



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

เรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนประวัติศาสตร์
โดยใช้นวัตกรรม : Augmented Reality (AR)



นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านดอนก่อ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

เอกสารฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) :การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนประวัติศาสตร์โดยใช้นวัตกรรม Augmented Reality (AR) ซึ่งผู้รายงานได้เสนอข้อมูลผลงานจากการปฏิบัติหน้าที่สำหรับใช้ประกอบการพิจารณา ของคณะกรรมการ มีการนำเสนอข้อมูลครอบคลุมตามหลักเกณฑ์และวิธีการ ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากร และนักเรียนโรงเรียนบ้านดอนก่อ ที่ให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษา และคำแนะนำในการปฏิบัติงาน ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้การสนับสนุนให้กำลังใจ และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติงานด้วยดีตลอดมาจึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ
ตำแหน่ง ครู

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อผลงาน	๑
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๓
ปัจจัยความสำเร็จ	๕
บทเรียนที่ได้รับ	๕
การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)	๔
การขยายผลต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ	๖
ภาคผนวก	๕
	๗



**การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ตามจุดเน้นเชิงนโยบาย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๑**



หัวข้อ/ประเด็นการนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) ประกอบด้วย

๑.ชื่อผลงาน : การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนประวัติศาสตร์ โดยใช้นวัตกรรม
Augmented Reality (AR)

๒. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ

ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านดอนก่อ

สังกัด สพป.มหาสารคาม เขต ๑ ตำบลวังไชย อำเภอบรบือ

จังหวัด.มหาสารคาม รหัสไปรษณีย์ ๔๔๑๓๐ โทรศัพท์ ๐๘๗๙๐๙๐๕๖๖

E-mail : mewma26@gmail.com เว็บไซต์โรงเรียน <http://gg.gg/donko-school>

๓. ความเป็นมาและความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

การศึกษาเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุด ในการพัฒนาสังคมให้คนซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม เป็นคนมีคุณภาพ คุณธรรม กล่าวคือ การศึกษาช่วยสร้างจิตสำนึกในการเป็นมนุษย์ มีจิตวิญญาณของผู้มีอารยธรรมทางปัญญาและความงดงามทางจิตใจการศึกษาสร้างให้คนมีความรู้ในการดำรงชีวิตการประกอบอาชีพ มีความอดทนในการต่อสู้กับอุปสรรคของชีวิต การศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนทุกวัย ทั้งนี้การศึกษาของไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงมาหลายยุคหลายสมัยเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพของสังคมสภาพปัจจุบันพบว่าการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์นั้น ครูส่วนใหญ่จะใช้วิธีสอนแบบบรรยายอย่างเดียว ไม่เห็นความสำคัญของการใช้สื่อและนักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์น้อยมาก เพราะคิดว่าเป็นเรื่องที่ไม่สำคัญ น่าเบื่อหน่ายและต้องท่องจำ ทำให้ผู้เรียนไม่เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ไม่สนใจเรียน ทำให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์น้อย ไม่สามารถลำดับเหตุการณ์และเชื่อมโยงสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้

การจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ของโรงเรียนบ้านดอนก่อ สภาพปัจจุบันพบว่า

๑) ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในวิชาประวัติศาสตร์ ๒) ขาดสื่อการสอนที่น่าสนใจ ๓) รูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบบรรยายตามหนังสือ จากการสำรวจปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยกระบวนการ WEP Model สืบเนื่องจากวิชาประวัติศาสตร์มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ส่งผลให้ผู้เรียนนำไม่มีความกระตือรือร้นที่จะศึกษาไม่เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของวิชาประวัติศาสตร์ และมีทัศนคติที่เชื่อว่า การเรียนรู้ประวัติศาสตร์นั้นเป็นเรื่องที่ล้าสมัย

จากสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์ดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้หาแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ โดยผู้จัดทำได้ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ เพื่อให้ นักเรียนมีความสนใจในการเรียน ความภูมิใจและดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย โดยผู้จัดทำใช้กระบวนการ PDCA มาเป็นกรอบในการออกแบบนวัตกรรม WEP Model การใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่พลิกโลกระหว่างความจริงกับการจำลองให้เข้าร่วมเป็นสิ่งเดียวผ่านการมองผ่านอุปกรณ์ทำให้การเรียนการสอนมีความสุข ทำง่าย และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

