "เพื่อนช่วยเพื่อน" (Peer Tutoring) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ ครูผู้สอนแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนชั้น ป.3 โดยการจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ (High-Medium-Low) ในกิจกรรมการวิเคราะห์หลักกรรมและวาดภาพระบายสี วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนที่เรียนเก่งได้ฝึกทักษะการถ่ายทอด ในขณะที่นักเรียนที่เรียนช้าได้รับคำแนะนำจากเพื่อนในภาษาที่เข้าใจง่าย ผลลัพธ์ที่สำคัญคือความสำเร็จของงานกลุ่มที่ไม่เพียงแต่ถูกต้องตามเนื้อหาหลักกรรมเบญจธรรมและสังคหวัตถุ 4 เท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างความมั่นใจและเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักเรียนตามหลักการอยู่ร่วมกัน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวนิตยา แกนุ)
ครูโรงเรียนพุทธวิเศษ

ลงชื่อ  ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธวิเศษ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 ม.ค.2569 เวลา 10.30-10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดี

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ในชั้นสังเกตและรวบรวมข้อมูล ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ดีเยี่ยม โดยการใช้ชุดคำถามที่ใกล้ตัวและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น การถามถึงสิ่งทีนักเรียนเคยทำความดีและความรู้สึกหลังปฏิบัติ ซึ่งเป็นการกระตุ้นความสนใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาพระพุทธศาสนาตั้งแต่นตอนต้น การรักษาสบรรยากาศการสอนที่เปิดกว้างเช่นนี้ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและรู้สึกว่าการทำความดีไม่ใช่เรื่องไกลตัว อีกทั้งยังเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขตามเป้าหมายของหลักสูตร

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

หลักธรรมบางประการมีความเป็นนามธรรมสูง เช่น สติ-สัมปชัญญะ หรือสมานัตตตาในสังคหัตถุ 4 ซึ่งอาจยากต่อการทำความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 ที่ยังมีทักษะการคิดเชิงนามธรรมในระดับเริ่มต้น หากนักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงคำนิยามในตำรา เข้ากับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้ชัดเจน อาจส่งผลให้การวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นในแผนภาพความคิดเป็นเพียงการเขียนตามตัวอย่างบนกระดาน มากกว่าการเกิดความเข้าใจที่แท้จริง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการบรรลุจุดประสงค์ด้านทักษะกระบวนการที่เน้นการวิเคราะห์

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ในขั้นคิดวิเคราะห์ (Processing) ครูควรปรับปรุงจากการเขียนแผนภาพความคิดบนกระดานเพียงอย่างเดียว เป็นการใช้กิจกรรม "บทบาทสมมติ" (Role Play) หรือการใช้ "กรณีศึกษาจากข่าวปัจจุบัน" เพื่อให้ นักเรียนได้ลองตัดสินใจตามหลักสังคหัตถุ 4 ในสถานการณ์จริง การได้จำลองสถานการณ์จะช่วยให้นักเรียน

เห็นผลกระทบของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติได้อย่างลึกซึ้งกว่าการอ่านจากตำรา ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการคิดขั้นสูงตามเป้าหมายของสมรรถนะหลักที่กำหนดไว้ในแผน


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การปรับเปลี่ยนรูปแบบภาระงานเป็น "การสรุปด้วยภาพ" เพื่อแก้ปัญหาเนื้อหาหลักธรรมที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม ครูได้เปลี่ยนจากการให้เขียนบรรยายยาวๆ มาเป็นการใช้แผนภาพความคิด (Mind Mapping) และการวาดภาพสื่อความหมายแทน วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถจับประเด็นสำคัญของโอวาท 3 ได้อย่างเป็นระบบและจดจำได้ง่ายขึ้น ผลลัพธ์ที่สำคัญคือผลงานของนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสะท้อนความเข้าใจในหลักธรรมได้อย่างชัดเจนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการ (P) ซึ่งเห็นได้จากการวิเคราะห์ผลดีและผลเสียของการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 ม.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอบวาท 3 การทำความดี

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ครูผู้สอนมีการระบุและจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะสมรรถนะด้านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ผ่านกิจกรรมการวาดภาพระบายสีเป็นกลุ่มและนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความเข้าใจหลักธรรมผ่านงานศิลปะช่วยให้เด็กในวัยประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสนุกสนานและเกิดความภาคภูมิใจในผลงาน กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ครูประเมินความรู้ด้านพุทธศาสนาได้เท่านั้น แต่ยังช่วยฝึกฝนให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในโลกปัจจุบัน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

แผนการสอนกำหนดให้มีการทำงานกลุ่มในขั้นตอนการวาดภาพระบายสีและตอบคำถาม ซึ่งมีความเสี่ยงที่นักเรียนที่มีทักษะการสื่อสารดีหรือมีความเป็นผู้นำสูงจะควบคุมการดำเนินงานทั้งหมดเพียงลำพัง ในขณะที่สมาชิกบางคนอาจไม่ได้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริงตามระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ปัญหานี้อาจทำให้ผลการประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง และนักเรียนบางส่วนอาจไม่บรรลุสมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีมที่ตั้งไว้ในระดับสมรรถนะที่ 3 ที่เน้นการเป็นสมาชิกทีมที่ดี

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ครูควรปรับปรุงการมอบหมายงานให้มีความหลากหลายตามความถนัดของนักเรียน (Multiple Intelligences) โดยในขั้นตอนการแสดงผลงาน ครูอาจไม่ได้จำกัดเพียงแค่การวาดภาพระบายสีเท่านั้น แต่อาจเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสรุปความรู้ผ่านการแต่งคำคล้องจอง การเล่าเรื่อง หรือการทำท่าทางประกอบ ตาม

ความสนใจส่วนบุคคล การปรับปรุงส่วนนี้จะช่วยให้นักเรียนที่ไม่มีทักษะด้านศิลปะไม่รู้สึกกดดัน และสามารถแสดงออกถึงความเข้าใจในหลักสูตรแบบบูรณาการได้อย่างเต็มตามศักยภาพของตนเอง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ในกรณีที่นักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงหลักสูตรสติ-สัมปชัญญะเข้ากับชีวิตประจำวันได้ ครูใช้การแก้ปัญหาด้วยการใช้ชุดคำถามนำร่องที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ใกล้ตัว เช่น การเดินข้ามถนนหรือการทำข้อสอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนค่อยๆ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแทนการบอกคำตอบโดยตรง ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการพัฒนาสมรรถนะหลักด้านการคิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผลมากขึ้น ส่งผลให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดการเรียนรู้แบบตื่นตัว (Active Learning) อย่างแท้จริง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ...2... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโกณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 ม.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดี

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

สิ่งที่ครูทำได้ดีและเป็นแบบอย่างที่ดีคือการออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ครบทั้ง 3 ด้าน (K-P-A) มีการระบุวิธีการวัดผล เครื่องมือ และเกณฑ์การผ่านที่ชัดเจน เช่น การประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มที่มีระดับคุณภาพ 4 ระดับ และการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และใฝ่เรียนรู้ การใช้เกณฑ์ Rubrics ที่ละเอียดช่วยให้ครูสามารถให้คะแนนได้อย่างเป็นธรรมและสะท้อนพฤติกรรมจริงของนักเรียน ครูควรรักษาระบบการวัดผลที่รอบด้านนี้ไว้เพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนและผู้ปกครองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ตามแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนต้องศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือเรียนด้วยตนเอง และต้องมีทักษะในการจับประเด็นสำคัญจากการอ่าน หากในชั้นเรียนมีนักเรียนที่ยังมีปัญหาด้านการอ่านหรือการสรุปความ จะทำให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลล่าช้ากว่ากำหนด อุปสรรคนี้จะส่งผลกระทบต่อเนื้อไปยังขั้นตอนการสื่อสารและนำเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนกลุ่มที่เรียนช้าไม่สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีคุณภาพได้ทันเวลาตามเกณฑ์การประเมิน

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ครูควรพัฒนาทักษะการใช้ชุดคำถามในชั้นเรียน โดยเพิ่มคำถามประเภท "ถ้าเกิดเหตุการณ์...นักเรียนจะ..." หรือ "ทำไมเราถึงต้อง..." ให้มากขึ้น แทนคำถามที่เน้นเพียงความจำหรือการระบุชื่อหลักธรรม การปรับปรุงนี้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนฝึกการคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถเชื่อมโยงหลักธรรมโอวาท 3 เข้ากับมิติ

อื่น ๆ ของสังคมได้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับจากการเรียนรู้ระดับความจำไปสู่ระดับการนำไปใช้และการประเมินค่าตามแนวคิดของ Bloom's Taxonomy

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ครูแก้ปัญหาการขาดความตระหนักในคุณค่าของหลักสูตรโดยการสอดแทรกสถานการณ์จำลองสั้นๆ ในห้องเรียน เช่น การแบ่งปันอุปกรณ์การเรียนเพื่ออธิบายหลักทฤษฎีในสังคหวัตถุ 4 วิธีนี้ช่วยให้หลักสูตรไม่เป็นเพียงทฤษฎีในหนังสือแต่เป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้ทันที ผลลัพธ์ที่สำคัญคือเกิดการเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ที่ชัดเจน นักเรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจและการรักษาวินัยในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นการบรรลุเป้าหมายสูงสุดของการสอนวิชาสังคมศึกษาในการหล่อหลอมพุทธศาสนิกชนที่ดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นายชิตสิรร์ค ทยานนท์ปรีชากุล)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาดี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่2.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 23 ม.ค.2569 เวลา 10.30 – 11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดี

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ในขั้นตอนสุดท้ายของแผน ครูได้ใส่กิจกรรมการประเมินตนเอง และการนำผลงานไปเผยแพร่ผ่านป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสะท้อนคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้และพฤติกรรมของตนเอง การตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่าจะนำความรู้ไปใช้ในครอบครัวและสังคมได้อย่างไร ช่วยขยายขอบเขตการเรียนรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติจริงในสังคม การที่ครูให้ความสำคัญกับ "จิตสาธารณะ" และ "การเพิ่มคุณค่าบริการสังคม" เช่นนี้ ช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนเติบโตเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีและพลเมืองที่มีคุณภาพตามเป้าหมายของโรงเรียนมาตรฐานสากล

