

แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นายจุมพล บุญมี โรงเรียน ตำบล
รายวิชา ประวัติศาสตร์สากล ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ อารยธรรมตะวันตกสมัยโบราณ เวลา 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10 เรื่อง อารยธรรมอียิปต์ เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

อียิปต์โบราณเป็นหนึ่งในอารยธรรมที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ตั้งอยู่ในบริเวณแม่น้ำไนล์ทางตอนเหนือของทวีปแอฟริกา สถาปัตยกรรมรูปแบบพีระมิดเป็นมรดกทางอารยธรรมที่เป็นสัญลักษณ์ความรุ่งเรืองในอดีตของอารยธรรมซึ่งแฝงไปด้วยแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย

2. มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบันในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่องตระหนักถึงความสำคัญและสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ตัวชี้วัด

ส 4.2 ม.4-6/1 วิเคราะห์อิทธิพลของอารยธรรมโบราณและการติดต่อระหว่างโลกตะวันออกกับโลกตะวันตกที่มีผลต่อพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของโลก

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทักษะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ เขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่านฟังหรือดูด้วยภาษาของตนเองพร้อมยกตัวอย่างประกอบได้

2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้ จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญและเปรียบเทียบข้อมูลในบริบทต่าง ๆ

3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 2 เรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

พฤติกรรมบ่งชี้ มีทักษะในการแสวงหา ความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

5. เป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

สืบค้นความรู้อารยธรรมโบราณจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ถูกต้องและระบุความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูล โดยเขียนถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจของมรดกทางอารยธรรม พร้อมยกตัวอย่างประกอบสอดคล้องกับเรื่องที่ถ่ายทอด และสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ ที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างสมเหตุสมผล

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายและสรุปความรู้อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ได้ (K)
2. เขียนวิเคราะห์ผลงานที่สำคัญของอารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ (S)
3. มีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับอารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ (A)

7. เนื้อหาสาระ

อารยธรรมอียิปต์ (อารยธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์)

- ที่ตั้งของอารยธรรมอียิปต์
- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเจริญของอารยธรรม
- ผลงานที่สำคัญของอารยธรรมอียิปต์

8. สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

- 1) ภาพผลงานที่สำคัญของอารยธรรมอียิปต์
- 2) บัตรคำเกม “อียิปต์”
- 3) หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ประวัติศาสตร์ ม. 4-6 สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์
- 4) แหล่งข้อมูลจาก Internet

9. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน)

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งตัวชี้วัดช่วงชั้นและจุดประสงค์การเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

2. ครูให้นักเรียนดูภาพพีระมิด แล้วถามว่าเกี่ยวข้องกับการอารยธรรมอียิปต์อย่างไร
ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นโดยครูใช้คำถามดังนี้

- อารยธรรมอียิปต์นอกจากจะมีความเจริญด้านสถาปัตยกรรมแล้วยังมีความเจริญทางด้านใดบ้าง

(ตัวอย่างคำตอบ การประดิษฐ์ตัวอักษร และวิทยาการความรู้ต่าง ๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน

3. นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลโดยศึกษาประวัติความเป็นมาและความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมอียิปต์ โดยครูกำหนดหัวข้อประเด็นสำคัญให้นักเรียนศึกษาสืบค้นข้อมูลดังต่อไปนี้

- ที่ตั้งของอารยธรรมอียิปต์
- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเจริญของอารยธรรม
- ผลงานที่สำคัญของอารยธรรมอียิปต์

4. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 8 กลุ่ม จากนั้นนำนักเรียนทุกคนเล่นเกม “อีหิบบ” โดยแจกบัตรกับรูปภาพทั้งหมด 10 ชุด ซึ่งบัตรค่านั้นคือรูปภาพและคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับผลงานที่สำคัญในอารยธรรมอียิปต์ โดยครูแบ่งการเล่นออกเป็น 3 รอบ ดังนี้