๔.จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๔.๑ วัตถุประสงค์

๑.เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียน ผ่านการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) สำหรับรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๒.เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ Augmented Reality (AR) ในการศึกษาหาความรู้

๓.เพื่อให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

๔.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๑๐๐ ได้เรียนรู้ในรูปแบบโดยใช้สื่อเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

๒.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ มีทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

๓.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ สามารถนำความรู้ในการใช้เทคโนโลยีเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

๔.๓ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ในรูปแบบการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

๒.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพิ่มขึ้น

๓.นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ สามารถนำความรู้ในการใช้เทคโนโลยีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๕.ขั้นตอนการดำเนินงาน

๕.๑ กระบวนการ/วิธีการจัดทำนวัตกรรม

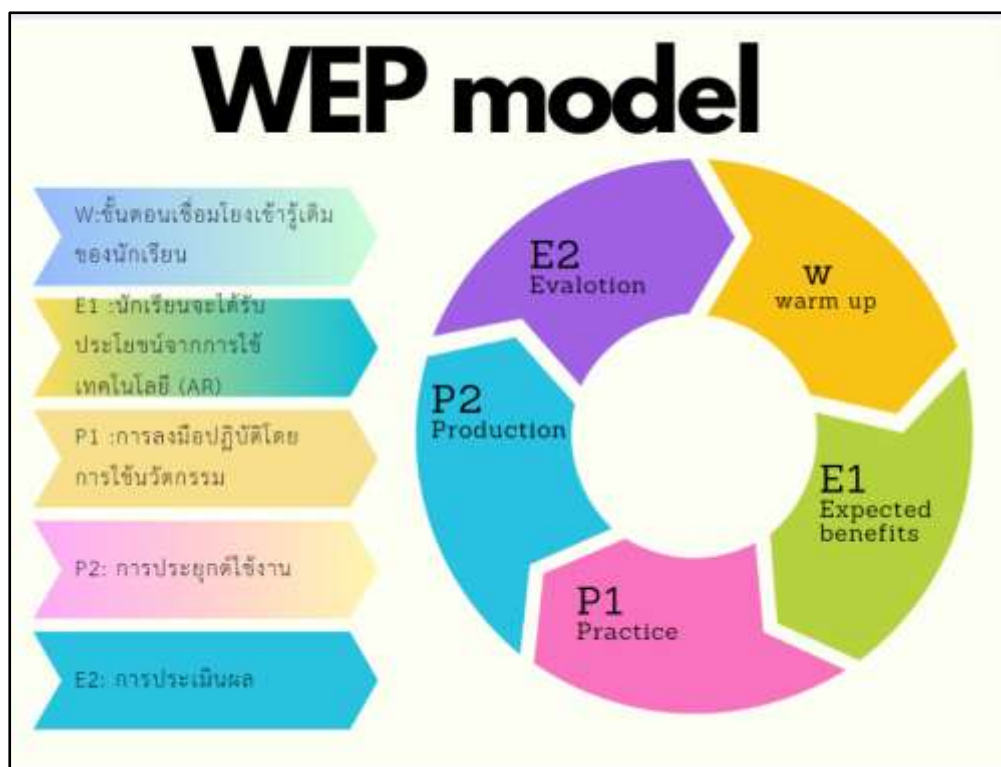
แนวทางการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ด้วยนวัตกรรม WEP Model โดยการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ดังกล่าวนั้นผู้จัดทำได้นำกระบวนการออกแบบผลงานโดยได้นำวงจรการบริหารงานคุณภาพ PDCA มาใช้เป็นกรอบในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม และพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วยการวางแผน P (Plan) การลงมือปฏิบัติ D (DO) การตรวจสอบ C (Check) และการพัฒนาปรับปรุงแก้ไข A (Action) โดยมีกระบวนการดำเนินงานดังนี้