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสนทนา การตอบคำถาม และการทำงานกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ต้องอาศัยสมาธิและการจดจ่อสูงเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของความคิด หากสภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความวุ่นวาย หรือมีสิ่งรบกวนจากภายนอกโรงเรียน อาจทำให้นักเรียนเสียสมาธิในการทำกิจกรรม โดยเฉพาะในขั้นตอนการประเมินตนเองและการสะท้อนความรู้สึกลังการเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หากนักเรียนขาดความจดจ่อ การสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกันในขั้นสุดท้ายอาจทำได้เพียงผิวเผิน

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

ควรปรับปรุงส่วนการสรุปบทเรียนจากการประเมินเพียงในห้องเรียน ให้เป็นการสร้าง "สมุดบันทึกความดีตัวจิ๋ว" หรือ "Tree of Goodness" ที่นักเรียนสามารถนำกลับไปทำที่บ้านร่วมกับผู้ปกครองได้ตลอดทั้งสัปดาห์ การปรับปรุงนี้จะช่วยให้การเรียนเรื่องโอวาท 3 ไม่จบลงแคในชั่วโมงเรียน แต่เป็นการสร้างนิสัยและ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระยะยาวตามตัวชี้วัด ส 1.1 ป.3/5 ที่เน้นการปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในสังคมจริงอย่างต่อเนื่อง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ครูแก้ปัญหาการขาดความตระหนักในคุณค่าของหลักธรรมโดยการสอดแทรกสถานการณ์จำลองสั้นๆ ในห้องเรียน เช่น การแบ่งปันอุปกรณ์การเรียนเพื่ออธิบายหลักทานในสังคหวัตถุ 4 วิธีนี้ช่วยให้หลักธรรมไม่เป็นเพียงทฤษฎีในหนังสือแต่เป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้ทันที ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ชัดเจน นักเรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจและการรักษาวินัยในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นการบรรลุเป้าหมายสูงสุดของการสอนวิชาสังคมศึกษาในการหล่อหลอมพุทธศาสนิกชนที่ดี

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





PLC 05

แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 2

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน

อำเภอเมืองเชียงใหม่

จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน

5 ก.พ.2569

เวลา 9.30 – 10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2

จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางสาวอรุณพร วรรณมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตสิรร์ค ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	นายณัฐสิทธิ์ ธงยี่สิบสอง	Mentor	
9	นางสุนิทร่า พรหมมล	Expert	

1. สิ่งที่คุณผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

1. ครูผู้สอนมีความโดดเด่นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ (Processing) ผ่านการใช้แผนภาพความคิด (Mind Mapping) บนกระดานอย่างชัดเจน ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถจัดระเบียบความคิดเกี่ยวกับหลักเบญจธรรม สติ-สัมปชัญญะ และสังคหวัตถุ 4 ที่มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ให้เข้าใจง่ายขึ้น การที่ครูนำคำตอบของนักเรียนมาสรุปเป็นภาพรวมทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงของหลักธรรมในแต่ละหมวดหมู่ได้ดี กระบวนการนี้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนมากกว่าการจดจำจากตำรา

เพียงอย่างเดียว และควรนำเทคนิคการสรุปความรู้ด้วยภาพนี้ไปใช้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อรักษา
มาตรฐานการคิดเชิงระบบของนักเรียน

2. ในขั้นสังเกตและรวบรวมข้อมูล ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ดีเยี่ยม โดย
การใช้ชุดคำถามที่ใกล้ตัวและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น การถามถึงสิ่งที่นักเรียนเคยทำความ
ดีและความรู้สึกหลังปฏิบัติ ซึ่งเป็นการกระตุ้นความสนใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อวิชาพระพุทธศาสนาตั้งแต่น
ตอนต้น การรักษาสรรยากาศการสอนที่เปิดกว้างเช่นนี้ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและรู้สึกว่
การทำมาดีไม่ใช่เรื่องไกลตัว อีกทั้งยังเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายและ
ความสำคัญของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขตามเป้าหมายของหลักสูตร

3. ครูผู้สอนมีการระบุและจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะ
สมรรถนะด้านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม ผ่านกิจกรรมการวาดภาพระบายสีเป็นกลุ่มและนำเสนอ
ผลงานหน้าชั้นเรียน การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ถ่ายทอดความเข้าใจหลักธรรมผ่านงานศิลปะช่วยให้เด็กในวัย
ประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสนุกสนานและเกิดความภาคภูมิใจในผลงาน กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ครู
ประเมินความรู้ด้านพุทธศาสนาได้เท่านั้น แต่ยังช่วยฝึกฝนให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่นและ
การรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในโลกปัจจุบัน

4. สิ่งที่ครูทำได้ดีและเป็นแบบอย่างที่ดีคือการออกแบบเกณฑ์การประเมินผลที่สอดคล้องกับ
จุดประสงค์การเรียนรู้ครบทั้ง 3 ด้าน (K-P-A) มีการระบุวิธีการวัดผล เครื่องมือ และเกณฑ์การผ่านที่ชัดเจน
เช่น การประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มที่มีระดับคุณภาพ 4 ระดับ และการประเมินคุณลักษณะอันพึง
ประสงค์ด้านรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ และใฝ่เรียนรู้ การใช้เกณฑ์ Rubrics ที่ละเอียดช่วยให้ครูสามารถให้
คะแนนได้อย่างเป็นธรรมและสะท้อนพฤติกรรมจริงของนักเรียน ครูควรรักษาระบบการวัดผลที่รอบด้านนี้ไว้
เพื่อให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียนและผู้ปกครองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ในขั้นตอนสุดท้ายของแผน ครูได้ใส่กิจกรรมการประเมินตนเอง (Self-Regulating) และการนำ
ผลงานไปเผยแพร่ผ่านป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสะท้อนคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
และพฤติกรรมของตนเอง การตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่าจะนำความรู้ไปใช้ในครอบครัวและสังคมได้อย่างไร
ช่วยขยายขอบเขตการเรียนรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติจริงในสังคม การที่ครูให้ความสำคัญกับ "จิตสาธารณะ"
และ "การเพิ่มคุณค่าบริการสังคม" เช่นนี้ ช่วยหล่อหลอมให้นักเรียนเติบโตเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดีและพลเมือง
ที่มีคุณภาพตามเป้าหมายของโรงเรียนมาตรฐานสากล

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

1. ข้อจำกัดด้านระยะเวลาเทียบกับปริมาณเนื้อหาหลักธรรม เนื่องจากแผนการเรียนรู้ที่กำหนดเวลา
เพียง 1 ชั่วโมง แต่ครอบคลุมเนื้อหาหลักธรรมถึง 3 หมวดใหญ่ ได้แก่ เบญจธรรม, สติ-สัมปชัญญะ และสังคห
วัตถุ 4 ซึ่งในแต่ละหมวดยังมีรายละเอียดปลีกย่อยที่นักเรียนต้องทำความเข้าใจและวิเคราะห์ผลลัพธ์ทั้งการ

ปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ ระยะเวลาที่จำกัดอาจทำให้ครูต้องเร่งอธิบายเนื้อหาจนขาดการลงลึกในรายละเอียด หรือทำให้นักเรียนไม่มีเวลาเพียงพอในการสะท้อนความคิดเห็นอย่างถ่องแท้ ส่งผลให้การสร้างองค์ความรู้ในขั้นตอนการคิดวิเคราะห์ (Processing) อาจไม่สมบูรณ์ตามที่คาดหวังไว้

2. ความซับซ้อนของโมโนทัศน์ทางหลักธรรมสำหรับเด็กวัยประถมศึกษาปีที่ 3 หลักธรรมบางประการมีความเป็นนามธรรมสูง เช่น สติ-สัมปชัญญะ หรือสมานัตตตาในสังคหวัตถุ 4 ซึ่งอาจยากต่อการทำความเข้าใจสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 ที่ยังมีทักษะการคิดเชิงนามธรรมในระดับเริ่มต้น หากนักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงค่านิยมในตำรา เข้ากับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้ชัดเจน อาจส่งผลให้การวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นในแผนภาพความคิดเป็นเพียงการเขียนตามตัวอย่างบนกระดาน มากกว่าการเกิดความเข้าใจที่แท้จริง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการบรรลุจุดประสงค์ด้านทักษะกระบวนการที่เน้นการวิเคราะห์

3. ความท้าทายในการบริหารจัดการกลุ่มและการมีส่วนร่วมของสมาชิก แผนการสอนกำหนดให้มีการทำงานกลุ่มในขั้นตอนการวาดภาพระบายสีและตอบคำถาม ซึ่งมีความเสี่ยงที่นักเรียนที่มีทักษะการสื่อสารดีหรือมีความเป็นผู้นำสูงจะควบคุมการดำเนินงานทั้งหมดเพียงลำพัง ในขณะที่สมาชิกบางคนอาจไม่ได้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริงตามระดับสมรรถนะที่คาดหวัง ปัญหานี้อาจทำให้ผลการประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มคลาดเคลื่อนจากความเป็นจริง และนักเรียนบางส่วนอาจไม่บรรลุสมรรถนะการร่วมพลังทำงานเป็นทีมที่ตั้งไว้ในระดับสมรรถนะที่ 3 ที่เน้นการเป็นสมาชิกทีมที่ดี

4. ความพร้อมของทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนแต่ละบุคคล ตามแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนต้องศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือเรียนด้วยตนเอง และต้องมีทักษะในการจับประเด็นสำคัญจากการอ่าน อย่างไรก็ตาม หากในชั้นเรียนมีนักเรียนที่ยังมีปัญหาด้านการอ่านหรือการสรุปความ (Literacy skills) จะทำให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลล่าช้ากว่ากำหนด อุปสรรคนี้จะส่งผลกระทบต่อเนื้อไปยังขั้นตอนการสื่อสารและนำเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนกลุ่มที่เรียนช้าไม่สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีคุณภาพได้ทันเวลาตามเกณฑ์การประเมิน

5. สภาพแวดล้อมและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อสมาธิในการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสนทนา การตอบคำถาม และการทำงานกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ต้องอาศัยสมาธิและการจดจ่อสูงเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของความคิด หากสภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความวุ่นวาย หรือมีสิ่งรบกวนจากภายนอกโรงเรียน อาจทำให้นักเรียนเสียสมาธิในการทำกิจกรรม โดยเฉพาะในขั้นตอนการประเมินตนเองและการสะท้อนความรู้สึกลหลังการเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หากนักเรียนขาดความจดจ่อ การสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกันในขั้นสุดท้ายอาจทำได้เพียงผิวเผิน