รอบที่ 1 ให้นักเรียนจับคู่รูปภาพกับข้อความที่เป็นภาษาอังกฤษ ให้สัมพันธ์กัน

รอบที่ 2 ครูอ่านคำใบ้เกี่ยวกับผลงานสำคัญในอารยธรรมอียิปต์ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยกรูปภาพที่คิดว่าตรงกับคำใบ้ และบอกชื่อของผลงานให้ถูกต้อง

รอบที่ 3 ครูให้นักเรียนจัดหมวดหมู่ของรูปภาพผลงานสำคัญในอารยธรรมอียิปต์ให้เป็นหมวดหมู่เดียวกันในแต่ละประเภท

5. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายรูปภาพต่าง ๆ ว่ามีเหตุผลที่ถูกต้องเหมาะสมมากน้อยเพียงใดหลังจากที่ได้อภิปรายจบแล้ว ครูให้นักเรียนเขียนถ่ายทอดความรู้ด้วยการปฏิบัติกิจกรรมในใบงาน เรื่องอารยธรรมอียิปต์

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

6. ครูให้นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ดังนี้

- “อียิปต์เป็นของขวัญจากแม่น้ำไนล์” (*Egypt is the gift of the Nile*) เนื่องจากลักษณะที่ตั้งของอียิปต์และสภาพภูมิศาสตร์ในลุ่มแม่น้ำไนล์มี อิทธิพลต่อการดำรงชีวิต และการสร้างสรรค์อารยธรรมอียิปต์

7. ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นโดยครูใช้คำถามท้าทายดังนี้

- นักเรียนคิดว่าความรุ่งเรืองของอารยธรรมอียิปต์ส่วนใดที่มีประโยชน์ต่อการนำมาใช้กับนักเรียนมากที่สุด

10. การวัดและประเมินผล

10.1 การประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้

รายการ	ภาระงาน/ ชิ้นงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การ ให้คะแนน	เกณฑ์ การผ่าน
ด้านความรู้ - นักเรียนอธิบาย และสรุปความรู้อารย ธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ได้ (K)	- บัตรคำ เกม “อียิปต์”	- ตรวจสอบคำตอบ	คำถาม/คำตอบ	- ตอบถูกให้ 1 ตอบผิดให้ 0	- ผลคะแนน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50
ด้านทักษะ กระบวนการ - นักเรียนเขียน วิเคราะห์ผลงานที่ สำคัญของอารย ธรรมลุ่มแม่น้ำไนล์ (S)	- ใบงาน เรื่อง อารยธรรมอียิปต์	- ตรวจสอบใบงาน	- แบบประเมิน ชิ้นงาน	- มีคุณภาพตาม ตามเกณฑ์ การประเมิน	- ระดับ คุณภาพดี ขึ้นไป
ด้านคุณธรรม จริยธรรม - นักเรียนมีความ สนใจศึกษาเกี่ยวกับ อารยธรรมลุ่มแม่น้ำ ไนล์ (A)	- ใบงาน เรื่อง อารยธรรมอียิปต์	- สังเกตความมี วินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการ ทำงาน	- แบบประเมิน คุณลักษณะอัน พึงประสงค์	- แสดง พฤติกรรม ตามเกณฑ์ การประเมิน	- ระดับ คุณภาพดี ขึ้นไป

10.2 การประเมินสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นประเมิน	ภาระงาน/ ชิ้นงาน	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การให้ คะแนน	เกณฑ์การผ่าน
----------------	---------------------	---------	---------------	----------------------	--------------

สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน 1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการ การสื่อสาร 2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการ การคิด 3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการ การใช้ทักษะชีวิต	- บัตรคำ เกม “อียิป” - ใบงาน เรื่อง อารยธรรม อียิปต์	- ตรวจ คำตอบ - ตรวจใบงาน	คำถาม/คำตอบ - แบบประเมิน ชิ้นงาน	- ตอบถูกให้ 1 ตอบผิดให้ 0 - มีคุณภาพตาม ตามเกณฑ์ การประเมิน	- ผลคะแนน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50 - ระดับ คุณภาพดีขึ้น
คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการ ทำงาน 3. มีวินัย	- บัตรคำ เกม “อียิป” - ใบงาน เรื่อง อารยธรรม อียิปต์	- ตรวจ คำตอบ - สังเกตความ มีวินัย ใฝ่ เรียนรู้ มุ่งมั่น ในการทำงาน	คำถาม/คำตอบ - แบบประเมิน คุณลักษณะอันพึง ประสงค์	- ตอบถูกให้ 1 ตอบผิดให้ 0 - แสดงพฤติกรรม ตามเกณฑ์ การประเมิน	- ผลคะแนน ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50 - ระดับคุณภาพ ดีขึ้นไป

