

แบบฟอร์มแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล.....นางสาววิชญา สาทิโต.....โรงเรียน.....ราชภัฏบ้านรา้ง.....

รายวิชา.....คณิตศาสตร์.....ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ 1.....

ชื่อหน่วยการเรียนรู้.....เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติและรูปเรขาคณิตสามมิติ.....เวลา.....5.....ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่.....1.....เรื่อง.....การจำแนกรูปเรขาคณิตสองมิติ.....เวลา.....2.....ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

รูปเรขาคณิตสองมิติเป็นรูปปิด มีความกว้างและความยาว แต่ไม่มีความหนาหรือความลึก เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี

2. มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจและวิเคราะห์รูปเรขาคณิต สมบัติของรูปเรขาคณิต ความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิต และทฤษฎีบททางเรขาคณิต และนำไปใช้

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน

พฤติกรรมบ่งชี้ 1. ผู้เรียนสามารถจำแนกข้อมูลจัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล และเปรียบเทียบข้อมูลในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัวได้

2. ผู้เรียนสามารถระบุรายละเอียดคุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัวได้

2) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ และ กระบวนการที่หลากหลายมาสร้างชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องมือ และสามารถนำมาแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสมได้

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

2) ใฝ่เรียนรู้

5. เป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ (เฉพาะแผนนี้)

สามารถจำแนกรูปเรขาคณิตสองมิติ ตามสมบัติของรูปเรขาคณิต และความสัมพันธ์ระหว่างรูปเรขาคณิต กับสิ่งของในชีวิตประจำวันได้

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะ และจำแนกรูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี (K)
- 2) นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูปเรขาคณิต กับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ (P)
- 3) นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้และมีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

7. เนื้อหาสาระ

- 1) การจำแนกรูปเรขาคณิตสองมิติ
 - สามเหลี่ยม เป็นเส้นตรงทั้งหมด มีมุม 3 มุม มีด้าน 3 ด้าน
 - สี่เหลี่ยม เป็นเส้นตรงทั้งหมด มีมุม 4 มุม มีด้าน 4 ด้าน
 - วงกลม มีเส้นโค้งเป็นวงกลม ไม่มีมุม ไม่มีด้าน
 - วงรี เป็นเส้นโค้งทั้งหมด มีเส้นโค้งเป็นวงรีคล้ายไข่ ไม่มีมุมไม่มีด้าน
- 2) การจำแนกรูปเรขาคณิตสองมิติในชีวิตประจำวัน

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) บัตรภาพ รูปเรขาคณิตสองมิติ และรูปเรขาคณิตสามมิติ
- 2) รถไฟขบวน – ผจญภัยกับรูปร่างต่างๆ | BOB THE TRAIN – ADVENTURE WITH SHAPES
https://www.youtube.com/watch?v=UoXRk_rPZeQ
- 3) สิ่งของต่างๆ ที่อยู่ในห้องเรียน เช่น หน้าปัดนาฬิกา กล้องนม โตะ เก้าอี้ ขวดกาว ทีวี กระดาน แผ่นซีดี

9. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- 1) ใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ
- 2) ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจากรูปเรขาคณิต

10. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : รูปแบบการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 4MAT)

ชั่วโมงที่ 1

- 1) ครูทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง

ขั้นที่ 1 สร้างประสบการณ์

- 2) นักเรียนร้องเพลง รถไฟขบวน ผจญภัยกับรูปร่างต่างๆ จาก you tube https://www.youtube.com/watch?v=UoXRk_rPZeQ) ทำท่าประกอบ และสังเกตรูปร่างต่างๆ ที่ปรากฏ ใน you tube

“ฉันคือรถไฟรูปทรง ปูน ปูน ปูน ฉันคือรถไฟรูปทรง

นายวงกลม นายวงกลม คุณหมุน หมุนไป หมุนมา คุณหมุนได้บนสนามหญ้า และคุณหมุนได้รอบตัวเอง (ซ้ำ)

