



SATURDAY
SCHOOL

GROWTH MINDSET IN THE CLASSROOM

คู่มือสำหรับครูอาสาเพื่อความรู้ ความเข้าใจ
และประยุกต์ใช้ Growth Mindset ในห้องเรียน





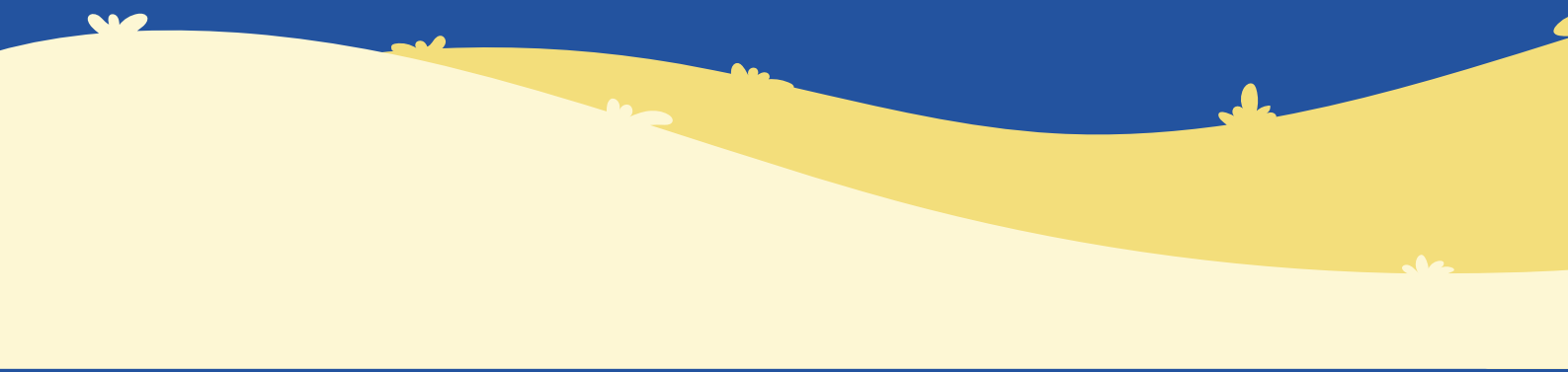


SATURDAY
SCHOOL

GROWTH MINDSET IN THE CLASSROOM

คู่มือสำหรับครูอาสาเพื่อความรู้ ความเข้าใจ
และประยุกต์ใช้ Growth Mindset ในห้องเรียน

HOW
TO



USE



CLIK !
CLIK !



สารบัญ

เกี่ยวกับเรา

ความเป็นมาของโครงการ	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ	1

บทที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ GROWTH MINDSET

สรุปภาพรวม	3
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ GROWTH MINDSET	4
ความหมายของ GROWTH MINDSET	4
องค์ประกอบของ GROWTH MINDSET	5
การเปลี่ยนความคิดจาก FIXED MINDSET เป็น GROWTH MINDSET	9

บทที่ 2 การวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อออกแบบการสอน

สรุปภาพรวม	12
ความหมายของการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อออกแบบการสอน	13
การวิเคราะห์ผู้เรียน	14
ความหมายของการวิเคราะห์ผู้เรียน	14
แนวทางการวิเคราะห์ผู้เรียน	14
ตัวอย่างคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งผลต่อการออกแบบการสอน	16
การวิเคราะห์บริบท	18
ความหมายของการวิเคราะห์บริบท	18
ประเภทของบริบทการเรียนรู้	18
แนวทางการวิเคราะห์บริบท	22

บทที่ 2 การวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อออกแบบการสอน

การวิเคราะห์เนื้อหา	23
ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา	23
แนวทางการวิเคราะห์เนื้อหา	23
การประเมิน Growth Mindset ของนักเรียนด้วยเครื่องมือ Rubrics	25