บัตรคำ

Hieroglyphic

Pharaoh

Papyrus

Pyramid

Giza

Mummy

Sphinx

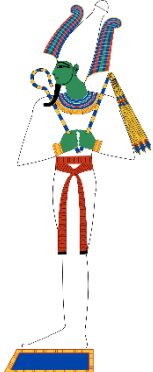
Osiris

Rosetta

Book of the Dead

เกม “อีหีบ”

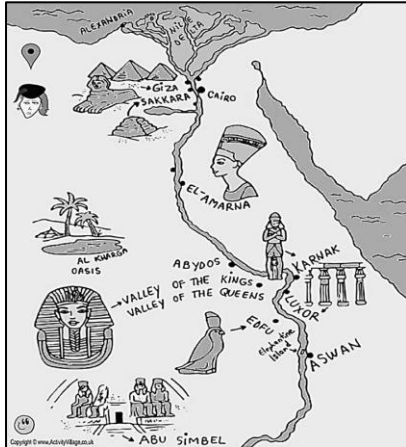
	Hieroglyphic	อักษรโบราณที่ประกอบด้วยรูปภาพ เชื่อกันว่าเป็น “คำพูดศักดิ์สิทธิ์” จากเทพเจ้า
	Pharaoh	ตำแหน่งพระเจ้าแผ่นดินอียิปต์ โบราณทุกราชวงศ์
	Papyrus	ตัดลำต้นออกเป็นท่อนๆ ปอกเปลือก แผ่ให้เห็นเยื่อไม้ จากนั้นฝานตาม ความยาวเป็นแผ่นบาง ๆ รีดไปรีดมา จนแห้ง เสร็จแล้วก็นำมาสานแล้ว นำไปตากแดดอีก 1 วัน
	Pyramid	สิ่งก่อสร้างฐานเป็นทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ละด้านจะเป็นหน้าสามเหลี่ยม ประกอบกันสี่ด้าน
	Giza	ตั้งตระหง่านสามอันใหญ่โต สร้างขึ้น ในสมัยฟาโรห์คูฟู

	Mummy	การรักษาสภาพของศพเพื่อรอการกลับคืนร่างของวิญญาณผู้ตาย *ฟาโรห์คือตอนที่มีชีวิตอยู่ มัมมี่คือตอนฟาโรห์ตายแล้ว
	Sphinx	สัตว์ที่ชาญฉลาด มีพลังเพื่อปกป้องพระศพและทรัพย์สินสมบัติภายในพีระมิด
	Osiris	เป็นบุรุษเพศ มีกายสีเขียว กายเบื้องล่างพันผ้าห่อศพลงมงกุฎประดับขนนกกระจอกเทศ หัตถ์ทั้งสองถือตะขอกับไม้หวดข้าว เทพแห่งชีวิตหลังความตาย
	Rosetta	หินแกรนิตสีเทาเข้ม กุญแจไขความลับแห่งอียิปต์
	Book of the Dead	ใบเบิกทางที่จะนำดวงวิญญาณของผู้ตายไปสู่ดินแดนอันเป็นที่อยู่ของเทพเจ้า



เรื่อง อารยธรรมอียิปต์

ตอนที่ 1 จงเติมคำในช่องว่าง



1. เฮโรโดตัส นักปราชญ์ชาวกรีก กล่าวยกย่องว่า “Egypt is the gift of the Nile” แปลว่า อียิปต์เป็น.....จาก.....

เพราะ.....

2. ทำเลที่ตั้งอันเป็นปราการธรรมชาติช่วยป้องกันการรุกรานของศัตรูได้คือ.....

