ชุมชนแห่งการเรียนรู้วิชาชีพ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ประจำปีการศึกษา 2568

นางมัลลิกา ทิพยมณี
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนพุทธิโศภน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

แบบบันทึกการสร้าง Professional Learning Team (PLT)

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่จัดตั้งทีม.....6 พ.ย. 68.....

ชื่อครูผู้สอน.....นางมัลลิกา ทิพยมณี..... กลุ่มสาระการเรียนรู้.....สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....

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

*จำนวนสมาชิกใน PLT สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามบริบทของกลุ่มสาระฯ

สรุปเวลา .....1.....ชั่วโมง .....0.....นาที

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศิริพร เตชนันต์)

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

ปฏิทินการจัดกระบวนการชุมชนแหงการเรียนรูทางวิชาชีพ

ชื่อ.....นางมัลลิกา ทิพยมณี.....ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้...สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม...

โรงเรียนพุทธิโศภน..... 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

(นางมัลลิกา ทิพยมณี)

ครูเจ้าของปฏิทิน

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

การกำหนดปัญหาและหาแนวทางการแกปัญหา

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ประชุมกำหนดปัญหา ..10 พ.ย. 2568..

ชื่อครูผู้สอน.....นางมัลลิกา ทิพยมณี..... กลุ่มสาระการเรียนรู้.....สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม.....

รายชื่อสมาชิกในทีมที่ร่วมกำหนดปัญหา จำนวน .....6..... คน ได้แก่

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Model Teacher	
2	นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์	Buddy Teacher	
3	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
4	นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ	Buddy Teacher	ศิริพร
5	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Buddy Teacher	
6	นายชิติสรรค์ ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	

1. ประเด็นปัญหาที่ร่วมกับทีมกำหนดใหนำสู่การหาวิธีการแกไข

ประเด็นปัญหา	สาเหตุ	วิธีการแก้ปัญหา
นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนวิชาสังคมศึกษาและประวัติศาสตร์ มักพบพฤติกรรมขาดสมาธิ เช่น การพูดคุยเล่น การหลับ หรือการนั่งเหม่อลอย นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนใช้วิธีการจดตามกระดานโดยไม่ทำความเข้าใจที่มาของเนื้อหา (เรียนแบบท่องจำ) ซึ่งสะท้อนว่านักเรียนไม่สามารถ	- การสอนแบบบรรยายทางเดียว (Passive Learning): หากเน้นการพูดหน้าห้องหรือเปิดสไลด์ให้อ่านตาม จะทำให้นักเรียนรู้สึกเป็น "ผู้รับ" มากกว่า "ผู้ร่วม" ส่งผลให้ความสนใจหลุดลอยได้ง่าย -การเน้นเนื้อหามากกว่ากระบวนการ: ครูอาจเร่งสอนให้จบเล่มจนไม่มีเวลาให้เด็กได้คิด	การปรับเปลี่ยนสู่กระบวนการการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มุ่งเน้นการเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจาก ผู้รับฟัง สู่การเป็น ผู้ลงมือปฏิบัติ โดยครูผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน 3 แนวทางสำคัญ 1. เชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับบริบทชีวิตจริงผ่านสื่อการสอนที่จับต้อง

ประเด็นปัญหา	สาเหตุ	วิธีการแก้ปัญหา
เชื่อมโยงบทเรียนได้ ส่งผลให้เกิดภาวะ เรียนไม่รู้เรื่อง และมีคะแนนสอบลดลง	วิเคราะห์ ทำให้นักเรียนเลือกวิธีที่ง่ายที่สุดคือการจดตามกระดานเพื่อให้มีส่งงาน	ได้ หรือสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจที่มาและความหมายขององค์ความรู้อย่างลึกซึ้ง 2.การส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน เพื่อลดความประหม่าและสร้างบรรยากาศแห่งการช่วยเหลือเกื้อกูลในชั้นเรียน 3.เปลี่ยนวิธีการจดเป็น Visual Thinking & Mind Mapping: ให้เด็กสรุปความเข้าใจเป็นภาพหรือแผนผังมโนทัศน์ที่เน้นการเชื่อมโยงเหตุและผล

2. เป้าหมายที่จะพัฒนา/สิ่งที่ต้องการแก้ไขให้ดีขึ้น

มุ่งเน้นการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุโดยใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อพัฒนาผู้เรียนใน 3 ด้านหลัก ดังนี้

ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนจากความเฉื่อยชา ให้มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก มีสมาธิจดจ่อ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนอย่างสร้างสรรค์

ด้านทักษะและกระบวนการ เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์ (Primary & Secondary Sources) เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเหตุปัจจัยและผลกระทบของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล

ด้านเจตคติ เพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อวิชาสังคมศึกษาและประวัติศาสตร์ ลดความวิตกกังวล และสร้างความรู้สึกสนุกท้าทายผ่านกิจกรรมเกม และกระบวนการกลุ่ม

3. ตัวชี้วัดความสำเร็จ (จะรู้ได้อย่างไรว่าสำเร็จ)

3.1 เชิงปริมาณ

1.นักเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

2.นักเรียนร้อยละ 90 มีคะแนนประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอยู่ในระดับ ดี ขึ้นไป

3.นักเรียนร้อยละ 90 ส่งงานหรือชิ้นงานที่สะท้อนการประยุกต์ใช้ความรู้ได้ถูกต้องครบถ้วน

3.2 เชิงคุณภาพ (Qualitative):

1.นักเรียนสามารถยกตัวอย่างการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

2.บรรยากาศในชั้นเรียนเปลี่ยนไปในทางบวก นักเรียนมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้

3.นักเรียนมีสีหน้ามีความสุข สนุกกับการทำกิจกรรม และมีทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนประวัติศาสตร์ (สังเกตจากการลดลงของพฤติกรรมหลับหรือเหม่อลอย)

4. วิธีการวัดผลประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรม ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม เพื่อบันทึกความสนใจ การตอบคำถาม และการให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่ม/เกม

การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน ตรวจผลงานจากการทำกิจกรรมเชื่อมโยงชีวิตจริง หรือแบบฝึกหัดที่เน้นการเขียนอธิบายเหตุผล

การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ใช้แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน เพื่อดูพัฒนาการด้านความรู้และความเข้าใจ

การสอบถามความพึงพอใจ ใช้แบบสอบถาม ท้ายคาบ เพื่อให้นักเรียนประเมินความรู้สึกของตนเองที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

5. กลุ่มเป้าหมายนักเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 19 คน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

สรุปเวลา .....1.....ชั่วโมง .....0.....นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

วงรอบที่ 1

PLC 03

การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่ ....1.....

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน ..... 9 ธ.ค.2568..... เวลา .....10.45-11.45..... น.

นักเรียนชั้น .....ป.4/5..... จำนวนนักเรียน .....19.....คน

ชื่อครูผู้สอน .....มัลลิกา ทิพยมณี..... วิชา .....ประวัติศาสตร์..... รหัส .....ส 14102.....

เรื่องที่สอน....เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย.....จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน ...6... คน ได้แก่

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

ประเด็นนำสะทอนกิจกรรมการเรียนรูกอนนำไปใชสอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์ โดยมีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ตามมาตรฐาน เริ่มตั้งแต่การระบุรหัสวิชา ง 14102 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ส 4.1 พร้อมตัวชี้วัด ป.4/1 ไว้อย่างชัดเจน มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (K) ทักษะกระบวนการ (P) สมรรถนะ (C) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) รวมถึงระบุสาระสำคัญ นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังเตรียมสื่อการสอน Canva ชุดเกมจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ พร้อมออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์ Rubric ชัดเจน เพื่อให้แผนการสอนนี้สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างเป็นระบบ

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดรับกับกิจกรรมที่จัดขึ้นในชั้นเรียนอย่างลงตัว โดยในด้านความรู้ (K) อธิบายลักษณะของเมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทยได้ (P) วิเคราะห์เกี่ยวกับพัฒนาการของเมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทยได้ และในด้านสมรรถนะ (C) นักเรียนเกิดสมรรถนะการคิดขั้นสูงได้สอดแทรกอยู่ในช่วงสรุปบทเรียนที่นักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งทำให้มั่นใจได้ว่ากิจกรรมที่ออกแบบมาสามารถพาผู้เรียนไปถึงจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ได้ครบทุกด้าน

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ข้าพเจ้าออกแบบมีความสอดคล้องโดยตรงกับตัวชี้วัด ส 4.1 ป.4/1 ที่เน้นเรื่องยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ โดยข้าพเจ้าเลือกใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning ผ่านสถานการณ์จำลอง และเกมจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ตามที่ตัวชี้วัดกำหนดไว้อย่างแท้จริง

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

ข้าพเจ้ากำหนดภาระงานให้นักเรียนแผนภาพความคิด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ 3 ระดับ (ดีมาก, ดี, พอใช้) รองรับผลการปฏิบัติงานของนักเรียนอย่างชัดเจน

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

ข้าพเจ้าได้วิเคราะห์ปัญหาที่มักพบในการเรียนเรื่องการบวกมีทด คือนักเรียนมักจำยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไม่ได้ จึงได้วางแผนแก้ปัญหาเชิงรุกด้วยกิจกรรม เกมจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ ซึ่งช่วยสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง (Concept) ก่อนลงมือทำจริง

สรุปเวลา .....1.....ชั่วโมง .....นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

ปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....1..... *(สำหรับ Model Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน..... อำเภอเมืองเชียงใหม่..... จังหวัดเชียงใหม่.....