แผนภาพที่ ๑ : กระบวนการวิธีการจัดทำนวัตกรรมการศึกษาโดยใช้ PDCA

๕.๒ การนำไปใช้ การพัฒนานวัตกรรม /วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน ด้วยนวัตกรรม WEP Model ผ่านการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) มีทั้งหมด ๕ ขั้นตอนดังนี้



แผนภาพที่ ๒ : รูปแบบการพัฒนานวัตกรรม WEP Model

การออกแบบนวัตกรรม (หลักฐานหน้าที่ ๑๖-๑๙)

ขั้นที่ ๑ W (Warm Up) : ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ในการจัดการเรียนในรายวิชาประวัติศาสตร์ ครูซักถามแล้วเชื่อมโยงไปยังเรื่องที่จะสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะศึกษา โดยมีการนำสื่อวีดิทัศน์ เดอะไดอารี่ บันทึกประวัติศาสตร์ชาติไทยกับสถาบันพระมหากษัตริย์ เรื่อง จารึกวัดโพธิ์ ซึ่งเป็นตัวอย่างหลักฐานทางประวัติศาสตร์สมัยรัตนโกสินทร์ โดยมีครูกระตุ้นในการตอบคำถาม

ขั้นที่ ๒ E1 (Expected benefits) : ขั้นประโยชน์ที่จะได้รับ

นักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้และแยกประเภทหลักฐานได้ เช่น หลักฐานชั้นต้น ,หลักฐานชั้นรอง หลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร,หลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษรได้

ขั้นที่ ๓ P1 (Practice) : ขั้นเรียนรู้ลงมือปฏิบัติ

นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีประสม Augmented Reality (AR) ผ่านแอปพลิเคชัน Artivive โดยการนำโทรศัพท์ไปสแกนที่ภาพหลักฐานทางประวัติศาสตร์ จะเกิดเป็นคลิปวิดีโอเคลื่อนไหวเนื้อหาขึ้นมา

ขั้นที่ ๔ P2 (Production) : ขั้นประยุกต์ใช้งาน

หลังจากนักเรียนศึกษาข้อมูลจากสื่อเทคโนโลยีประสม Augmented Reality (AR) แล้วนำความรู้ที่ได้ทำใบกิจกรรม เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นการแยกหลักฐานทางประวัติศาสตร์

ขั้นที่ ๕ E2 (Evaluation) : การประเมินผล

ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนหลังจากที่นักเรียน ใช้สื่อเทคโนโลยีประสม Augmented Reality (AR) ผ่านแอปพลิเคชัน Artivive ผ่านการทำใบกิจกรรมและ ให้นักเรียนออกมานำเสนอ โดยครูทำหน้าที่สะท้อนผลในการทำกิจกรรม พร้อมสรุปเนื้อหา

๖.ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดในระดับสถานศึกษา

๖.๑ ผลที่เกิดกับตนเอง ครูได้ปรับวิธีการสอนให้มีความทันสมัยมากขึ้นมีการพัฒนาตนเองให้มีความรู้และทักษะในการเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ รวมถึงการพัฒนาศักยภาพในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนวัตกรรมการโดยใช้สื่อเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

๖.๒ ผลที่เกิดกับผู้เรียน

๑. นักเรียนมีช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายขึ้น
๒. ส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
๓. นักเรียนสามารถกลับมาทบทวนบทเรียนย้อนหลังได้ตลอดเวลา สามารถบันทึกวิดีโอไว้ในโทรศัพท์ได้

๖.๓ ผลที่เกิดกับผู้ปกครอง ผู้ปกครองให้การส่งเสริมสนับสนุนผู้เรียนในการทำกิจกรรมต่างๆ และสนับสนุนอุปกรณ์ต่างๆ ที่เอื้อต่อการเรียนรู้

๖.๔ ผลที่เกิดกับชุมชนหรือสังคม การจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ สามารถสอดแทรกความเป็นท้องถิ่นนั้นๆได้ เช่น การศึกษาความเป็นมาของท้องถิ่น,สถานที่สำคัญทางด้านประวัติศาสตร์ของท้องถิ่น โดยใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