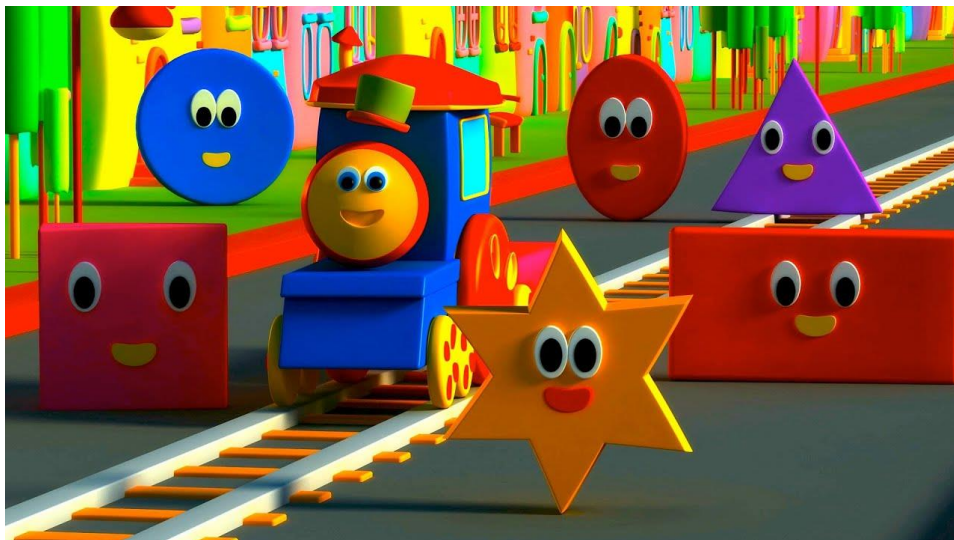
คุณสี่เหลี่ยม จัตุรัส อรุณสวัสดิ์ สบายดีหรือป่าว ดูแลสี่ด้านให้ดี และมุมทั้งสี่ด้วยละ (ซ้ำ)

นายสามเหลี่ยม นายสามเหลี่ยม หน้าตาเหมือนพีระมิด คุณจะไม่ขึ้นไปกับเราหรือไม๊ ดูอย่างนายจตุรัสสิ (ซ้ำ)

นายดวงดาว นายดวงดาว เหมือนมองท้องฟ้าหรือไร คีนี่เพื่อนคุณมากมาย แต่มันแสนไกลเหลือเกิน (ซ้ำ)
นายผีนผ้า นายผีนผ้า เรามาสนุกกันมัย รถของฉันสะดวกสบาย และมีรูปร่างเหมือนคุณ (ซ้ำ)
นายวงรี นายวงรี สวัสดิ์ คุณเป็นอย่างไร บนรถมีเพื่อนมากมาย เชิญคุณไปด้วยกันสิ (ซ้ำ) บ้าย บาย เด็ก ๆ”

3) นักเรียนตอบคำถาม โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

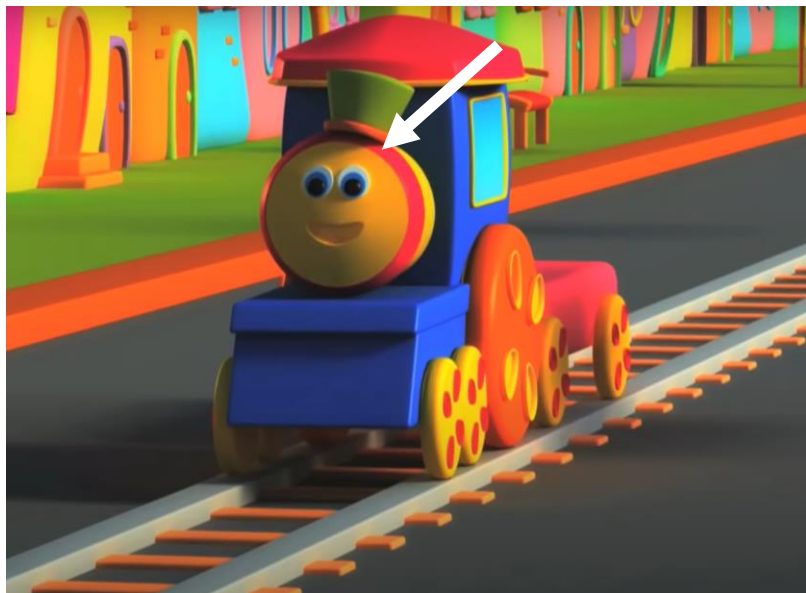
3.1) “จากเพลง รถไฟขี้อูบ ผจญภัยกับรูปร่างต่างๆ นักเรียนสังเกตเห็นรูปร่างอะไรบ้าง” (นักเรียนตอบ สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม วงรี ดวงดาว)



