

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 บอร์ดเกม..... จำนวน 6..... ชั่วโมง

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เนื้อหาสาระ	เวลา (ชั่วโมง)
บอร์ดเกม	<u>ตะวันออกเฉียงเหนือ</u> <u>เกมส์</u>	<u>ตัวชี้วัด</u> <u>ระหว่างทาง</u> ว 4.1	เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม	3
	<u>บอร์ดเกมส์สร้างสรรค์</u>	<u>ตัวชี้วัด</u> <u>ระหว่างทาง</u> ว. 4.2	เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้ อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม	3

แบบฟอร์มแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล.....นายพงศธร จันทพา.....โรงเรียน.....ขอนแก่นวิเทศศึกษา.....สังกัด.....สข.....
กลุ่มสาระการเรียนรู้.....วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.....รายวิชา.....ออกแบบและเทคโนโลยี.....ระดับชั้น.....มัธยมศึกษาปีที่ 5.....
ชื่อหน่วยการเรียนรู้.....บอร์ดเกมส์.....เวลา.....6.....ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่.....10.....เรื่อง.....ตะวันออกเฉียงเหนือเกมส์.....เวลา.....3.....ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การใช้ทักษะการทำงานร่วมกันในการออกแบบและสร้างสรรค์บอร์ดเกมส์เพื่อให้ความรู้กับผู้เล่นเกี่ยวกับจังหวัด และสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ ๆ ในแต่ละจังหวัด ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผ่านกระบวนการทำงานเป็นขั้นตอนโดยเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมและใช้อุปกรณ์สำนักงานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานอย่างคุ้มค่า และเต็มประสิทธิภาพ

2. มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 4 เทคโนโลยี

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัดปลายทาง

ม.5/1 ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะจากศาสตร์ต่าง ๆ รวมทั้งทรัพยากรในการทำโครงการเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางาน

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้ : ข้อที่ 1 คิดสังเคราะห์เพื่อประกอบการวางแผน ออกแบบ ปรับปรุง คัดการณ์ ประเมินผลข้อสรุป และตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ

2) สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบ และสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ : ข้อที่ 2 การวางแผนในการแก้ปัญหา

3) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 3 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

พฤติกรรมบ่งชี้ : ข้อที่ 1 ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดเห็นของตน ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

4) สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ ข้อที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ใฝ่เรียนรู้ และ มุ่งมั่นในการทำงาน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge : K) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และอธิบายวิธีการ/กระบวนการในการสร้างงานออกแบบบอร์ดเกมส์ได้อย่างเป็นขั้นตอนและเหมาะสม

2) ด้านทักษะพิสัย (Process : P) ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการการทำงานร่วมกันในออกแบบบอร์ดเกมส์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

3) ด้านจิตพิสัย (Attitude : A) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเลือกใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม ตลอดจนมีคุณธรรมและลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6. เนื้อหาสาระ

- 1) ความหมาย รูปแบบ และ องค์ประกอบของบอร์ดเกมส์
- 2) สถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- 3) กระบวนการสร้างงานบอร์ดเกมส์

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) ตัวอย่างภาพบอร์ดเกมส์รูปแบบต่าง ๆ
- 2) โทรทัศน์
- 3) โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน
- 4) เครื่องเขียน-สี ที่ใช้ในการออกแบบ
- 5) กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด เอ2
- 6) วัสดุ-อุปกรณ์-เครื่องมือที่ใช้ในการ อาทิ สี ดินสอ ยางลบ
- 7) สัญญาณอินเทอร์เน็ต สื่อเทคโนโลยีที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูล/สร้างสรรค์ผลงาน
- 8) แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน
- 9) ชื่องูพูบ นักออกแบบบอร์ดเกมส์ 1 โต้คลื่นอนาคต (1 ธ.ค. 63)

8. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

แนวคิด : Project-Based Learning (PBL)

รูปแบบการสอน : 5Es

วิธีการสอน : การตั้งคำถามกระตุ้นความคิด, กระบวนการกลุ่ม, การแสวงหาความรู้และกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning), การนำเสนอผลงาน

1) ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) : ด้วยวิธีการตั้งคำถามกระตุ้นความคิด (20 นาที)