๗. ปัจจัยความสำเร็จ

๑.ผู้บริหารได้ขับเคลื่อนการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในการเรียนการสอน เพื่อแก้ปัญหาการเรียน เกิดเป็นนวัตกรรมการสอนใหม่ๆ รวมถึงบุคลากรเข้ารับการพัฒนาตนเองตามความรู้ ความสามารถ ศักยภาพ ความถนัด และความสนใจ

๒.ครูผู้เลือกใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆที่หลากหลาย เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อรายวิชาประวัติศาสตร์

๓.ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนรู้และให้ความร่วมมือในการเรียน

๔.ผู้ปกครองมีความเข้าใจและใส่ใจให้ความช่วยเหลือผู้เรียนด้านต่างๆ

๘. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป

๑. เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) สามารถประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนได้

๒. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เรื่อง การจำแนกหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนตื่นเต้น สนุกสนานในการเรียนมากขึ้น

๓. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

ข้อสังเกต

๑. นักเรียนยังขาดทักษะเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีต่างๆ

๒. นักเรียนขาดแคลนอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อเสนอแนะ

๑. การจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เรื่อง การจำแนกหลักฐานทางประวัติศาสตร์สามารถนำมาใช้ได้ทั้งการเรียนการสอนในห้องเรียนและการสอนออนไลน์ได้

๒. ครูผู้สอนควรนำนวัตกรรมเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนวิชาและเนื้อหาสาระอื่น ๆ

ข้อระมัดระวัง

๑. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ควรทำความเข้าใจในเนื้อหาให้เพื่อทำให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด

๙. การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

๙.๑ การเผยแพร่ (หลักฐานหน้า ๒๐)

๑.เผยแพร่ในสถานศึกษา ด้วยการนำไปจัดการเรียนการสอนในรายวิชาประวัติศาสตร์

๒.เผยแพร่การจัดกิจกรรมผ่านช่องทาง Facebook ของโรงเรียนบ้านดอนก่อ

๙.๒ รางวัลที่ได้รับ (หลักฐาน หน้า ๒๑)

๑.เหรียญทอง รองชนะเลิศอันดับที่ ๑ การประกวดกล่าวสุนทรพจน์ประวัติศาสตร์

๒.เหรียญทอง การประกวดนวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ การส่งเสริมเรียนรู้ประวัติศาสตร์ (Best Practice)

๓.รางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี “ระดับดีเยี่ยม ด้านครู” ระดับเขตตรวจราชการที่ ๑๒

๔.รางวัลนวัตกรรมสร้างสรรค์คนดี “ระดับดีมาก ด้านครู” สพป.มหาสารคาม เขต ๑

๑๐. การขยายผลต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

๑. จัดทำรูปแบบวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) การพัฒนากระบวนการเรียนการสอน ประวัติศาสตร์ โดยใช้สื่อเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)

๒. เผยแพร่วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) แก่คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๓. เผยแพร่วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best practice) ผ่านทางเว็บไซต์ และเพจเฟซบุ๊กโรงเรียนบ้านดอนก่อ

๔. นำนวัตกรรมดังกล่าวไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน และการจัดกิจกรรมในโรงเรียน



ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อ
- ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน
- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔

รหัสวิชา สด๖๑๐๒

ชื่อวิชา ประวัติศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ การศึกษาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เวลา ๑ ชั่วโมง

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดหรือผลการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ส ๔.๑ เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

ตัวชี้วัด

ส ๔.๑ป.๖/๒ นำเสนอข้อมูลจากหลักฐานที่หลากหลายในการทำความเข้าใจเรื่องราวสำคัญในอดีต

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)

จำแนกประเภทหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้

ด้านทักษะ (P)

เขียนแยกประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้

ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ (A)

เห็นคุณค่าของประเภทหลักฐานทางประวัติศาสตร์

๓. สาระสำคัญ

ประเภทหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ประกอบด้วย หลักฐานชั้นต้น หลักฐานชั้นรอง

๔. สาระการเรียนรู้

ตัวอย่างหลักฐานที่เหมาะสมกับนักเรียนที่จะนำมาใช้ในการศึกษาเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ไทย สมัยรัตนโกสินทร์ เช่น พระราชหัตถเลขาของรัชกาลที่ ๔ หรือรัชกาลที่ ๕ กฎหมายสำคัญ ฯลฯ

