



# รายงานผลการใช้นวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz

กระตุน้การเรีบนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS 5 ชั้นตอน  
เรื่อง ช่วงเวลาและการเรีบนรู้ลำดับเหตุการณ์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนพุทธิโสภณ



นางสาวนันทน์ภัส มะโนคำ

ตำแหน่ง ครู  
โรงเรียนพุทธิโสภณ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1





## คำนำ

นวัตกรรมการศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ของโรงเรียนพุทธิโสภณ เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ด้วยความตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ ประวัติศาสตร์ซึ่งเป็นรากฐานของการเข้าใจตนเอง ชุมชน และสังคม ควบคู่ไปกับการพัฒนาสมรรถนะหลักของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๑ การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันจึงจำเป็นต้องมีความหลากหลาย และตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคดิจิทัล การนำเทคโนโลยีเกม (Game-Based Learning) มาผนวกเข้ากับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก จึงเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การประยุกต์ใช้ Zep Quiz ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มเกมที่เข้าถึงง่ายและสนุกสนาน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน GPAS ๕ ขั้นตอน อันเป็นกรอบแนวคิดที่เน้นการรวบรวมข้อมูล การประมวลผล การประยุกต์ใช้ การแบ่งปัน และการประเมินตนเอง จะเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เรื่องช่วงเวลา และการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ท้าทาย สนุกสนาน และนำไปสู่ความเข้าใจที่ยั่งยืนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ข้าพเจ้ามีความคาดหวังว่านวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อท่านผู้สนใจ และเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ไม่มากก็น้อย

นางสาวนันทน์ภัส มะโนคำ

ตำแหน่ง ครู

ผู้จัดทำ



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม.....	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรม.....	๕
หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา.....	๕
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือการพัฒนานวัตกรรม.....	๖
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม.....	๑๐
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา.....	๑๑
ผลการใช้นวัตกรรม.....	๑๘
ภาพรວມนวัตกรรม.....	๒๒
บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง.....	๒๔
หลักฐาน ร่องรอยการปฏิบัติ.....	๒๕

## ชื่อนวัตกรรม

รายงานการใช้นวัตกรรมการศึกษา การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ

## ๑. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

### ที่มาและความสำคัญ

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐) ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่เน้นการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ สร้างคนไทยที่มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามช่วงวัย พัฒนาทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๖๑) นอกจากนี้ นโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ยังให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๕)

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติมีความสำคัญในการกำหนดแนวทางและกรอบการจัดการศึกษาของ ประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบการปฏิบัติงานของบุคลากรทางการศึกษา เพื่อให้เกิดความเข้าใจสามารถทำให้กระบวนการทั้งหมดอยู่ในวิถีทางเดียวกันและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความสำคัญต่อระบบการศึกษาเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ให้ก้าวเข้าสู่ความเจริญได้อย่างยั่งยืนตลอดจนเกิดสมรรถนะในศตวรรษที่ ๒๑ เช่น ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา และความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ หมวดที่ ๑ บททั่วไป ความมุ่งหมาย และหลักการ ในหมวดที่ ๖ การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (พรบ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒) เห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนควรมุ่งเน้นตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีความรู้คู่คุณธรรม

จากการจัดการเรียนการสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ ๒ ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์พบว่าผู้เรียนยังขาดความเข้าใจในเรื่องการกำหนดช่วงเวลาและลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ การสอนในรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยาย

และการท่องจำ อาจทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย (สุกัญญา แสงอรุณ, ๒๕๖๓) นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนอยู่ในช่วงวัยที่ต้องการความกระตือรือร้นและกิจกรรมที่หลากหลาย ทำให้การเรียนรู้เชิงรุกเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism): ทฤษฎีนี้เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Piaget, ๑๙๕๒) ซึ่งสอดคล้องกับการใช้ Zep Quiz ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและสร้างความเข้าใจในเรื่องช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): เป็นแนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด โดยการลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง แทนการรับฟังเพียงอย่างเดียว (Bonwell & Eison, ๑๙๙๑) การใช้ Zep Quiz ผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกอย่างแท้จริง

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยนักเรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖)

นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (๒๐๐๘) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้แก่

๑. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ ๒-๓ นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน ๓-๕ นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อนักเรียนทั้งหมด (Share)

๒. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ นักเรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ ๓-๖ คน

๓. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยนักเรียน (Student-led review sessions) คือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

๔. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือชั้นการประเมินผล

๕. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ดูวิดีโอ ๕-๒๐ นาที แล้วให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

๖. การเรียนรู้แบบนักเรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

๗. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้นักเรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

แนวคิด GPAS ๕ ขั้นตอน: เป็นนวัตกรรมที่พัฒนาโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ซึ่งประกอบด้วย ๕ ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การรวบรวมข้อมูล (Gathering), การแปรรูปข้อมูล (Processing), การประยุกต์ใช้ (Applying), การสร้างสรรค์ (Synthesizing), และการเผยแพร่/บริการสังคม (Serving) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๑) แนวคิดนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิด และการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์จริง

“ประวัติศาสตร์” เป็นคำที่มีความหมายหลากหลาย แต่ความหมายที่สำคัญ ที่ใช้โดยทั่วไป คือ ๑) เหตุการณ์ในอดีตทั้งหมดของมนุษย์ หรืออดีตทั้งหมดของมนุษย์ตั้งแต่ มิมนุษย์เกิดขึ้นมาในโลก จนถึงวินาทีที่เพิ่งผ่านมา และ ๒) หมายถึงเรื่องราวของบางเหตุการณ์ ที่เคยเกิดขึ้นมาในอดีตที่เราารู้หรือเข้าใจ นั่นคือสิ่งที่นักประวัติศาสตร์สร้างขึ้นมาจากอดีตที่ผ่านมา

มีงานวิจัยหลายชิ้นที่สนับสนุนการใช้นวัตกรรมดิจิทัลและการเรียนรู้เชิงรุกในการพัฒนาผู้เรียนงานวิจัยของ สมพร นาคสุข (๒๕๖๒) พบว่าการใช้สื่อดิจิทัลเกมออนไลน์มีผลต่อการพัฒนาความเข้าใจในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา การศึกษาของ สุรีย์พร จันทรา (๒๕๖๔) ซึ่งให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน นอกจากนี้ การวิจัยของ สุกัญญา แสงอรุณ (๒๕๖๓) ซึ่งศึกษาปัญหาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ระบุว่า การขาดกิจกรรมที่น่าสนใจและการเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันเป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นสิ่งท้าทายที่ครูผู้สอนที่จะต้องหาวิธีการ เทคนิค นวัตกรรมที่หลากหลายมาจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดการเรียนรู้ วิชาประวัติศาสตร์ เป็นวิชาที่เนื้อหาที่เข้าใจยาก ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทำให้ต้องมีเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนจึงได้เลือกวิธีการสอนด้วยกระบวนการทางประวัติศาสตร์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ เพื่อให้เกิดสิ่งเร้าต่อผู้เรียนเช่น Zep quiz เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น จะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สูงขึ้นและการใช้ GPAS ๕ ขั้นตอน จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการรวบรวมข้อมูล

วิเคราะห์ ประมวลผล และสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ดังนั้น ครูผู้สอนจึงสนใจศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขึ้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เพื่อนำผลการศึกษาไปพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

## ๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนา

๑. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขึ้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๒. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่มีต่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขึ้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

## ขอบเขต

ประชากร	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑๔๓ คน โรงเรียนพุทธิโสภณ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
กลุ่มตัวอย่าง	นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓ จำนวน ๓๒ คน โรงเรียนพุทธิโสภณ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
เนื้อหา	รายวิชาประวัติศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์
ระยะเวลาดำเนินการ	เดือนกรกฎาคม ๒๕๖๘

## ๓. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่านกระบวนการ GPAS ๕ ขึ้นตอน ในหัวข้อ "ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์" สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เป็นการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้หลายแขนงเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีความหมาย และส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง หลักการและทฤษฎีที่สำคัญมีดังนี้

หัวใจสำคัญ: ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสรรค์สร้างนิยม (Constructivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสรรค์สร้างนิยมเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดของนวัตกรรมนี้ โดยมีแนวคิดหลักว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนสร้าง (construct) ความรู้ขึ้นมาด้วยตนเอง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ต่างๆ (Cambridge University Press & Assessment, n.d.) แทนที่จะเป็นการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว ในบริบทนี้ นักเรียนชั้น ป.๒ จะไม่ได้ท่องจำคำว่า "อดีต ปัจจุบัน อนาคต" แต่จะได้สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับมิติของเวลาผ่านกิจกรรมที่ลงมือทำด้วยตนเอง