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

1. การเพิ่มสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างความสนใจและสร้างภาพจำ ครูควรปรับปรุงโดยการนำสื่อมัลติมีเดีย เช่น คลิปวิดีโอสถานการณ์จำลองสั้น ๆ หรือการใช้สื่อ Interactive เกมออนไลน์เกี่ยวกับการจำแนก

หลักสูตรมาใช้ในขั้นนำและขั้นสอน แทนการพึ่งพาหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว เนื่องจากนักเรียนชั้น ป.3 มักจะตอบสนองได้ดีต่อภาพเคลื่อนไหวและเสียง การใช้สื่อดิจิทัลจะช่วยให้หลักสูตรที่เป็นนามธรรมอย่าง "สติ-สัมปชัญญะ" เห็นภาพการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้น ช่วยกระตุ้นความสนใจและลดความน่าเบื่อหน่ายในขณะรวบรวมข้อมูลที่มีเนื้อหาจำนวนมาก

2. การปรับปรุงแบบการวิเคราะห์ผลดีและผลเสียให้มีความหลากหลาย ในขั้นคิดวิเคราะห์ (Processing) ครูควรปรับปรุงจากการเขียนแผนภาพความคิดบนกระดานเพียงอย่างเดียว เป็นการใช้กิจกรรม "บทบาทสมมติ" (Role Play) หรือการใช้ "กรณีศึกษาจากข่าวปัจจุบัน" เพื่อให้ให้นักเรียนได้ลองตัดสินใจตามหลักสังคหวัตถุ 4 ในสถานการณ์จริง การได้จำลองสถานการณ์จะช่วยให้นักเรียนเห็นผลกระทบของการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติได้อย่างลึกซึ้งซึ่งกว่าการอ่านจากตำรา ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการคิดขั้นสูงตามเป้าหมายของสมรรถนะหลักที่กำหนดไว้ในแผน

3. ครูควรปรับปรุงการมอบหมายงานให้มีความหลากหลายตามความถนัดของนักเรียน (Multiple Intelligences) โดยในขั้นตอนการแสดงผลงาน ครูอาจไม่ได้จำกัดเพียงแค่การวาดภาพระบายสีเท่านั้น แต่อาจเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกสรุปความรู้ผ่านการแต่งคำคล้องจอง การเล่าเรื่อง หรือการทำท่าทางประกอบ ตามความสนใจส่วนบุคคล การปรับปรุงส่วนนี้จะช่วยให้นักเรียนที่ไม่มีทักษะด้านศิลปะไม่รู้สึกกดดัน และสามารถแสดงออกถึงความเข้าใจในหลักสูตรเบญจธรรมได้อย่างเต็มตามศักยภาพของตนเอง

4. การเสริมสร้างทักษะการตั้งคำถามระดับสูง ครูควรพัฒนาทักษะการใช้ชุดคำถามในชั้นเรียน โดยเพิ่มคำถามประเภท "ถ้าเกิดเหตุการณ์...นักเรียนจะ..." หรือ "ทำไมเราถึงต้อง..." ให้มากขึ้น แทนคำถามที่เน้นเพียงความจำหรือการระบุชื่อหลักสูตร การปรับปรุงนี้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนฝึกการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และสามารถเชื่อมโยงหลักสูตรโอวาท 3 เข้ากับมิติอื่น ๆ ของสังคมได้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับจากการเรียนรู้ระดับความจำไปสู่ระดับการนำไปใช้และการประเมินค่าตามแนวคิดของ Bloom's Taxonomy

5. การขยายผลการเรียนรู้สู่การปฏิบัติในชีวิตจริงอย่างเป็นรูปธรรม ควรปรับปรุงส่วนการสรุปบทเรียนจากการประเมินเพียงในห้องเรียน ให้เป็นการสร้าง "สมุดบันทึกความดีตัวจิ๋ว" หรือ "Tree of Goodness" ที่นักเรียนสามารถนำกลับไปทำที่บ้านร่วมกับผู้ปกครองได้ตลอดทั้งสัปดาห์ การปรับปรุงนี้จะช่วยให้การเรียนรู้เรื่องโอวาท 3 ไม่จบลงแค่ในชั่วโมงเรียน แต่เป็นการสร้างนิสัยและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในระยะยาวตามตัวชี้วัด ส 1.1 ป.3/5 ที่เน้นการปฏิบัติตามหลักสูตรเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในสังคมจริงอย่างต่อเนื่อง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

1. ครูผู้สอนแก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนชั้น ป.3 โดยการจัดกลุ่มแบบคละความสามารถ (High-Medium-Low) ในกิจกรรมการวิเคราะห์หลักธรรมและวาดภาพพระบายสี วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนที่เรียนเก่งได้ฝึกทักษะการถ่ายทอด ในขณะที่นักเรียนที่เรียนช้าได้รับคำแนะนำจากเพื่อนในภาษาที่เข้าใจง่าย ผลลัพธ์ที่สำคัญคือความสำเร็จของงานกลุ่มที่ไม่เพียงแต่ถูกต้องตามเนื้อหาหลักธรรมเบญจธรรมและสังคหวัตถุ 4 เท่านั้น แต่ยังช่วยสร้างความมั่นใจและเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักเรียนตามหลักการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

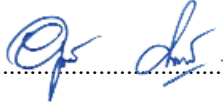
2. เพื่อแก้ปัญหาเนื้อหาหลักธรรมที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม ครูได้เปลี่ยนจากการให้เขียนบรรยายยาวๆ มาเป็นการใช้แผนภาพความคิด (Mind Mapping) และการวาดภาพสื่อความหมายแทน วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถจับประเด็นสำคัญของโอวาท 3 ได้อย่างเป็นระบบและจดจำได้ง่ายขึ้น ผลลัพธ์ที่สำคัญคือผลงานของนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสะท้อนความเข้าใจในหลักธรรมได้อย่างชัดเจนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะกระบวนการ (P) ซึ่งเห็นได้จากการวิเคราะห์ผลดีและผลเสียของการปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง


3. ในกรณีที่นักเรียนไม่สามารถเชื่อมโยงหลักธรรมสติ-สัมปชัญญะเข้ากับชีวิตประจำวันได้ ครูใช้การแก้ปัญหาด้วยการใช้ชุดคำถามนำร่องที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ใกล้ตัว เช่น การเดินข้ามถนนหรือการทำข้อสอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนค่อยๆ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแทนการบอกคำตอบโดยตรง ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการพัฒนาสมรรถนะหลักด้านการคิดวิเคราะห์ นักเรียนสามารถตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีเหตุผลมากขึ้น ส่งผลให้บรรยากาศในห้องเรียนเกิดการเรียนรู้แบบตื่นตัว (Active Learning) อย่างแท้จริง

4. เพื่อแก้ปัญหาอุปสรรคด้านระยะเวลาที่มีจำกัดเพียง 1 ชั่วโมง ครูได้ใช้วิธีการกำหนดเวลาที่ชัดเจนในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ GPAS 5 Steps และมีการแจ้งเตือนล่วงหน้าก่อนเปลี่ยนกิจกรรม วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนฝึกความรับผิดชอบและกระตือรือร้นในการทำงานกลุ่มให้เสร็จตามกำหนด ผลลัพธ์ที่สำคัญคือครูสามารถดำเนินกิจกรรมได้ครบถ้วนจนถึงขั้นสรุปและประเมินผล ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ครบตามตัวชี้วัด ส.1.1 ป.3/5 โดยไม่เกิดภาวะการสอนที่ไม่จบเนื้อหาหรือข้ามขั้นตอนสำคัญไป

5. ครูแก้ปัญหาคารขาดความตระหนักในคุณค่าของหลักธรรมโดยการสอดแทรกสถานการณ์จำลองสั้นๆ ในห้องเรียน เช่น การแบ่งปันอุปกรณ์การเรียนเพื่ออธิบายหลักทานในสังคหวัตถุ 4 วิธีนี้ช่วยให้หลักธรรมไม่เป็นเพียงทฤษฎีในหนังสือแต่เป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้ทันที ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ที่ชัดเจน นักเรียนแสดงออกถึงความมีน้ำใจและการรักษาวินัยในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นการบรรลุเป้าหมายสูงสุดของการสอนวิชาสังคมศึกษาในการหล่อหลอมพุทธศาสนิกชนที่ดี

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาดี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่ 3

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 26 ก.พ.2569 เวลา 9.30-10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101 เรื่องที่สอน “AI Dhamma Quest”

สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์	Buddy Teacher	
3	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตติสรร์ค พยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	

ประเด็นนำสะท้อนกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้สอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

➤ แผนการสอนมีองค์ประกอบครบตามมาตรฐาน ได้แก่ มาตรฐาน/ตัวชี้วัด, สาระสำคัญ, จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA), สาระการเรียนรู้, กระบวนการจัดการ, สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และการวัดประเมินผล และมีการจัดลำดับเนื้อหาจากชั่วโมงที่ 1 มาสู่ชั่วโมงที่ 2 และต่อเนื่องมาถึง ชั่วโมงที่ 3 ได้อย่างเป็นระบบ ทำให้แผนมีความสอดคล้องกัน

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

➤ จุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 3 ยังคงเน้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด วิเคราะห์และเขียนเป็นสำคัญเช่นเดิม

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

➤ กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยมีกิจกรรมที่หลากหลาย และต่อเนื่องกัน เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจสถานการณ์และสามารถวิเคราะห์ เลือกพฤติกรรมที่เหมาะสมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา พร้อมทั้งเสนอความคิดเห็นและถ่ายทอดให้แก่สมาชิกภายในกลุ่มได้สะท้อนคิดกันภายในชั้นเรียน

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

➤ ชิ้นงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีเครื่องมือวัดผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

➤ วิธีการแก้ปัญหามีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหามากยิ่งขึ้น

สรุปเวลา 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ...3... (สำหรับ Model Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโกณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 12.45 – 13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101 เรื่องที่สอน “AI Dhamma Quest”

สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่คุณเองทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ครูผู้สอนทำได้ดีในการบูรณาการนวัตกรรมการเรียน AI Dhamma Quest เพื่อจำลองสถานการณ์ให้นักเรียนฝึกตัดสินใจอย่างมีสติและเห็นผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม โดยใช้บัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผล เป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงหลักธรรมกับพฤติกรรมได้อย่างเป็นระบบแทนการเดา ซึ่งกระบวนการกลุ่มที่เน้นการสื่อสารและโหวตตัดสินใจร่วมกันนี้เป็นแนวทางที่ควรรักษาไว้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนอย่างยั่งยืน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ข้อจำกัดด้านเวลาในชั้นปฏิบัติที่มีเพียง 20-30 วินาทีต่อด้าน อาจส่งผลให้นักเรียนขาดการคิดวิเคราะห์เชิงลึกจนนำไปสู่การเขียนใบงานในลักษณะเดาสถานการณ์แทนการเชื่อมโยงหลักธรรมที่ถูกต้อง อีกทั้งปัญหาการทำงานกลุ่มที่สมาชิกบางคน อาจต่างคนต่างทำงานหากไม่มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ให้ชัดเจนและความเสี่ยงจากความไม่เสถียรของระบบเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อหลักในการดำเนินกิจกรรม อาจทำให้นักเรียนไม่สามารถบรรลุเป้าหมายการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ในเวลาที่กำหนด

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

สิ่งที่ควรปรับปรุงคือการเพิ่มเวลาในการวิเคราะห์แต่ละสถานการณ์ให้มากกว่า 20-30 วินาที เพื่อลดปัญหาการตัดสินใจแบบเดาสถานการณ์และช่วยให้นักเรียนมีเวลาไตร่ตรองเหตุผลได้ลึกซึ้งขึ้น โดยครูควรจัดทำคำสำคัญ (Keywords) หรือตัวอย่างการเขียนเพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนสามารถเขียนสะท้อนคิดเชื่อมโยงหลักธรรมได้ครบถ้วนตามเกณฑ์ พร้อมทั้งกำชับการแบ่งบทบาทสมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจนเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

การใช้สถานการณ์จำลองผ่านเกม AI และบัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผล ช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนจากการเดาสถานการณ์มาเป็นการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบมากขึ้น วิธีนี้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงหลักศีล สมมติปัญหา เข้ากับพฤติกรรมจริงได้อย่างมีเหตุผล และสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการสะท้อนคิดในใบงานได้อย่างลึกซึ้ง อีกทั้งยังช่วยยกระดับสมรรถนะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจร่วมกันภายในกลุ่มให้มีประสิทธิภาพและเห็นผลลัพธ์ของการเลือกพฤติกรรมที่เป็นรูปธรรมชัดเจน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก

(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....  ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน “AI Dhamma Quest” สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

ครูผู้สอนทำได้ดีในการนำเกม AI Dhamma Quest มาเป็นสื่อหลักเพื่อจำลองสถานการณ์ 10 ด้าน ช่วยให้นักเรียนเห็นผลลัพธ์ของการเลือกพฤติกรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม รูปแบบนี้ช่วยเปลี่ยนบทเรียน หลักธรรมที่ซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและน่าสนใจสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 ช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางที่ควรรักษาไว้เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ข้อจำกัดด้านเวลาในการดำเนินกิจกรรมเกม 10 ด้าน เนื่องจากแผนกำหนดเวลาขั้นปฏิบัติไว้เพียง 25 นาทีสำหรับการเล่นเกม AI Dhamma Quest ที่มีสถานการณ์ถึง 10 ด้าน พร้อมการประชุมกลุ่มและการโหวต ซึ่งเวลาที่จำกัดนี้อาจทำให้นักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์เหตุผลและผลได้อย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจ หากครูต้องเร่งกิจกรรมให้จบด้าน อาจส่งผลให้การอภิปรายเพื่อเชื่อมโยงกับหลักศีล สมาธิ ปัญญา ทำได้เพียงผิวเผิน และไม่บรรลุจุดประสงค์ด้านการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การบริหารจัดการเวลาในขั้นปฏิบัติและสรุปผล เนื่องจากกิจกรรมเกม AI Dhamma Quest มีสถานการณ์ถึง 10 ด้าน แต่กำหนดเวลาไว้เพียง 25 นาที ซึ่งรวมเวลาประชุมกลุ่มด้านละ 20-30 วินาทีด้วย ครูควรพิจารณาลดจำนวนด้านหรือเพิ่มเวลาในส่วนนี้ เพื่อให้นักเรียนมีเวลาวิเคราะห์เหตุผลและผลกระทบอย่างรอบคอบ ไม่เร่งรีบจนเกินไป การเพิ่มเวลาจะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงหลักศีล สมาธิ ปัญญา ได้อย่างลึกซึ้งตามเป้าหมายของสมรรถนะการคิดวิเคราะห์


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ครูผู้สอนแก้ปัญหาการเรียนรู้หลักธรรมที่เป็นนามธรรมและเข้าใจยากสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 โดยเปลี่ยนจากการท่องจำมาเป็นการใช้เกม AI Dhamma Quest เป็นสื่อหลัก วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปจริงและต้องฝึกตัดสินใจอย่างมีสติ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเห็นผลดี-ผลเสียของการเลือกพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน แทนการแค่ "รู้คำตอบที่ถูกต้อง" เพียงอย่างเดียว

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวนิตยา แกนุ)
ครูโรงเรียนพุทธโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน “AI Dhamma Quest” สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ครูออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียน "ตัดสินใจมีสติในสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปจริง" แทนการแค่รู้คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว การใช้ใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ...?" และบัตรวิเคราะห์เหตุผล ช่วยให้นักเรียนฝึกเชื่อมโยงศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 เข้ากับพฤติกรรมในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ การรักษาแนวทางที่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์เหตุ-ผลเช่นนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปปรับใช้ได้จริง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ปัญหาความเสถียรและความพร้อมของเทคโนโลยี แผนการสอนนี้พึ่งพาเทคโนโลยีเป็นหลัก ทั้งระบบเกม AI, การนำเสนอผ่าน Canva และอุปกรณ์โปรเจคเตอร์ หากเกิดอุปสรรคทางเทคนิค เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรือระบบ AI ชัดข้อง จะทำให้กระบวนการเรียนรู้หยุดชะงักทันที เนื่องจากเป็นสื่อหลักในการสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนฝึกตัดสินใจ หากไม่มีแผนสำรองในรูปแบบอื่น อาจทำให้ไม่สามารถวัดผลการเรียนรู้ผ่านการเลือกพฤติกรรมในเกมได้ตามที่วางไว้

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

การเสริมแรงและให้คำแนะนำในการเขียนสะท้อนคิด จากเกณฑ์การประเมินใบงาน พบว่านักเรียนต้องเขียนอธิบายเชื่อมโยงหลักธรรมให้ครบถ้วน ซึ่งอาจเป็นงานที่ยากสำหรับเด็กวัยนี้ ครูควรปรับปรุงโดยการจัดทำ "คำสำคัญ" (Keywords) หรือตัวอย่างประโยคแนวทาง เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนเหตุผล 3-5 บรรทัดได้ตรงประเด็นมากขึ้น วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนไม่เขียนในลักษณะ "เตาสถานการณ์" และสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านการสื่อสารและการอธิบายความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ในชั้นปฏิบัติ ครูแก้ปัญหาการทำงานกลุ่มที่อาจล่าช้าหรือขาดการระดมสมองด้วยการใช้ "ป้ายโหวต A/B/C" และกำหนดเวลาดัดสินใจเพียง 20-30 วินาทีต่อด่าน วิธีการนี้บังคับให้สมาชิกในกลุ่มต้องสื่อสารและร่วมกันตัดสินใจอย่างรวดเร็วโดยใช้เหตุผล ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการพัฒนาสมรรถนะด้านความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโสภณ อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน “Al Dhamma Quest” สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้ต่อไป

ครูจัดกิจกรรมให้มีทั้งการประชุมทีมเพื่อโหวตคำตอบและการอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อหาข้อสรุปที่สมเหตุสมผลที่สุด วิธีการนี้ช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ทั้งด้านความสามารถในการสื่อสารและการแก้ปัญหาที่ตรงประเด็น การให้ความสำคัญกับกระบวนการทำงานเป็นทีมช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญที่ครูควรจัดให้มีในทุกแผนการเรียนรู้

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

อุปสรรคในการทำงานกลุ่มและการมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียม แม้แผนจะเน้นการทำงานร่วมกันและการโหวตคะแนนกลุ่ม แต่นักเรียนในวัยนี้อาจมีปัญหาเรื่องการยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น หรืออาจมีนักเรียนบางคนที่ไม่โดดเด่นเพียงคนเดียวในกลุ่มเป็นผู้ตัดสินใจแทนเพื่อนทั้งหมด ซึ่งจะส่งผลให้สมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการสื่อสารและการแก้ปัญหาไม่ได้เกิดขึ้นกับนักเรียนทุกคนอย่างทั่วถึงตามเกณฑ์การประเมินที่ตั้งเป้าไว้

3. สิ่งที่ต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะอย่างไร

การออกแบบบทบาทหน้าที่ภายในกลุ่มให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แม้จะมีแบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม แต่แผนการสอนยังไม่ได้ระบุบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในการตัดสินใจโหวต ครูควรปรับปรุงโดยกำหนดบทบาท เช่น ผู้นำเสนอเหตุผล หรือผู้ตรวจสอบความสอดคล้องกับศีล เพื่อป้องกันไม่ให้มีนักเรียนบางคนถูกละเลยจากการมีส่วนร่วม. การหมุนเวียนบทบาทจะช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการแก้ปัญหาและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นให้เกิดขึ้นกับทุกคน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

เพื่อป้องกันนักเรียนตอบคำถามแบบเดาสถานการณ์ ครูได้นำ "บัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผล" มาใช้ในชั้นคิดวิเคราะห์ เพื่อนำร่องกระบวนการคิด การฝึกให้ระบุว่าเหตุการณ์เข้ากับศีลข้อใด มีผลดีหรือผลเสียอย่างไร ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และเชื่อมโยงหลักศีล สมาธิ ปัญญา เข้ากับพฤติกรรมได้อย่างเป็นระบบ สิ่งนี้ส่งผลให้ผลงานในใบงานมีคุณภาพและแสดงถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้ง

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2568 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน “AI Dhamma Quest” สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่คุณผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มันต่อไป