1.1) ผู้เรียนจับคู่เล่นเกมสลับกันตอบคำถาม 3 คำถาม โดยใช้ตกลงกันว่าใครจะเริ่มตอบก่อนในคำถามแรก แล้วให้คู่ของตนเองตอบสลับกันไปมา โดยให้เวลาตอบคำถามไม่เกิน 3 วินาที โดยครูจะให้เวลาแต่ละคำถามไม่เกิน 2 นาที หาก

ใครตอบไม่ได้หรือตอบเกินเวลาที่กำหนดจะถือว่าแพ้ในคำถามนั้น (ผู้เล่นที่ชนะ 2 คำถามขึ้นไป ถือว่าเป็นผู้ชนะ) เพื่อฝึกทักษะการคิดคล่อง โดยมีคำถาม ดังนี้

คำถามข้อที่ 1 : ภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรืออีกชื่อเรียกว่าภาคอะไร

คำถามข้อที่ 2 : ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีทั้งหมดกี่จังหวัดประกอบด้วยจังหวัดอะไรบ้าง

คำถามข้อที่ 3 : สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดในแต่ละจังหวัดของภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีที่ไหนบ้าง

1.2) ผู้เรียนและครูร่วมสนทนาเพื่อเชื่อมโยงความรู้จากคำตอบของผู้เรียน โดยมีครูคอยอธิบายความหมายและให้คำแนะนำเพิ่มเติม ดังนี้

- ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (ตัวอย่างคำตอบ : คือภาคอีสาน)

- ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีทั้งหมดกี่จังหวัด (ตัวอย่างคำตอบ : มีทั้งหมด 20 จังหวัด)

- คำว่า สถานที่ท่องเที่ยว มีความหมายว่าอย่างไร (ตัวอย่างคำตอบ : สถานที่ที่น่าสนใจซึ่ง

นักท่องเที่ยวมักจะไปเยี่ยมชม โดยทั่วไปสำหรับคุณค่าทางธรรมชาติหรือวัฒนธรรมโดยธรรมชาติหรือที่จัดแสดง
ความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ความงามของธรรมชาติหรือที่สร้างขึ้น เพื่อการพักผ่อนและความบันเทิง)

2) ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (30 นาที)

2.1) ผู้เรียนชมตัวอย่างวิดีโอการเล่นเกมส์และภาพบอร์ดเกมส์ที่ครูนำมาแสดง แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าเกมส์ที่ได้รับชมไปแล้วมีวิธีการเล่นเกมส์และการออกแบบกราฟฟิกเกมส์อย่างไรบ้าง

2.2) ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ร่วมกันสืบค้นหาบอร์ดเกมส์ที่ชื่นชอบมาเป็นแรงบันดาลใจ/ต้นแบบในการสร้างงาน โดยร่วมกันวางแผนการทำงาน ศึกษาขั้นตอน/วิธีการในการทำงานร่วมกัน

3) ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (20 นาที)

3.1) ผู้เรียนนำข้อค้นพบที่ได้จากการสืบค้นข้อมูลการสร้างงานบอร์ดเกมส์จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มาสรุปหาข้อตกลงร่วมกัน เพื่อวางแผนออกแบบวิธีการดำเนินงาน จากรูปแบบบอร์ดเกมส์ที่ใช้ รวมถึงเนื้อหาที่จะใช้ในการเล่นเกมเพื่อให้ได้รูปแบบที่เหมาะสมที่สุด

4) ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) : ด้วยกระบวนการกลุ่มและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (70 นาที)

4.1) ออกแบบผลงานลงบนกระดาษร้อยปอนด์ขนาด เอ2 เขียนข้อมูลร่วมกันค้นคว้าว่าภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรืออีกชื่อเรียกว่าภาคอะไร ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีทั้งหมดกี่จังหวัดประกอบด้วยจังหวัดอะไรบ้าง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดในแต่ละจังหวัดของภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีที่ไหนบ้าง พร้อมทั้งอธิบายวิธีการสร้างบอร์ดเกมส์องค์ประกอบของการสร้างบอร์ดเกมส์มีการออกแบบชื่อเกมส์ โลโก้เกมส์ การ์ดเกมส์ ไอคอนตัวละครในการเดินเกมส์ กระดานเกมส์(บอร์ดหลัก) คู่มือการเล่น ประโยชน์ของการเล่นและวัสดุ-อุปกรณ์ที่ใช้ ขั้นตอนการทำงาน พร้อมระบายสีให้สวยงาม โดยมีครูคอยเดินดูการทำงานของแต่ละกลุ่ม และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