วันที่เปิดชั้นเรียน ..... 9 ธันวาคม 2568..... เวลา .....08.30-09.25..... น.

นักเรียนชั้น .....ประถมศึกษาปีที่ 4/5..... จำนวนนักเรียน .....19.....คน

ชื่อครูผู้สอน .....นางมัลลิกา ทิพยมณี..... วิชา .....ประวัติศาสตร์..... รหัส .....ส14102.....

เรื่องที่สอน.....เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย.....

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ตนเองทำได้ดี และควรรักษาไว้ในครั้งต่อไป

สิ่งที่ทำได้ดีและจะรักษาไว้คือการนำเข้าสู่บทเรียนด้วย "เกมจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์" ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์การจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ให้ถูกต้อง

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ปัญหาและอุปสรรคที่พบคือ นักเรียนบางคนจำยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไม่ได้

3. สิ่งที่ตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

สิ่งที่ต้องปรับปรุงเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คือ การเน้นย้ำยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ให้มากขึ้น

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงคทั้งหมด 13 คน จากทั้งหมด 19 คน โดย

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

วิธีการแก้ปัญหาที่นำมาใช้ได้ผลเป็นอย่างดี โดยเฉพาะการใช้ เกมจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ ช่วยให้นักเรียนตระหนักและระมัดระวังในการเล่นเกมจับคู่ให้ถูกต้อง ประกอบกับการที่ข้าพเจ้าใช้วิธีเดินดูรอบห้องและให้คำแนะนำทันทีในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด .....1.....ชั่วโมง .....นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก

(นางมัลลิกา ทิพยมณี)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....1.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 09.30-10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

- การใช้สื่อทัศนภาพ: การใช้แผนที่ประกอบการสอนเพื่อให้เด็กเห็นที่ตั้งของแคว้นต่างๆ เช่น ทวารวดี (ภาคกลาง) หรือตามพรลิงค์ (ภาคใต้) ช่วยให้เนื้อหาที่เป็นนามธรรมดูจับต้องได้มากขึ้น

- การเล่าเรื่อง (Storytelling): การสอดแทรกตำนานหรือนิทานพื้นบ้านที่เชื่อมโยงกับชื่อเมือง ทำให้บทเรียนประวัติศาสตร์ไม่น่าเบื่อ

- ความเชื่อมโยงกับปัจจุบัน: การชี้ให้เห็นว่าร่องรอยของแคว้นโบราณเหล่านั้นกลายมาเป็นชื่อจังหวัดหรือประเพณีในปัจจุบัน

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- ความซับซ้อนของชื่อและช่วงเวลา: นักเรียนมักสับสนกับชื่อเฉพาะที่มีความคล้ายกัน หรือจำช่วงเวลาที่ซ้อนทับกันของแต่ละแคว้นไม่ได้

- หลักฐานที่ไกลตัว: โบราณสถานหรือโบราณวัตถุบางแห่งนักเรียนไม่เคยเห็นของจริง ทำให้จินตนาการภาพความรุ่งเรืองในอดีตได้ยาก

- ข้อจำกัดด้านเวลา: เนื้อหาครอบคลุมหลายภูมิภาค ทำให้การลงลึกในรายละเอียดของแต่ละแคว้นทำได้ไม่เต็มที่

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ใช้ Active Learning เช่น เกมการ์ดตัวละครแคว้นโบราณ หรือการทำ "Passport ท่องอาณาจักร"

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

เมื่อนำวิธีการแก้ปัญหา (เช่น การใช้เกมหรือแผนที่จำลอง) มาใช้ ผลที่ได้รับคือ: บรรยากาศในห้องเรียน: นักเรียนมีความตื่นตัวและสนุกกับการค้นหา "สมบัติ" หรือ "ร่องรอย" ของเมืองโบราณมากขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....1.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านเกม ครูจัดให้มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ความสับสนในชื่อเฉพาะ: นักเรียนมักจำสับสนระหว่างชื่อแคว้นที่มีความคล้ายกัน หรือช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวกันของแต่ละยุคสมัย

จินตนาการที่จำกัด: สำหรับนักเรียนบางคน ประวัติศาสตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อนดูไกลตัวเกินไป ทำให้ยากที่จะทำความเข้าใจโครงสร้างสังคมในสมัยนั้น

ข้อจำกัดด้านเวลา: เนื้อหามีความละเอียดสูง (มีหลายแคว้นในหลายภูมิภาค) ทำให้การเจาะลึกบางแคว้นทำได้ไม่เต็มที่

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

เปลี่ยนจาก "จำ" เป็น "จัดหมวดหมู่": * วิธีทำ: ใช้ตารางเปรียบเทียบ หรือผังมโนทัศน์ (Mind Map) แบ่งกลุ่มแคว้นตามภูมิภาค (เหนือ, กลาง, อีสาน, ใต้) เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์

การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง เช่น พานักเรียนไปทัศนศึกษาผ่าน Google Earth หรือ Virtual Tour ของกรมศิลปากร เพื่อให้เห็นสภาพแวดล้อมที่ตั้งของเมืองโบราณจริงๆ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

ใช้เทคนิค "Timeline & Mapping" โดยให้นักเรียนช่วยกันนำป้ายชื่อแคว้นและภาพจำลองศิลปวัตถุไปติดลงบนแผนที่ไทยขนาดใหญ่

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางอรุณพร วรรณมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....1.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหม่ต่อไป

การสร้างความตื่นตัว (Engagement): การใช้เกมเปิดภาพช่วยกระตุ้นความสนใจ (Curiosity) ทำให้นักเรียนอยากรู้วันนี้จะมีภาพอะไรซ่อนอยู่หลังแผ่นป้าย ช่วยดึงดูดเด็กหลังห้องให้เข้ามามีส่วนร่วมได้ดี

การใช้สื่อ Visual รุกเร้าความจำ: การจับคู่ระหว่าง "ภาพโบราณสถาน/วัตถุ" กับ "ชื่อแคว้น" ช่วยให้นักเรียนเกิดการจดจำเชิงสัญลักษณ์ (Visual Memory) ได้ดีกว่าการอ่านแต่ตัวหนังสือ

บรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก: การสร้างกติกาที่สนุกสนานทำให้ห้องเรียนไม่เครียด และเกิดการเรียนรู้ผ่านการลุ้นผลคะแนน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การจัดการความวุ่นวาย: เมื่อเกมสนุกเกินไป นักเรียนอาจส่งเสียงดังหรือแย่งกันตอบจนทำให้ควบคุมชั้นเรียนได้ยากในบางช่วง

ช่องว่างทางความรู้: นักเรียนบางกลุ่มที่พื้นฐานประวัติศาสตร์ไม่แน่น อาจเดาสุ่มโดยไม่ได้ใช้หลักการวิเคราะห์ ทำให้ไม่ได้กระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง

ข้อจำกัดของอุปกรณ์: หากเป็นเกมดิจิทัล อาจมีปัญหาเรื่องความเสถียรของอินเทอร์เน็ต หรือหากเป็นแผ่นป้ายกระดาษ ขนาดอาจเล็กเกินไปจนนักเรียนหลังห้องมองไม่ชัด

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

การเปลี่ยนจากการสุ่มเรียก เป็นการแบ่งกลุ่มย่อย (Small Groups) และให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่ง เพื่อให้ทุกคนมีส่วนรับผิดชอบต่อคะแนนกลุ่ม

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

กระบวนการกลุ่มและการสร้างสรรค์งานช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นายชิติสรรค์ ทยานนท์ปรีชากุล)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....1.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ในครั้งต่อไป