ครูทำได้ดีในการให้นักเรียนประเมินตนเองว่า "วันนี้ฉันรักษาศีลข้อใดได้บ้าง?" และจะพัฒนาอย่างไรในวันพรุ่งนี้ การเชื่อมโยงหลักธรรมเข้ากับความสุขของตนเอง ครอบครัว และสังคม ช่วยสร้างความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของพุทธศาสนาในฐานะแนวทางปฏิบัติจริง การรักษาช่วงเวลาแห่งการสะท้อนคิดนี้ไว้ จะช่วยปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์และจิตสาธารณะให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอย่างยั่งยืน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ความยากในการเชื่อมโยงหลักธรรมนามธรรมสู่พฤติกรรมจริง การให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดอธิบายเหตุผลเชื่อมโยงกับ "ศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3" ภายในเวลาอันสั้น อาจเป็นเรื่องที่ซับซ้อนเกินไปสำหรับนักเรียนบางคน หากนักเรียนไม่สามารถทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของหลักธรรมได้ในขั้นวิเคราะห์ผลงานในใบงานอาจเป็นการ "เดาสถานการณ์" แทนการใช้เหตุผลเชิงพุทธศาสนา ซึ่งจะทำให้ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินใบงานที่เน้นการอธิบายอย่างมีเหตุผลและครบถ้วน

3. สิ่งที่คุณต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

การขยายผลในชั้นประเมินตนเองเพื่อจิตสาธารณะที่กำหนดไว้ 5 นาทีอาจสั้นเกินไปสำหรับการปลูกฝังพฤติกรรมในชีวิตประจำวันอย่างยั่งยืน ครูควรปรับปรุงโดยการเพิ่มกิจกรรมการที่เป็นรูปธรรม เช่น การบันทึกความดีสั้นๆ หลังจบคาบเรียนเพื่อนำไปปฏิบัติจริงที่บ้าน การเชื่อมโยงหลักธรรมเข้ากับความสุขของครอบครัวและสังคมอย่างชัดเจนจะช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีจิตสาธารณะได้ดียิ่งขึ้น

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ครูแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในบทเรียนศีลธรรมโดยใช้ระบบ AI ในการอ่านสถานการณ์และเฉลยผลลัพธ์ทันทีหลังการโหวต การเปรียบเทียบคำตอบของทีมกับผลเฉลยจาก AI ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตื่นเต้นและท้าทาย ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการกระตุ้นคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมุ่งมั่น ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญในเกณฑ์การประเมิน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นายชิตีสรณ์ ทยานนท์ปรีชากุล)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ



การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่3.... (สำหรับ Buddy Teacher)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 12.45-13.45 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

เรื่องที่สอน “AI Dhamma Quest” สสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

ครูมีการวางแผนการประเมินที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะ (P) สมรรถนะ (C) และคุณลักษณะ (A) โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบสังเกตรูบริคและแบบประเมินใบงาน การมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนช่วยให้ครูติดตามพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างแม่นยำและเป็นธรรม มาตรฐานการประเมินที่โปร่งใสและสะท้อนผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้เช่นนี้ เป็นสิ่งที่ครูควรรักษาไว้เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ปัญหาการจัดการบรรยากาศชั้นเรียนในช่วงเปลี่ยนผ่านกิจกรรม การเปลี่ยนโหมดจากการเล่นเกมที่มีความตื่นเต้นสูงไปสู่ขั้น "สะท้อนคิด" ที่ต้องการความสงบเพื่อประเมินตนเองภายในเวลา 5 นาที อาจทำได้ยากสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 หากครูไม่สามารถควบคุมบรรยากาศให้กลับมามีสมาธิได้ทันท่วงที นักเรียนอาจสะท้อนคิดเพียงเพื่อให้จบกิจกรรมโดยขาดความตระหนักรู้จริงเกี่ยวกับคุณค่าของการนำหลักธรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันและจิตสาธารณะ

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะได้อย่างไร

การเตรียมแผนการสอนสำรองสำหรับอุปสรรคทางเทคโนโลยี เนื่องจากแผนการสอนพึ่งพาระบบเกม AI และสื่อ Canva เป็นหลัก ครูควรปรับปรุงโดยการเตรียม "สถานการณ์ในรูปแบบบัตรภาพ" หรือ "บทบาทสมมติ" ที่สอดคล้องกับ 10 ด้านในเกม เพื่อใช้ในกรณีที่เกิดปัญหาทางเทคนิคหรืออินเทอร์เน็ตขัดข้อง การเตรียมพร้อมนี้จะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดชะงัก


4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน


ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

ครูแก้ปัญหาการเรียนที่จบลงเพียงในห้องเรียนด้วยการใช้ใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ...?" การให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิด 3-5 บรรทัดและการประเมินตนเองว่า "วันนี้ฉันรักษาศีลข้อใดได้บ้าง?" ช่วยเชื่อมโยงบทเรียนสู่การปฏิบัติจริง ผลลัพธ์ที่ได้คือการปลูกฝังจิตสาธารณะและการนำหลักธรรมไปใช้สร้างความสุขในครอบครัว และสังคมอย่างยั่งยืน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาดี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 3

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโสภณ

อำเภอเมืองเชียงใหม่

จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน

12 มี.ค.2568

เวลา 9.30 – 10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2

จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูอรุณพร วรรณมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส13101

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางสาวอรุณพร วรรณมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตสิรร์ค ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	นายณัฐสิทธิ์ ธงยี่สิบสอง	Mentor	
9	นางสุนิทร่า พรหมมล	Expert	

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ให้มีต่อไป

1. การบูรณาการนวัตกรรมเทคโนโลยี AI เข้ากับการสอนพุทธศาสนา ครูผู้สอนทำได้ดีเยี่ยมในการนำเกม AI Dhamma Quest มาเป็นสื่อหลักเพื่อจำลองสถานการณ์ 10 ด้าน ช่วยให้นักเรียนเห็นผลลัพธ์ของการเลือกพฤติกรรมได้อย่างเป็นรูปธรรม รูปแบบนี้ช่วยเปลี่ยนบทเรียนหลักธรรมที่ซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจและน่าสนใจสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 ช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางที่ควรรักษาไว้เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย

2. การส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์มากกว่าการท่องจำ ครูออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียน "ตัดสินใจมีสติในสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปจริง" แทนการแคร์คำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว การใช้ใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ..." และบัตรวิเคราะห์เหตุผล ช่วยให้นักเรียนฝึกเชื่อมโยงศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 เข้ากับพฤติกรรมในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ การรักษาแนวทางที่เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์เหตุ-ผลเช่นนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและนำไปปรับใช้ได้จริง

3. กระบวนการกลุ่มที่เน้นการสื่อสารและการตัดสินใจร่วมกัน ครูจัดกิจกรรมให้มีทั้งการประชุมทีมเพื่อหาคำตอบและการอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อหาข้อสรุปที่สมเหตุสมผลที่สุด วิธีการนี้ช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ทั้งด้านความสามารถในการสื่อสารและการแก้ปัญหาที่ตรงประเด็น การให้ความสำคัญกับกระบวนการทำงานเป็นทีมช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะชีวิตที่สำคัญที่ครูควรจัดให้มีในทุกแผนการเรียนรู้อื่น

4. การเชื่อมโยงบทเรียนสู่การสะท้อนคิดและจิตสาธารณะ ในขั้น Self-Regulating ครูทำได้ดีในการให้นักเรียนประเมินตนเองว่า "วันนี้ฉันรักษาศีลข้อใดได้บ้าง?" และจะพัฒนาอย่างไรในวันพรุ่งนี้ การเชื่อมโยงหลักธรรมเข้ากับความสุขของตนเอง ครอบครัว และสังคม ช่วยสร้างความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของพุทธศาสนา ในฐานะแนวทางปฏิบัติจริง การรักษาช่วงเวลาแห่งการสะท้อนคิดนี้ไว้ จะช่วยปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์และจิตสาธารณะให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอย่างยั่งยืน

5. ระบบการวัดและประเมินผลที่รอบด้านและชัดเจน ครูมีการวางแผนการประเมินที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะ (P) สมรรถนะ (C) และคุณลักษณะ (A) โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบสังเกต RUBRIC และแบบประเมินใบงาน การมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนช่วยให้ครูติดตามพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างแม่นยำและเป็นธรรม มาตรฐานการประเมินที่โปร่งใสและสะท้อนผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ เช่นนี้ เป็นสิ่งที่ครูควรรักษาไว้เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพสูง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

1. ข้อจำกัดด้านเวลาในการดำเนินกิจกรรมเกม 10 ด้าน เนื่องจากแผนกำหนดเวลาขั้นปฏิบัติไว้เพียง 25 นาทีสำหรับการเล่นเกม AI Dhamma Quest ที่มีสถานการณ์ถึง 10 ด้าน พร้อมการประชุมกลุ่มและการโหวต ซึ่งเวลาที่จำกัดนี้อาจทำให้นักเรียนชั้น ป.3 ไม่สามารถคิดวิเคราะห์เหตุและผลได้อย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจ หากครูต้องเร่งกิจกรรมให้จบด้าน อาจส่งผลให้การอภิปรายเพื่อเชื่อมโยงกับหลักศีล สมาธิ ปัญญา ทำได้เพียงผิวเผินและไม่บรรลุจุดประสงค์ด้านการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง

2. ปัญหาความเสถียรและความพร้อมของเทคโนโลยี แผนการสอนนี้พึ่งพาเทคโนโลยีเป็นหลัก ทั้งระบบเกม AI, การนำเสนอผ่าน Canva และอุปกรณ์โปรเจคเตอร์ หากเกิดอุปสรรคทางเทคนิค เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่เสถียร หรือระบบ AI ชัดข้อง จะทำให้กระบวนการเรียนรู้หยุดชะงักทันที เนื่องจากเป็นสื่อหลักในการสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนฝึกตัดสินใจ หากไม่มีแผนสำรองในรูปแบบอื่น อาจทำให้ไม่สามารถวัดผลการเรียนรู้ผ่านการเลือกพฤติกรรมในเกมได้ตามที่วางไว้