3.2) นักเรียนเชื่อมโยงรูปภาพจากเพลง รถไฟขี้อูบ ผจญภัยกับรูปร่างต่างๆ เหมือนกับวัสดุหรือสิ่งของในห้องเรียน โดยใช้คำถามดังนี้ “หัวรถไฟมีรูปร่างเหมือนอะไรบ้าง (วงกลม)



3.3) นักเรียนเชื่อมโยงรูปภาพจากเพลง รถไฟขี้อับ ผจญภัยกับรูปร่างต่างๆ เหมือนกับวัสดุหรือสิ่งของในห้องเรียน โดยใช้คำถามดังนี้ “หน้าตาของรถไฟรูปร่างเหมือนอะไรบ้าง (สีเหลี่ยม)



ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ประสบการณ์

4) นักเรียนเชื่อมโยงรูปภาพจากเพลง รถไฟบ๊อบ ผจญภัยกับรูปร่างต่างๆ เหมือนกับวัสดุหรือสิ่งของในห้องเรียน โดยใช้คำถามดังนี้ “ล้อรถไฟรูปร่างเหมือนอะไรบ้าง (วงกลม)”

5) นักเรียนรู้หรือไม่ ว่ารูปร่างๆ นั้น ทางคณิตศาสตร์ เราเรียกว่าอะไร (ไม่รู้ค่ะ/ไม่รู้ครับ)
ครูแจ้งนักเรียนว่า รูปร่างกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทางคณิตศาสตร์เรียกว่า รูปเรขาคณิตสองมิติ

ขั้นที่ 3 ปรับประสบการณ์

6) นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน

7) นักเรียนส่งตัวแทน กลุ่มละ 1 คน มารับบัตรภาพรูปเรขาคณิตที่กำหนด 4 รูป แล้วนำไปติดที่กระดานดำ โดยเว้นระยะห่างเท่าๆ กัน แล้วกลับไปยังกลุ่มของตัวเอง

8) นักเรียนทุกคนภายในกลุ่มช่วยกันสังเกตบัตรภาพรูปเรขาคณิตที่กำหนด ทั้ง 4 รูป เพื่อเตรียมตัวเล่นเกมส์ จำแนกรูปเรขาคณิต

9) นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทน มารับบัตรภาพสิ่งของต่าง ๆ พิจารณาบัตรภาพ แล้วชูขึ้นพร้อมกับนำบัตรภาพนั้นไปเปรียบเทียบกับบัตรภาพรูปเรขาคณิตที่กำหนด ทั้ง 4 รูป ถ้าบัตรภาพนั้นเหมือนบัตรภาพรูปเรขาคณิตใด ให้ติดไว้ใต้ภาพนั้น (ภายใน 1 นาที/ภาพ) นักเรียนเล่นซ้ำจนครบทุกคน

10) นักเรียนและครู ร่วมกันพิจารณาและอภิปรายลักษณะ ความแตกต่าง และสังเกตมุมและด้าน บัตรภาพสิ่งของต่าง ๆ ที่ติดแต่ละกลุ่มของบัตรภาพรูปเรขาคณิตที่กำหนด ทั้ง 4 รูป ว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องให้ปรบมือตามจังหวะของโรงเรียน (1-2-345 จำนวน 3 ชุด) ถ้าไม่ถูกต้อง ให้ร่วมกันพิจารณาและแก้ไขให้ถูกต้อง เมื่อแก้ไขเสร็จแล้ว สอบถามนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องให้ปรบมือให้กำลังใจตามจังหวะของโรงเรียน (1-2-345 จำนวน 3 ชุด)