การใช้ Game-based Learning: การเปลี่ยนเนื้อหาประวัติศาสตร์ที่ดู "หนัก" ให้กลายเป็น "เกมเปิดภาพจับคู่" ช่วยลดกำแพงการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสนุกและจดจำภาพโบราณวัตถุ (Visual Memory) ควบคู่ไปกับชื่อแคว้นได้ดีกว่าการบรรยาย

การสร้างบรรยากาศเชิงรุก (Active Classroom): ครูสามารถกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการลุ้นแผ่นป้าย ทำให้เกิดความตื่นตัวตลอดคาบเรียน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การควบคุมลำดับการตอบ: เมื่อเป็นเกมที่ต้องชิงกันตอบ นักเรียนบางคนอาจส่งเสียงดังเกินไป หรือแย่งกันตอบจนทำให้เพื่อนที่ช้ากว่าขาดโอกาสในการคิด

ความสับสนในยุคสมัยที่ซ้อนทับ: นักเรียนบางส่วนยังสับสนเมื่อเจอภาพที่มีศิลปะใกล้เคียงกัน เช่น แคว้นละโว้กับแคว้นเขมรโบราณ ทำให้การจับคู่ผิดพลาดในประเด็นที่ละเอียดอ่อน

3. สิ่งที่ครูตองปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ใช้กติกาการยกมือ หรือใช้แอปพลิเคชันสุ่มเลขที่ เพื่อให้เกิดความยุติธรรมและกระจายโอกาสให้ครอบคลุมนักเรียนทั้งห้อง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงคทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

ใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) โดยให้คนที่ทำคะแนนเกมได้สูงสุดในรอบแรก เป็นกัปตันทีมช่วยติวและอธิบายเทคนิคการสังเกต "จุดเด่นของศิลปะ" ในแต่ละแคว้นให้กับเพื่อนที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....1.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 9 ธ.ค.2568 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหม่ต่อไป

การใช้สื่อดิจิทัลที่ทันสมัย (Canva Game): การออกแบบเกมที่สวยงาม มีสีสัน และมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ตั้งแต่ต้นคาบ

การสร้างความเชื่อมโยงเชิงสัญลักษณ์: การนำภาพโบราณสถาน (เช่น ปราสาทหินพิมาย) มาจับคู่กับชื่อแคว้น (เช่น มูลทศะ/เขมรโบราณ) ช่วยให้นักเรียนไม่ใช้วิธี "ท่องจำ" แต่ใช้การ "จดจำภาพหลักฐาน" แทน

บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน: การเปลี่ยนบทเรียนที่มักถูกมองว่าน่าเบื่อให้กลายเป็นความท้าทาย ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning อย่างเป็นธรรมชาติ

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ข้อจำกัดทางเทคนิค: หากเป็นการเล่นออนไลน์พร้อมกัน อาจเกิดปัญหาเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ต หรือหากเล่นบนหน้าจอเดียว นักเรียนที่อยู่หลังห้องอาจมองรายละเอียดของภาพขนาดเล็กใน Canva ไม่ชัดเจน

ทักษะการวิเคราะห์ขั้นสูง: นักเรียนบางคนจำ "คู่ภาพ" ได้จากเกม แต่อาจยังไม่เข้าใจ "ความเชื่อมโยง" หรือเหตุผลที่แคว้นนั้นๆ ตั้งอยู่ในภูมิภาคนั้นจริงๆ

การมีส่วนร่วมที่ไม่ทั่วถึง: ในกลุ่มใหญ่อาจมีนักเรียนเพียงไม่กี่คนที่แย่งกันตอบ ในขณะที่เพื่อนบางคนอาจเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

นอกจากจับคู่ภาพแล้ว ควรให้นักเรียนนำภาพที่จับคู่ได้ไปวางบน **Timeline** เพื่อให้เห็นลำดับก่อน-หลังของแต่ละแคว้น

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงคทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม **5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร**

วิธีการแก้ปัญหา: ใช้เทคนิค "Scaffolding" (การเสริมแรงเรียนรู้) โดยครูเพิ่ม "คำใบ้" (Clues) ที่เป็นลักษณะช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ในหน้าเกม Canva เพื่อช่วยกลุ่มที่ยังสับสน

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางสาวนิตยา แกนุ)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

PLC 05

แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 1

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน 18 ธ.ค.2568 เวลา 9.30 – 10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางมัลลิกา ทิพยมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

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

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหม่ตอไป

- การใช้สื่อทัศนภาพ: การใช้แผนที่ประกอบการสอนเพื่อให้เด็กเห็นที่ตั้งของแคว้นต่างๆ เช่น ทวารวดี (ภาคกลาง) หรือตามพรลิงค์ (ภาคใต้) ช่วยให้เนื้อหาที่เป็นนามธรรมดูจับต้องได้มากขึ้น

- การเล่าเรื่อง (Storytelling): การสอดแทรกตำนานหรือนิทานพื้นบ้านที่เชื่อมโยงกับชื่อเมือง ทำให้บทเรียนประวัติศาสตร์ไม่น่าเบื่อ

- ความเชื่อมโยงกับปัจจุบัน: การชี้ให้เห็นว่าร่องรอยของแคว้นโบราณเหล่านั้นกลายมาเป็นชื่อจังหวัดหรือประเพณีในปัจจุบัน

- การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านเกม ครูจัดให้มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

- การใช้สื่อดิจิทัลที่ทันสมัย (Canva Game): การออกแบบเกมที่สวยงาม มีสีสัน และมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ตั้งแต่ต้นคาบ

- การสร้างความเชื่อมโยงเชิงสัญลักษณ์: การนำภาพโบราณสถาน (เช่น ปราสาทหินพิมาย) มาจับคู่กับชื่อแคว้น (เช่น มูลทศะ/เขมรโบราณ) ช่วยให้นักเรียนไม่ใช้วิธี "ท่องจำ" แต่ใช้การ "จดจำภาพหลักฐาน" แทน

- การใช้ Game-based Learning: การเปลี่ยนเนื้อหาประวัติศาสตร์ที่ดู "หนัก" ให้กลายเป็น "เกมเปิดภาพจับคู่" ช่วยลดกำแพงการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสนุกและจดจำภาพโบราณวัตถุ (Visual Memory) ควบคู่ไปกับชื่อแคว้นได้ดีกว่าการบรรยาย

- การสร้างความตื่นตัว (Engagement): การใช้เกมเปิดภาพช่วยกระตุ้นความสนใจ (Curiosity) ทำให้นักเรียนอยากรู้วันนี้จะมีภาพอะไรซ่อนอยู่หลังแผ่นป้าย ช่วยดึงดูดเด็กหลังห้องให้เข้ามามีส่วนร่วมได้ดี

- การใช้สื่อ Visual รุกเร้าความจำ: การจับคู่ระหว่าง "ภาพโบราณสถาน/วัตถุ" กับ "ชื่อแคว้น" ช่วยให้นักเรียนเกิดการจดจำเชิงสัญลักษณ์ (Visual Memory) ได้ดีกว่าการอ่านแต่ตัวหนังสือ

- บรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก: การสร้างกติกาที่สนุกสนานทำให้ห้องเรียนไม่เครียด และเกิดการเรียนรู้ผ่านการลุ้นผลคะแนน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- ข้อจำกัดทางเทคนิค: หากเป็นการเล่นออนไลน์พร้อมกัน อาจเกิดปัญหาเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ต หรือหากเล่นบนหน้าจอเดียว นักเรียนที่อยู่หลังห้องอาจมองรายละเอียดของภาพขนาดเล็กใน Canva ไม่ชัดเจน

- ทักษะการวิเคราะห์ขั้นสูง: นักเรียนบางคนจำ "คู่ภาพ" ได้จากเกม แต่อาจยังไม่เข้าใจ "ความเชื่อมโยง" หรือเหตุผลที่แคว้นนั้นๆ ตั้งอยู่ในภูมิภาคนั้นจริงๆ

- การมีส่วนร่วมที่ไม่ทั่วถึง: ในกลุ่มใหญ่อาจมีนักเรียนเพียงไม่กี่คนที่แย่งกันตอบ ในขณะที่เพื่อนบางคนอาจเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์

- การควบคุมลำดับการตอบ: เมื่อเป็นเกมที่ต้องชิงกันตอบ นักเรียนบางคนอาจส่งเสียงดังเกินไป หรือแย่งกันตอบจนทำให้เพื่อนที่ช้ากว่าขาดโอกาสในการคิด