๕. จุดเน้นสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

๕.๑ ทักษะ/ความสามารถในศตวรรษที่ ๒๑

- | | |
|--|--|
| ☒ ทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัย | ☒ ความสามารถในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง |
| ☐ ทักษะการคิดขั้นสูง | ☐ มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ |
| ☐ ทักษะชีวิตและอาชีพ | ☒ มีความสามารถในการแสวงหาความรู้เพื่อการแก้ปัญหา |
| ☒ ทักษะทางสังคม | ☐ มีความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) |

๕.๒ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

- ☒ มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- ☒ ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงามเพื่อส่วนรวม
- ☐ กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์
- ☒ ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรง และทางอ้อม
- ☒ รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม
- ☐ มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ หวังดีต่อผู้อื่น เผื่อแผ่และแบ่งปัน
- ☐ เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขที่ถูกต้อง
- ☐ มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่
- ☐ มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ รู้ปฏิบัติตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
- ☐ รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามพระราชดำรัส ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อยามจำเป็น มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่ายจำหน่าย และพร้อมที่จะขยายกิจการ เมื่อมีความพร้อม เมื่อมีภูมิคุ้มกันที่ดี)
- ☐ มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำหรือกิเลส มีความละอายเกรงกลัวต่อบาปตามหลักของศาสนา
- ☐ คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวม และของชาติมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

๖. ชิ้นงาน/ภาระงาน/ผลงาน

ใบกิจกรรม เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์

๗. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

๑. ครุนำภาพหลักฐานทางประวัติศาสตร์แต่ละประเภทมาให้ให้นักเรียนดู และให้นักเรียนทายว่า หลักฐานทางประวัติศาสตร์ อยู่ที่ไหน เป็นหลักฐานสมัยใด
๒. นักเรียนรับชมวิดีโอ เรื่อง เดอะไดอารี่ บันทึกประวัติศาสตร์ชาติไทยกับสถาบันพระมหากษัตริย์ เรื่อง **จารึกวัดโพธิ์** จากนั้นนักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่รับชม

ขั้นสอน

๓. ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจในประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ว่า แบ่งได้เป็น ๒ ลักษณะได้แก่ หลักฐานขั้นต้นและหลักฐานขั้นรอง รวมถึงหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร กับไม่เป็นลายลักษณ์อักษรเพื่อที่จะให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาเบื้องต้นก่อนที่จะนำไปสู่การใช้เทคโนโลยี AR (Augmented Reality)
๔. ครูอธิบายขั้นตอนการใช้เทคโนโลยีสื่อประสม AR (Augmented Reality) ผ่านแอปพลิเคชัน Artivive
๕. จากนั้นครูให้นักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยีสื่อประสม AR (Augmented Reality) ผ่านแอปพลิเคชัน Artivive โดยให้นักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ต สแกนไปตามภาพเนื้อหาเรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่ติดไวบนกระดาน จะมีคลิปวิดีโอเคลื่อนไหว โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

- ๕.๑ ความสำคัญของหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไทย
- ๕.๒ หลักฐานขั้นต้น หรือหลักฐานปฐมภูมิ
- ๕.๓ หลักฐานขั้นรอง หรือหลักฐานทุติยภูมิ
- ๕.๔ หลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษร และ หลักฐานที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร
- ๕.๕ แหล่งรวบรวมหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไทย

๖. หลังจากนักเรียนใช้สื่อเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) ในการศึกษาแล้ว ให้นักเรียนฝึกแยกประเภทหลักฐานในใบกิจกรรม เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์

ขั้นสรุป

๗. นักเรียนทำใบกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว ครูสุ่มนักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน โดยครูนำหน้าที่สะท้อนจากที่นักเรียนนำเสนอ และร่วมกันเฉลยใบกิจกรรม
๘. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ซักถามและอภิปรายแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์ และการแยกประเภทหลักฐานทางประวัติศาสตร์