ขั้นที่ 4 พัฒนาความคิดรวบยอด

11) นักเรียนทุกคนช่วยกันตอบ โดยครูใช้คำถามว่า กลุ่มนี้คือ..... (รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม และวงรี) ถ้านักเรียนตอบถูกต้อง ครูปรบมือให้กำลังใจตามจังหวะของโรงเรียน (1-2-345 จำนวน 3 ชุด)

12) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะจาก ใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ

13) นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยคำตอบ

ชั่วโมงที่ 2

1) ครูทักทายนักเรียนอย่างเป็นกันเอง และทบทวนบทเพลงรถไฟบ๊อบ

ขั้นที่ 5 ลงมือปฏิบัติตามกรอบ

2) นักเรียนเชื่อมโยงบัตรภาพเรขาคณิตสองมิติ กับวัสดุหรือสิ่งของที่พบในชีวิตประจำวัน เช่น หน้าปัดนาฬิกา กล้องนมโต๊ะ แก้ว ขวดกาว ทีวี กระดาน แผ่นซีดี

3) นักเรียนและครูร่วมกันสรุป ลักษณะของรูปเรขาคณิตสองมิติ

- | | | |
|---|---------------------|--|
| -  | เป็นเส้นตรงทั้งหมด | มีมุม 4 มุม มีด้าน 4 ด้าน |
| -  | เป็นเส้นตรงทั้งหมด | มีมุม 3 มุม มีด้าน 3 ด้าน |
| -  | มีเส้นโค้งเป็นวงกลม | ไม่มีมุม ไม่มีด้าน |
| -  | เป็นเส้นโค้งทั้งหมด | มีเส้นโค้งเป็นวงรีคล้ายไข่ ไม่มีมุมไม่มีด้าน |

นักเรียนและครูร่วมกันสรุป “รูปเรขาคณิตสองมิติเป็นรูปปิด มีความกว้างและความยาว แต่ไม่มีความหนาหรือความลึก เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม วงกลม วงรี”

ขั้นที่ 6 สร้างชิ้นงานเพื่อความเป็นตัวเอง

4) นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจากรูปเรขาคณิต โดยนักเรียนนำรูปเรขาคณิตสองมิติมาประกอบกันให้เป็นรูปภาพต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

5) นักเรียนตกแต่งใบงานให้สวยงาม ตามสิ่งที่ตนเองจินตนาการ

ขั้นที่ 7 วิเคราะห์คุณค่าและการประยุกต์ใช้

6) นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน โดยเป็นกลุ่มเดิมจากคาบเรียนที่แล้ว เพื่อให้เพื่อนๆในกลุ่มร่วมกัน ดิชมวิพากษ์วิจารณ์ สิ่งที่นักเรียนแต่ละคนออกแบบรูปภาพในใบงานตามจินตนาการ

ขั้นที่ 8 แลกเปลี่ยนประสบการณ์

7) นักเรียนนำชิ้นงานของตนเองไปติดไว้ที่ป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการลงมือทำ ตลอดจนจะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นการเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้กับเรื่องอื่น ๆ ที่อาจพบในสถานการณ์ใหม่

11. การวัดและการประเมินผล

การวัดผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
วัดความรู้ (K)	1. การสนทนา/ซักถาม	1. คำถามในแผนการจัดการเรียนรู้	1. ตอบถูก