3. อุปสรรคในการทำงานกลุ่มและการมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียม แม้แผนจะเน้นการทำงานร่วมกันและการโหวตคะแนนกลุ่ม แต่นักเรียนในวัยนี้อาจมีปัญหาเรื่องการยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น หรืออาจมีนักเรียนบางคนที่โดดเด่นเพียงคนเดียวในกลุ่มเป็นผู้ตัดสินใจแทนเพื่อนทั้งหมด ซึ่งจะส่งผลให้สมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการสื่อสารและการแก้ปัญหาไม่ได้เกิดขึ้นกับนักเรียนทุกคนอย่างทั่วถึงตามเกณฑ์การประเมินที่ตั้งเป้าไว้

4. ความยากในการเชื่อมโยงหลักธรรมนามธรรมสู่พฤติกรรมจริง การให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดอธิบายเหตุผลเชื่อมโยงกับ "ศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3" ภายในเวลาอันสั้น อาจเป็นเรื่องที่ซับซ้อนเกินไปสำหรับนักเรียนบางคน หากนักเรียนไม่สามารถทำความเข้าใจความหมายที่แท้จริงของหลักธรรมได้ในชั้นวิเคราะห์ ผลงานในใบงานอาจเป็นการ "เดาสถานการณ์" แทนการใช้เหตุผลเชิงพุทธศาสนา ซึ่งจะทำให้นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินใบงานที่เน้นการอธิบายอย่างมีเหตุผลและครบถ้วน

5. ปัญหาการจัดการบรรยากาศชั้นเรียนในช่วงเปลี่ยนผ่านกิจกรรม การเปลี่ยนโหมดจากการเล่นเกมที่มีความตื่นเต้นสูงไปสู่ขั้น "สะท้อนคิด" (Self-Regulating) ที่ต้องการความสงบเพื่อประเมินตนเองภายในเวลา 5 นาที อาจทำได้ยากสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 หากครูไม่สามารถควบคุมบรรยากาศให้กลับมามีสมาธิได้ทันท่วงที นักเรียนอาจสะท้อนคิดเพียงเพื่อให้จบกิจกรรมโดยขาดความตระหนักรู้จริงเกี่ยวกับคุณค่าของการนำหลักธรรมไปใช้ในชีวิตประจำวันและจิตสาธารณะ

3. สิ่งที่ครูต้องปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

1. การบริหารจัดการเวลาในชั้นปฏิบัติและสรุปผล เนื่องจากกิจกรรมเกม AI Dhamma Quest มีสถานการณ์ถึง 10 ด้าน แต่กำหนดเวลาไว้เพียง 25 นาที ซึ่งรวมเวลาประชุมกลุ่มด้านละ 20-30 วินาทีด้วย ครูควรพิจารณาลดจำนวนด้านหรือเพิ่มเวลาในส่วนนี้ เพื่อให้นักเรียนชั้น ป.3 มีเวลาวิเคราะห์เหตุผลและผลกระทบอย่างรอบคอบ ไม่เร่งรีบจนเกินไป การเพิ่มเวลาจะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงหลักศีล สมาธิ ปัญญา ได้อย่างลึกซึ้งตามเป้าหมายของสมรรถนะการคิดวิเคราะห์

2. การเสริมแรงและให้คำแนะนำในการเขียนสะท้อนคิด จากเกณฑ์การประเมินใบงาน พบว่านักเรียนต้องเขียนอธิบายเชื่อมโยงหลักธรรมให้ครบถ้วน ซึ่งอาจเป็นงานที่ยากสำหรับเด็กวัยนี้ ครูควรปรับปรุงโดยการจัดทำ "คำสำคัญ" (Keywords) หรือตัวอย่างประโยคแนวทาง เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเขียนเหตุผล 3-5 บรรทัดได้ตรงประเด็นมากขึ้น วิธีนี้จะช่วยให้นักเรียนไม่เขียนในลักษณะ "เดาสถานการณ์" และสามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านการสื่อสารและการอธิบายความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การออกแบบบทบาทหน้าที่ภายในกลุ่มให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แม้จะมีแบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม แต่แผนการสอนยังไม่ได้ระบุบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในการตัดสินใจโหวต ครูควรปรับปรุงโดยกำหนดบทบาท เช่น ผู้นำเสนอเหตุผล หรือผู้ตรวจสอบความสอดคล้องกับศีล เพื่อป้องกันไม่ให้มีนักเรียนบางคนถูกละเลยจากการมีส่วนร่วม. การหมุนเวียนบทบาทจะช่วยพัฒนาสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการแก้ปัญหาและการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นให้เกิดขึ้นกับทุกคน

4. การขยายผลในชั้นประเมินตนเองเพื่อจิตสาธารณะ ชั้น Self-Regulating ที่กำหนดไว้ 5 นาทีอาจสั้นเกินไปสำหรับการปลูกฝังพฤติกรรมในชีวิตประจำวันอย่างยั่งยืน ครูควรปรับปรุงโดยการเพิ่มกิจกรรมการตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) ที่เป็นรูปธรรม เช่น การบันทึกความดีสั้นๆ หลังจบคาบเรียนเพื่อนำไปปฏิบัติจริงที่บ้าน การเชื่อมโยงหลักธรรมเข้ากับความสุขของครอบครัวและสังคมอย่างชัดเจนจะช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีจิตสาธารณะได้ดียิ่งขึ้น

5. การเตรียมแผนการสอนสำรองสำหรับอุปสรรคทางเทคโนโลยี เนื่องจากแผนการสอนพึ่งพาระบบเกม AI และสื่อ Canva เป็นหลัก. ครูควรปรับปรุงโดยการเตรียม "สถานการณ์ในรูปแบบบัตรภาพ" หรือ "บทบาทสมมติ" ที่สอดคล้องกับ 10 ด้านในเกม เพื่อใช้ในกรณีที่เกิดปัญหาทางเทคนิคหรืออินเทอร์เน็ตขัดข้อง. การเตรียมพร้อมนี้จะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดชะงัก

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 33 คน จากทั้งหมด 35 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้เป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกิดผลอย่างไร

1. การแก้ปัญหาความซับซ้อนของหลักธรรมด้วยสถานการณ์จำลองในเกม A ครูผู้สอนแก้ปัญหาการเรียนรู้หลักธรรมที่เป็นนามธรรมและเข้าใจยากสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 โดยเปลี่ยนจากการท่องจำมาเป็นการใช้

เกม AI Dhamma Quest เป็นสื่อหลักวิธีนี้ช่วยให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปจริงและต้องฝึกตัดสินใจอย่างมีสติ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเห็นผลดี-ผลเสียของการเลือกพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน แทนการแค่ "รู้คำตอบที่ถูกต้อง" เพียงอย่างเดียว

2. การใช้ระบบโหวตและการจำกัดเวลาเพื่อแก้ปัญหาการทำงานกลุ่มที่ขาดประสิทธิภาพ ในชั้นปฏิบัติ ครูแก้ปัญหาการทำงานกลุ่มที่อาจล่าช้าหรือขาดการระดมสมองด้วยการใช้ "ป้ายโหวต A/B/C" และกำหนดเวลาตัดสินใจเพียง 20-30 วินาทีต่อด้าน วิธีการนี้บังคับให้สมาชิกในกลุ่มต้องสื่อสารและร่วมกันตัดสินใจอย่างรวดเร็วโดยใช้เหตุผล ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการพัฒนาสมรรถนะด้านความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด

3. การใช้บัตรวิเคราะห์เหตุผลเพื่อแก้ปัญหาการคิดวิเคราะห์ที่ไม่เป็นระบบ เพื่อป้องกันนักเรียนตอบคำถามแบบเดาสถานการณ์ ครูได้นำ "บัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผล" มาใช้ในชั้นคิดวิเคราะห์ เพื่อนำร่องกระบวนการคิด การฝึกให้ระบุสาเหตุการเข้ากับศีลข้อใด มีผลดีหรือผลเสียอย่างไร ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และเชื่อมโยงหลักศีล สมาธิ ปัญญา เข้ากับพฤติกรรมได้อย่างเป็นระบบ สิ่งนี้ส่งผลให้ผลงานในใบงานมีคุณภาพและแสดงถึงความเข้าใจที่ลึกซึ้ง

4. การใช้ AI Feedback เพื่อแก้ปัญหาความน่าสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียน ครูแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายในบทเรียนศีลธรรมโดยใช้ระบบ AI ในการอ่านสถานการณ์และเฉลยผลลัพธ์ทันทีหลังการโหวต การเปรียบเทียบคำตอบของทีมกับผลเฉลยจาก AI ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตื่นเต้นและท้าทาย ผลลัพธ์ที่สำคัญคือการกระตุ้นคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างมุ่งมั่น ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญในเกณฑ์การประเมิน

5. การแก้ปัญหาการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงด้วยกระบวนการสะท้อนคิดรายบุคคล: ครูแก้ปัญหาการเรียนที่จบลงเพียงในห้องเรียนด้วยการใช้ใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ..." และขั้น Self-Regulating การให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิด 3-5 บรรทัดและการประเมินตนเองว่า "วันนี้ฉันรักษาศีลข้อใดได้บ้าง?" ช่วยเชื่อมโยงบทเรียนสู่การปฏิบัติจริง ผลลัพธ์ที่ได้คือการปลูกฝังจิตสาธารณะและการนำหลักธรรมไปใช้สร้างความสุขในครอบครัวและสังคมอย่างยั่งยืน

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)

ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC





สรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการ PLC ที่ดำเนินการแก้ปัญหา นักเรียน 3 วงรอบ

ชื่อทีม กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโกณ อำเภอมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ประชุมกำหนดปัญหา 13 พ.ย.2568

วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน 19 มี.ค.2569 เวลา 9.30-10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวนนักเรียน 35 คน

ชื่อครูผู้สอน นางสาวอรุณพร วรรณมณี วิชาสังคมศึกษา รหัส ส13101

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางสาวอรุณพร วรรณมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คิตเลิศล้ำ	Buddy Teacher	
4	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิตีสรณ์ ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรหมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	นายณัฐสิทธิ์ ธงยี่สิบสอง	Mentor	
9	นางสุนิทร่า พรหมมล	Expert	

1. สรุปการวิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนเห็นร่องรอยการพัฒนาการผู้เรียน