๘. สื่อการเรียนรู้

๑. หนังสือเรียน ประวัติศาสตร์ ป.๖
๒. สื่อ Power point เรื่อง ประเภทของหลักฐานทางประวัติศาสตร์
๔. เทคโนโลยีสื่อประสม AR (Augmented Reality)
๕. โทรศัพท์มือถือ

๙. แหล่งเรียนรู้ในหรือนอกสถานที่

๑. หลักฐานทางประวัติศาสตร์ในชุมชน

๑๐. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์
จำแนกประเภทหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้ (K)	นักเรียนทำใบงาน	ใบกิจกรรม เรื่อง หลักฐานทาง ประวัติศาสตร์	ร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์
เขียนแยกประเภทของ หลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้ (P)	นักเรียนทำใบงาน	ใบกิจกรรม เรื่อง หลักฐานทาง ประวัติศาสตร์	ร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์
เห็นคุณค่าของประเภท หลักฐานทางประวัติศาสตร์ (A)	แบบสังเกตพฤติกรรมการ ทำงาน	แบบประเมิน	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่าน เกณฑ์

๑๑. กิจกรรมเสนอแนะ (สำหรับกลุ่มเรียนรู้ได้เร็ว/ช้า)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ)

ตำแหน่ง ครู

๑๒. ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ.....นางสาวศุภมาส.....พงษ์เจริญ.....
แล้วมีความคิดเห็นดังนี้

๑. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

- ☐ ๑.๑ เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญได้อย่างเหมาะสม
☐ ๑.๒ ยังไม่เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

๒. องค์ประกอบของแผนจัดการเรียนรู้

- ☐ ๒.๑ จุดประสงค์ กิจกรรมและการวัดประเมินผลการเรียนรู้สอดคล้องกัน
☐ ๒.๒ องค์ประกอบแผนจัดการเรียนรู้ยังไม่สอดคล้องกัน ควรปรับปรุง

๓) ความเหมาะสมกับวัยและการพัฒนาของผู้เรียน

- ☐ ๓.๑ กิจกรรมพัฒนาทักษะด้านต่างๆ เหมาะสมกับวัยและการพัฒนาของผู้เรียน
☐ ๓.๒ ควรปรับปรุงการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัยและการพัฒนาการ

ของผู้เรียน

๔) การนำไปใช้และมีโอกาสเกิดผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

- ☐ ๔.๑ นำไปใช้ได้และมีโอกาสเกิดผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้
☐ ๔.๒ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

๕) ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ลงชื่อ.....

(นางรัชณี หงษ์บุญ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนก่อ

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วเขียนลงในช่องที่ตรงกับรายการวัด

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของนักเรียน	จำแนก ประเภท หลักฐานทาง ประวัติศาสตร์ ได้	การใช้สื่อ เทคโนโลยี (AR)	การทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย	การมี ส่วนร่วมในทำ กิจกรรม	เห็นคุณค่า ของหลักฐาน ทาง ประวัติศาสตร์	รวม ๑๕ คะแนน
		คะแนนเต็ม ๓	คะแนนเต็ม ๓	คะแนนเต็ม ๓	คะแนนเต็ม ๓	คะแนนเต็ม ๓	
๑.	เด็กชายจิรภัทร ศรีพล	๓	๒	๒	๓	๓	๑๓
๒.	เด็กชายฉัตรวิทย์ พรดองก่อ	๒	๓	๒	๓	๓	๑๓
๓.	เด็กชายธนวินท์ สัตยาวัน	๒	๒	๓	๓	๓	๑๓
๔.	เด็กชายพัสกร ผิวนวนล	๓	๒	๓	๓	๓	๑๓
๕.	เด็กชายพีรพัฒน์ ภูคัง	๒	๓	๒	๓	๓	๑๓
๖.	เด็กชายรชต วันสา	๒	๓	๒	๓	๓	๑๓
๗.	เด็กชายบารมี ศรีกะกุล	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๘.	เด็กหญิงเกวลิน เดิมคะยอม	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๙.	เด็กหญิงฐิติชญา ประทุมไข	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๑๐.	เด็กหญิงณัฐธิดา ศรีลา	๓	๓	๒	๓	๓	๑๔
๑๑.	เด็กหญิงณัฐนิชา ทับอาษา	๓	๒	๓	๓	๓	๑๔
๑๒.	เด็กหญิงปริชาติ สืบมา	๓	๒	๓	๓	๓	๑๔
๑๓.	เด็กหญิงพรพิมล แพงคำ	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๑๔.	เด็กหญิงศุขานัน สงเสริมฐ	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๑๕.	เด็กหญิงกพรรณ จิณรักษ์	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๑๖.	เด็กหญิงกรนก สุขราช	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๑๗.	เด็กหญิงนันท์น ศรีสันติสุข	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕
๑๘.	เด็กชายนภัสรพี พิมพ์โพธิ์	๒	๒	๓	๓	๓	๑๓
๑๙.	เด็กชายภูมิล พรหมโคตร	๒	๒	๓	๓	๓	๑๓