นักเรียนอธิบายลักษณะ และ การจำแนกรูปสามเหลี่ยม รูป สี่เหลี่ยม วงกลม วงรี	2. การทำใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ 3. ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะ จากรูปเรขาคณิต	2. ใบงานที่ 1 เรื่อง รูป เรขาคณิตสองมิติ 3. ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจาก รูปเรขาคณิต	2. ร้อยละ 70 3. ระดับคะแนน 7 ขึ้น ไป
วัดทักษะ (P) นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูป เรขาคณิต กับการแก้ปัญหาใน ชีวิตประจำวันได้	1. การสนทนา/ซักถาม 2. การทำใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ 3. ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะ จากรูปเรขาคณิต 4. การประเมินทักษะและ กระบวนการทาง คณิตศาสตร์ ขณะปฏิบัติ กิจกรรมในห้องเรียน	1. คำถามในแผน การจัดการเรียนรู้ 2. ใบงานที่ 1 เรื่อง รูป เรขาคณิตสองมิติ 3. ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจาก รูปเรขาคณิต 4. แบบประเมินทักษะและ กระบวนการทางคณิตศาสตร์	1. ตอบถูก 2. ร้อยละ 70 3. ระดับคะแนน 7 ขึ้น ไป 4. ระดับคะแนน 3 ขึ้น ไป
วัดคุณลักษณะ (A) นักเรียนใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นใน การทำงาน	การสังเกตคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ของผู้เรียน	แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้เรียน	ระดับคะแนน 2 ขึ้นไป

12. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

12.1 ผลการประเมินด้านความรู้

จากการทำใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ

นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ย คิดเป็น.....%

12.2 ผลการประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ดีมาก คน คิดเป็น.....%

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ดี คน คิดเป็น.....%

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ พอใช้ คน คิดเป็น.....%

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ปรับปรุง คน คิดเป็น.....%

12.3 ผลการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ดีเยี่ยม คน คิดเป็น.....%

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ดี คน คิดเป็น.....%

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ผ่าน คน คิดเป็น.....%

นักเรียนผ่านเกณฑ์ ระดับ ไม่ผ่าน คน คิดเป็น.....%

12.4 ปัญหา / อุปสรรค

ขาดความพร้อมในด้านเทคโนโลยี ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้มากกว่าในห้องเรียน

12.5 สาเหตุ

เนื่องจาก โรงเรียนขนาดเล็กยังขาดจอทีวี และทีวีบางห้องมีขนาดเล็กทำให้ผู้เรียนไม่สามารถมองเห็น หรือเรียนรู้จากกิจกรรมที่เป็นเทคโนโลยีได้

12.6 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

พัฒนาสื่อที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นภาพสิ่งที่ต้องการให้เรียนรู้ได้

ลงชื่อ.....

(นางสาววิชญา สาทิต)

ผู้สอน

...../...../.....

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

...../...../.....

เกณฑ์ประเมินด้านความรู้ (K)

เกณฑ์การตรวจใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ (10 คะแนน)

คะแนน	ผลการทำงานที่ปรากฏให้เห็น
1	คำตอบถูกต้อง
0	คำตอบผิด

เกณฑ์การตัดสิน คะแนนรวมทั้งสิ้น 10 คะแนน

7-10 คะแนน ทำได้ร้อยละ 70 ขึ้นไป คือ ถือว่าผ่านเกณฑ์

0-6 คะแนน ทำได้ต่ำกว่าร้อยละ 50 คือ ถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์ ต้องซ่อมเสริมให้ผ่าน

เกณฑ์การประเมินใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจากเรขาคณิต

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การสร้างผลงาน	ตกแต่งผลงานได้สวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ดีมาก ทำงานสะอาดและเรียบร้อย ดีมาก	ตกแต่งผลงานได้สวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ดี ทำงานสะอาดและเรียบร้อย ดี	ตกแต่งผลงานได้สวยงาม มีความคิดสร้างสรรค์ ทำงาน สะอาดและเรียบร้อยน้อย
2. ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานแสดงออกถึงความคิด สร้างสรรค์ แปลกใหม่ และ เป็นระบบ	ผลงานมีแนวคิดแปลกใหม่ แต่ยังไม่เป็นระบบ	ผลงานมีความน่าสนใจ แต่ยังไม่มีแนวคิดแปลกใหม่
3. ความถูกต้องของ เนื้อหา	เนื้อหาสาระของผลงาน ถูกต้อง ครบถ้วน	เนื้อหาสาระของผลงาน ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของผลงาน ถูกต้องบางประเด็น
4. กำหนดเวลาส่งงาน	ส่งชิ้นงานภายในเวลาที่ กำหนด	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนด 1-2 วัน	ส่งชิ้นงานช้ากว่ากำหนดเกิน 3 วันขึ้นไป