นวัตกรรมนี้ส่งเสริมแนวคิดสรรค์สร้างนิยมโดย:

- **เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง:** นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในทุกขั้นตอนของกระบวนการ GPAS
- **การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ:** นักเรียนได้เล่นเกม ตอบคำถาม และอภิปราย ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง
- **การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม:** กระบวนการ GPAS สนับสนุนการทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของทฤษฎีโครงสร้างนิยามเชิงสังคม (Social Constructivism) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้พัฒนาผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

### ตัวกระตุ้นการเรียนรู้: ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และการใช้เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

**Zep Quiz** คือเครื่องมือสำคัญที่ทำหน้าที่กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยอาศัยหลักการ ๒ ประการ คือ:

**๑. การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning - GBL):** เป็นการใช้เกมเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ (EBSCO, n.d.) Zep Quiz ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสร้างเกมตอบคำถาม จัดเป็น GBL ประเภทหนึ่ง que เปลี่ยนเนื้อหาการเรียนรู้ที่อาจจะน่าเบื่อให้กลายเป็นกิจกรรมที่ทำทหายและสนุกสนาน องค์ประกอบของเกม เช่น กฎกติกา เป้าหมาย (การตอบคำถามให้ถูกต้อง) และผลลัพธ์ (คะแนนและอันดับ) ช่วยให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับบทเรียน

**๒. เกมมิฟิเคชัน (Gamification):** คือการนำองค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมคะแนน การจัดอันดับ (Leaderboard) การให้รางวัล มาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อจูงใจผู้เรียน (Landers, ๒๐๒๑) Zep Quiz มีฟังก์ชันเหล่านี้อย่างครบถ้วน ซึ่งช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วมและเกิดการแข่งขันในเชิงบวก การเห็นชื่อตัวเองขึ้นอันดับต้นๆ หรือการสะสมคะแนนได้มากขึ้นเป็นแรงเสริมทางบวกที่ทำให้นักเรียนรู้สึกดีกับกระบวนการเรียนรู้

ทฤษฎีเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่า การใช้ Zep Quiz ไม่ใช่แค่การนำเกมมาเล่นเพื่อความสนุก แต่เป็นเครื่องมือทางจิตวิทยาที่ช่วยเพิ่ม **การมีส่วนร่วม (Engagement)** และ **แรงจูงใจ (Motivation)** ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเรียนรู้เชิงรุก

### หลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้เชิงรุกเป็นกระบวนการที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการสื่อสาร มากกว่าการนั่งฟังเพียงอย่างเดียว (Bonwell & Eison, ๑๙๙๑) แนวคิดนี้เชื่อว่าเมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติและเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสามารถประยุกต์ใช้ได้จริง

### ทฤษฎีโครงสร้างนิยาม (Constructivism Theory)

ทฤษฎีโครงสร้างนิยามของ Piaget (๑๙๗๒) และ Vygotsky (๑๙๗๘) ชี้ว่า ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ครูจึงมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) มากกว่าผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว การใช้ Zep Quiz เพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้คิด ตอบ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จึงสอดคล้องกับทฤษฎีนี้

## แนวคิด GPAS ๕ ขั้นตอน

กระบวนการ GPAS ๕ ขั้นตอน (Goal, Plan, Action, Show & Share, Success) เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมาย วางแผน ลงมือปฏิบัติ นำเสนอผลลัพธ์ และประเมินความสำเร็จด้วยตนเอง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๖๐) ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงและความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้

## การเรียนรู้ด้วยเกมและแบบทดสอบออนไลน์ (Game-based & Quiz-based Learning)

การใช้สื่อออนไลน์ เช่น Zep Quiz เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เกมหรือแบบทดสอบกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มีงานวิจัยระบุว่า การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจและพัฒนาความจำระยะยาว (Plump & LaRosa, ๒๐๑๗) สำหรับนักเรียนประถมศึกษา การใช้เกมที่มีข้อเสนอแนะและผลลัพธ์แบบทันที (instant feedback) ยังช่วยสร้างความสนุกและทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

## เนื้อหา "ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์"

หัวข้อ "ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์" เป็นส่วนสำคัญของทักษะทางสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา เพราะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจลำดับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันและประวัติศาสตร์เบื้องต้น ซึ่งเป็นรากฐานของทักษะการคิดเชิงเวลา (temporal thinking) (Barton & Levstik, ๒๐๐๔) การใช้สื่ออินเทอร์แอคทีฟ เช่น Zep Quiz ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกการจัดลำดับเหตุการณ์อย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วม

## กระบวนการที่เป็นระบบ: การจัดการเรียนรู้แบบ GPAS ๕ ขั้นตอน

GPAS ๕ ขั้นตอน เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (Sobkroo, ๒๐๒๓) การนำ Zep Quiz มาใช้ในกระบวนการนี้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

- **ขั้นที่ ๑: รวบรวมข้อมูล (Gathering):** ครูอาจใช้ Zep Quiz ในรูปแบบคำถามง่ายๆ เพื่อทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับคำบอกช่วงเวลา (เช่น เคยได้ยินคำว่า 'เมื่อวาน' 'วันนี้' 'พรุ่งนี้' หรือไม่) เพื่อกระตุ้นความสนใจและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน
- **ขั้นที่ ๒: ประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูล (Processing):** หลังจากที่ครูสอนเนื้อหาหลักเรื่อง การเรียงลำดับเหตุการณ์แล้ว อาจให้นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อ "สร้างโจทย์" สำหรับ Zep Quiz โดยนำเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันหรือในนิทานมาเรียงลำดับ เป็นการฝึกวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล
- **ขั้นที่ ๓: ประยุกต์ใช้ความรู้ (Applying the Knowledge):** ในขั้นตอนนี้ Zep Quiz จะถูกนำมาใช้อย่างเต็มรูปแบบ ครูนำเสนอเกมที่สร้างจากโจทย์ของนักเรียนหรือโจทย์ที่ครูเตรียมไว้ ซึ่งมีลักษณะเป็นสถานการณ์จำลองให้นักเรียนได้ฝึก "ใช้" ความรู้ในการเรียงลำดับเหตุการณ์จริง เช่น การเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ในครอบครัว หรือกิจวัตรประจำวัน การตอบคำถามในเกมจึงเปรียบเสมือนการประยุกต์ใช้ความรู้ในทางปฏิบัติ

- **ขั้นที่ ๔: นำเสนอความรู้ (Presenting):** หลังจากการเล่นเกมนำเสนอผลคะแนนและอันดับจาก Zep Quiz มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการอภิปราย นักเรียนที่ได้คะแนนสูงอาจออกมานำเสนอวิธีคิดของตนเอง หรือกลุ่มที่ทำผิดพลาดในข้อไหนก็สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้ว่าเหตุใดจึงเรียงลำดับผิดพลาดไป
- **ขั้นที่ ๕: ประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าและต่อยอด (Self-Regulating/Creating):** ข้อมูลสรุปผลรายบุคคลและรายชื่อจาก Zep Quiz เป็นข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) ที่ดีเยี่ยม ช่วยให้ นักเรียนประเมินตนเองได้ว่ายังไม่เข้าใจส่วนไหน และครูสามารถนำข้อมูลนี้ไปวางแผนการสอนซ่อมเสริมได้ นอกจากนี้ยังอาจต่อยอดให้นักเรียนไปสร้าง "ทอล์กไลน์" หรือเรื่องเล่าของตนเองโดยใช้คำบอกช่วงเวลาที่ยังเรียนไป

โดยสรุป นวัตกรรมนี้ผसान **ทฤษฎีโครงสร้างนิยม** เป็นแกนหลักในการออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำและสร้างความรู้เอง ใช้ **ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกมและเกมมิฟิเคชัน** ผ่านเครื่องมืออย่าง Zep Quiz เพื่อเป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจและความสนุกสนาน และดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นระบบผ่าน **กระบวนการ GPAS ๕ ขั้นตอน** เพื่อส่งเสริมการคิดขั้นสูงและการเรียนรู้เชิงรุกอย่างมีความหมาย