บทที่ 3 การออกแบบแผนการสอน

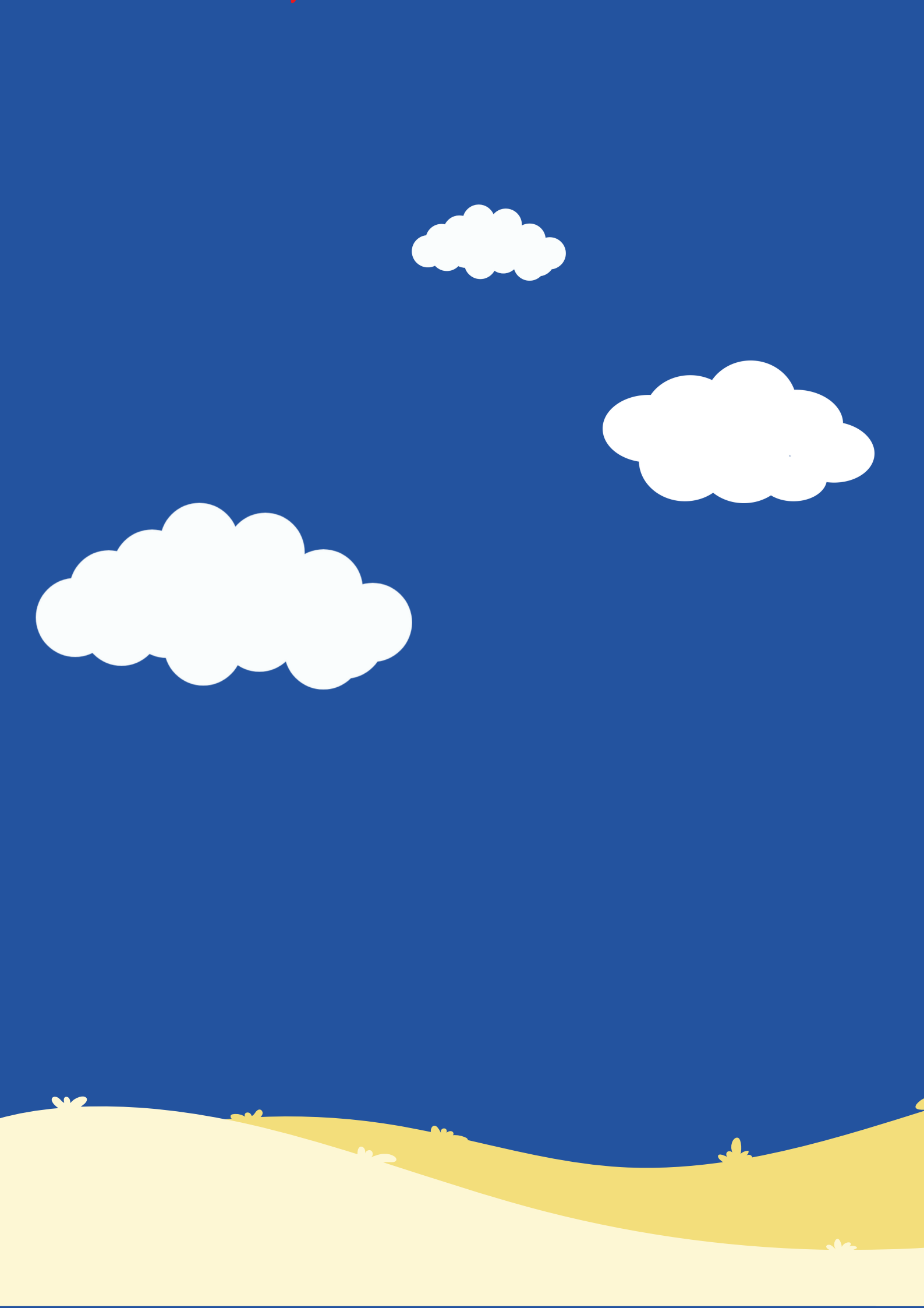
สรุปภาพรวม	27
ความหมายของแผนการสอน	28
การออกแบบแผนการสอนอย่างมีคุณภาพ	28
การกำหนดวัตถุประสงค์ในแผนการสอน	29
องค์ประกอบของแผนการสอน	30
ปฏิบัติการเขียนแผนการสอน	31
ตัวอย่างแผนการสอน	35
องค์ประกอบที่ 1 การมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา	36
Leaning outcome 1.1	36
Leaning outcome 1.2	40
องค์ประกอบที่ 2 การแสดงให้เห็นถึง ความพยายามขณะทำกิจกรรม	44
Leaning outcome 2.1	44
Leaning outcome 2.2	48
องค์ประกอบที่ 3 การยอมรับความผิดพลาด	52
องค์ประกอบที่ 4 การเปิดใจรับฟังผู้อื่น	56

Framework ช่วยสอน

ความหมายของ Framework ช่วยสอน	61
การนำ Framework ไปประยุกต์ใช้ในแผนการสอน	61
ตัวอย่างองค์ประกอบ Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้	62
Framework องค์ประกอบที่ 1 การมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา	63
Framework สำหรับ Learning outcome 1.1	63
Framework สำหรับ Learning outcome 1.2	66
Framework องค์ประกอบที่ 2 การแสดงให้เห็นถึง ความพยายามขณะทำ กิจกรรม	69
Framework สำหรับ Learning outcome 2.1	69
Framework สำหรับ Learning outcome 2.2	72
Framework องค์ประกอบที่ 3 การยอมรับความผิดพลาด	75
Framework องค์ประกอบที่ 4 การเปิดใจรับฟังผู้อื่น	78

เอกสารอ้างอิง

81





เกี่ยวกับเรา

ความเป็นมาของโครงการ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการการเรียนรู้ คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จัดการเรียนการสอนในรายวิชา วรรศ.281 โครงการนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Innovation Project for Change) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้พวกเรานักศึกษาคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์เข้าใจในกระบวนการพัฒนาโครงการการบริหารจัดการโครงการ การประเมินผลกระทบทางสังคม และเพื่อการฝึกทักษะสร้างสรรค์โครงการนวัตกรรมเพื่อการเปลี่ยนแปลง

ด้วยเหตุนี้พวกเราจึงได้สร้างสรรค์โครงการนวัตกรรมคู่มืออบรมครูอาสาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจการออกแบบแผนการสอนที่ประยุกต์ใช้ Growth Mindset ในห้องเรียน ร่วมกับมูลนิธิโรงเรียนวันเสาร์ Saturday School Foundation

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อให้คุณครูอาสาในโครงการ Saturday School มีความรู้ความเข้าใจในเรื่อง Growth Mindset
2. เพื่อให้คุณครูอาสาในโครงการ Saturday School สามารถออกแบบแผนการสอนที่ประยุกต์ใช้ Growth Mindset ได้





สรุปภาพรวมบทที่ 1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ GROWTH MINDSET

ความหมายและความสำคัญของ GROWTH MINDSET

คือ ความคิดแบบพัฒนาได้ ช่วยให้ไม่ปิดกั้นตนเองและพัฒนาไปถึงจุดที่ดีที่สุด ทำให้เห็นถึงความสำคัญของการมี Growth mindset ว่าสามารถนำไปต่อยอดได้จริงในการทำสิ่งต่าง ๆ