เกณฑ์คุณภาพ

ช่วงคะแนน 10 – 12 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับดีมาก

ช่วงคะแนน 7 – 9 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับดี

ช่วงคะแนน 4 – 6 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับพอใช้

ช่วงคะแนน 1 – 3 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์ประเมินด้านทักษะกระบวนการ (P)

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูปเรขาคณิตกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้	นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูปเรขาคณิตกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องทุกข้อด้วยตนเอง	นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูปเรขาคณิตกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง มีบางข้อผิดแต่สามารถแก้ไขได้ด้วยตนเอง	นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูปเรขาคณิตกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องด้วยตนเอง มีบางข้อผิดเมื่อมีผู้แนะนำก็สามารถแก้ไขได้	นักเรียนสามารถเชื่อมโยงรูปเรขาคณิตกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ถูกต้องแต่ต้องมีผู้แนะนำทุกข้อ

เกณฑ์คุณภาพ

- 4 หมายถึง สามารถปฏิบัติได้ในระดับดีมาก ช่วงคะแนน 7 - 8 คะแนน
 3 หมายถึง สามารถปฏิบัติได้ในระดับดี ช่วงคะแนน 5 - 6 คะแนน
 2 หมายถึง สามารถปฏิบัติได้ในระดับพอใช้ ช่วงคะแนน 3 - 4 คะแนน
 1 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับต้องปรับปรุง ช่วงคะแนน 1 - 2 คะแนน

เกณฑ์ประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A)

1. ใฝ่เรียนรู้

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (๐)	ผ่าน (๑)	ดี (๒)	ดีเยี่ยม (๓)
๑. ตั้งใจเรียน	ไม่ตั้งใจเรียน	ตั้งใจ เอาใจใส่ในการเรียน	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียร-	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ และมีความเพียร-

๒. เอาใจใส่และมี ความเพียร-พยายาม ในการเรียนรู้ ๓. สนใจเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ			พยายามในการ เรียน	พยายามในการ เรียนรู้ เข้าร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ ต่าง ๆ
--	--	--	----------------------	--

2. มุ่งมั่นในการทำงาน

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (๐)	ผ่าน (๑)	ดี (๒)	ดีเยี่ยม (๓)
๑. ทุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อ ปัญหาและอุปสรรค ในการทำงาน ๒. พยายาม แก้ปัญหาและ อุปสรรคในการ ทำงานให้สำเร็จ ๓. ชื่นชมผลงาน ด้วยความภาคภูมิใจ	ไม่ขยัน อดทนใน การทำงาน	ทำงานด้วยความ ขยัน เพื่อให้งาน เสร็จตามที่ได้รับ มอบหมาย	ทำงานด้วยความ ขยัน พยายามให้ งานสำเร็จตาม เป้าหมาย	ทำงานด้วยความ ขยัน อดทน พยายามให้งาน สำเร็จตามเป้าหมาย ชื่นชมผลงานด้วย ความภาคภูมิใจ

เกณฑ์คุณภาพ

คะแนน 2.5 - 3.0	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)
คะแนน 1.5 - 2.4	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ดี (2)
คะแนน 1.0 - 1.4	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ผ่าน (1)
คะแนน 0 - 0.9	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ไม่ผ่าน (0)