#### การวัดผลและประเมินผลที่ลึกซึ้งขึ้น

- **การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment):** การสังเกตพฤติกรรมในขั้นที่ ๒, ผลการตอบ Zep Quiz แบบเรียลไทม์ในขั้นที่ ๓, และการอภิปรายในขั้นที่ ๔ ทั้งหมดนี้คือข้อมูลที่ครูใช้ประเมินความเข้าใจของนักเรียน "ระหว่างทาง" และสามารถปรับการสอนได้ทันที
- **การประเมินสรุปรวบยอด (Summative Assessment):** ชิ้นงาน "หนึ่งวันของฉัน" ในขั้นที่ ๕ และคะแนนรวมสุดท้ายจาก Zep Quiz สามารถใช้เป็นหลักฐานในการประเมินว่านักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้หรือไม่

การออกแบบกิจกรรมในลักษณะนี้ จะทำให้นักเรียนเป็นนามธรรม ผ่านประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม สนุกสนาน และท้าทาย ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของพวกเขาอย่างแท้จริง



จากกรอบแนวคิดในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เกิดจากผู้ศึกษาพบปัญหาว่า จากการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่องช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ ที่ผ่านมา ผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการบรรยายตามสื่อ power point ประกอบกับเนื้อหาทางประวัติศาสตร์มีเนื้อหาที่เข้าใจยาก ส่งผลให้การเรียนการสอนไม่บรรลุตัวชี้วัดที่กำหนดในหลักสูตร ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงต้องปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนจากการเน้นการสอนเป็นแบบบรรยายเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอนขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเกิดทักษะการคิด วิเคราะห์ ส่งผลให้การเรียนประสบความสำเร็จ นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ สามารถเชื่อมโยงสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

#### ๔. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้มุ่งเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ได้นำทฤษฎีวงจรเดมมิง (PDCA) มาใช้เป็นกระบวนการเพื่อให้การดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมประสบความสำเร็จ โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

## P: Plan

### ขั้นการวางแผนการสร้างนวัตกรรม

#### ๑. วิเคราะห์สภาพปัญหา

การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะพื้นฐานสำคัญที่จะส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดด้านอื่นๆ ที่สูงขึ้น ซึ่งจะช่วยให้รู้ข้อเท็จจริง รู้เหตุผลเบื้องต้นของสิ่งที่เกิด เข้าใจความเป็นมาของเหตุการณ์ เพื่อนำมาตัดสินใจแก้ปัญหาหรือตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ได้ถูกต้อง ด้วยความสำคัญดังกล่าวจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ให้แก่ผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

จากการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อครูสอนในรูปแบบบรรยาย ตามเนื้อหาในสื่อ Power point พบว่านักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจเรียนในช่วงเวลาเรียน นักเรียนจึงไม่เข้าใจเนื้อหาในการเรียนและไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาตามตัวชี้วัดปลายทาง ส่งผลให้การเรียนการสอนไม่บรรลุตัวชี้วัดในหลักสูตร

จากปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนจึงสนใจพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เพื่อพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ส่งผลให้ผู้เรียนสนุกในการเรียนรู้และไม่น่าเบื่อ จึงได้จัดทำนวัตกรรมพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

#### ๒. ศึกษาเนื้อหาสาระและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๒.๑ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๒.๒ ศึกษาตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐

๒.๓ ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน

๒.๔ ศึกษาทักษะกระบวนการคิดเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ (๓R ๘C)

## D : Do

### ขั้นการออกแบบและการสร้างนวัตกรรม

#### การออกแบบนวัตกรรม

การเลือกรูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาสาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ และบรรลุตัวชี้วัดปลายทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๑ โดย ผู้สอนใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

มาใช้เพื่อให้ผู้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งยังมีการสะท้อนคิดการเรียนรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดอย่างมีการวิเคราะห์ (Analysis) ดังนั้นการฝึกสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ ที่ส่งผลให้มีการปฏิบัติและสามารถบรรลุตามตัวชี้วัด โดยมีการวัดประเมินผลจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การประเมินชิ้นงานรายกลุ่ม การประเมินชิ้นงานรายบุคคล การสังเกตพฤติกรรมราย กลุ่ม การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล เป็นต้น

### การสร้างนวัตกรรม

เมื่อได้แนวทางในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาแล้ว จึงได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

#### ๑. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา

เพื่อวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระประวัติศาสตร์ เรื่องช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ แยกเนื้อหาการเรียนรู้ได้ดังนี้

- ช่วงเวลาและวันสำคัญในปฏิทิน
- เหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว

๒. ออกแบบแผนการเรียนรู้ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ ด้วยกระบวนการประวัติศาสตร์ร่วมกับ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน กำหนดชั่วโมงการเรียนรู้ได้ ดังนี้

แผนการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง คำบอกเวลาในชีวิตประจำวัน	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง นักสืบภาพ: เรียงเรื่องราวให้รู้กัน!	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ปฏิทินส่วนตัว: วันพิเศษของฉัน	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง วันสำคัญของชาติ: เรียงร้อยเรื่องราว	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๕ เรื่อง เกมจับคู่เหตุการณ์และช่วงเวลา	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง ถอดรหัสโรงเรียน: เรื่องเล่าจากอดีต	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๗ เรื่อง นักเล่นิทานตัวน้อย: ผจญภัยในโลกแห่งลำดับ	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๘ เรื่อง ไทม์แมชชีนของใช้: ของเก่าเล่าเรื่อง	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๙ เรื่อง นักสำรวจชุมชน: ตามรอยอดีตในถิ่นเรา	จำนวน ๑ ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ ๑๐ เรื่อง แบบทดสอบ Zep Quiz เรื่องช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์	จำนวน ๑ ชั่วโมง

## C: Check

### การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม

๔. การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการหาคุณภาพของนวัตกรรมทางการศึกษา ด้วยการให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมก่อนนำไปใช้จริง จำนวน ๓ ท่าน ได้แก่ หัวหน้าฝ่ายบริหารวิชาการ รองหัวหน้าฝ่ายบริหารวิชาการ และครูผู้สอนสาขาวิชา สังคมศึกษา วิทยฐานะ ค.ศ.๓ โดยมีรายการประเมิน ได้แก่

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับหลักสูตร
๒. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา
๓. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
๔. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา
๕. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมต่อการพัฒนาผู้เรียน
๖. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของเนื้อหา
๗. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของขนาดตัวอักษร
๘. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของการใช้ภาษา
๙. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน
๑๐. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของรูปแบบ

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีความเหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหา และรูปแบบมีความถูกต้องเที่ยงตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สามารถนำไปใช้ได้

#### ๕. การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง

นำนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ กลุ่มทดลอง (จำนวน ๑๐ คน)



#### ๖. ประเมินผลการทดลองใช้นวัตกรรม

หลังจากนำแผนนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ (กลุ่มทดลอง) จำนวน ๑๐ คน ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน นักเรียนกลุ่มทดลองปรากฏว่าประเมิน ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz  
กระตุนการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน  
รายวิชา ประวัติศาสตร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ (กลุ่มทดลอง ๑๐ คน)

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{X}$	ผลการประเมิน
		๕	๔	๓	๒	๑		
๑	นักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างหลากหลาย	๙	๑	๐	๐	๐	๔.๙๐๐	เห็นด้วยมากที่สุด
๒	นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	๘	๒	๐	๐	๐	๔.๘๐๐	เห็นด้วยมากที่สุด
๓	นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการจัดการเรียนรู้	๑๐	๐	๐	๐	๐	๕.๐๐๐	เห็นด้วยมากที่สุด
๔	ใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน	๗	๓	๐	๐	๐	๔.๗๐๐	เห็นด้วยมากที่สุด
๕	นักเรียนเข้าใจช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์มากขึ้น	๖	๒	๒	๐	๐	๔.๔๐๐	เห็นด้วยมากที่สุด
๖	ในภาพรวมนักเรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชา ประวัติศาสตร์	๘	๒	๐	๐	๐	๔.๘๐๐	เห็นด้วยมากที่สุด
รวม		๔๘	๑๐	๒	๐	๐	๔.๗๖๖	เห็นด้วยมากที่สุด

N= ๑๐

$\bar{X} = (A \times ๑ + B \times ๒ + C \times ๓ + \dots + WN) / n$  สูตร  $= ((A * ๕) + (B * ๔) + (C * ๓) + (D * ๒) + (E * ๑)) / ๑๐$