องค์ประกอบของ Growth Mindset

Core Value	องค์ประกอบ (Components)	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcome) สำหรับผู้เรียน	Scoring Rubric			
			1 เริ่มมี	2 กำลังพัฒนา	3 สามารถทำได้ดี	4 เป็นธรรมชาติ
Growth Mindset	การมีเป้าหมายที่ชัดเจน	นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนได้ และสามารถติดตามความคืบหน้าได้	นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนได้ และสามารถติดตามความคืบหน้าได้	นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนได้ และสามารถติดตามความคืบหน้าได้	นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนได้ และสามารถติดตามความคืบหน้าได้	นักเรียนสามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนได้ และสามารถติดตามความคืบหน้าได้
	การแสดงให้เห็นความพยายาม	นักเรียนแสดงให้เห็นความพยายามในการเรียนรู้	นักเรียนแสดงให้เห็นความพยายามในการเรียนรู้	นักเรียนแสดงให้เห็นความพยายามในการเรียนรู้	นักเรียนแสดงให้เห็นความพยายามในการเรียนรู้	นักเรียนแสดงให้เห็นความพยายามในการเรียนรู้
	การยอมรับความผิดพลาด	นักเรียนยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น	นักเรียนยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น	นักเรียนยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น	นักเรียนยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น	นักเรียนยอมรับความผิดพลาดที่เกิดขึ้น
	การเปิดใจรับฟังผู้อื่น	นักเรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	นักเรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	นักเรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	นักเรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	นักเรียนเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

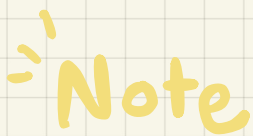
4 core value

- การมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา
- การแสดงให้เห็นถึงความพยายาม
- การยอมรับความผิดพลาด
- การเปิดใจรับฟังผู้อื่น

วิธีประเมินผู้เรียน

สามารถประเมินผู้เรียนตาม 6 learning outcomes (ตามตาราง)

ผู้เรียนมีคุณสมบัติครบ 6 learning outcomes = ผู้เรียนมี Growth mindset
 ผู้เรียนมีคุณสมบัติไม่ครบ 6 learning outcomes = ผู้เรียนยังไม่มี Growth mindset



หากผู้เรียนไม่มีคุณสมบัติ หรือ ขาดคุณสมบัติบางอย่างใน 6 learning outcome ผู้สอนสามารถออกแบบแผนการสอนตามวิธีการที่ปรากฏใน บทที่ 1 เรื่อง องค์ประกอบของ Growth mindset

การเปลี่ยนความคิดจาก FIXED MINDSET เป็น GROWTH MINDSET

วิธีการเปลี่ยน Fixed mindset เป็น Growth mindset เริ่มง่าย ๆ โดยการเชื่อมั่นในตนเองว่าทุกสิ่งสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้นได้ กำหนดเป้าหมายและจุดประสงค์ให้ชัดเจน แต่อย่าลืมให้ความสำคัญกับระหว่างทาง



1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ GROWTH MINDSET

ความหมายของ GROWTH MINDSET

ความคิดแบบพัฒนาได้ : ความเชื่อและความเข้าใจว่าความสามารถและสติปัญญาเป็น
สิ่งที่พัฒนาเปลี่ยนแปลงได้ โดยการให้เวลาและความพยายาม

“ หลาย ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นที่เราคิดหรือทำส่วนมากจะ
มาจากทัศนคติของเราเองและทัศนคตินี้ส่งผลต่อ
ทุกส่วนของชีวิต การที่เราเชื่อมั่นในตนเองว่าเรา
สามารถพัฒนาไปมากกว่าจุดที่เราอยู่ได้ ส่งผลให้
เราไม่กลัวต่อการเผชิญต่อความผิดพลาดและ
ล้มเหลว และนำไปสู่การค้นหาสิ่งที่ถูกต้องเพื่อ
พัฒนาทักษะของตนเองได้ ”