3. ศาสนา/ความเชื่อ

- ฟาโรห์ (Pharaoh)
- มัมมี่ (Mummy)
- พีระมิด (Pyramid)
- คัมภีร์มรณะ (Book of the Dead).....
- เทพโอซิริส (Osiris).....

4. ความเจริญด้านภาษา/การเขียน

- ตัวอักษร.....
- กระดาษปาปิรุส (Papyrus).....

5. ความเจริญด้านวิทยาศาสตร์

- ดาราศาสตร์.....
- ปฏิทิน.....

6. ความเจริญด้านคณิตศาสตร์/เรขาคณิต

- ผลงานที่เป็นตัวบ่งชี้.....

7. ความเจริญทางการแพทย์

- ผลงานที่เป็นตัวบ่งชี้.....

8. พีระมิดขนาดใหญ่ที่สุด.....

9. ประติมากรรมที่มีชื่อเสียง.....

10. การชลประทาน.....



ตอนที่ 2 อ่านข้อความด้านล่าง แล้วเติมคำตอบลงในช่องว่างให้สัมพันธ์กัน

		1				8					
										9	
									3		
		2									
	6										
			7					10			
4											
						5					

แนวนอน ➡

แนวตั้ง ⬆

- ตัวอักษรอีิปต์โบราณ
- สุสานขนาดใหญ่สร้างขึ้นเพื่อเก็บพระศพของฟาโรห์
- การรักษาสภาพศพเพื่อรอการกลับคืนร่างของวิญญาณผู้ตาย
- ผู้ปกครองสูงสุดของอีิปต์
- เมืองอันเป็นที่ตั้งของมหาพีระมิด ตั้งอยู่ใกล้กรุงไคโร
- กระดาษที่ถูกผลิตและคิดค้นโดยชาวอีิปต์โบราณ

4. จารึกหินสีดำเขียนด้วยอักษรไฮโรกลิฟิกอักษร
เดโมติก และอักษรคอปติก
5. รูปแกะสลักหินขนาดใหญ่มีลำตัวเป็นสิงโตและ
หัวเป็นมนุษย์
9. คู่มือปฏิบัติตนหลังจากเสียชีวิต และเป็น
วรรณกรรมชิ้นสำคัญของอียิปต์
10. สุริยเทพที่ได้รับการนับถือเพียงองค์เดียวใน
สมัยฟาโรห์อัคเคนาตัน



บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้

นักเรียนร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจ พัฒนาการของอารยธรรมอียิปต์โบราณโดยปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้นผ่านเกณฑ์

นักเรียนร้อยละ 20 มีความรู้ความเข้าใจ พัฒนาการของอารยธรรมอียิปต์โบราณโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดขึ้นโดยต้องมีครูอธิบายเพิ่มเติมจนผ่านกิจกรรม

ด้านทักษะ/กระบวนการ

นักเรียนเกิดกระบวนการสืบค้นความรู้อารยธรรมโบราณจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง และเขียนระบุความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูล โดยถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจของมรดกทางอารยธรรม พร้อมยกตัวอย่างประกอบสอดคล้องกับเรื่องที่ถ่ายทอดโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านคุณลักษณะ

นักเรียนทุกคนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน มีความสามัคคีในการปฏิบัติกรรรมร่วมกัน มีความสนใจศึกษาหาความรู้โดยสามารถเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ ที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างสมเหตุสมผล

ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

มีนักเรียนจำนวนหนึ่ง ยังไม่มีใบงานหรือเอกสารประกอบการเรียน จึงต้องดูกับเพื่อน และเขียนลงสมุดบันทึกประจำวิชา

แนวทางแก้ไข : วางเงื่อนไข ข้อตกลงในการนำเอกสารประกอบการเรียนมาด้วยทุกครั้ง

ข้อเสนอแนะ

ให้นักเรียนได้ลองสร้างสถานการณ์ขึ้นเอง โดยกำหนดรูปแบบของกิจกรรมเกมอียิป แล้วเปลี่ยนกันแลกเปลี่ยนประเด็นในการเล่นแต่ละครั้ง

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นายจุมพล บุญมี)

วันที่ 5 กันยายน 2566

ภาพกิจกรรม