## A : Act

### ประเมินเพื่อดำเนินการปรับปรุง /แก้ไข นำไปใช้

#### ๗. นำผลมาปรับปรุง

นำผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุนการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ (กลุ่มทดลอง ๑๐ คน) มาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขเพื่อพัฒนากระบวนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

#### ๘. การนำนวัตกรรมไปใช้

นำนวัตกรรมแผนการเรียนรู้เรื่องช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ ไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓ (กลุ่มตัวอย่าง) จำนวน ๓๒ คน

### ๕. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

#### ๑. การคุณภาพของนวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้จัดทำแบบประเมินความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุนการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่านได้ลงความเห็น ว่านวัตกรรมเหมาะสมตาม วัตถุประสงค์ และสอดคล้องตามแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ ซึ่งจากการลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่าน ได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้

ข้อที่	คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
๑. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับหลักสูตร	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๒. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๓. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	๒	๐.๖๗	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๔. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๕. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมต่อการพัฒนาผู้เรียน	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๖. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของเนื้อหา	๒	๐.๖๗	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๗. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของขนาดตัวอักษร	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๘. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของการใช้ภาษา	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๙. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้
๑๐. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของรูปแบบ	๓	๑	มีความเที่ยงตรง สามารถนำไปใช้ได้

จากตารางแสดงผลรายการประเมินนวัตกรรมการศึกษา นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทุกข้อมี ค่า IOC ๐.๖๗ ขึ้นไป อันหมายถึง ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า นวัตกรรมการศึกษาเรื่องนี้ มีความ เหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบมีความถูกต้องเที่ยงตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สามารถ นำไปใช้ได้

## ๒. การหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

ดำเนินการหาผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชา ประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า ๕ ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ซึ่งต้องมี ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ ๓.๕๐ ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๖๖ แสดงว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้(รายละเอียดอยู่ใน ภาคผนวก)

## ๖. ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้หรือพัฒนานวัตกรรม

ผลการจัดการเรียนรู้เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้รูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน

จากการนำ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ นั้น ได้ผลการศึกษาดังนี้

### ๑. ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

#### ตารางที่ ๑ ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ (จำนวนคน)			ระดับคุณภาพ (ร้อยละ)		
		๓	๒	๑	๓	๒	๑
๑	ความสนใจการทำกิจกรรม	๓๒	๐	๐	๑๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐
๒	การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	๒๗	๕	๐	๘๔.๓๘	๑๕.๖๒	๐.๐๐
๓	การตอบคำถาม	๒๕	๗	๐	๗๘.๑๓	๒๑.๘๗	๐.๐๐
๔	การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น	๒๘	๔	๐	๘๗.๕	๑๒.๕	๐.๐๐
๕	ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย	๓๒	๐	๐	๑๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐

จากตารางที่ ๑ ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่าพฤติกรรมทุกด้านของนักเรียนส่วนใหญ่ อยู่ในระดับ ดี โดยมีความสนใจการทำกิจกรรม และการทำงานที่ได้รับมอบหมาย เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากที่สุดเป็น ลำดับที่ ๑ คือ ร้อยละ ๑๐๐ การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับที่ ๒ คือ ร้อย ละ ๘๗.๕ การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับที่ ๓ คือ ร้อย ละ ๘๔.๓๘ และการตอบคำถาม เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับ สุดท้าย คือ ร้อยละ ๗๘.๑๓

### ๒. ผลการสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

#### ตารางที่ ๒ ผลการสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ (จำนวนกลุ่ม)				ระดับคุณภาพ (ร้อยละ)			
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑
๑	การวางแผนการทำงาน	๖	๐	๐	๐	๑๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐
๒	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	๖	๐	๐	๐	๑๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐
๓	ความร่วมมือในการทำงาน	๕	๑	๐	๐	๘๓.๓๓	๑๖.๖๗	๐.๐๐	๐.๐๐
๔	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	๔	๒	๐	๐	๖๖.๖๗	๓๓.๓๓	๐.๐๐	๐.๐๐
๕	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	๔	๒	๐	๐	๖๖.๖๗	๓๓.๓๓	๐.๐๐	๐.๐๐
รวม		๒๕	๕	๐	๐	๘๓.๓๓	๑๖.๖๗	๐.๐๐	๐.๐๐

จากตารางที่ ๒ ผลการสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม พบว่า พฤติกรรมด้านการวางแผนการทำงานและความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ รองลงมาเป็นด้านความร่วมมือในการทำงาน อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๓๓ และสุดท้ายการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็น ร้อยละ ๖๖.๖๗ ซึ่งถือว่าในภาพรวมพฤติกรรมทั้ง ๕ ด้าน อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๓๓

### ๓. ผลการประเมินชิ้นงานรายกลุ่ม

#### ตารางที่ ๓ ผลการประเมินชิ้นงานรายกลุ่ม

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ (กลุ่ม)				ระดับคุณภาพ (ร้อยละ)			
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑
๑	ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	๔	๐	๐	๐	๑๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐	๐.๐๐
๒	ความคิดสร้างสรรค์ของงาน	๓	๑	๐	๐	๗๕	๒๕	๐.๐๐	๐.๐๐
๓	ความเรียบร้อย/สวยงาม	๒	๒	๐	๐	๕๐	๕๐	๐.๐๐	๐.๐๐
๔	การนำเสนอผลงาน	๓	๑	๐	๐	๗๕	๒๕	๐.๐๐	๐.๐๐
๕	การตรงต่อเวลา	๓	๑	๐	๐	๗๕	๒๕	๐.๐๐	๐.๐๐
รวม		๑๕	๕	๐	๐	๗๕	๒๕	๐.๐๐	๐.๐๐

จากตารางที่ ๓ พบว่า ความสมบูรณ์ของเนื้อหา เป็นข้อที่มีระดับคุณภาพดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน การนำเสนอผลงาน การตรงต่อเวลา ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี มาก คิดเป็นร้อยละ ๗๕ และสุดท้ายความเรียบร้อย/สวยงาม อยู่ในระดับคุณภาพดีมาก และดีเท่ากัน คิด เป็นร้อยละ ๕๐ ในภาพรวมถือว่าชิ้นงานของนักเรียนทุกกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๗๕

### ๔. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ด้วยการใช้สถิติเชิงบรรยาย ซึ่งระดับความพึงพอใจ แบ่งเป็น ๕ ระดับ คือ ระดับ ๕ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด ระดับ ๔ หมายถึง พึงพอใจมาก/เห็นด้วยมาก ระดับ ๓ หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง/พึงพอใจปานกลาง ระดับ ๒ หมายถึง เห็นด้วยน้อย/พึงพอใจน้อยและระดับ ๑ หมายถึง ไม่เห็นด้วย/ไม่พึงพอใจ

### ตารางที่ ๔ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ					$\bar{X}$	ผลการประเมิน
		๕	๔	๓	๒	๑		
๑	การจัดการเรียนรู้เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนอย่างหลากหลาย	๓๖	๓	-	-	-	๔.๙๒๓	เห็นด้วยมากที่สุด
๒	การจัดการเรียนรู้เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชา ประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น	๓๒	๕	๒	-	-	๔.๖๖๖	เห็นด้วยมากที่สุด
๓	นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชา ประวัติศาสตร์	๓๕	๔	-	-	-	๔.๘๙๗	เห็นด้วยมากที่สุด
๔	ครูผู้สอนใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมในการจัดการ เรียนรู้ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชาประวัติศาสตร์	๓๗	๒	-	-	-	๔.๙๔๘	เห็นด้วยมากที่สุด
๕	การจัดการเรียนรู้เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชาประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนเข้าใจคำบอกช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ มากขึ้น	๓๓	๖	-	-	-	๔.๘๔๖	เห็นด้วยมากที่สุด
๖	ในภาพรวมนักเรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ รายวิชาประวัติศาสตร์	๓๕	๔	-	-	-	๔.๘๙๗	เห็นด้วยมากที่สุด
รวม		๒๐๘	๒๔	๒	-	-	๔.๘๖๒	เห็นด้วยมากที่สุด

N= ๓๒

$$\bar{X} = (A \times ๑ + B \times ๒ + C \times ๓ + \dots + WN) / n \quad \text{สูตร} = ((A \times ๕) + (B \times ๔) + (C \times ๓) + (D \times ๒) + (E \times ๑)) / ๓๙$$