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ)

ตำแหน่ง ครู

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน
ระดับ ๓ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี
ระดับ ๒ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ พอใช้
ระดับ ๑ หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ปรับปรุง
เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ ๖๐ (๙ คะแนน)

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

แบบบันทึกผลการประเมินการเรียนรู้ ด้านความรู้และ ทักษะ/กระบวนการ
แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของนักเรียน	ใบกิจกรรม เรื่อง หลักฐานทาง ประวัติศาสตร์	ร้อยละ	ผลการประเมิน	
		คะแนนเต็ม ๑๐		ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑.	เด็กชายจิรภัทร ศรีพล	๘	๘๐	/	
๒.	เด็กชายธีรวิทย์ พรตนอก	๘	๘๐	/	
๓.	เด็กชายธนวินท์ สัตยาวัน	๘	๘๐	/	
๔.	เด็กชายพัสกร ผิวนวน	๘	๘๐	/	
๕.	เด็กชายพีรพัฒน์ ภูคัง	๘	๘๐	/	
๖.	เด็กชายรชต วันสา	๘	๘๐	/	
๗.	เด็กชายบารมี ศรีทะกุล	๑๐	๑๐๐	/	
๘.	เด็กหญิงเกวลิน เดิมคะยอม	๑๐	๑๐๐	/	
๙.	เด็กหญิงฐิติชญา ประทุมไย	๑๐	๑๐๐	/	
๑๐.	เด็กหญิงณัฐธิดา ศรีลา	๑๐	๑๐๐	/	
๑๑.	เด็กหญิงณัฐนิชา ทับอาษา	๑๐	๑๐๐	/	
๑๒.	เด็กหญิงปรีชาติ สืบมา	๘	๘๐	/	
๑๓.	เด็กหญิงพรพิมล แพงคำ	๑๐	๑๐๐	/	
๑๔.	เด็กหญิงศุขานันท์ สงเสริฐ	๑๐	๑๐๐	/	
๑๕.	เด็กหญิงกพรธณ จินรักษ์	๑๐	๑๐๐	/	
๑๖.	เด็กหญิงกรกนก สุขราช	๑๐	๑๐๐	/	
๑๗.	เด็กหญิงนันท์นิ ศรีสันติสุข	๑๐	๑๐๐	/	
๑๘.	เด็กชายนภสรพี พิมพ์โพธิ์	๘	๘๐	/	
๑๙.	เด็กชายภูมิล พรหมโคตร	๘	๘๐	/	

นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ต้องได้ ๖ คะแนนขึ้นไป

ร้อยละผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....๑๙.....คน

ผ่าน จำนวน๑๙..... คน คิดเป็นร้อยละ๑๐๐.....

ไม่ผ่าน จำนวน-..... คน คิดเป็นร้อยละ-.....