4.2) ผู้เรียนเก็บรายละเอียดของการออกแบบผลงาน และเก็บอุปกรณ์ สี ดินสอ ยางลบ และทำความสะอาดโต๊ะให้เรียบร้อย

5) ขั้นประเมิน (Evaluation) : ด้วยวิธีการนำเสนอผลงาน (40 นาที)

5.1) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานของกลุ่มตัวเองจากการออกแบบบอร์ดเกมส์โดยมีเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ คอยซักถาม แสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ และครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองต่อไป

5.2) ผู้เรียนร่วมกันสรุปประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้ คุณค่าและความสำคัญของเลือกใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน และรูปแบบการนำผลงานไปต่อยอดในอนาคต

9. การวัดและการประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge) ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และอธิบายวิธีการ/กระบวนการในการสร้างงานออกแบบบอร์ดเกมส์ได้อย่างเป็นขั้นตอนและเหมาะสม สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด <u>ตัวชี้วัดที่ 2</u> คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)	1) ประเมินทักษะกระบวนการคิด	1) แบบประเมินชิ้นงานและทักษะกระบวนการทำงาน (ทักษะกระบวนการคิด)	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านทักษะพิสัย (Process) ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการการทำงานร่วมกันในออกแบบและสร้างสรรค์บอร์ดเกมได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สมรรถนะที่ 3 ความสามารถในการแก้ปัญหา <u>ตัวชี้วัดที่ 1</u> ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล	1) การสังเกตพฤติกรรม การแสวงหาความรู้ 1) การตรวจชิ้นงานและสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ขณะฝึกปฏิบัติงาน	1) แบบประเมินชิ้นงานและทักษะกระบวนการทำงาน (การแสวงหาความรู้) 1) แบบประเมินชิ้นงานและทักษะกระบวนการทำงาน (ทักษะกระบวนการปฏิบัติกิจกรรม)	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านจิตพิสัย (Attitude) ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของเลือกใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี <u>ตัวชี้วัดที่ 1</u> เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม	1) สังเกตจากการตอบคำถามของผู้เรียนและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน	1) แบบสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็น	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 70 ขึ้นไป

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านจิตพิสัย (Attitude) มีคุณธรรมและลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต <u>ตัวชี้วัดที่ 3</u> ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข	1) สังเกตจากพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน	1) แบบประเมินผลด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	1) สังเกตพฤติกรรมการทำงาน	1) แบบประเมินการปฏิบัติงานตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

การประเมินชิ้นงานและทักษะกระบวนการทำงาน

สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินคะแนนให้ตรงกับความเป็นจริง โดยแบ่งระดับการประเมินตามคุณภาพของแต่ละพฤติกรรม เป็น 3 ระดับ ดังนี้

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมได้แต่ไม่ครบตามวัตถุประสงค์ ให้ 2 คะแนน

ไม่สามารถปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมตามหัวข้อที่ระบุได้ ให้ 1 คะแนน

เลขที่	หัวข้อการประเมิน											คะแนนรวม (36)	คะแนนร้อยละ	ระดับคุณภาพ	
	ทักษะกระบวนการปฏิบัติกิจกรรม (9)			ทักษะกระบวนการคิด (12)				ความสมบูรณ์ของชิ้นงาน (9)			การแสวงหาความรู้ (6)				
	การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์	การสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีคุณภาพ	การปรับปรุงแก้ไขผลงาน	การรวบรวมข้อมูล	การวางแผนในการทำงาน	ขั้นตอน/กระบวนการทำงาน	การถ่ายทอดความคิดจินตนาการ	มีรายละเอียดเหมาะสม	สร้างสรรค์ แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร	ส่งงานตรงเวลา	การใช้เทคโนโลยีสืบค้นข้อมูล				การสรุปความรู้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสม
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
ค่าเฉลี่ย															