รายการประเมินความพึงพอใจใน ข้อที่ ๑ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทำให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ ในห้องเรียนอย่างหลากหลาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๒๓ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด ข้อที่ ๒ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทำให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๖๖ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด ข้อที่ ๓ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มี ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๙๗ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด ข้อที่ ๔ ครูผู้สอนใช้สื่อการสอนที่ เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี

ที่ ๒ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๔๘ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด ข้อที่ ๕ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทำให้นักเรียนทำให้นักเรียนเข้าใจคำบอกช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ มากขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๕๖ หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด และข้อที่ ๖ ในภาพรวมนักเรียนพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๙๗ หมายถึง หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด ทั้งนี้ในรายการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทุกรายการมีผลการประเมินอยู่ใน ระดับพึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด

จากผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ข้าพเจ้าสรุปประเด็นสำคัญในการอภิปรายผลได้ดังนี้

๑. ผลการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่า

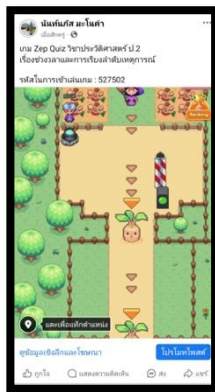
พฤติกรรมทุกด้านของนักเรียนส่วนใหญ่ อยู่ในระดับ ดี และพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับสุดท้าย คือ ร้อยละ ๗๖.๙๒ ส่วนผลการสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม พบว่า ในภาพรวมพฤติกรรมทั้ง ๕ ด้าน อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๓๓ ในขณะที่ผลการประเมิน งานรายกลุ่ม พบว่าในภาพรวมถือว่าชิ้นงานของนักเรียนทุกกลุ่มอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ ๗๕ ดังที่ **ทศนา แคมมณี (๒๕๕๐, หน้า ๑๔๓-๑๔๔) ได้ กล่าวถึง การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการกลุ่มว่าเป็นกระบวนการในการทำงานร่วมกันของ บุคคลตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และมีการดำเนินการร่วมกัน โดยผู้นำกลุ่มและสมาชิก กลุ่มต่างก็ทำหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม และมีกระบวนการทำงานที่ดีเพื่อนำกลุ่มไปสู่วัตถุประสงค์ กำหนดไว้การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงานกลุ่มที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะทาง สังคม และขยายขอบเขตการเรียนรู้ให้กว้างขวางขึ้น**

๒. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ พบว่ารายการประเมิน ความพึงพอใจในข้อที่ ๔ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ครูผู้สอนใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ เป็นรายการที่มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจมากที่สุด คือ ๔.๙๔๘ และข้อที่ ๒ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เป็นรายการที่มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ๔.๖๖๖ โดยการประเมินความพึงพอใจโดยรวม

มีค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจ คือ ๔.๘๖๒ ทั้งนี้ในรายการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทุกรายการมีผลการประเมินอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด/เห็นด้วยมากที่สุด สอดคล้องกับจากรูรณเทวกุล ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจในการ จัดการเรียนการสอนของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพประเภทวิชาพาณิชยกรรมชั้นปีที่ ๑ ชั้นปีที่ ๒ และชั้นปีที่ ๓ วิทยาลัยอาชีวศึกษาฉะเชิงเทรา พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้การเรียนการสอนส่วนใหญ่เป็นไปตามที่นักเรียนมุ่งหวัง

## ๘. การเผยแพร่นวัตกรรม



### การเผยแพร่สาธารณะ

หลายช่องทาง ทั้งในFacebook ได้เผยแพร่การใช้นวัตกรรม ใน Facebook เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาสอบถามตลอดจนเพื่อนร่วมวิชาชีพที่สามารถนำแนวการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน ในการจัดการเรียนการสอน ไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาของตนเอง

### การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา

ข้าพเจ้าได้มีการเผยแพร่วัตกรรมการจัดการเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ อีกทั้งยังเผยแพร่สื่อการสอนที่สามารถปรับประยุกต์ใช้กับทุกสาระรายวิชา ให้แก่เพื่อนครูโรงเรียนพุทธิโสภณ



## ๘. ประโยชน์ของนวัตกรรม

การใช้วัตกรรมการศึกษา การจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ชั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็น สำคัญ ทั้งยังก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สอนอีกด้วย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### ๑. ด้านผู้เรียน

ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผ่านกระบวนการเชิงรุก ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เกิดทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ และเกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการด้านต่างๆ อย่างรอบด้าน เช่น ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยี ทักษะการทำงานร่วมกัน เป็นต้น



## ๒. ด้านผู้สอน

เกิดการพัฒนาตนเองในการหาเทคนิค/วิธีการมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เป็นการฝึกฝนตนเอง ให้เข้าใจผู้เรียน และยึดผู้เรียนเป็น ศูนย์กลางการเรียนรู้อย่างแท้จริง ได้ร่วมแบ่งปันไอเดียการสอนกับเพื่อนร่วมวิชาชีพ ทำให้เกิดการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน

เกิดการพัฒนาตนเองในการหาเทคนิค/วิธีการมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เป็นการฝึกฝนตนเอง ให้เข้าใจผู้เรียน และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้อย่างแท้จริง ได้ร่วมแบ่งปันไอเดียการสอนกับเพื่อนร่วมวิชาชีพ ทำให้เกิดการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน

### บรรณานุกรมและเอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- กมลฉัตร กลุ่มอิม. (๒๕๕๙). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบบูรณาการสะเต็มศึกษากับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔. วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (๒๕๕๓). ๘๐ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: แดნიคส์ อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (๒๕๖๑). ยุทธศาสตร์ชาติ ๒๐ ปี (พ.ศ. ๒๕๖๑-๒๕๘๐). กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๑). แนวทางการขับเคลื่อน GPAS ๕ ขั้นตอนสู่การปฏิบัติในสถานศึกษา. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๕). นโยบายและจุดเน้นของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕. กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สมพร นาคสุข. (๒๕๖๒). ผลการใช้สื่อดิจิทัลเกมออนไลน์ในการพัฒนาความเข้าใจในการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สุกัญญา แสงอรุณ. (๒๕๖๓). ปัญหาการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ในโรงเรียนเทศบาลแห่งหนึ่ง. รายงานการวิจัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- สุรีย์พร จันทรา. (๒๕๖๔). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓. วารสารวิชาการครุศาสตร์, ๒(๑), ๑๒๓-๑๓๕.



# ภาคผนวก

## แบบประเมินความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้  
ของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ร่วมกับเทคนิค JIGSAW  
เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง ภูมิศาสตร์ของประเทศไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

## คำชี้แจง

แผนการจัดการเรียนรู้ของนวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ร่วมกับเทคนิค JIGSAW เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่อง ภูมิศาสตร์ของประเทศไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพุทธิโสภณ ลงความเห็นว่า ความสอดคล้อง เหมาะสม กับเนื้อหาการเรียนรู้หรือไม่ ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็นดังต่อไปนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่ารายการนั้นสอดคล้องถูกต้องเหมาะสม
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่ารายการนั้นสอดคล้องถูกต้องเหมาะสม
- 1 เมื่อแน่ใจว่ารายการนั้นไม่สอดคล้อง ไม่มีความถูกต้องเหมาะสม

วัตถุประสงค์การทำนวัตกรรมการศึกษา

1. เพื่อเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ร่วมกับเทคนิค Jigsaw รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย
2. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์ร่วมกับเทคนิค Jigsaw รายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย

ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
๑. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับหลักสูตร				
๒. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา				
๓. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
๔. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา				
๕. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมต่อการพัฒนาผู้เรียน				
๖. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของเนื้อหา				
๗. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
๘. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของการใช้ภาษา				
๙. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน				
๑๐. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของรูปแบบ				

ข้อเสนอแนะ

.....  
ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)  
ตำแหน่ง.....



### แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ เวลา ๑๐ ชั่วโมง  
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓ โรงเรียน พุทธิโสภณ  
คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี ๕ ระดับ ดังนี้

- ๕ หมายถึง มีระดับความเหมาะสม มากที่สุด
- ๔ หมายถึง มีระดับความเหมาะสม มาก
- ๓ หมายถึง มีระดับความเหมาะสม ปานกลาง
- ๒ หมายถึง มีระดับความเหมาะสม น้อย
- ๑ หมายถึง มีระดับความเหมาะสม น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	๕	๔	๓	๒	๑	
<b>๑. ด้านเป้าหมายการเรียนรู้</b>						
๑.๑ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑						
๑.๒ มีการระบุสาระ/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้						
<b>๒. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
๒.๑ เขียนเป็นข้อความที่ชัดเจนเข้าใจง่าย						
๒.๒ สอดคล้อง และครอบคลุมตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้						
๒.๓ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้						
๒.๔ ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร						
๒.๕ สามารถวัดผลและประเมินผลได้						
<b>๓. ด้านสาระสำคัญ/แนวคิดหลัก</b>						
๓.๑ มีความถูกต้อง						
๓.๒ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย						
๓.๓ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้						
<b>๔. ด้านสาระการเรียนรู้</b>						
๔.๑ ถูกต้อง และชัดเจน						
๔.๒ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
๔.๓ เหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน						
๔.๔ เหมาะสมกับเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้						
๔.๕ มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน						
<b>๕. ด้านหลักฐานการเรียนรู้</b>						
๕.๑ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
๕.๒ เหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน						
๕.๓ ภาระงาน/ชิ้นงานเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้						
๕.๔ จำนวนภาระงาน/ชิ้นงาน						
<b>๖. ด้านการวัดผลประเมินผล</b>						
๖.๑ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้						
๖.๒ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						



รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	๕	๔	๓	๒	๑	
๖.๓ วิธีวัดผลประเมินผล เครื่องมือวัดผลประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้						
๖.๔ แบบวัดผลประเมินผลครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร						
๖.๕ เกณฑ์การวัดผลประเมินผลครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร						
<b>๗. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>						
๗.๑ สอดคล้องกับนวัตกรรม						
๗.๒ สอดคล้องกับจุดเน้นของกลุ่มสาระการเรียนรู้						
๗.๓ มีความเหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน						
๗.๔ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้						
<b>๘. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>						
๘.๑ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้						
๘.๒ ลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้						
๘.๓ มีความยาก ง่าย เหมาะสมกับเวลา และระดับชั้นเรียน						
๘.๔ มีการจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้						
๘.๕ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้						
<b>๙. ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b>						
๙.๑ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้						
๙.๒ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
๙.๓ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
๙.๔ มีความหลากหลายหลาย สอดคล้องกับวัย และความสามารถของผู้เรียน						
๙.๕ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้						

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

### ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓ โรงเรียน พุทธิโสภณ

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
<b>๑. ด้านเป้าหมายการเรียนรู้</b>			
๑.๑ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๑.๒ มีการระบุสาระ/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
<b>๒. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>			
๒.๑ เขียนเป็นข้อความที่ชัดเจนเข้าใจง่าย	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๒.๒ สอดคล้อง และครอบคลุมตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๒.๓ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๒.๔ ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๒.๕ สามารถวัดผลและประเมินผลได้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
<b>๓. ด้านสาระสำคัญ/แนวคิดหลัก</b>			
๓.๑ มีความถูกต้อง	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๓.๒ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๓.๓ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
<b>๔. ด้านสาระการเรียนรู้</b>			
๔.๑ ถูกต้อง และชัดเจน	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๔.๒ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๔.๓ เหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๔.๔ เหมาะสมกับเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๔.๕ มีความต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
<b>๕. ด้านหลักฐานการเรียนรู้</b>			
๕.๑ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๕.๒ เหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๕.๓ ภาระงาน/ชิ้นงานเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๕.๔ จำนวนภาระงาน/ชิ้นงาน	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
<b>๖. ด้านการวัดผลประเมินผล</b>			
๖.๑ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๖.๒ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด



๖.๓ วิธีวัดผลประเมินผล เครื่องมือวัดผลประเมินผล สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๖.๔ แบบวัดผลประเมินผลครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร	๔.๓๓๓	๐.๕๗๗	มาก
๖.๕ เกณฑ์การวัดผลประเมินผลครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะตามหลักสูตร	๔.๓๓๓	๐.๕๗๗	มาก
<b>๗. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๗.๑ สอดคล้องกับนวัตกรรม	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๗.๒ สอดคล้องกับจุดเน้นของกลุ่มสาระการเรียนรู้	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๗.๓ มีความเหมาะสมกับระดับ และวัยของผู้เรียน	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๗.๔ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
<b>๘. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
๘.๑ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	๔.๖๖๖	๐.๕๗๗	มาก
๘.๒ ลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๘.๓ มีความยาก ง่าย เหมาะสมกับเวลา และระดับชั้นเรียน	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๘.๔ มีการจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๘.๕ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
<b>๙. ด้านสื่อ/แหล่งเรียนรู้</b>			
๙.๑ สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๙.๒ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๙.๓ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๙.๔ มีความหลากหลายหลาย สอดคล้องกับวัย และความสามารถของผู้เรียน	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
๙.๕ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้	๕.๐๐๐	๐.๐๐๐	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>๔.๘๖๖</b>	<b>๐.๒๑๕</b>	<b>มาก</b>

## ตัวอย่างแผนการสอน หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่องช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์

**แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นปีที่ 12**

รหัสวิชา ส 16101 ชื่อวิชา สังคมศึกษา 6  
 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย จำนวน 7 ชั่วโมง  
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย (ภาคเหนือ) จำนวน 1 ชั่วโมง  
 วัน เดือน ปี ที่สอน ..... จำนวน 2 ชั่วโมง/สัปดาห์

**มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**  
**มาตรฐานการเรียนรู้**  
 ส ๕.๒ เข้าใจภูมิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิด การดำรงชีวิต  
 วัฒนธรรม มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

**ตัวชี้วัด**  
 ป.๖/๑ วิเคราะห์ภูมิสัมพันธ์ ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ กับลักษณะกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และ  
 สังคมในทวีปเอเชีย

**สาระสำคัญ**  
 แผนที่ รูปถ่ายทางอากาศ และภาพถ่ายดาวเทียม เป็นเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ที่ใช้แสดงข้อมูลลักษณะทาง  
 กายภาพของประเทศไทย ภูมิอากาศ ภูมิอากาศ และทรัพยากรธรรมชาติส่งผลต่อกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมใน  
 ประเทศไทย และขณะเดียวกัน กิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในประเทศไทยก็ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลง  
 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพของประเทศด้วยการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพที่ก่อให้เกิดชั้นธรณีสัณฐานและจาก  
 กิจกรรมของมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม

**สาระการเรียนรู้**  
 - สิ่งแวดล้อมทางกายภาพกับลักษณะกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม (ประชากร เศรษฐกิจ สังคม  
 และวัฒนธรรม) ในประเทศไทย  
 - ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

**จุดประสงค์การเรียนรู้**  
**ด้านความรู้ (Knowledge)**  
 1. อธิบายสิ่งแวดล้อมทางกายภาพกับลักษณะกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคมในประเทศไทยได้ (K)  
**ด้านทักษะกระบวนการ (Process)**  
 2. วิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางกายภาพกับลักษณะกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม  
 ในประเทศไทยได้ (P)  
**ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude/Attribute)**  
 3. เห็นความสำคัญของสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่มีผลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ (A)

**กิจกรรมการเรียนรู้**  
**แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ภูมิศาสตร์ประเทศไทย(ภาคเหนือ)**  
**ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน**

- นักเรียนดูแผนที่ประเทศไทย ครูกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการถามคำถามเกี่ยวกับแผนที่ประเทศไทย  
 คำถาม : นักเรียนรู้เกี่ยวกับประเทศไทยอย่างไรบ้าง  
 แนวคำตอบ : ประเทศไทยแบ่งภูมิภาคออกเป็น 6 ภูมิภาค
- นักเรียนเรียนรู้เรื่องทิศทาง บนแผนที่ "ทิศเหนือใหม่"  
 (หน้าของหนังสืออยู่ซ้าย)  
 เรียนเรื่องเนื้อเรื่องโดย : นางสาวจิราภรณ์ พนมรัตน์  
 เนื้อหา : N North เหนือ บน (ซ้าย 2 รอบ)  
 S South ใต้ (ขวา 2 รอบ)  
 E East ขวา ตะวันออก (ซ้าย 2 รอบ)  
 W West ซ้าย ตะวันออก (ขวา 2 รอบ)

นักเรียนร้องเพลงที่ท่าประกอบ ครูผู้สอนแนะนำที่ แล้วทดสอบการเรียนรู้  
 (จัดคนให้นักเรียนตอบคำถามในทิศทาง)