- ความสับสนในยุคสมัยที่ซ้อนทับ: นักเรียนบางส่วนยังสับสนเมื่อเจอภาพที่มีศิลปะใกล้เคียงกัน เช่น แคว้นละโว้กับแคว้นเขมรโบราณ ทำให้การจับคู่ผิดพลาดในประเด็นที่ละเอียดอ่อน

- การจัดการความวุ่นวาย: เมื่อเกมสนุกเกินไป นักเรียนอาจส่งเสียงดังหรือแย่งกันตอบจนทำให้ควบคุมชั้นเรียนได้ยากในบางช่วง

- ช่องว่างทางความรู้: นักเรียนบางกลุ่มที่พื้นฐานประวัติศาสตร์ไม่แน่น อาจเดาสุ่มโดยไม่ได้ใช้หลักการวิเคราะห์ ทำให้ไม่ได้กระบวนการเรียนรู้ที่แท้จริง

- ข้อจำกัดของอุปกรณ์: หากเป็นเกมดิจิทัล อาจมีปัญหาเรื่องความเสถียรของอินเทอร์เน็ต หรือหากเป็นแผ่นป้ายกระดาษ ขนาดอาจเล็กเกินไปจนนักเรียนหลังห้องมองไม่ชัด

- ความสับสนในชื่อเฉพาะ: นักเรียนมักจำสับสนระหว่างชื่อแคว้นที่มีความคล้ายกัน หรือช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวกันของแต่ละยุคสมัย

- จินตนาการที่จำกัด: สำหรับนักเรียนบางคน ประวัติศาสตร์เมื่อ 1,000 ปีก่อนดูไกลตัวเกินไป ทำให้ยากที่จะทำความเข้าใจโครงสร้างสังคมในสมัยนั้น

- ข้อจำกัดด้านเวลา: เนื้อหามีความละเอียดสูง (มีหลายแคว้นในหลายภูมิภาค) ทำให้การเจาะลึกบางแคว้นทำได้ไม่เต็มที่

- ความซับซ้อนของชื่อและช่วงเวลา: นักเรียนมักสับสนกับชื่อเฉพาะที่มีความคล้ายกัน หรือจำช่วงเวลาที่ซ้อนทับกันของแต่ละแคว้นไม่ได้

- หลักฐานที่ไกลตัว: โบราณสถานหรือโบราณวัตถุบางแห่งนักเรียนไม่เคยเห็นของจริง ทำให้จินตนาการภาพความรุ่งเรืองในอดีตได้ยาก

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้างและจะทำอย่างไร

- นอกจากจับคู่ภาพแล้ว ควรให้นักเรียนนำภาพที่จับคู่ได้ไปวางบน **Timeline** เพื่อให้เห็นลำดับก่อน-หลังของแต่ละแคว้น

- ใช้กติกาการยกมือ หรือใช้แอปพลิเคชันสุ่มเลขที่ เพื่อให้เกิดความยุติธรรมและกระจายโอกาสให้ครอบคลุมนักเรียนทั้งห้อง

- เปลี่ยนจาก "จำ" เป็น "จัดหมวดหมู่": * วิธีทำ: ใช้ตารางเปรียบเทียบ หรือผังมโนทัศน์ (Mind Map) แบ่งกลุ่มแคว้นตามภูมิภาค (เหนือ, กลาง, อีสาน, ใต้) เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์

- การเปลี่ยนจากการสุ่มเรียก เป็นการแบ่งกลุ่มย่อย (Small Groups) และให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาแข่ง เพื่อให้ทุกคนมีส่วนรับผิดชอบต่อคะแนนกลุ่ม

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงคทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

- เมื่อนำวิธีการแก้ปัญหา (เช่น การใช้เกมหรือแผนที่จำลอง) มาใช้ ผลที่ได้รับคือ: บรรยากาศในห้องเรียน: นักเรียนมีความตื่นตัวและสนุกกับการค้นหา "สมบัติ" หรือ "ร่องรอย" ของเมืองโบราณมากขึ้น

- ใช้เทคนิค "Timeline & Mapping" โดยให้นักเรียนช่วยกันนำป้ายชื่อแคว้นและภาพจำลองศิลปวัตถุไปติดลงบนแผนที่ไทยขนาดใหญ่

- กระบวนการกลุ่มและการสร้างสรรค์งานช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม

- ใช้เทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) โดยให้คนที่ทำคะแนนเกมได้สูงสุดในรอบแรก เป็นกัปตันทีมช่วยติวและอธิบายเทคนิคการสังเกต "จุดเด่นของศิลปะ" ในแต่ละแคว้นให้กับเพื่อนที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์

- วิธีการแก้ปัญหา: ใช้เทคนิค "Scaffolding" (การเสริมแรงเรียนรู้) โดยครูเพิ่ม "คำใบ้" (Clues) ที่เป็นลักษณะช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ในหน้าเกม Canva เพื่อช่วยกลุ่มที่ยังสับสน

- เหล่านี้เป็นวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนสนใจร่วมกิจกรรมมากขึ้น

เวลาที่ใชในการสะทอนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ .... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

วงรอบที่ 2

PLC 04(1)

การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่ 2

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 15 ม.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

เรื่องที่สอน โอวาท 3 การทำความดีจำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

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

ประเด็นนำสะท้อนกิจกรรมการเรียนรูก่อนนำไปใชสอน

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 ยังคงเน้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์เป็นสำคัญเช่นเดิม

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

- กิจกรรมในชั่วโมงที่ 2 เน้นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เล่นเกมจับคู่ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

- ชิ้นงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีเครื่องมือวัดผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

- วิธีการแก้ปัญหามีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหามากยิ่งขึ้น

สรุปเวลา 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ความดีจำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ตนเองทำได้ดี และควรรักษาไวใหมีตอไป

ครูมีการจัดลำดับขั้นตอนการสอนที่เน้นกระบวนการกลุ่มและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านเกม ช่วยให้นักเรียนจำยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งยังมีการวัดผลที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างเป็นระบบ

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ความเร็วและเวลาในการตัดสินใจ: นักเรียนบางคนมุ่งเน้นที่การ "จับคู่ให้เสร็จเร็วที่สุด" เพื่อเอาชนะในเกม จนละเลยการพิจารณารายละเอียดหรือความหมายของภาพหลักฐานทางประวัติศาสตร์

3. สิ่งที่ตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

หลังจากจับคู่ใน Canva ได้แล้ว ครูควรเพิ่มกิจกรรม "ถอดรหัสภาพ" โดยสุ่มถามนักเรียนว่า "ภาพนี้มีลักษณะเด่นอะไรที่บ่งบอกว่าเป็นแคว้นนี้?" เพื่อฝึกการสังเกตและวิเคราะห์

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงคทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

ควรใช้เทคนิค "เพื่อนช่วยเพื่อน" ในการเล่นเกม เพื่อลดช่องว่างทางการเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนที่เรียนช้าสามารถทำกิจกรรมได้ทันเวลา ผลลัพธ์ที่ได้คือพฤติกรรมบ่งชี้ความสามัคคีปรองดองในชั้นเรียนเพิ่มขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ในมีตอไป

การประยุกต์ใช้ EdTech: การใช้ Canva ออกแบบเกมจับคู่ (Matching Game) ที่มีสีสันและปฏิสัมพันธ์ ช่วยเปลี่ยนทัศนคตินักเรียนที่มีต่อวิชาประวัติศาสตร์

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

การควบคุมเวลา: กิจกรรมเกมมีความตื่นเต้นสูง ทำให้นักเรียนบางกลุ่มใช้เวลาในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันนานเกินไปจนกระทบช่วงสรุปบทเรียน

3. สิ่งที่ครูตองปรับให้ดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

การเชื่อมโยงความรู้จากเกมสู่ความเข้าใจเชิงวิเคราะห์

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรู้ในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การใช้เทคนิค "เพื่อนช่วยเพื่อน" (Peer Tutoring) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวนิตยา แกนุ)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

Creative Media: การใช้เกมจับคู่จาก Canva ช่วยเปลี่ยนเนื้อหาประวัติศาสตร์ที่ซับซ้อนให้ดูง่ายและน่าสนใจ

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

Time Management: การแข่งขันที่ตื่นเต้นทำให้ใช้เวลาในส่วนของเกมนานกว่าที่วางแผนไว้ จนเหลือเวลาสรุปบทเรียน (Debriefing) น้อย

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ควรเพิ่มแผนที่ฐาน (Base Map) ประกอบข้างๆ เกม เพื่อให้เด็กเห็นทั้ง "เวลา" และ "สถานที่" ไปพร้อมกัน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การนำตารางสรุปยุคสมัยมากางคู่กับเกม ช่วยให้นักเรียนลดความสับสนเรื่องช่วงปีพุทธศตวรรษได้ดีขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก

(นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

การใช้ Canva ออกแบบ Interface เกมได้สวยงาม ทันสมัย และมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ทันทีที่เริ่มคา

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ปัญหาทางเทคนิคเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน ทำให้ตัวเกมที่เป็นมัลติมีเดียแสดงผลช้าในบางช่วง ส่งผลให้จังหวะการสอนสะดุด

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ควรทำสื่อสำรองในรูปแบบออฟไลน์ (เช่น บัตรภาพ) ที่มีดีไซน์เดียวกับใน Canva เผื่อกรณีระบบขัดข้อง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การจัดกลุ่มแบบคละทักษะดิจิทัล ทำให้เพื่อนช่วยเพื่อนในการเข้าถึงสื่อได้รวดเร็วขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก

(นางอรุณพร วรรณมณี)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

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

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ตามแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนต้องศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือเรียนด้วยตนเอง และต้องมีทักษะในการจับประเด็นสำคัญจากการอ่าน หากในชั้นเรียนมีนักเรียนที่ยังมีปัญหาด้านการอ่านหรือการสรุปความ จะทำให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลล่าช้ากว่ากำหนด อุปสรรคนี้จะส่งผลกระทบต่อเนื่องไปยังขั้นตอนการสื่อสารและนำเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนกลุ่มที่เรียนช้าไม่สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีคุณภาพได้ทันเวลาตามเกณฑ์การประเมิน

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

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

อื่น ๆ ของสังคมได้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับจากการเรียนรู้ระดับความจำไปสู่ระดับการนำไปใช้และการประเมินค่าตามแนวคิดของ Bloom's Taxonomy

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การกำหนดบทบาทในกลุ่มให้ชัดเจน (คนเปิดภาพ, คนจดบันทึก, คนวิเคราะห์) ช่วยลดความวุ่นวายและทำให้ทุกคนมีหน้าที่

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นายชิติสรรค์ ทยานนท์ปรีชากุล)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

ในขั้นตอนสุดท้ายของแผน ครูได้ใส่กิจกรรมการประเมินตนเอง และการนำผลงานไปเผยแพร่ผ่านป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสะท้อนคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้และพฤติกรรมของตนเอง การตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่าจะนำความรู้ไปใช้ในครอบครัวและสังคมได้อย่างไร ช่วยขยายขอบเขตการเรียนรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติจริงในสังคม

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสนทนา การตอบคำถาม และการทำงานกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ต้องอาศัยสมาธิและการจดจ่อสูงเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของความคิด หากสภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความวุ่นวายหรือมีสิ่งรบกวนจากภายนอกโรงเรียน อาจทำให้นักเรียนเสียสมาธิในการทำกิจกรรม โดยเฉพาะในขั้นตอนการประเมินตนเองและการสะท้อนความรู้สึกหลังการเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หากนักเรียนขาดความจดจ่อ การสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกันในขั้นสุดท้ายอาจทำได้เพียงผิวเผิน

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

เพิ่มคำถามปลายเปิดหลังจากจับคู่ถูก เช่น "ถ้าแคว้นนี้ไม่ได้ตั้งอยู่ใกล้แม่น้ำ นักเรียนคิดว่าภาพในเกมจะเปลี่ยนไปอย่างไร

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การใช้เทคนิค "ถาม-ตอบ" หลังจบเกม ช่วยขยายผลการเรียนรู้จากความจำไปสู่การวิเคราะห์เหตุและผลได้ชัดเจนขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

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 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา สังคมศึกษา รหัส ส 14102

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางสาวมัลลิกา ทิพยมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

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

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไวใหมีตอไป

- ครูผู้สอนมีความโดดเด่นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ (Processing) ผ่านการใช้เกม

- ในขั้นสังเกตและรวบรวมข้อมูล ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ดีเยี่ยม โดยการใช้ชุดคำถามที่ใกล้ตัวและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของ

- ครูผู้สอนมีการระบุและจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมสมรรถนะหลักของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะสมรรถนะด้านการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม

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

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- Time Management: การแข่งขันที่ตื่นเต้นทำให้ใช้เวลาในส่วนของเกมนานกว่าที่วางแผนไว้ จนเหลือเวลาสรุปบทเรียน (Debriefing) น้อย

- ปัญหาทางเทคนิคเรื่องความเร็วอินเทอร์เน็ตในห้องเรียน ทำให้ตัวเกมที่เป็นมัลติมีเดียแสดงผลช้าในบางช่วง ส่งผลให้จังหวะการสอนสะดุด

- ตามแผนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนต้องศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือเรียนด้วยตนเอง และต้องมีทักษะในการจับประเด็นสำคัญจากการอ่าน หากในชั้นเรียนมีนักเรียนที่ยังมีปัญหาด้านการอ่านหรือการสรุปความ จะทำให้การดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนการรวบรวมข้อมูลล่าช้ากว่ากำหนด อุปสรรคนี้จะส่งผลกระทบต่อเนื่องไปยังขั้นตอนการสื่อสารและนำเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนกลุ่มที่เรียนช้าไม่สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีคุณภาพได้ทันเวลาตามเกณฑ์การประเมิน

- กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการสนทนา การตอบคำถาม และการทำงานกลุ่มอย่างต่อเนื่อง ต้องอาศัยสมาธิและการจดจ่อสูงเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของความคิด หากสภาพแวดล้อมในห้องเรียนมีความวุ่นวาย หรือมีสิ่งรบกวนจากภายนอกโรงเรียน อาจทำให้นักเรียนเสียสมาธิในการทำกิจกรรม โดยเฉพาะในขั้นตอนการประเมินตนเองและการสะท้อนความรู้สึกหลังการเรียน ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ หากนักเรียนขาดความจดจ่อ การสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกันในขั้นสุดท้ายอาจทำได้เพียงผิวเผิน

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

- การเชื่อมโยงความรู้จากเกมสู่ความเข้าใจเชิงวิเคราะห์

- ควรเพิ่มแผนที่ฐาน (Base Map) ประกอบข้างๆ เกม เพื่อให้เด็กเห็นทั้ง "เวลา" และ "สถานที่" ไปพร้อมกัน

- ควรทำสื่อสำรองในรูปแบบออฟไลน์ (เช่น บัตรภาพ) ที่มีดีไซน์เดียวกับใน Canva เผื่อกรณีระบบขัดข้อง

- ครูควรพัฒนาทักษะการใช้ชุดคำถามในชั้นเรียน โดยเพิ่มคำถามประเภท "ถ้าเกิดเหตุการณ์... นักเรียนจะ..." หรือ "ทำไมเราถึงต้อง..." ให้มากขึ้น แทนคำถามที่เน้นเพียงความจำหรือการระบุชื่อหลักธรรม การปรับปรุงนี้จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนฝึกการคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถเชื่อมโยงหลักธรรมโอวาท 3 เข้ากับมิติอื่น ๆ ของสังคมได้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยยกระดับจากการเรียนรู้ระดับความจำไปสู่ระดับการนำไปใช้และการประเมินค่าตามแนวคิดของ Bloom’s Taxonomy

- เพิ่มคำถามปลายเปิดหลังจากจับคู่ถูก เช่น "ถ้าแคว้นนี้ไม่ได้ตั้งอยู่ใกล้แม่น้ำ นักเรียนคิดว่าภาพในเกมจะเปลี่ยนไปอย่างไร

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

- การใช้เทคนิค "เพื่อนช่วยเพื่อน" (Peer Tutoring) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้

- การนำตารางสรุปยุคสมัยมากางคู่กับเกม ช่วยให้นักเรียนลดความสับสนเรื่องช่วงปีพุทธศตวรรษได้ดีขึ้น

- การจัดกลุ่มแบบคละทักษะดิจิทัล ทำให้เพื่อนช่วยเพื่อนในการเข้าถึงสื่อได้รวดเร็วขึ้น

- การกำหนดบทบาทในกลุ่มให้ชัดเจน (คนเปิดภาพ, คนจดบันทึก, คนวิเคราะห์) ช่วยลดความวุ่นวายและทำให้ทุกคนมีหน้าที่

- การใช้เทคนิค "ถาม-ตอบ" หลังจบเกม ช่วยขยายผลการเรียนรู้จากความจำไปสู่การวิเคราะห์เหตุและผลได้ชัดเจนขึ้น