เกณฑ์การประเมินสมรรถนะ

สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้/ผ่านเกณฑ์ ขั้นต่ำ (1)	ปรับปรุง (0)
๑. จำแนกข้อมูล จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล และเปรียบเทียบข้อมูลในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว	มีพฤติกรรมบ่งชี้ ดังนี้ 1. จำแนกข้อมูลได้ 2. จัดหมวดหมู่ข้อมูลได้ 3. จัดลำดับความสำคัญของข้อมูลได้ 4. เปรียบเทียบข้อมูลได้	มีพฤติกรรมบ่งชี้ 3 พฤติกรรม	มีพฤติกรรมบ่งชี้ 2 พฤติกรรม	มีพฤติกรรมบ่งชี้ 1 พฤติกรรม หรือไม่มีเลย
๒. ระบุรายละเอียดคุณลักษณะ และความคิดรวบยอดของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัวได้	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่พบเห็นใน บริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัว เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูล ต่าง ๆ กับเหตุการณ์ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันได้ อย่างถูกต้อง ร้อยละ 80 ขึ้น ไปของจำนวนครั้งที่ปฏิบัติ	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูล ต่าง ๆ กับ เหตุการณ์ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้ ร้อยละ 60-79 ของจำนวนครั้งที่ปฏิบัติ	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูลต่าง ๆ กับ เหตุการณ์ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ได้ ร้อยละ 40-59 ของจำนวน ครั้งที่ปฏิบัติ	เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของ ข้อมูลต่าง ๆ กับ เหตุการณ์ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ต่ำกว่าร้อยละ 40 ของจำนวน ครั้งที่ปฏิบัติ

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้/ผ่านเกณฑ์ ขั้นต่ำ (1)	ปรับปรุง (0)
1. นำความรู้ ทักษะ และ กระบวนการที่หลากหลายมาสร้างชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ และสามารถนำมาแก้ปัญหา ในการ	ชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ ที่สร้าง สะท้อนถึงการนำหลักการ ความรู้ ทักษะ กระบวนการที่หลากหลาย สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตประจำวันได้เหมาะสม และมีคุณภาพ	ชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ ที่สร้าง สะท้อนถึงการนำหลักการความรู้ ทักษะกระบวนการที่หลากหลาย สามารถ	ชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ ที่สร้าง นำมาใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตประจำวันได้แต่ไม่สะท้อน ถึงการนำ	ชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ ที่สร้าง ไม่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

ดำเนินชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสม		นำมาใช้แก้ปัญหาใน การดำเนินชีวิต ประจำวันได้ เหมาะสม	ระบวนการความรู้ ที่ หลากหลายมาใช้	
--	--	---	--------------------------------------	--

แบบประเมิน ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจากเรขาคณิต

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระหว่างการเรียนรู้ แล้วขีด / ลงในช่องว่างให้
ตรงกับความเป็นจริง

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวม	ระดับคะแนน	ผลการประเมิน
		การสร้าง ผลงาน	ความคิด สร้างสรรค์	ความ ถูกต้องของ เนื้อหา	กำหนดเว ลาส่ง			

		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			ผ่าน	ไม่ผ่าน
รวมคะแนน																	
รวมทั้งสิ้น																	
เฉลี่ยร้อยละ																	

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

..... / /

เกณฑ์คุณภาพ

ช่วงคะแนน 10 – 12 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับดีมาก

ช่วงคะแนน 7 – 9 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับดี

ช่วงคะแนน 4 – 6 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับพอใช้

ช่วงคะแนน 1 – 3 คะแนน สามารถปฏิบัติได้ในระดับปรับปรุง

แบบประเมินทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนประเมินทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนในระหว่างการเรียนรู้ แล้วขีด / ลงในช่องว่างให้ตรงกับความเป็นจริง

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน								ประเมิน	หมายเหตุ	การประเมิน	ผลการประเมิน	
		การแก้ปัญหา				การเชื่อมโยง							ผ่าน	ไม่ผ่าน
		4	3	2	1	4	3	2	1					
						</								

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

..... / /

เกณฑ์คุณภาพ

- | | |
|---|-----------------------|
| 4 หมายถึง สามารถปฏิบัติได้ในระดับดีมาก | ช่วงคะแนน 7 - 8 คะแนน |
| 3 หมายถึง สามารถปฏิบัติได้ในระดับดี | ช่วงคะแนน 5 - 6 คะแนน |
| 2 หมายถึง สามารถปฏิบัติได้ในระดับพอใช้ | ช่วงคะแนน 3 - 4 คะแนน |
| 1 หมายถึง การปฏิบัติอยู่ในระดับต้องปรับปรุง | ช่วงคะแนน 1 - 2 คะแนน |

แบบบันทึกการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนในระหว่างการเรียนรู้ แล้วขีด / ลงในช่องว่างให้ตรงกับความเป็นจริง

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน								รวม	หมายเหตุ	ผลการประเมิน	
		ใฝ่เรียนรู้				มุ่งมั่นในการทำงาน						ผ่าน	ไม่ผ่าน
		3	2	1	0	3	2	1	0				
รวมคะแนน													
รวมทั้งสิ้น													
เฉลี่ยร้อยละ													

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

..... / /

เกณฑ์คุณภาพ

คะแนน 2.5 - 3.0	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม (3)
คะแนน 1.5 - 2.4	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ดี (2)
คะแนน 1.0 - 1.4	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ผ่าน (1)
คะแนน 0 - 0.9	หมายถึง	ระดับคุณภาพ ไม่ผ่าน (0)

แบบการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความสามารถในการคิด	1.1 ผู้เรียนสามารถจำแนกข้อมูลจัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล และเปรียบเทียบ ข้อมูลในบริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัวได้				
	2. ผู้เรียนสามารถระบุรายละเอียดคุณลักษณะ และ ความคิดรวบยอดของข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นใน บริบทที่เป็นสิ่งใกล้ตัวได้				
	สรุปผลการประเมิน				
2. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ และ กระบวนการที่ หลากหลายมาสร้างชิ้นงาน/สิ่งของ/เครื่องใช้ และ สามารถนำมาแก้ปัญหา ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสมได้				
	สรุปผลการประเมิน				

ระดับคุณภาพ เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ดีมาก/ผ่านขั้นสูง มีคะแนนตั้งแต่ร้อยละ 75 ขึ้นไป

ดี/ผ่าน มีคะแนนระหว่างร้อยละ 40 -74

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

ครูที่ปรึกษา

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติผล
(.....)

ผู้อำนวยการ/ผู้รับมอบหมาย

ใบงานที่ 1 เรื่อง รูปเรขาคณิตสองมิติ

ได้ _____ คะแนน
คะแนนเต็ม 10 คะแนน

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ชื่อ _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

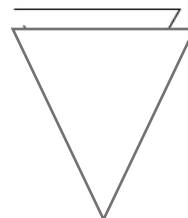
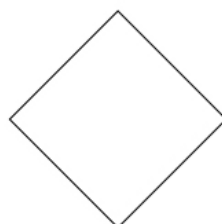
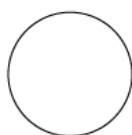
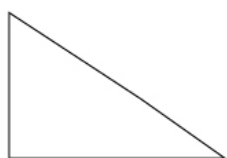
1. ระบายสีรูปตามกำหนด (6 คะแนน)

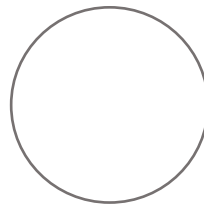
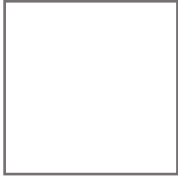
• รูปสี่เหลี่ยม สีเขียว 

• รูปสามเหลี่ยม สีฟ้า 

• วงกลม สีเหลือง 

• วงรี สีแดง 





2. จากรูปข้อ 1. เขียนคำตอบ (ข้อละ 1 คะแนน)

1) มีรูปสี่เหลี่ยม _____ รูป 

2) มีรูปสามเหลี่ยม _____ รูป 

3) มีวงกลม _____ รูป 

4) มีวงรี _____ รูป 

ใบงานที่ 2 เรื่อง ศิลปะจากเรขาคณิต

วันที่ _____ เดือน _____ พ.ศ. _____

ชื่อ _____ เลขที่ _____ ชั้น _____

1. จงสร้างภาพจากรูป สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม และวงรี ให้เป็นรูปภาพตามจินตนาการ