ปาล์ม ที่มงานอาสา

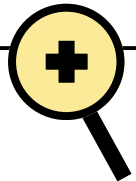
Saturday school



องค์ประกอบของ GROWTH MINDSET

X

Core Value	องค์ประกอบ (Components)	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcome) สำหรับผู้สอน	Scoring Rubric			
			1 เริ่มต้น	2 กำลังพัฒนา	3 ตามความคาดหวัง	4 เกินความคาดหวัง
Growth Mindset	การมีเป้าหมายที่การพัฒน	นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต/วิชาเรียนที่ท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้	นักเรียนไม่มีการตั้งเป้าหมาย หรือไม่เข้าใจความสำคัญในการมีเป้าหมายในชีวิตและการเรียน	นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเชิงไม่ท้าทาย และไม่มีการระบุขั้นตอนที่จะไปถึงเป้าหมายได้	นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมาย แม้ยังไม่ท้าทาย แต่สามารถระบุขั้นตอนที่จะทำให้ง่ายกว่าเป้าหมายที่ตั้งได้	นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายที่ท้าทาย และสามารถระบุขั้นตอนที่จะทำให้ง่ายกว่าเป้าหมายที่ตั้งได้
	การแสดงให้เห็นถึงความพยายามต่อสิ่งที่เรียน	นักเรียนมีความเชื่อว่าความเก่งหรือความสามารถสามารถพัฒนาได้ ด้วยตนเองโดยไม่ต้องเป็นแบบหรือลอกไป	นักเรียนไม่เชื่อว่าความเก่งหรือความสามารถสามารถพัฒนาได้ จึงไม่กระตือรือร้นที่จะเปลี่ยนแปลงจากความพยายามของตนเอง คือเป็นแค่ทำตาม	นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความสามารถสามารถพัฒนาได้ แต่ยังขาดแรงจูงใจที่จะพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความสามารถสามารถพัฒนาได้ จึงกระตือรือร้นที่จะทดลองเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง อย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความสามารถสามารถพัฒนาได้ จึงกระตือรือร้นที่จะทดลองเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง อย่างสม่ำเสมอ
	การยอมรับความผิดพลาด	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อเหตุการณ์การเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยเชื่อว่าการเรียนรู้ร่วมกันจะได้ผลและพัฒนาขึ้นได้	นักเรียนมีทัศนคติที่ลบต่อเหตุการณ์การเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้	มีส่วนร่วมในการเรียนรู้แต่ไม่กล้าเสนอ ไม่กล้าที่จะตั้งคำถามหรือขอความช่วยเหลือในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง	มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ กล้าที่จะตั้งคำถามหรือขอความช่วยเหลือในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง	มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ มีความตั้งใจในการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อไปสู่จุดที่ดีขึ้น เชื่อว่าการทำงานร่วมกันจะช่วยกันพัฒนาตนเอง
	การเปิดใจกับผู้อื่น	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองและมีใจความที่ซื่อสัตย์ ยอมรับความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้	นักเรียนรู้สึกกังวลและพยายามหลีกเลี่ยงความท้าทายและความผิดพลาดระหว่างการเรียนรู้	นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเองพอสมควร แต่ยังไม่มีความคิดเห็นที่ชัดเจนเกี่ยวกับความผิดพลาด	นักเรียนเริ่มมั่นใจในตัวเองที่ท้าทาย และสามารถอธิบายข้อผิดพลาดของตนเองว่าเกิดจากอะไรและยอมรับมันได้	นักเรียนมีความมั่นใจในตัวเองที่ท้าทาย และสามารถอธิบายข้อผิดพลาดของตนเองว่าเกิดจากอะไรและยอมรับมันได้



1

นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต วิชาเรียนที่มีความท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้ กล่าวคือ นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายที่ท้าทายและสามารถระบุขั้นตอนที่จะทำให้เป้าหมายสำเร็จลุล่วงได้ โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการที่ทำให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายมากกว่าผลลัพธ์ โดยมีวิธีการ คือ การตั้งเป้าหมายจะต้องกำหนดเป้าหมายให้มีความเจาะจงมีขอบเขตที่ชัดเจน สามารถวัดผลได้ ผ่านหลักฐานต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถทำได้จริง มีความสมเหตุสมผลสอดคล้องกับผลลัพธ์ในระยะยาว และมีการระบุเวลาที่ชัดเจนในการทำตามเป้าหมายนั้น



2

นักเรียนมีความเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ ถ้าตอนนี้ไม่เก่ง ไม่ได้แปลว่าจะจะเป็นแบบนี้ตลอดไป กล่าวคือ นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ จึงกระตือรือร้นที่จะทดลองเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ และยังชักชวนให้ผู้อื่นให้ร่วมเรียนรู้ โดยมีวิธีการคือ คุณครูใช้คำพูดในเชิงบวกหรือใช้คำพูดสร้างแรงบันดาลใจต่อตัวผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในตนเองและเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถเติบโตและพัฒนาความสามารถได้ รวมถึงออกแบบแผนการเรียนการสอนที่ท้าทายตัวผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการฝึกฝน พยายามที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีใหม่ ๆ และให้ความสำคัญกับความพยายามมากกว่าพรสวรรค์

3

นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้ กล่าวคือ นักเรียนมีส่วนร่วมและมีความตั้งใจอย่างมากในกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ มีความตั้งใจในการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อไปสู่ระดับที่สูงขึ้น โดยมีวิธีการคือ คุณครูสร้างการเรียนรู้ให้นักเรียนผ่านการทำกิจกรรมโดยเนื้อหากิจกรรมมีความสร้างสรรค์ น่าสนใจ ให้เด็กได้ตกตะกอนความคิด และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง



4

นักเรียนให้ความสำคัญกับความพยายามไม่น้อยกว่าผลลัพธ์ เชื่อว่าการฝึกซ้อมหรือทำซ้ำจะช่วยให้เก่งขึ้นได้ คือ นักเรียนเชื่อว่าการฝึกฝนช่วยให้เก่งขึ้นได้ เมื่อเผชิญกับความท้าทายมีการพยายามทำจนสำเร็จและมองหาโอกาสที่จะพัฒนาความสามารถผ่านการฝึกฝน โดยมีวิธีการคือ คุณครูต้องไม่ลดระดับความยากของบทเรียนเพื่อให้นักเรียนได้แต่ความสำเร็จ แต่ต้องออกแบบแผนการสอนให้มีความท้าทายตัวผู้เรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ระดมความคิด ลองผิดลองถูก ใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา มีการให้ผลป้อนกลับเกี่ยวกับความพยายามของตัวนักเรียน ไม่ว่าจะเป็นคำชมหรือคำพูดในเชิงบวก หรือรางวัลต่าง ๆ แต่ต้องอยู่ในกลวิธีที่เหมาะสม