1.1 ขอบข่ายของปัญหาที่พบ

1. ความยากในการเชื่อมโยงหลักธรรมนามธรรมสู่พฤติกรรมในสถานการณ์จริง ผู้เรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการอธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจ โดยมักเขียนในลักษณะเดาสถานการณ์แทนการเชื่อมโยงกับหลักศีล สมาธิ ปัญญา หรือโอวาท 3 ให้ครบถ้วน ร่องรอยการพัฒนาเริ่มปรากฏชัดเมื่อใช้สื่อสถานการณ์จำลองจากเกม AI และกรณีศึกษาที่ช่วยให้เห็นผลดี-ผลเสียเชิงประจักษ์มากกว่าการท่องจำ

2. ข้อจำกัดด้านทักษะกระบวนการกลุ่มและการตัดสินใจร่วมกัน พบปัญหาในด้านการแบ่งบทบาทหน้าที่ ซึ่งบางกลุ่มสมาชิกยังต่างคนต่างทำงานและขาดการระดมสมองเพื่อหาข้อสรุปที่มีเหตุผลร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ร่องรอยการพัฒนาเห็นได้จากความพยายามสื่อสารและโหวตคะแนนกลุ่มภายใต้เงื่อนไขเวลาที่จำกัดในเกม AI ซึ่งช่วยกระตุ้นสมรรถนะการแก้ปัญหาและการยอมรับฟังผู้อื่น

3. อุปสรรคในการสื่อสารและการเขียนสะท้อนคิดเพื่อสร้างองค์ความรู้ ผู้เรียนยังติดขัดในการเขียนอธิบายความคิดเห็นหรือสรุปข้อมูลให้เป็นระบบ โดยเฉพาะการเขียนเหตุผลความยาว 3-5 บรรทัดลงในใบงาน ร่องรอยการพัฒนาเห็นได้จากการทำกิจกรรมใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ...?" และการวาดภาพพระบายสีที่เริ่มมีการสื่อสารผ่านการนำเสนอหน้าชั้นเรียนและการประเมินตนเองที่สอดคล้องกับพฤติกรรมจริงมากขึ้น

1.2 หลักฐานประจักษ์พยานของปัญหา

1. ผลคะแนนจากใบงานและการเขียนสะท้อนคิดอยู่ในระดับ "ควรปรับปรุง" พบหลักฐานชัดเจนในใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ...?" และงานวาดภาพพระบายสีที่นักเรียนบางส่วนเขียนอธิบายพฤติกรรมในลักษณะการเดาสถานการณ์ นักเรียนไม่สามารถอธิบายเหตุผลหรือเชื่อมโยงพฤติกรรมเข้ากับหลักศีล สมาธิ ปัญญา หรือโอวาท 3 ได้อย่างครบถ้วนตามเกณฑ์คุณภาพที่กำหนดไว้

2. บันทึกพฤติกรรมในแบบประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มระดับ 1 ปรากฏหลักฐานจากการสังเกตที่พบว่าสมาชิกในกลุ่มต่างคนต่างทำงาน ไม่มีการกำหนดบทบาทสมาชิกที่ชัดเจนและไม่มีการชี้แจงเป้าหมายการทำงานร่วมกัน ส่งผลให้การระดมสมองเพื่อตัดสินใจในสถานการณ์จำลองหรือการไหวตในเกม AI ขาดความสมเหตุสมผลและไม่เป็นระบบ

3. ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญด้านการคิดและการสื่อสารที่ไม่ผ่านเกณฑ์ พบหลักฐานในแบบประเมินสมรรถนะที่นักเรียนปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็นจาก 3 ประเด็น (ระดับ 1) โดยนักเรียนไม่สามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้จากการสะท้อนพฤติกรรม และขาดความสามารถในการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจโดยใช้ภาษาที่เหมาะสมในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

2. สรุปเกณฑ์การประเมิน (Rubric score) ของนักเรียน หลังทำ PLC ทั้ง 3 วนรอบว่านักเรียนทั้งห้องอยู่ในเกณฑ์ระดับใด มีพัฒนาการแตกต่างกันอย่างไร

1. เกณฑ์การประเมิน (Rubric Score) ที่ใช้เป็นมาตรฐานในการประเมินผู้เรียนทั้ง 3 วนรอบใช้เกณฑ์การตัดสินคุณภาพแบ่งเป็น 4 ระดับ คือ 4 (ดีมาก), 3 (ดี), 2 (พอใช้) และ 1 (ควรปรับปรุง) โดยมีเกณฑ์การผ่านอยู่ที่ ระดับดี (3) ขึ้นไป ซึ่งครอบคลุมด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้านความรู้ (K): ประเมินจากการอธิบายความหมายของโอวาท 3 และพฤติกรรมในชั้นเรียน

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P): เน้นการทำงานกลุ่มที่ต้องมีบทบาทชัดเจน และการเขียนใบงานสะท้อนคิดที่ต้องเชื่อมโยงหลักธรรมได้อย่างมีเหตุผล

ด้านสมรรถนะ (C): เน้นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหาตรงประเด็น

ด้านคุณลักษณะ (A): เน้นความใฝ่เรียนรู้และความมุ่งมั่นในการทำงาน

2. สรุปเกณฑ์ระดับของนักเรียนทั้งห้องหลังสิ้นสุดวงรอบที่ 3 (แผนที่ 3) หลังจากการพัฒนาผ่าน PLC จนถึงวงรอบที่ 3 ในแผนการเรียนรู้ที่ 5 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 80-90 อยู่ในเกณฑ์ระดับ "ดี (3)" ถึง "ดีมาก (4)" โดยมีรายละเอียดพัฒนาการที่แตกต่างกันตามแผนดังนี้

❖ *วงรอบที่ 1 (แผนที่ 1: โอวาท 3 การไม่ทำความชั่ว)*

เกณฑ์ระดับ: นักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับ "พอใช้ (2)"

พัฒนาการ: เป็นช่วงเริ่มต้นที่นักเรียนยังติดปัญหาเรื่องการเขียนอธิบายเหตุผล มักเป็นการ "เดาสถานการณ์" ในใบงาน และการทำงานกลุ่มยังเป็นลักษณะ "ต่างคนต่างทำงาน" ไม่มีการชี้แจงเป้าหมายชัดเจน

❖ **วงรอบที่ 2 (แผนที่ 2: โอวาท 3 การทำความดี)**

เกณฑ์ระดับ: นักเรียนเริ่มขยับขึ้นสู่ระดับ "ดี (3)" มากขึ้น

พัฒนาการ: นักเรียนเริ่มเข้าใจการใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) เพื่อวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ การทำงานกลุ่มเริ่มมีบทบาทชัดเจนขึ้นเฉพาะหัวหน้ากลุ่ม แต่สมาชิกบางส่วนยังไม่ครบถ้วนในการปฏิบัติงานร่วมกัน

❖ **วงรอบที่ 3 (แผนที่ 3: “Al Dhamma Quest”สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในฯ)**

เกณฑ์ระดับ: นักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับ "ดีมาก (4)" ในหลายประเด็น

พัฒนาการ: การเขียนอธิบาย (P): นักเรียนสามารถเขียนอธิบายพฤติกรรมเชื่อมโยง ศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 ได้อย่างมีเหตุมีผลและครบถ้วน 3-5 บรรทัด ไม่ใช่แค่การเดา

การทำงานกลุ่ม (P/C): มีการกำหนดบทบาทสมาชิกชัดเจน มีการประเมินผลเป็นระยะ และร่วมมือกันโหวตตัดสินใจในเกม AI อย่างมีสติและมีประสิทธิภาพภายในเวลาที่กำหนด

สมรรถนะ (C): นักเรียนสามารถ "สร้างองค์ความรู้หลอมรวมข้อมูล" และสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้จากการสะท้อนพฤติกรรมผ่านสื่อ AI

3. ตารางสรุปพัฒนาการเปรียบเทียบ

ประเด็นการพัฒนา	วงรอบที่ 1 (แผนที่ 1)	วงรอบที่ 2 (แผนที่ 2)	วงรอบที่ 3 (แผนที่ 3)
การให้เหตุผล	เดาสถานการณ์/ไม่เชื่อมโยง	ถูกต้องตามสถานการณ์แต่ไม่ครบ	เชื่อมโยงหลักธรรมครบถ้วน/มีเหตุผล
กระบวนการกลุ่ม	ต่างคนต่างทำงาน/ไม่มีเป้าหมาย	มีบทบาทเฉพาะหัวหน้า	ร่วมมือร่วมใจ/มีบทบาทชัดเจน/ประเมินผล
การคิดแก้ปัญหา	ปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็น (ระดับ 1)	ปฏิบัติได้ 2 ประเด็น (ระดับ 2)	แก้ปัญหาตรงประเด็น/มีสติ/มีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า พัฒนาการของนักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน จากการเรียนรู้เชิงทฤษฎีในวงรอบแรกๆ สู่การเรียนรู้ผ่าน สถานการณ์จำลอง (Scenario-based Learning) และเทคโนโลยี AI ในวงรอบสุดท้าย ซึ่งช่วยยกระดับ Rubric Score จากระดับ "พอใช้" ขึ้นสู่ระดับ "ดีมาก" ได้อย่างเป็นรูปธรรม

3. สรุปสิ่งที่เกิดขึ้นหลังการเปิดชั้นเรียนทั้ง 3 วงรอบ

1. การเปลี่ยนแปลงของกระบวนการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอน

- จากกรณีศึกษาสู่สถานการณ์จำลอง AI ในแผนที่ 1 ครูใช้สถานการณ์ตัวอย่างเรื่อง "เตี้ย" และแผนที่ 2 ใช้การวาดภาพระบายสี แต่ในแผนที่ 3 ครูได้ยกระดับโดยใช้ เกม AI Dhamma Quest 10 ด่าน ซึ่งผู้สังเกตพบว่าช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้ผู้เรียนเห็นผลลัพธ์ของพฤติกรรมได้ทันทีผ่านระบบ AI

- การใช้เครื่องมือช่วยคิด ผู้สังเกตเห็นพัฒนาการจากการใช้แผนภาพความคิดในแผนที่ 2 มาเป็นการใช้ "บัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผล" ในแผนที่ 3 ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยลดปัญหาการ "เดาสถานการณ์" และทำให้นักเรียนวิเคราะห์เหตุผลได้เป็นระบบมากขึ้น