เวลาที่ใชในการสะทอนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

วงรอบที่ 3

การสะท้อนคิดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน วงรอบที่ 3

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ก่อนเปิดชั้นเรียน 26 ก.พ.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส13101 เรื่องที่สอน

Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

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

ประเด็นนำสะท้อนกิจกรรมการเรียนรูก่อนนำไปใชสอน

1. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

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

2. การออกแบบจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

➢ จุดประสงค์การเรียนรู้ในชั่วโมงที่ 3 ยังคงเน้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์และเขียนเป็นสำคัญเช่นเดิม

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนออกแบบมีความสอดคล้องตามตัวชี้วัด

- กิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมกลุ่ม โดยมีกิจกรรมที่หลากหลายและต่อเนื่องกัน เพื่อช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจสถานการณ์และสามารถวิเคราะห์ เลือกพฤติกรรมที่เหมาะสมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา พร้อมทั้งเสนอความคิดเห็นและถ่ายทอดให้แก่สมาชิกภายในกลุ่มได้สะท้อนคิดกันภายในชั้นเรียน

4. ชิ้นงาน/ภาระงาน/การวัดประเมินผล สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้

- ชิ้นงานมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ มีเครื่องมือวัดผลที่หลากหลายและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

5. วิธีการแก้ปัญหาที่มีการวางแผนสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม

- วิธีการแก้ปัญหามีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสม ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรมให้สัมพันธ์กับเนื้อหามากยิ่งขึ้น

สรุปเวลา 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

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

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 10.30 – 11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

จำนวนผู้เข้าร่วมสะท้อนแผน จำนวน 6 คน ได้แก่

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ตนเองทำได้ดี และควรรักษาไวใหมีตอไป

การคัดเลือกคำถามใน Zeo Quiz ครอบคลุมสาระสำคัญของแต่ละภูมิภาคได้ครบถ้วน ทั้งทวารวดี หริภุญชัย และศรีวิชัย ทำให้ประวัติศาสตร์ดูมีโครงสร้างชัดเจน

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

เนื้อหาเรื่องปีพุทธศตวรรษในคำถามบางข้อมีความละเอียดเกินไป ทำให้นักเรียนใช้เวลาคิดนานและกดตอบไม่ทันเวลาที่กำหนดในควิซ

3. สิ่งที่ตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ควรเพิ่มการ "เกริ่นนำ" (Warm-up) ด้วยแผนที่ดินแดนไทยโบราณก่อนเริ่มควิซ เพื่อให้นักเรียนมีฐานข้อมูลในสมองก่อนเข้าสู่การแข่งขัน

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงคทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ซึ่งข้าพเจ้าได้ดำเนินการวัดและประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การนำสรุปย่อ (Infographic) มาเปิดให้ดูสั้นๆ ระหว่างข้อที่มีคนตอบผิดเยอะ ช่วยให้เด็กเข้าใจข้อบกพร่องของตนเองได้ทันที

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....3.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เรื่องที่สอน Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไวใหมีตอไป

ครูผู้สอนทำได้ดีในการนำ มาเป็นสื่อหลักเพื่อจำลองสถานการณ์ 10 ด่าน ช่วยให้นักเรียนเห็นผลลัพธ์ รูปแบบนี้ช่วยเปลี่ยนบทเรียนที่ซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องที่สนุกและน่าสนใจสำหรับนักเรียนชั้น ป.4 ช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางที่ควรรักษาไว้เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

ข้อจำกัดด้านเวลาในการดำเนินกิจกรรมเกม 10 ด่าน ซึ่งเวลาที่จำกัดนี้อาจทำให้นักเรียนไม่สามารถคิดวิเคราะห์เหตุและผลได้อย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจ หากครูต้องเร่งกิจกรรมให้จบด่าน อาจส่งผลให้การอภิปรายเพื่อเชื่อมโยงกับหลักศีล สมาธิ ปัญญา ทำได้เพียงผิวเผินและไม่บรรลุจุดประสงค์ด้านการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

การบริหารจัดการเวลาในขั้นปฏิบัติและสรุปผล เนื่องจากกิจกรรมเกมมีสถานการณ์ถึง 10 ด่าน ครูควรพิจารณาลดจำนวนด่านหรือเพิ่มเวลาในส่วนนี้ เพื่อให้นักเรียนมีเวลาวิเคราะห์เหตุผลและผลกระทบอย่างรอบคอบ ไม่เร่งรีบจนเกินไป การเพิ่มเวลาจะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้งตามเป้าหมายของสมรรถนะการคิดวิเคราะห์

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

ครูผู้สอนแก้ปัญหาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่เข้าใจยากสำหรับนักเรียนชั้น ป.4 โดยเปลี่ยนจากการท่องจำมาเป็นการใช้เกมเป็นสื่อหลัก วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปจริงและต้องฝึกตัดสินใจอย่างมีสติ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเห็นผลดี-ผลเสียของการเลือกพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน แทนการแค่ "รู้คำตอบที่ถูก" เพียงอย่างเดียว

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางสาวนิตยา แกนุ)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....3.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เรื่องที่สอน Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

การเลือกใช้ Zep Quiz ช่วยสร้างบรรยากาศ "E-Sports" ในห้องเรียน ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดีเยี่ยมกว่าการทำแบบฝึกหัดในกระดาษ

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

พบปัญหาเรื่องการเชื่อมต่ออุปกรณ์ในบางจุด และนักเรียนบางคนมุ่งแต่จะทำคะแนนให้เร็ว (Speed) จนไม่ได้อ่านโจทย์ให้ละเอียดก่อนตอบ

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ควรตั้งค่าระบบ "Redemption Question" หรือข้อแก้ตัวในตัวควิซ เพื่อให้นักเรียนที่ตอบผิดได้มีโอกาสทบทวนและซ่อมแซมความเข้าใจในข้อที่พลาดไป

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การจัดทีมแบบ "1 เครื่องต่อ 2 คน" ช่วยลดปัญหาอุปกรณ์ไม่เพียงพอ และทำให้เกิดการปรึกษากันก่อนกดตอบ

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....3.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เรื่องที่สอน Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

ครูใช้บุคลิกที่สนุกสนานและการพากย์ผลคะแนน (Leaderboard) ใน Zeo Quiz อย่างมีสีสัน ช่วยให้เด็กที่ไม่ชอบประวัติศาสตร์กลายเป็นสนุกไปกับบทเรียน

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

เสียงจากระบบเกมและเสียงเชียร์ของนักเรียนค่อนข้างดัง อาจรบกวนห้องข้างๆ และทำให้ช่วงที่ครูจะสรุปความรู้หลังจบข้อทำได้ลำบาก

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

เพิ่มกติกาการใช้เสียง หรือใช้สัญญาณมือ (Non-verbal Signal) ในการเรียกสมาธิเด็กกลับมาหลังจบแต่ละรอบการแข่งขัน

4.นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การใช้ระบบ "แต้มโบนัสความเงียบ" ช่วยให้การควบคุมชั้นเรียนมีประสิทธิภาพขึ้น นักเรียนรู้จักรอฟังคำสรุปจากครูมากขึ้น

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวอรุณพร วรรณมณี)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ .....ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....3.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เรื่องที่สอน Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

มีการใช้เชิงอรรถในคำถามของ Zep Quiz เพื่ออธิบายที่มาของคำตอบ ทำให้ไม่ใช่แค่การเดา แต่เป็นการเรียนรู้ผ่านตัวเลือกที่ถูกต้อง

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

กิจกรรมเน้นไปที่ทักษะความจำ (Recall) มากกว่าการคิดวิเคราะห์เชิงลึก (Higher-order Thinking) เกี่ยวกับสาเหตุการรุ่งเรืองและเสื่อมถอยของแคว้น

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

หลังจบเกม ควรมีกิจกรรม "Case Study" สั้นๆ เช่น ให้เด็กสวมบทบาทเป็นชาวเมืองในแคว้นนั้นๆ เพื่อเชื่อมโยงความรู้จากเกมสู่สถานการณ์จริง

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่มีสมาธิสั้น ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การตั้งคำถาม "ทำไม" (Why) หลังจากระบบเฉลยคำตอบในข้อสำคัญๆ ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิดวิเคราะห์มากกว่าแค่จำตัวเลือกได้

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นายชิติสรรค์ ทยานนท์ปรีชากุล)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

PLC 04(2)

การเปิดชั้นเรียน - สังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ ....3.... *(สำหรับ Buddy Teacher)*

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่เปิดชั้นเรียน 4 มี.ค.2569 เวลา 10.30-11.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