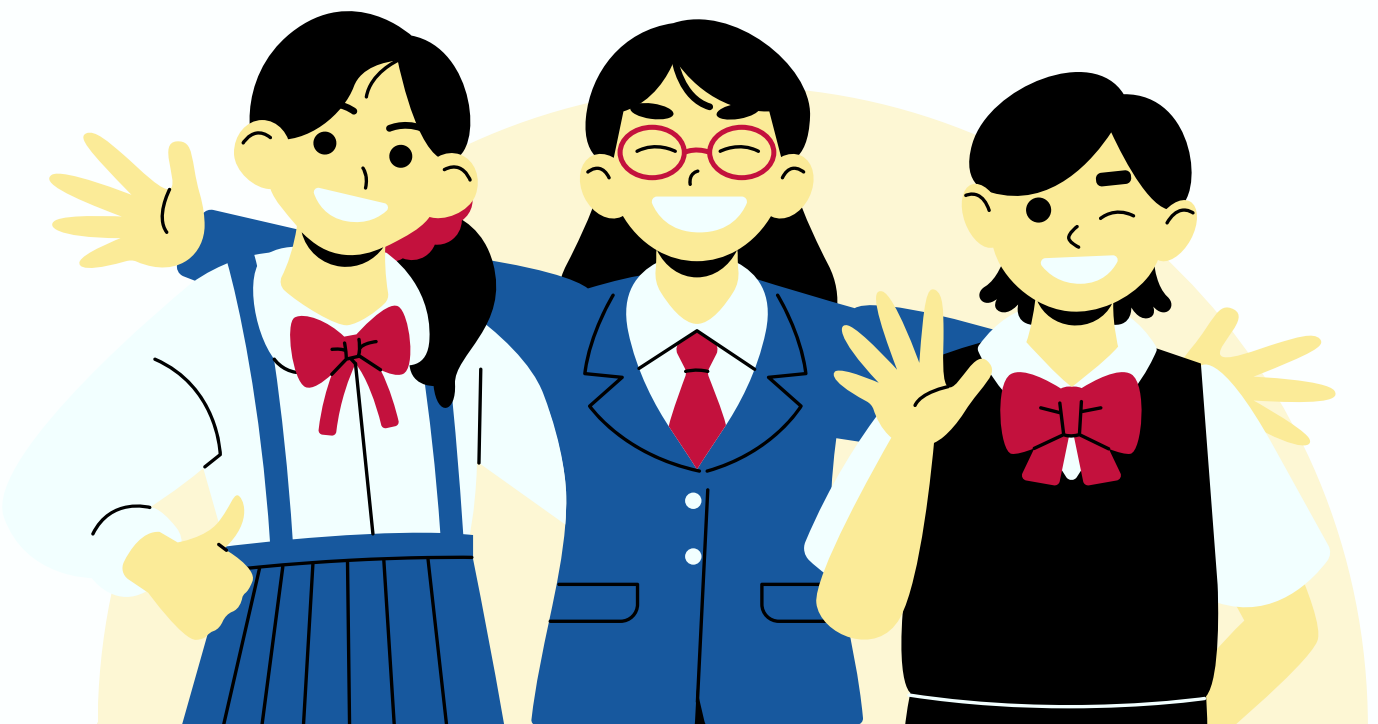
5

นักเรียนมีความเชื่อในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทายมองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ คือ นักเรียนสนุกที่จะทำสิ่งที่ท้าทายและสามารถเรียนรู้ต่อยอด หรือพัฒนาตนเองจากความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ โดยมีวิธีการคือ คุณครูสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งความเคารพและปลอดภัย ไม่ด่วนตัดสินหรือติตรา เพื่อให้นักเรียนมองว่าความผิดพลาดเป็นเรื่องปกติที่สามารถเกิดขึ้นได้ และแทนที่คำว่าล้มเหลว ให้เป็นคำว่า เรียนรู้



6

นักเรียนเปิดใจที่จะขอความช่วยเหลือและเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น กล่าวคือ นักเรียนมีการขอความช่วยเหลือและคำแนะนำจากผู้อื่นไม่ใช่เฉพาะเมื่อจำเป็น ได้ ทั้งเรื่องงานและเรื่องส่วนตัว และมีความกระตือรือร้นที่จะถามหาข้อเสนอแนะของผู้อื่น ๆ เพื่อการต่อยอดและพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ โดยมีวิธีการคือ คุณครู สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นพื้นที่แห่งการยอมรับเพื่อให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัยที่จะขอความช่วยเหลือ กล่าวถามในสิ่งที่สงสัยหรือไม่เข้าใจ มองคำวิจารณ์เป็นเหมือนคำแนะนำที่ใช้ในการพัฒนาตนเอง ไม่คิดว่าการปรับปรุงคือสิ่งที่ไม่ดี





การเปลี่ยนความคิดจาก FIXED MINDSET เป็น GROWTH MINDSET

Fixed mindset คือ การที่เรามีความเชื่อว่าความสามารถหรือการพัฒนาตนเองมีขีดจำกัด ยึดติดกับสิ่งที่ตนเองเป็นเมื่อเผชิญกับความล้มเหลวจะยอมแพ้ออกไป

ลองตั้งโจทย์ที่ท้าทายและแก้ไปหลาย ๆ โจทย์ เพื่อรับรู้ถึงตนเองว่าเป็นคนในด้านไหนมากกว่ากันหากรู้สึกอยากยอมแพ้ไปอาจคาดการณ์ได้ว่าคุณเป็น Fixed mindset หากชอบความท้าทายหรือชอบการที่แก้โจทย์ยาก ๆ ได้สำเร็จ คุณอาจเป็นคนที่มี Growth mindset เมื่อรู้แล้วว่าตนเองอยู่ในด้านไหนและพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาตนเองหรือยัง

เริ่มจากเปลี่ยนความคิดจุดเล็ก ๆ ยกตัวอย่างเช่น การร้องเพลง (Fixed Mindset) การที่เราร้องเพลงไม่เพราะเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ไม่สามารถพัฒนาให้เท่านักร้องคนอื่นได้ (Growth Mindset) เราสามารถฝึกฝนทักษะการร้องเพลงของเราให้ไพเราะได้มากขึ้นได้ (ไม่ต้องเป็นนักร้อง แต่สามารถร้องเพลงอย่างไพเราะขึ้นได้ ยังไม่ต้องเป็นคนที่เก่งที่สุด แต่เก่งขึ้นกว่าเมื่อก่อนก็พอ) ถึงจะมองว่าแค่เปลี่ยนคำพูดเล็กน้อย จะสามารถเปลี่ยน mindset ตัวเองได้จริง ๆ หรือ แต่สิ่งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้น เพราะหากไม่มีจุดเริ่มต้น เราก็จะไม่มีจุดพัฒนาต่อไป



หยิบยื่นคำชมให้ระหว่างกันเพื่อเป็นกำลังใจในการพัฒนาต่อไป แต่ต้องมีการใช้ทักษะในการพูด หลีกเลี่ยงการใช้คำที่มุ่งเน้นเกินไป เช่น “เก่งมาก” “ฉลาดมาก” เพราะจะไม่กล้าท้าทายอะไรใหม่ ๆ กลัวว่าจะดูไม่ฉลาดหรือเก่งเหมือนเดิม “พยายามได้ดีเลยนะ” “เห็นถึงความตั้งใจที่ทำสิ่งนี้ออกมามาก ๆ เลย” จะทำให้รู้สึกว่สิ่งที่เราตั้งใจและพยายามมามันมีผลลัพธ์ตอบแทนและมีค่า และอยากทำอีกเรื่อย ๆ

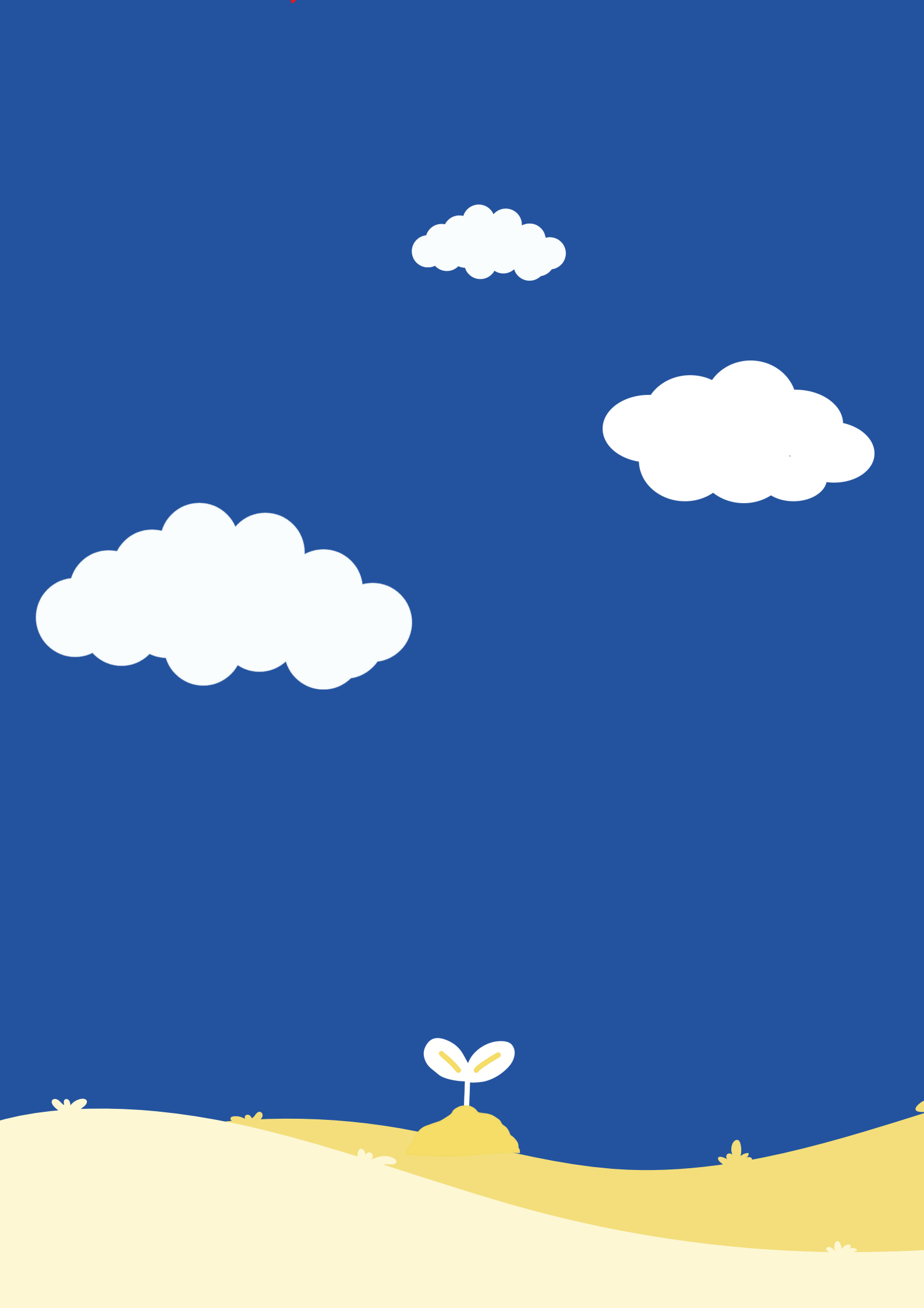
ตั้งเป้าหมายของผลลัพธ์ที่ต้องการให้แต่เกิดขึ้นของกระบวนการเรียนรู้ แต่ให้ความสำคัญกับระหว่างทางว่ามีกระบวนการเรียนรู้ในตนเองเกิดขึ้นบ้างหรือไม่ ให้กระบวนการเรียนรู้นำไปสู่การเรียนรู้