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนร้อยละเฉลี่ย	0-49	50-59	60-69	70-79	80-89	80-100
ระดับคุณภาพ	ควรปรับปรุง	พอใช้	ปานกลาง	ดี	ดีมาก	ยอดเยี่ยม

การประเมินผลด้านการสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถามและการแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

สังเกตพฤติกรรมกรรมการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และการตอบคำถามของผู้เรียนขณะ
ปฏิบัติกิจกรรม แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมินคะแนนให้ตรงกับความเป็นจริง โดยมีระดับคะแนนการประเมินตาม
คุณภาพของแต่ละพฤติกรรม ดังนี้

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เลขที่	พฤติกรรมการแสดงออก					คะแนนรวม (15)	คะแนนรวม ร้อยละ	ระดับคุณภาพ
	การตอบคำถาม (9)			การแสดงความคิดเห็น(6)				
	มีความสนใจ และกระตือ รือร้นในการ ตอบคำถาม ตอบคำถามได้ ทันที (3)	ตอบคำถามได้ อย่างถูก ต้อง อธิบาย คำตอบชัด เจน ตรง ประเด็น (3)	มีส่วนร่วมใน การตอบ คำถามอย่าง สม่ำเสมอ (3)	มีความสนใจ และกระตือ รือร้นในการ แสดงความ คิดเห็น (3)	ตั้งคำถาม ย้อนกลับ ทุกครั้งที่มี โอกาส (3)			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
ค่าเฉลี่ย								

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนร้อยละเฉลี่ย	0-49	50-59	60-69	70-79	80-89	80-100
ระดับคุณภาพ	ควรปรับปรุง	พอใช้	ปานกลาง	ดี	ดีมาก	ยอดเยี่ยม

การประเมินผลด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม

สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนแต่ละคน แล้วเขียนระดับคะแนนการประเมินลงในช่องหัวข้อการประเมินให้ตรงกับความเป็นจริงและสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน โดยมีระดับคะแนนการประเมิน ดังนี้

ให้ประเมินเพื่อนในกลุ่มทุกคน โดยให้คะแนนตั้งแต่ 1 - 4 ตามหัวข้อต่อไปนี้

4 = ดีมาก 3 = ดี 2 = พอใช้ 1 = ปรับปรุง

เลขที่	หัวข้อการประเมิน					คะแนนรวม	คะแนนร้อยละ	ระดับคุณภาพ
	การวางแผนการทำงาน	ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ความร่วมมือในการทำงาน	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
ค่าเฉลี่ย								

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนร้อยละเฉลี่ย	0-49	50-59	60-69	70-79	80-89	80-100
ระดับคุณภาพ	ควรปรับปรุง	พอใช้	ปานกลาง	ดี	ดีมาก	ยอดเยี่ยม

หลักเกณฑ์การให้คะแนนแบบการประเมินผลด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม

หัวข้อการประเมิน	คะแนน			
	ดีมาก(4)	ดี(3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การวางแผนการทำงาน	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานและเสนอวิธีแก้ปัญหา หรือทางเลือกในการดำเนินงานอื่น ๆ ได้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานและเสนอวิธีแก้ปัญหาหรือทางเลือกในการดำเนินงานอื่น ๆ ได้	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงาน	มีส่วนร่วมในการวางแผนการทำงานน้อย
2. ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์ ภายในเวลาที่กำหนด	ทำงานที่ได้รับมอบหมายอย่างสมบูรณ์ แต่ส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่สมบูรณ์ แต่ส่งภายในเวลาที่กำหนด	ทำงานที่ได้รับมอบหมายไม่เสร็จสมบูรณ์ และส่งช้ากว่าเวลาที่กำหนด
3. ความร่วมมือในการทำงาน	ให้ความร่วมมือในการทำงานดีมาก	ให้ความร่วมมือในการทำงานดี	ให้ความร่วมมือในการทำงานปานกลาง	ให้ความร่วมมือในการทำงานน้อย
4. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจนมากและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี	แสดงความคิดเห็นได้ชัดเจนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ดี	แสดงความคิดเห็นค่อนข้างน้อยและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ปานกลาง	แสดงความคิดเห็นน้อย และไม่สามารนำไปประยุกต์ใช้ได้
5. การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นอย่างมาก และสามารถสรุป เสนอทางเลือกในการแก้ไขปัญหาได้ดีมาก	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และสามารถเสนอทางเลือกในการแก้ไขปัญหาได้	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นปานกลาง	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นน้อย

รายการการประเมินพฤติกรรมบ่งชี้ในการปฏิบัติงานตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั้นเรียนรายบุคคล

ใช้เป็นข้อมูลร่วมกับการประเมินในแบบบันทึกผลการประเมินการปฏิบัติงานตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์
ในชั้นเรียนรายบุคคล

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้
1. ความใฝ่เรียนรู้	1. มีความสนใจและกระตือรือร้นในการศึกษาความรู้
	2. เห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนรู้
	3. ศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
	4. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีต่าง ๆ
	5. สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. ความมุ่งมั่นในการทำงาน	1. เอาใจใส่ต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
	2. ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง
	3. พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้แล้วเสร็จ
	4. ไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก
	5. ปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จตามกำหนด

แบบบันทึกผลการประเมินการปฏิบัติงานตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในชั้นเรียนรายบุคคล
โรงเรียนชุมแพวิทยายน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/.... ปีการศึกษา.....

สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงานในชั้นเรียนตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องประเมิน
 คะแนนให้ตรงกับความเป็นจริงและสอดคล้องกับเกณฑ์การประเมิน โดยมีระดับคะแนนการประเมินตามคุณภาพของแต่ละ

พฤติกรรม ดังนี้ ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เลข ที่	ชื่อ-นามสกุล	ไฝ่เรียนรู้					มุ่งมั่นในการทำงาน					คะแนนรวม (30)	คะแนนร้อยละ	ระดับคุณภาพ
		พฤติกรรมบ่งชี้					พฤติกรรมบ่งชี้							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
คะแนนเฉลี่ย														

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนนร้อยละเฉลี่ย	0-49	50-59	60-69	70-79	80-89	80-100
ระดับคุณภาพ	ควรปรับปรุง	พอใช้	ปานกลาง	ดี	ดีมาก	ยอดเยี่ยม

10. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

สรุปผลการจัดกิจกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) **ด้านพุทธิพิสัย (Knowledge : K)** ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และอธิบายวิธีการ/กระบวนการในการสร้างงานออกแบบบอร์ดเกมส์ได้อย่างเป็นขั้นตอนและเหมาะสมครบตามกำหนดทุกกลุ่ม
- 2) **ด้านทักษะพิสัย (Process : P)** ผู้เรียนมีทักษะกระบวนการการทำงานร่วมกันในออกแบบและสร้างสรรค์บอร์ดเกมส์ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพตามขั้นตอนกระบวนการที่ได้วางแผน มีความกระตือรือร้นในการทำงาน ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดผลงานของตนเองได้
- 3) **ด้านจิตพิสัย (Attitude : A)** ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเลือกใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างคุ้มค่าและเหมาะสม ตลอดจนมีคุณธรรมและลักษณะนิสัยที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายและร่วมมือในการปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี

ปัญหาและอุปสรรค

- 1) ด้วยข้อจำกัดของเวลา ทำให้ผู้เรียนมีเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมและสร้างสรรค์ผลงานน้อย
- 2) กระบวนการกลุ่ม ผู้เรียนมีความคิดเห็นไม่ตรงกันเพราะต่างคนต่างมีความคิดเป็นของตนเอง

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไขปัญหา

- 1) ครูคอยกระตุ้นให้ผู้เรียนวางแผนการปฏิบัติงานให้สอดคล้องกับเวลาที่มี โดยเน้นให้นำสิ่งของใกล้ตัวมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อร่นระยะเวลาการทำงาน และทำให้มีเวลาในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้น
- 2) ให้ผู้เรียนแบ่งหน้าที่และมอบหมายภาระงานในกลุ่มของตนเองให้ชัดเจน ให้มีการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย เพื่อให้มีข้อมูลในการปฏิบัติงานและเห็นภาพรวมชัดเจนมากขึ้น

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายพงศธร จันทา)

ตัวอย่างภาพบอร์ดเกมส์แบบต่าง ๆ



< Board Game >

signature: _____



[illegible][illegible][illegible]

ผลงานการออกแบบชื่อและโลโก้บอร์ดเกมส์ของนักเรียน