เรื่องที่สอน เรื่องที่สอน Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์

ประเด็นคำถามในการจัดการเรียนการสอน

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ใหมีตอไป

ครูใช้ Dashboard รายงานผลหลังจบเกมจาก Zep Quiz มาวิเคราะห์รายบุคคลได้ทันที ทำให้รู้ว่านักเรียนคนไหนยังอ่อนเรื่องแคว้นในภาคใด

2. สิ่งที่เป็นปญหาและอุปสรรคที่ทำใหการจัดกิจกรรมการเรียนรูในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

เกณฑ์คะแนนที่อิงกับความเร็ว (Time-based scoring) อาจทำให้เด็กที่เรียนรู้ช้าแต่แม่นยำรู้สึกท้อแท้เพราะคะแนนอยู่ท้ายตาราง

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

ควรมี "คะแนนความแม่นยำ" (Accuracy) แยกต่างหากจาก "คะแนนความเร็ว" เพื่อให้กำลังใจนักเรียนที่ใช้เวลาคิดอย่างรอบคอบ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

การมอบรางวัล "นักแม่นยำยอดเยี่ยม" (คนที่มีเปอร์เซ็นต์ตอบถูกสูงสุดโดยไม่สนความเร็ว) ช่วยสร้างขวัญกำลังใจให้เด็กกลุ่มเรียนช้าได้ดีมาก

เวลาที่ใช้ในการเปิดชั้นเรียนทั้งหมด 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ผู้บันทึก

(นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์)

ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ ผู้รับรอง

(นายดำรง มาตี๋)

ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

PLC 05

แบบสรุปการสะท้อนคิดหลังสังเกตชั้นเรียน วงรอบที่ 3

ชื่อทีม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

วันที่สะท้อนคิดหลังการสังเกตชั้นเรียน 12 มี.ค.2568 เวลา 9.30 – 10.30 น.

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน ครูมัลลิกา ทิพยมณี วิชา ประวัติศาสตร์ รหัส ส 14102

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางมัลลิกา ทิพยมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ	Buddy Teacher	ศิริพร
4	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิติสรรค์ ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	นายณัฐสิทธิ์ ธงยี่สิบสอง	Mentor	
9	นางสุนิทรา พรมมล	Expert	

1. สิ่งที่ครูผู้สอนทำได้ดี และควรรักษาไว้ในมีตอไป

- ครูผู้สอนทำได้ดีในการนำ มาเป็นสื่อหลักเพื่อจำลองสถานการณ์ 10 ด่าน ช่วยให้นักเรียนเห็นผลลัพธ์ รูปแบบนี้ช่วยเปลี่ยนบทเรียนที่ซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องที่สนุกและน่าสนใจสำหรับนักเรียนชั้น ป.4 ช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางที่ควรรักษาไว้เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเข้าถึงผู้เรียนได้ง่าย

- การเลือกใช้ Zep Quiz ช่วยสร้างบรรยากาศ "E-Sports" ในห้องเรียน ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดีเยี่ยมกว่าการทำแบบฝึกหัดในกระดาษ

- ครูใช้บุคลิกที่สนุกสนานและการพากย์ผลคะแนน (Leaderboard) ใน Zeo Quiz อย่างมีสีสัน ช่วยให้เด็กที่ไม่ชอบประวัติศาสตร์กลายเป็นสนุกไปกับบทเรียน

- มีการใช้เชิงอรรถในคำถามของ Zep Quiz เพื่ออธิบายที่มาของคำตอบ ทำให้ไม่ใช่แค่การเดา แต่เป็นการเรียนรู้ผ่านตัวเลือกที่ถูกต้อง

- ครูใช้ Dashboard รายงานผลหลังจบเกมจาก Zep Quiz มาวิเคราะห์รายบุคคลได้ทันที ทำให้รู้ว่านักเรียนคนไหนยังอ่อนเรื่องแคว้นในภาคใด

2. สิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ไม่เป็นไปตามเป้าหมาย

- ข้อจำกัดด้านเวลาในการดำเนินกิจกรรมเกม 10 ด่าน เนื่องจากแผนกำหนดเวลาขั้นปฏิบัติไว้เพียง 25 นาทีสำหรับการเล่นเกม AI Dhamma Quest ที่มีสถานการณ์ถึง 10 ด่าน พร้อมการประชุมกลุ่มและการโหวต ซึ่งเวลาที่จำกัดนี้อาจทำให้นักเรียนชั้น ป.3 ไม่สามารถคิดวิเคราะห์เหตุและผลได้อย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจ หากครูต้องเร่งกิจกรรมให้จบด่าน อาจส่งผลให้การอภิปรายเพื่อเชื่อมโยงกับหลักศีล สมาธิ ปัญญา ทำได้เพียงผิวเผินและไม่บรรลุจุดประสงค์ด้านการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง

- เสียงจากระบบเกมและเสียงเชียร์ของนักเรียนค่อนข้างดัง อาจรบกวนห้องข้างๆ และทำให้ช่วงที่ครูจะสรุปความรู้หลังจบข้อทำได้ลำบาก

- กิจกรรมเน้นไปที่ทักษะความจำ (Recall) มากกว่าการคิดวิเคราะห์เชิงลึก (Higher-order Thinking) เกี่ยวกับสาเหตุการรุ่งเรืองและเสื่อมถอยของแคว้น
เกณฑ์คะแนนที่อิงกับความเร็ว (Time-based scoring) อาจทำให้เด็กที่เรียนรู้ช้าแต่แม่นยำรู้สึกท้อแท้เพราะคะแนนอยู่ท้ายตาราง

3. สิ่งที่ครูตองปรับใหดีขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนรูของนักเรียนมีประเด็นใดบ้าง และจะทำอย่างไร

- การบริหารจัดการเวลาในขั้นปฏิบัติและสรุปผล เนื่องจากกิจกรรมเกมมีสถานการณ์ถึง 10 ด่าน ครูควรพิจารณาลดจำนวนด่านหรือเพิ่มเวลาในส่วนนี้ เพื่อให้นักเรียนมีเวลาวิเคราะห์เหตุผลและผลกระทบอย่างรอบคอบ ไม่เร่งรีบจนเกินไป การเพิ่มเวลาจะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ได้อย่างลึกซึ้งตามเป้าหมายของสมรรถนะการคิดวิเคราะห์

- ควรตั้งค่าระบบ "Redemption Question" หรือข้อแก้ตัวในตัวควิซ เพื่อให้นักเรียนที่ตอบผิดได้มีโอกาสทบทวนและซ่อมแซมความเข้าใจในข้อที่พลาดไป

- เพิ่มกติกาการใช้เสียง หรือใช้สัญญาณมือ (Non-verbal Signal) ในการเรียกสมาธิเด็กกลับมาหลังจบแต่ละรอบการแข่งขัน

- หลังจบเกม ควรมีกิจกรรม "Case Study" สั้นๆ เช่น ให้เด็กสวมบทบาทเป็นชาวเมืองในแคว้นนั้นๆ เพื่อเชื่อมโยงความรู้จากเกมสู่สถานการณ์จริง

- ควรมี "คะแนนความแม่นยำ" (Accuracy) แยกต่างหากจาก "คะแนนความเร็ว" เพื่อให้กำลังใจนักเรียนที่ใช้เวลาคิดอย่างรอบคอบ

4. นักเรียนบรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูในครั้งนี้จำนวนกี่คน

ในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ มีนักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งหมด 17 คน จากทั้งหมด 19 คน โดยนักเรียนที่ไม่บรรลุวัตถุประสงคการเรียนรูเป็นนักเรียนที่ไม่สนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

5. วิธีการแกปญหาที่นำมาใชในการจัดกิจกรรมการเรียนรูเกิดผลอย่างไร

- ครูผู้สอนแก้ปัญหาการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่เข้าใจยากสำหรับนักเรียนชั้น ป.4 โดยเปลี่ยนจากการท่องจำมาเป็นการใช้เกมเป็นสื่อหลัก วิธีนี้ช่วยให้นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปจริงและต้องฝึกตัดสินใจอย่างมีสติ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเห็นผลดี-ผลเสียของการเลือกพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน แทนการแค่ "รู้คำตอบที่ถูก" เพียงอย่างเดียว

- การจัดทีมแบบ "1 เครื่องต่อ 2 คน" ช่วยลดปัญหาอุปกรณ์ไม่เพียงพอ และทำให้เกิดการปรึกษากันก่อนกดตอบ

- การใช้ระบบ "แต้มโบนัสความเงียบ" ช่วยให้การควบคุมชั้นเรียนมีประสิทธิภาพขึ้น นักเรียนรู้จักรอฟังคำสรุปจากครูมากขึ้น