การลองเผชิญหน้ากับความล้มเหลว แล้วสอนให้ยอมรับความล้มเหลวที่เกิดขึ้น แล้วนำมาให้เรียนรู้เพื่อพัฒนาต่อ

ไม่ต้องรู้สึกผิดที่ตัวเองเป็น Fixed mindset เพราะเราสามารถเปลี่ยนแปลงได้

กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ของตนเอง







สรุปภาพรวมบทที่ 2

การวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อออกแบบการสอน

ความหมายของการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อออกแบบการสอน

การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบแผนการสอน เพื่อให้สามารถออกแบบแผนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน

การวิเคราะห์ผู้เรียน

หมายถึง การทำความเข้าใจกับกลุ่มผู้เรียนเพื่อตรวจสอบความพร้อมของผู้เรียน

แนวทางการวิเคราะห์ผู้เรียน

- ระบุลักษณะสำคัญของกลุ่มผู้เรียนที่เราจะสอน
- กำหนดข้อมูลที่เป็นตัวตั้งรู้เกี่ยวกับตัวผู้เรียน
- หาข้อมูลที่กำหนดและออกแบบเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล
- เก็บข้อมูลผู้เรียนตามหัวข้อที่กำหนดไว้
- สรุปผลข้อมูลและจัดทำแผนผังข้อมูลลักษณะของผู้เรียน
- พิจารณาปัจจัยของผู้เรียนที่ส่งผลต่อการออกแบบแผนการสอน

ตัวอย่างคุณลักษณะของผู้เรียนที่ส่งผลต่อการออกแบบการสอน

- ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน
- ความสามารถทางกายภาพ
- ความสามารถทางการเรียนรู้
- ความรู้/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
- แรงจูงใจ การรับรู้ ความรู้สึก

การวิเคราะห์บริบท

หมายถึง การทำความเข้าใจบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อสามารถจำลองสถานการณ์จริงที่ผู้เรียนต้องเผชิญผ่านการออกแบบแผนการสอนและรู้ถึงข้อจำกัดของบริบทการเรียนรู้

ประเภทของบริบทการเรียนรู้

- บริบทการปฏิบัติงาน : สถานที่ที่ผู้เรียนจะนำทักษะที่ได้เรียนรู้ออกไปใช้
- บริบทการเรียนรู้ : สถานที่ที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้อะไรต่าง ๆ
- บริบทวัฒนธรรม : ค่านิยม ประสบการณ์ หรือวัฒนธรรมที่กลุ่มผู้เรียนยึดถือร่วมกัน

แนวทางการวิเคราะห์บริบท

- ระบุบริบทการปฏิบัติงาน
- เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างบริบทการเรียนรู้และบริบทการปฏิบัติงาน
- วิเคราะห์บริบทวัฒนธรรมของกลุ่มผู้เรียน