2. พัฒนาการด้านสมรรถนะและการตอบสนองของผู้เรียน

- ทักษะการคิดและให้เหตุผล หลังการสังเกตแผนที่ 1 และ 2 พบว่านักเรียนมักตอบแบบผิวเผิน แต่ในแผนที่ 3 นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเชื่อมโยงศิลปะ สมมติ ปัญหา และโอวาท 3 ได้อย่างมีเหตุผลลงในใบงาน "ฉันเลือก...เพราะ...?" ความยาว 3-5 บรรทัด แสดงถึงสมรรถนะการคิดขั้นสูงและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

- การทำงานเป็นทีม ในแผนแรกๆ ผู้สังเกตพบปัญหาการ "ต่างคนต่างทำงาน" แต่ในแผนที่ 3 มีร่องรอยการพัฒนาที่ชัดเจน โดยนักเรียนมีการ กำหนดบทบาทสมาชิก มีการประชุมกลุ่มเพื่อหารือคำตอบร่วมกันภายใต้เงื่อนไขเวลาที่กำหนด

3. ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ตามเกณฑ์การประเมิน (Rubric Score)

- ยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ จากการสังเกตพบว่า Rubric Score ของนักเรียนส่วนใหญ่ ขยับจาก ระดับพอใช้ (2) ในวงรอบแรก ขึ้นสู่ ระดับดีมาก (4) ในวงรอบสุดท้าย โดยเฉพาะในด้านทักษะกระบวนการ (P) และสมรรถนะสำคัญ (C)

- การประเมินตนเองและจิตสาธารณะ ในช่วงท้ายของแผนที่ 3 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนพฤติกรรมตนเองว่าวันนี้รักษาศีลข้อใดได้บ้าง ซึ่งผู้สังเกตเห็นว่าเป็นจุดแข็งที่ควรรักษาไว้ เพราะช่วยเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันเพื่อประโยชน์ต่อสังคม

4. สิ่งที่ครูผู้สอนได้รับการสังเกต (Feedback)

- การบริหารจัดการเวลา ผู้สังเกตให้ความเห็นว่ากิจกรรมเกม 10 ด้านในแผนที่ 3 มีความท้าทายเรื่องเวลาที่จำกัด ครูจึงต้องพัฒนาทักษะการควบคุมบรรยากาศเพื่อให้ช่วงการสะท้อนคิดมีคุณภาพสูงสุด

- ความยืดหยุ่นทางเทคโนโลยี การนำ AI มาใช้ได้รับคำชมด้านนวัตกรรม แต่ครูได้รับข้อเสนอแนะให้เตรียมแผนสำรองกรณีระบบขัดข้อง เพื่อให้การเรียนรู้ลื่นไหลต่อเนื่อง

สรุปภาพรวม การเปิดชั้นเรียนทั้ง 3 แผน แสดงให้เห็นถึงร่องรอยการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบจากการเรียนแบบบรรยายและทำใบงานธรรมดา สู่การเรียนรู้แบบ Scenario-based Learning ที่ใช้ AI เป็นสื่อ นำทาง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในหลักพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้งและนำไปปฏิบัติได้จริง

4. สรุปปัญหาที่แก้มีกี่ปัญหา กระบวนการแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมมีกลยุทธ์อย่างไร

4.1 สรุปปัญหา

1. ปัญหาด้านการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงหลักธรรม

- การอธิบายเหตุผลแบบ "เดาสถานการณ์" ปัญหาหลักที่พบคือผู้เรียนมักเขียนอธิบายพฤติกรรมในลักษณะการเดาคำรู้สึกหรือสถานการณ์เฉพาะหน้า มากกว่าการนำหลักธรรม (ศีล สมมติ ปัญหา หรือโอวาท 3) มาเป็นฐานในการให้เหตุผล.

- ความซับซ้อนของหลักธรรมที่เป็นนามธรรม หลักธรรมอย่างโอวาท 3 หรือเบญจศีล/เบญจธรรม เป็นเรื่องนามธรรมสำหรับนักเรียนชั้น ป.3 ทำให้เมื่อต้องเขียนสะท้อนคิดความยาว 3-5 บรรทัด นักเรียนมักอธิบายได้ไม่ครบถ้วนตามเกณฑ์คุณภาพที่กำหนด

2. ปัญหาด้านกระบวนการทำงานกลุ่ม

- การทำงานแบบต่างคนต่างทำ ในช่วงเริ่มต้น (แผนที่ 1 และ 2) พบปัญหาชัดเจนว่าสมาชิกในกลุ่มไม่มีการกำหนดบทบาทที่ชัดเจน และไม่มีการชี้แจงเป้าหมายการทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดลักษณะต่างคนต่างทำงาน

- การมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียม บ่อยครั้งที่มีการปฏิบัติงานร่วมกันไม่ครบทุกคน หรือบทบาทหน้าที่ตกไปอยู่ที่หัวหน้ากลุ่มเพียงคนเดียว ซึ่งส่งผลเสียต่อการระดมสมองเพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่ต้องใช้เหตุผลอย่างรวดเร็ว

3. ปัญหาด้านการบริหารจัดการเวลา

- เวลาในการวิเคราะห์ที่จำกัด โดยเฉพาะในแผนที่ 3 ซึ่งใช้เกม AI Dhamma Quest ที่กำหนดเวลาประชุมกลุ่มเพียง 20-30 วินาทีต่อด้าน เวลาที่น้อยเกินไปอาจทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์เชิงลึก แต่เป็นการรีบตัดสินใจเพื่อให้ทันเวลาโหวตเท่านั้น

- เวลาสำหรับการสะท้อนคิดไม่เพียงพอ แผนการสอนกำหนดขั้นประเมินตนเองไว้เพียง 5 นาที ซึ่งอาจไม่เพียงพอที่จะปลูกฝังจิตสำนึกหรือให้นักเรียนได้ไตร่ตรองถึงการนำหลักธรรมไปใช้ในวิถีชีวิตประจำวันและจิตสำนึกได้อย่างแท้จริง

4. ปัญหาด้านสมรรถนะการสื่อสารและการสร้างองค์ความรู้

- ข้อจำกัดในการถ่ายทอดความคิด นักเรียนบางส่วนปฏิบัติได้เพียง 1 ประเด็นจากเกณฑ์สมรรถนะสำคัญ โดยเฉพาะการ "สรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเอง" นักเรียนยังขาดทักษะในการหลอมรวมข้อมูลจากสถานการณ์จำลองมาสรุปเป็นความเข้าใจที่ยั่งยืน

- ทักษะการนำเสนอ การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจให้ผู้อื่นเข้าใจโดยใช้ภาษาที่เหมาะสมยังเป็นอุปสรรคสำหรับนักเรียนในระดับชั้นนี้

5. ปัญหาด้านเทคนิคและสิ่งแวดล้อม

- การพึ่งพาเทคโนโลยีสูง ในแผนที่ 3 มีความเสี่ยงหากระบบอินเทอร์เน็ต เกม AI หรือสื่อ Canva ขัดข้อง หากไม่มีแผนสำรองที่ชัดเจน (เช่น บัตรภาพสถานการณ์) กระบวนการเรียนรู้จะหยุดชะงักทันทีและไม่สามารถบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ในคาบนั้นได้

สรุปภาพรวม ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของ "ทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงเหตุผลที่ยังไม่สัมพันธ์กับหลักธรรม" และ "กระบวนการทำงานร่วมกันที่ขาดระบบ" ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือจุดสำคัญที่ครูต้องนำไปพัฒนาผ่านกระบวนการ PLC เพื่อยกระดับ Rubric Score ของผู้เรียนให้สูงขึ้นในวงรอบถัดไป

4.2 กระบวนการแก้ปัญหา

1. การแก้ปัญหาคำคิดเชิงนามธรรมและการ "เดาสถานการณ์" ครูปรับเปลี่ยนจากการสอนทฤษฎีมาใช้ สถานการณ์จำลองผ่านเกม AI Dhamma Quest 10 ด้าน ควบคู่กับการใช้ "บัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผล" เพื่อให้นักเรียนฝึกระบุข้อคิดที่เกี่ยวข้อง เหตุผลประกอบ และผลดี-ผลเสียอย่างเป็นระบบก่อนตัดสินใจ ช่วยเปลี่ยนการเดาเป็นการคิดวิเคราะห์ตามหลักการ

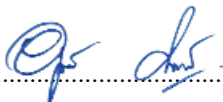
2. การแก้ปัญหาคำรู้ประสิทธิภาพของกระบวนการกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาคำ "ต่างคนต่างทำ" ครูได้กำหนดให้มีการ แบ่งบทบาทสมาชิกและชี้แจงเป้าหมายที่ชัดเจน พร้อมใช้เทคนิคการ "ประชุมกลุ่มเพื่อโหวต A/B/C" ภายใต้เงื่อนไขเวลาที่จำกัด บังคับให้เกิดการสื่อสาร การรับฟังความคิดเห็น และการตัดสินใจร่วมกันเพื่อบรรลุสมรรถนะการทำงานเป็นทีม


3. การแก้ปัญหาคำสรุปองค์ความรู้ที่ผิวเผิน: ครูแก้ปัญหาคำโดยใช้ ใบงาน "ฉันเลือก... เพราะ...?" ที่กำหนดให้เขียนสะท้อนคิดความยาว 3-5 บรรทัด โดยต้อง อธิบายเชื่อมโยงศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 ให้ครบถ้วนตามเกณฑ์คุณภาพ ช่วยให้นักเรียนฝึกการสังเคราะห์ข้อมูลและสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้จริง

4. การแก้ปัญหาคำนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง ครูใช้กระบวนการ Self-Regulating ในช่วง 5 นาทีสุดท้าย เพื่อให้นักเรียนประเมินตนเองเกี่ยวกับพฤติกรรมในวันนั้นและวางแผนพัฒนาตนเองในวันพรุ่งนี้ เป็นการเชื่อมโยงหลักธรรมนามธรรมสู่การปฏิบัติจริงที่ส่งผลต่อครอบครัวและสังคม

5. การแก้ปัญหาความเสี่ยงด้านเทคโนโลยี ครูเตรียมความพร้อมด้วยสื่อที่หลากหลาย ทั้งระบบ AI สื่อนำเสนอผ่าน Canva และอุปกรณ์กายภาพ เช่น ป้ายโหวตและตารางคะแนน เพื่อให้หากเกิดปัญหาทางเทคนิค กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมกลุ่มจะยังสามารถดำเนินต่อไปได้โดยไม่หยุดชะงัก

เวลาที่ใช้ในการสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ  ผู้บันทึก
(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโสภณ

ลงชื่อ..... ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโสภณ

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC