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ)

ตำแหน่ง ครู

แบบประเมินการแสดงความพึงพอใจต่อการใช้สื่อประสม AR (Augmented Reality)
ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง หลักฐานทางประวัติศาสตร์
ชื่อครูผู้สอน นางสาวศุภมาส พงษ์เจริญ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ลำดับ ที่	ผลการประเมิน	ระดับคุณภาพ					ข้อเสนอแนะ
		๕	๔	๓	๒	๑	
๑.	ความสอดคล้องกับตัวชี้วัด	/					
๒.	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน	/					
๓.	ภาษาเข้าใจง่าย กระชับ อธิบาย ถูกต้องชัดเจน	/					
๔.	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไป จากการเรียนปกติ		/				
๕.	กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด	/					
๖.	สื่อมีความน่าสนใจ	/					
๗.	ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและ สามารถจดจำได้นาน	/					
๘.	ใช้งานง่ายสะดวกในการเข้าถึง		/				
๙.	สีและขนาดตัวอักษร อ่านง่าย ชัดเจน เหมาะสม และถูกต้อง ภาพ สี และ การออกแบบมีความเหมาะสม	/					
๑๐.	นักเรียนชอบสื่อการเรียนการสอนใน ครั้งนี้	/					
รวม		๔๐	๘				
รวมทั้งหมด		๔๘					

สรุปผลการประเมิน ☒ ๔๕-๕๐ ระดับความพอใจมากที่สุด

☐ ๓๓- ๓๘ ระดับความพอใจปานกลาง

☐ น้อยกว่า ๒๖ ระดับความพอใจน้อยที่สุด

☐ ๓๙-๔๔ ระดับความพึงพอใจมาก

☐ ๒๗ -๓๒ ระดับความพึงพอใจน้อย

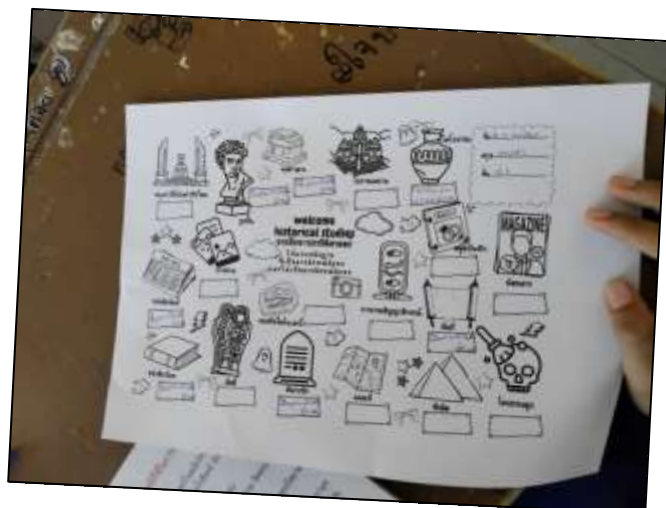
เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ความพึงพอใจในการใช้สื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน ทั้ง ๑๐ ข้อ
 นักเรียนได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อประสมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อมีความน่าสนใจ ครูใช้สื่อได้
 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน อยู่ในระดับ **ความพึงพอใจมากที่สุด**

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

- ให้มีการผลิตสื่อที่มีความหลากหลายมากกว่าเดิม
- ให้ครูที่มีความรู้ด้านการผลิตสื่อมาช่วยสอนเพื่อนครูเพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณค่ามากขึ้น

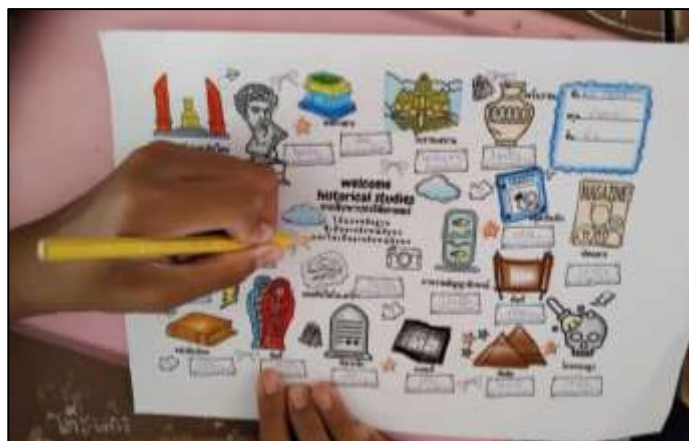


ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน





ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน





ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล



ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล



การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ





เกียรติบัตรผลงาน





โรงเรียนบ้านดอนก่อ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