- นักเรียนแบ่งกลุ่ม (แต่ละกลุ่ม 4-5 คน) กลุ่มละ 6-7 คน เรียกว่ากลุ่ม (Home Group)
- นักเรียนหาชื่อจังหวัดผ่าน "เกมถอดรหัสภาพชื่อจังหวัด"

**3. เกมถอดรหัสภาพ**

3 ขยัค

(คำตอบ จังหวัดแม่ฮ่องสอน)

- นักเรียนนำชื่อจังหวัดที่ได้ไปเติมภาคในประเทศไทยให้ถูกต้อง ครูนำเข้าสู่บทเรียน เรื่อง ภูมิศาสตร์  
 ประเทศไทย (ภาคเหนือ)

**ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**  
**กิจกรรมการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ ร่วมกับเทคนิค Jigsaw**

**ขั้นที่ 1 การตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์**  
 นักเรียนและครูร่วมกันตั้งคำถามเชิงภูมิศาสตร์ ดังนี้  
 "จากแผนที่ประเทศไทย ภาคเหนือ มีลักษณะภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และทรัพยากรธรรมชาติอย่างไร ส่งผล  
 ต่อการประกอบอาชีพและวัฒนธรรมอย่างไร"

**ขั้นที่ 2 การรวบรวมข้อมูล (ใช้เทคนิค Jigsaw)**

- สมาชิกในกลุ่ม (Home Group) แบ่งระบุและแบ่งตัวเลขให้สมาชิกทุกคนรับผิดชอบไปหาข้อมูล  
 ตามเลขที่ชื่อข้อมูลดังนี้  
 หมายเลขที่ 1 ลักษณะภูมิประเทศของภาคเหนือ  
 หมายเลขที่ 2 ลักษณะอากาศของภาคเหนือ

หมายเลขที่ 3 ทรัพยากรธรรมชาติของภาคเหนือ  
 หมายเลขที่ 4 สภาพสังคมและการประกอบอาชีพของภาคเหนือ  
 หมายเลขที่ 5 วัฒนธรรมประเพณีของภาคเหนือ  
 หมายเลขที่ 6 สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของภาคเหนือ

2. นักเรียนที่ได้รับมอบหมายหาข้อมูลตามรายละเอียดจากกลุ่มบ้าน (Home Group) ของแต่ละกลุ่ม  
 ที่รับผิดชอบเรื่องเดิมเกี่ยวกับไปรวมกลุ่มใหม่ เรียกว่า กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ (Expert Group) แล้วศึกษาทำความเข้าใจ  
 เข้าใจเนื้อหาพร้อมทั้งมีความเข้าใจในเรื่องอื่นๆ เช่นอย่างนี้

3. กลับกลุ่มบ้าน (Home Group) โดยให้นักเรียนแต่ละคนสลับกลุ่มแล้วสลับกันอธิบาย เนื้อหา  
 ที่ตนเองได้ศึกษามาให้สมาชิกในกลุ่มฟังจนสมาชิกในกลุ่มเข้าใจในเนื้อหานั้นๆ เช่นอย่างนี้

**ขั้นที่ 3 การจัดการข้อมูล**  
 นักเรียนที่ได้รับผิดชอบแต่ละหมายเลข มาตรวจสอบข้อมูล จำนวนข้อมูล โดยครูคอยช่วยแนะนำ  
 เพิ่มเติม และกำหนดให้แต่ละกลุ่มจัดแบ่งข้อมูลของภาคเหนือประเทศไทยออกเป็นหัวข้อในประเด็น ดังนี้

- ลักษณะภูมิประเทศ
- ลักษณะภูมิอากาศ
- ทรัพยากรธรรมชาติ
- สภาพสังคมและอาชีพ
- ประเพณี วัฒนธรรม
- แหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ

**ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล**  
 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อหาข้อสรุปประเด็นคำถามเชิงภูมิศาสตร์ที่ได้  
 ตั้งไว้ในขั้นที่ 1 โดยครูคอยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและคำตอบ

**ขั้นที่ 5 การสรุปเพื่อตอบคำถาม (๑๐ นาที)**

- นักเรียนแต่ละกลุ่ม สรุปลงกระดาษใบกิจกรรม ใบรูปใบไม้ MID Map
- นักเรียนร่วมสนทนาแลกเปลี่ยนระหว่างภูมิภาคภาคเหนือ (รูปแบบการนำเสนอเป็นกลุ่มเพื่อระดม  
 คณะในการที่กิจกรรมเสร็จคือไป) ครูคอยทรงเช็กกลุ่มที่มีคะแนนสูงสุด หรือกลุ่มที่มีคะแนนตามเกณฑ์  
 ตามที่กำหนด

**1. สื่อ /เทคโนโลยี/ แหล่งเรียนรู้**  
**1 สื่อการเรียนรู้**  
 1) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ชุดแบบมาตรฐาน ภูมิศาสตร์ ป.6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการ  
 สิ่งแวดล้อมเรื่อง 2 แนวทางการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในประเทศไทยอย่างยั่งยืน  
 2) เพลง "โลกสวยด้วยมิตร"

**1.2.2 แหล่งการเรียนรู้**  
 - อินเทอร์เน็ต  
 - power point

**การวัดและประเมินผล**

ประเด็นการประเมิน	วิธีการวัดผล	เอกสาร/หลักฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน
-------------------	--------------	----------------	------------------



แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์  
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓ โรงเรียน พุทธิโสภณ

ลำดับ ที่	คำ นำหน้า	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคุณภาพ																
			ความสนใจ ในการทำ กิจกรรม			การมีส่วน ร่วมในการ แสดงความ คิดเห็น			การตอบ คำถาม			การยอมรับ ฟังความ คิดเห็นผู้อื่น			ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			รวม	
			๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	รวม	
๑	เด็กชาย	นัธวัธม์ จันทร์ตา																	
๒	เด็กชาย	วรกมล หมอกแสง																	
๓	เด็กชาย	ชวกร คุณชมภู																	
๔	เด็กชาย	วีรภาพ ทับเทศ																	
๕	เด็กชาย	ยอดขวัญ ศิริอังก์																	
๖	เด็กชาย	เตชินท์ แก้วผณี																	
๗	เด็กชาย	ภาณุวัฒน์																	
๘	เด็กชาย	ชนกฤต หอมภักดี																	
๙	เด็กชาย	ชนกันต์ จินดาวลัย																	
๑๐	เด็กชาย	ธนภัทร กันทะจีน																	
๑๑	เด็กชาย	วิทย์สรรค์ เตชะโสศ																	
๑๒	เด็กชาย	ภัทรดนัย ทองงาม																	
๑๓	เด็กชาย	รัฐชาภักดี วงษ์คำจันทร์																	
๑๔	เด็กชาย	ธนเดช																	
๑๕	เด็กหญิง	นันทน์ภัส ลุงมล																	
๑๖	เด็กหญิง	กมลเนตร โชติกุล																	
๑๗	เด็กหญิง	โชติกา แซ่ลิ้ม																	
๑๘	เด็กหญิง	บุญญา จนมาลังค์																	
๑๙	เด็กหญิง	ณิชารีย์ วงค์เลิศ																	
๒๐	เด็กหญิง	นันทิชา มนตรี																	
๒๑	เด็กหญิง	ชมพูนุท ใหม่บุญเรือง																	
๒๒	เด็กหญิง	ภารัฐณ์ รัตนไตร																	
๒๓	เด็กหญิง	กวิณทิพย์ สุขใจ																	
๒๔	เด็กหญิง	อัญญาชชา พุทธิมา																	
๒๕	เด็กหญิง	ปริญานุช ศรีสม																	
๒๖	เด็กหญิง	วาเลนไทน์ บุญเฉลียว																	
๒๗	เด็กหญิง	ณัฐนิชา ทรายมูล																	
๒๘	เด็กหญิง	รชิตา ฝ้ายคำ																	
๒๙	เด็กหญิง	มิ่งกมล																	



ลำดับ ที่	คำ นำหน้า	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคุณภาพ																
			ความสนใจ ในการทำ กิจกรรม			การมีส่วน ร่วมในการ แสดงความ ความคิดเห็น			การตอบ คำถาม			การยอมรับ ฟังความ คิดเห็นผู้อื่น			ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย			รวม	
			๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	รวม	
๓๐	เด็กหญิง	ลักษณะ ส้ำราญกาย																	
๓๑	เด็กหญิง	ปพิชญา ปันพูน																	
๓๒	เด็กหญิง	นันทน์ภัส จันทรเชียว																	

### เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ๓ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี  
 ระดับ ๒ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปานกลาง  
 ระดับ ๑ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง  
 \*\*\*เกณฑ์การผ่านร้อยละ ๖๐ (๙ คะแนน)

### เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

คะแนน ๑๓ - ๑๕ หมายถึง ดี  
 คะแนน ๙ - ๑๒ หมายถึง ปานกลาง  
 คะแนน ๕ - ๘ หมายถึง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวนันทน์ภัส มะโนคำ)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน



**แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม**

รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์  
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓โรงเรียน พุทธิโสภณ

กลุ่มที่ (ชื่อกลุ่ม).....