- การตั้งคำถาม "ทำไม" (Why) หลังจากระบบเฉลยคำตอบในข้อสำคัญๆ ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิดวิเคราะห์มากกว่าแค่จำตัวเลือกได้

- การมอบรางวัล "นักแม่นยำยอดเยี่ยม" (คนที่มีเปอร์เซ็นต์ตอบถูกสูงสุดโดยไม่สนความเร็ว) ช่วยสร้างขวัญกำลังใจให้เด็กกลุ่มเรียนช้าได้ดีมาก

เวลาที่ใชในการสะทอนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC

สรุปผลการดำเนินงานตามกระบวนการ PLC ที่ดำเนินการแก้ปัญหานักเรียน 3 วงรอบ

ชื่อทีม กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

โรงเรียนพุทธิโศภน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ วันที่ประชุมกำหนดปัญหา 13 พ.ย.2568

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

นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวนนักเรียน 19 คน

ชื่อครูผู้สอน นางมัลลิกา ทิพยมณี วิชาประวัติศาสตร์ รหัส ส14102

ชื่อผู้นำการสะท้อนการเปิดชั้นเรียน นางมัลลิกา ทิพยมณี

รายชื่อผู้ร่วมสะท้อนคิดหลังเปิดชั้นเรียน จำนวน 9 คน ได้แก่

ที่	ชื่อ - สกุล	บทบาทในทีม	ลายมือชื่อ
1	นางมัลลิกา ทิพยมณี	Model Teacher	
2	นางสาวนิตยา แกนุ	Buddy Teacher	
3	นางสาวศิริพร คิดเลิศล้ำ	Buddy Teacher	ศิริพร
4	นางสาวอรุณพร วรรณมณี	Buddy Teacher	
5	นายชิติสรรค์ ทยานนท์ปรีชากุล	Buddy Teacher	
6	นางสาวจิราภรณ์ พรมรัตน์	Buddy Teacher	
7	นางสาวศิริพร เตชนันต์	Administrator	
8	(ตองมีครูที่มีความเชี่ยวชาญ/ศน. เป็น Mentor อย่างน้อย 1 คน)	Mentor	
9	(ตองมีอาจารย มรภ. เป็น Expert อย่างน้อย 1 คน)	Expert	

1. สรุปการวิเคราะห์ปัญหาผู้เรียนเห็นร่องรอยการพัฒนาการผู้เรียน

1.1 ขอบข่ายของปัญหาที่พบ

- ข้อจำกัดด้านทักษะกระบวนการกลุ่มและการตัดสินใจร่วมกัน พบปัญหาในด้านการแบ่งบทบาทหน้าที่ ซึ่งบางกลุ่มสมาชิกยังต่างคนต่างทำงานและขาดการระดมสมองเพื่อหาข้อสรุปที่มีเหตุผลร่วมกัน อย่างไรก็ตาม ร่องรอยการพัฒนาเห็นได้จากความพยายามสื่อสารและโหวตคะแนนกลุ่มภายใต้เงื่อนไขเวลาที่จำกัดในเกม AI ซึ่งช่วยกระตุ้นสมรรถนะการแก้ปัญหาและการยอมรับฟังผู้อื่น

- กิจกรรมเน้นไปที่ทักษะความจำ (Recall) มากกว่าการคิดวิเคราะห์เชิงลึก (Higher-order Thinking) เกี่ยวกับสาเหตุการรุ่งเรืองและเสื่อมถอยของแคว้น

1.2 หลักฐานประจักษ์พยานของปัญหา

- บทสนทนาในกลุ่มเป็นลักษณะการบอกให้ทำ มากกว่าการตั้งคำถามว่า "ทำไม" หรือ "คิดเห็นอย่างไร"

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

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

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

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: ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์)*

เกณฑ์ระดับ: นักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับ "พอใช้ (2)"

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

❖ *วงรอบที่ 2 (*เมืองและแคว้นโบราณในดินแดนไทย*)*

เกณฑ์ระดับ: นักเรียนเริ่มขยับขึ้นสู่ระดับ "ดี (3)" มากขึ้น

พัฒนาการ: นักเรียนเริ่มเข้าใจการใช้แผนภาพความคิด (Mind Map) เพื่อวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ การทำงานกลุ่มเริ่มมีบทบาทชัดเจนขึ้นเฉพาะหัวหน้ากลุ่ม แต่สมาชิกบางส่วนยังไม่ครบถ้วนในการปฏิบัติงานร่วมกัน

❖ *วงรอบที่ 3 (*Zep Quiz พิชิตการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ฯ*)*

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	เดาคำตอบ	ถูกต้องส่วนใหญ่	ถูกต้องทุกข้อ
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 "เต้ย" และแผนที่ 2 ใช้การวาดภาพระบายสี แต่ในแผนที่ 3 ครูได้ยกระดับโดยใช้ เกม Zep Quiz 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 นักเรียนสามารถเขียนอธิบายเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ ได้อย่างมีเหตุผล แสดงถึงสมรรถนะการคิดขั้นสูงและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

3. ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ตามเกณฑ์การประเมิน (Rubric Score)

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

- การประเมินตนเองและจิตสาธารณะ ในช่วงท้ายของแผนที่ 3 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนพฤติกรรมตนเองว่าวันนี้รักษาศีลข้อใดได้บ้าง ซึ่งผู้สังเกตเห็นว่าเป็นจุดแข็งที่ควรรักษาไว้ เพราะช่วยเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวันเพื่อประโยชน์ต่อสังคม

4. สิ่งที่ครูผู้สอนได้รับจากการสังเกต (Feedback)

- การบริหารจัดการเวลา ผู้สังเกตให้ความเห็นว่ากิจกรรมเกม 10 ด่านในแผนที่ 3 มีความท้าทายเรื่องเวลาที่จำกัด ครูจึงต้องพัฒนาทักษะการควบคุมบรรยากาศเพื่อให้ช่วงการสะท้อนคิดมีคุณภาพสูงสุด

- ความยืดหยุ่นทางเทคโนโลยี การนำ AI มาใช้ได้รับคำชมด้านนวัตกรรม แต่ครูได้รับข้อแนะนำให้เตรียมแผนสำรองกรณีระบบขัดข้อง เพื่อให้การเรียนรู้ลื่นไหลต่อเนื่อง

สรุปภาพรวม การเปิดชั้นเรียนทั้ง 3 แผน แสดงให้เห็นถึงร่องรอยการพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ จากการเรียนแบบบรรยายและทำใบงานธรรมดา สู่การเรียนรู้โดยใช้ AI เป็นสื่อนำทาง ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในประวัติศาสตร์ไทยมากขึ้น

4. สรุปปัญหาที่แก้มีกี่ปัญหา กระบวนการแก้ปัญหาที่เป็นรูปธรรมมีกลยุทธ์อย่างไร

4.1 สรุปปัญหา

1. ปัญหาด้านการคิดวิเคราะห์

- การอธิบายเหตุผลแบบ "เดายุคสมัยทางประวัติศาสตร์

2. ปัญหาด้านกระบวนการทำงานกลุ่ม

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

- การมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียม บ่อยครั้งที่มีการปฏิบัติงานร่วมกันไม่ครบทุกคน หรือบทบาทหน้าที่ตกไปอยู่ที่หัวหน้ากลุ่มเพียงคนเดียว ซึ่งส่งผลเสียต่อการระดมสมองเพื่อตัดสินใจในสถานการณ์ที่ต้องใช้เหตุผลอย่างรวดเร็ว

3. ปัญหาด้านการบริหารจัดการเวลา

- เวลาในการวิเคราะห์ที่จำกัด โดยเฉพาะในแผนที่ 3 ซึ่งใช้เกม ที่กำหนดเวลาประชุมกลุ่มเพียง 20-30 วินาทีต่อด่าน เวลาที่น้อยเกินไปอาจทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์เชิงลึก แต่เป็นการรีบตัดสินใจเพื่อให้ทันเวลาโหวตเท่านั้น

4. ปัญหาด้านเทคนิคและสิ่งแวดล้อม

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

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

4.2 กระบวนการแก้ปัญหา

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

เวลาที่ใช้ในการสะทอนคิดหลังเปิดชั้นเรียน 1 ชั่วโมง 0 นาที

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก
(นางมัลลิกา ทิพยมณี)
ครูโรงเรียนพุทธิโศภน

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง
(นายดำรง มาตี๋)
ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภน

ภาพการปฏิบัติกิจกรรม PLC