สมาชิกกลุ่ม

- ๑.....เลขที่..... ๕.....เลขที่.....  
๒.....เลขที่..... ๖.....เลขที่.....  
๓.....เลขที่..... ๗.....เลขที่.....  
๔.....เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔	๓	๒	๑
๑. การวางแผนการทำงาน				
๒. ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย				
๓. ความร่วมมือในการทำงาน				
๔. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				
๕. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น				

**เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน**

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
คะแนน ๑๖ - ๒๐	๔
คะแนน ๑๑ - ๑๕	๓
คะแนน ๖ - ๑๐	๒
คะแนน ๑ - ๕	๑

**\*\*\*เกณฑ์การผ่าน ต้องได้ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป**

ลงชื่อ.....

(นางสาวนันทน์ภัส มะคำ)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑. การวางแผนการทำงาน	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานและเสนอวิธีแก้ปัญหาหรือทางเลือกในการดำเนินงานอื่น ๆ ได้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานและเสนอวิธีแก้ปัญหาหรือทางเลือกในการดำเนินงานอื่น ๆ ได้	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงาน	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานน้อย
๒. ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับ มอบหมาย	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่าง สมบูรณ์ และภายใน เวลาที่กำหนด	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่าง สมบูรณ์ แต่ส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่ สมบูรณ์ แต่ส่งภายในเวลาที่กำหนด	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่ เสร็จสมบูรณ์ และส่งช้ากว่า เวลาที่กำหนด
๓. ความร่วมมือในการทำงาน	ให้ความร่วมมือในการทำงานดีมาก	ให้ความร่วมมือในการทำงานดี	ให้ความร่วมมือในการทำงานปานกลาง	ให้ความร่วมมือ ในการทำงานน้อย
๔. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจนมากและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี	แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดี	แสดงความคิดเห็น ค่อนข้างน้อยและ ไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ปานกลาง	แสดงความคิดเห็น น้อย
๕. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างมากและสามารถสรุป เสนอทางเลือกในการแก้ไขปัญหาได้ดีมาก	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมาก และระบุข้อดีข้อเสียของหลักฐานโต้แย้งได้ดี	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปานกลาง	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นน้อย



**แบบบันทึกการประเมินชิ้นงานรายกลุ่ม**

รายวิชา ประวัติศาสตร์ เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์  
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓โรงเรียน พุทธิโสภณ

กลุ่มที่ (ชื่อกลุ่ม).....

สมาชิกกลุ่ม

๑.....เลขที่..... ๕.....เลขที่.....  
๒.....เลขที่..... ๖.....เลขที่.....  
๓.....เลขที่..... ๗.....เลขที่.....  
๔.....เลขที่.....

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	๔	๓	๒	๑
๑. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา				
๒. ความคิดสร้างสรรค์ของงาน				
๓. ความเรียบร้อย/สวยงาม				
๔. การนำเสนอผลงาน				
๕. การตรงต่อเวลา				

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
คะแนน ๑๖ - ๒๐	๔
คะแนน ๑๑ - ๑๕	๓
คะแนน ๖ - ๑๐	๒
คะแนน ๑ - ๕	๑

\*\*\*เกณฑ์การผ่าน ต้องได้ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

ลงชื่อ.....

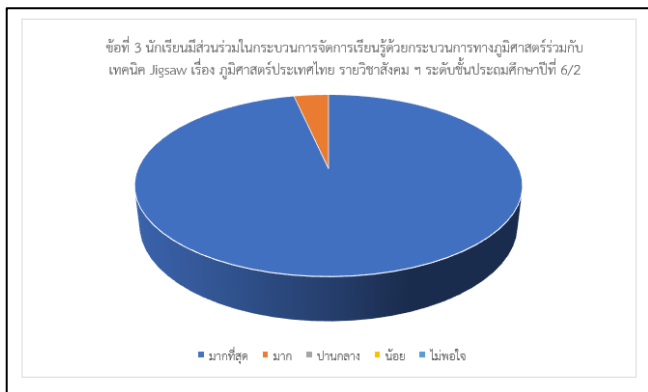
(นางสาวนันทน์ภัส มะโนคำ)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑. ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	เนื้อหาสมบูรณ์ มีประเด็นครบถ้วนและ มีการสืบค้นเพิ่มเติม จากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ	เนื้อหาค่อนข้างสมบูรณ์ มีประเด็น ครบถ้วน และมีการ สืบค้นเพิ่มเติมจากแหล่ง เรียนรู้อื่น ๆ	เนื้อหาค่อนข้างสมบูรณ์ มีประเด็น ไม่ครบถ้วน และมี การสืบค้นเพิ่มเติมจากแหล่ง เรียนรู้อื่น ๆ น้อย	เนื้อหาไม่สมบูรณ์ มีประเด็นไม่ ครบถ้วน และไม่ มีการสืบค้นเพิ่มเติม
๒. ความคิดสร้างสรรค์ของงาน	ออกแบบแปลก ใหม่ สร้างสรรค์สอดคล้อง กับเนื้อหาภาพประกอบ ใช้ สีสันทลากหลาย	ออกแบบแปลก ใหม่ สอดคล้อง กับเนื้อหาแต่ยังไม่ โดดเด่นในการสื่อ ภาพและสี	ออกแบบไม่ แปลกใหม่ แต่มี ความสอดคล้อง กับเนื้อหา บางส่วน	การออกแบบไม่ สอดคล้องกับ เนื้อหาและงาน ไม่แปลกใหม่
๓. ความเรียบร้อย/สวยงาม	ชิ้นงานโดยรวม เรียบร้อย สวยงามดีมาก	ชิ้นงานโดยรวม เรียบร้อยสวยงาม ดี	ชิ้นงานโดยรวม เรียบร้อยสวยงาม พอใช้	ชิ้นงานโดยรวมไม่ เรียบร้อย ขาด ความสวยงาม ควรปรับปรุง
๔. การนำเสนอผลงาน	อธิบายได้ชัดเจน ข้อมูล ถูกต้อง และสามารถ ตอบคำถาม ได้	อธิบายได้ค่อนข้าง ชัดเจน ข้อมูล ถูกต้อง และ สามารถตอบ คำถามได้เป็นส่วน ใหญ่	อธิบายได้ไม่ค่อย ชัดเจน ข้อมูล ถูกต้อง และ สามารถตอบ คำถามได้บางส่วน	อธิบายไม่ชัดเจน ข้อมูลถูกต้อง และสามารถตอบ คำถามได้บางส่วน
๕. การตรงต่อเวลา	ทำงานเสร็จภายใน เวลา ที่กำหนด	ทำงานเสร็จ แต่ ส่ง ช้ากว่าเวลาที่ กำหนด ๑ วัน	ทำงานเสร็จ แต่ ส่ง ช้ากว่าเวลาที่ กำหนด ๒-๓ วัน	ทำงานเสร็จ แต่ ส่งช้ากว่าเวลาที่ กำหนดเกิน ๓ วัน

## สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Zep Quiz กระตุ้นการเรียนรู้เชิงรุกผ่าน GPAS ๕ ขั้นตอน เรื่อง ช่วงเวลาและการเรียงลำดับเหตุการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒



## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ นางสาวนันทน์ภัส นามสกุล มะโนคำ ชื่อเล่น เปล

วัน/เดือน/ปีเกิด วันที่ ๑๒ เดือน ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๓๕ อายุ ๓๒ ปี

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ -

สาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๑

สถานที่ปฏิบัติงาน : โรงเรียนพุทธิโสภณ ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ที่อยู่ปัจจุบัน : เลขที่ ๔๒/๑ ตำบล ร้องวัวแดง อำเภอ สันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๓๐๐

โทรศัพท์ : ๐๙๙-๓๘๐๕๑๑๕

วุฒิการศึกษา ระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่



**โรงเรียนพุทธโศภน**  
**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1**