การวิเคราะห์เนื้อหา

หมายถึง การกำหนดเนื้อหาที่ผู้เรียนจำเป็นต้องเรียนตามวัตถุประสงค์

แนวทางการวิเคราะห์เนื้อหา

- กำหนดเนื้อหาที่จะสอน
- กำหนดขั้นตอนที่จะสอน

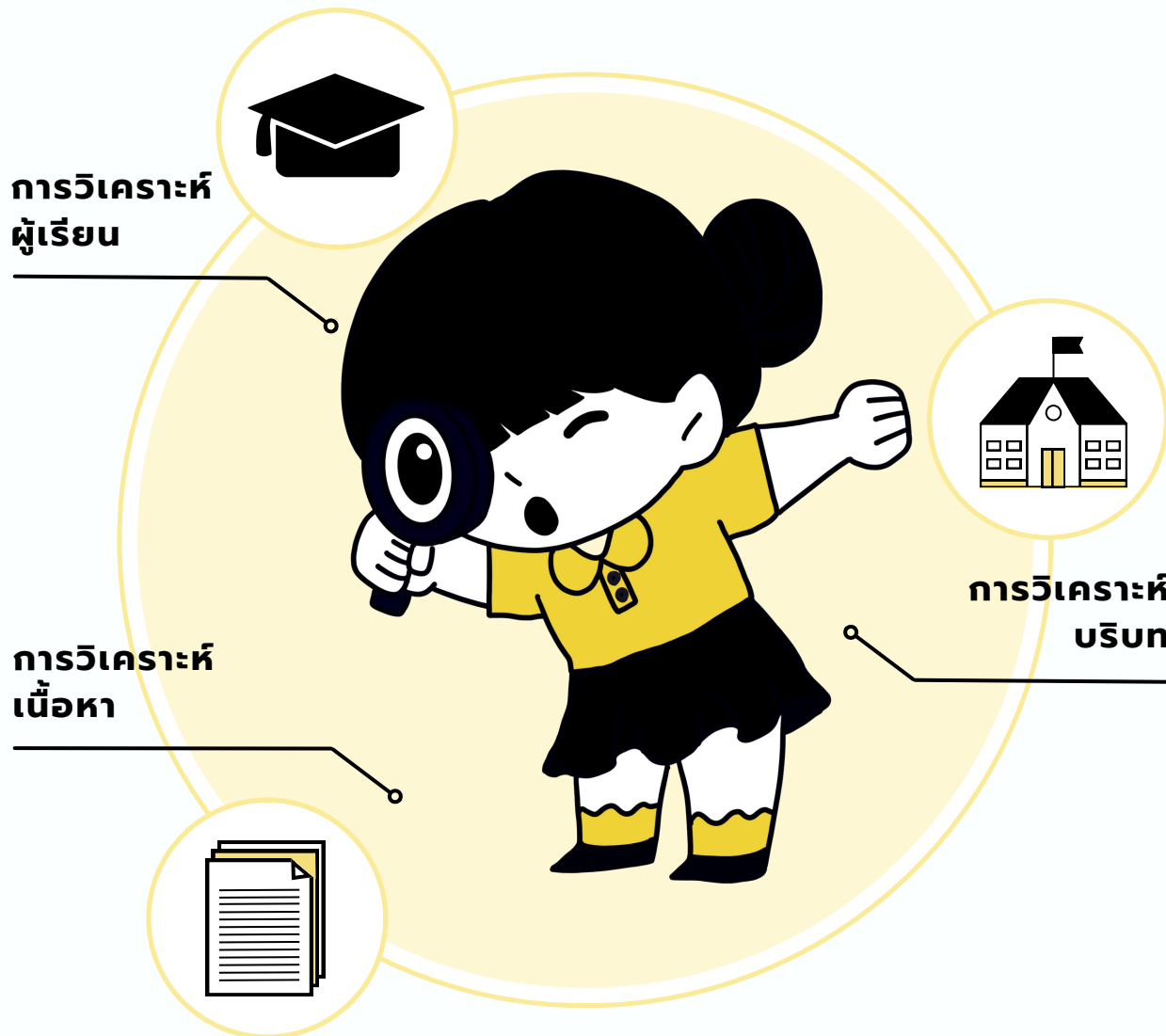


2

การวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อออกแบบการสอน

การวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อออกแบบการสอนคืออะไร ?

คือการทำความเข้าใจสถานการณ์หรือปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการออกแบบการสอน เพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถออกแบบแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น





การวิเคราะห์ผู้เรียน

ทำไมต้องวิเคราะห์ผู้เรียน ?

เพื่อทำความเข้าใจลักษณะของผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้จึงแตกต่างกันตามแต่ละบุคคล การวิเคราะห์ผู้เรียนจะช่วยให้เราทราบว่าผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียนรู้หรือไม่ อีกทั้งยังช่วยให้เราสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนของเรามากยิ่งขึ้น

แนวทางการวิเคราะห์ผู้เรียน

1

ระบุลักษณะสำคัญของกลุ่มผู้เรียนที่เราจะสอน

เช่น กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อายุ 13 - 15 ปี
จากโครงการ Saturday School Bangkok (SSBKK) ครั้งที่ 3

2

กำหนดข้อมูลที่เป็นเกี่ยวกับตัวผู้เรียน

เช่น ความสามารถในการอ่าน ช่วงอายุ ความพิการทางร่างกาย เพศ
สภาพ ศาสนา โรคประจำตัว เกรดเฉลี่ย เป็นต้น

3

เก็บข้อมูลผู้เรียนตามหัวข้อที่กำหนดไว้

สามารถเก็บข้อมูลจากที่องค์กรกำหนดไว้หรือสัมภาษณ์ผู้เรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง



4

สรุปผลข้อมูลและจัดทำแผนผังข้อมูลลักษณะของผู้เรียน

นำข้อมูลที่ได้มาทำเป็นแผนผังข้อมูลลักษณะของผู้เรียน ซึ่งเป็นแผนผังที่แสดงถึงระดับความสามารถของผู้เรียน โดยแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. ผู้เรียนระดับต่ำทหาย คือผู้เรียนที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมดได้เนื่องจากสุขภาพหรือทักษะการเรียนรู้ที่ต่างกัน
2. ผู้เรียนระดับปานกลาง คือผู้เรียนที่มีความสามารถทั่วไปส่วนใหญ่จะมีจำนวนเยอะสุดในกลุ่มผู้เรียน
3. ผู้เรียนระดับมีพรสวรรค์ คือผู้เรียนที่สามารถเรียนรู้เนื้อหาทั้งหมดหรือสามารถอบรมเพิ่มเพื่อเสริมสร้างศักยภาพ

5

พิจารณาแผนผังข้อมูลว่ามีปัจจัยใดที่ส่งผลต่อการออกแบบการสอน

เมื่อมีแผนผังข้อมูลลักษณะผู้เรียนแล้ว ให้จัดลำดับความสำคัญเพื่อกำหนดว่าลักษณะผู้เรียนใดที่ต้องให้ความสำคัญในการเรียนรู้ เช่น กลุ่มผู้เรียนที่อายุน้อย ยังไม่สามารถเข้าใจอะไรที่ซับซ้อนได้ ดังนั้นในการออกแบบการสอนจึงควรคำนึงถึงระดับความยากของคำศัพท์ที่ใช้ในการสอน เป็นต้น





ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

- ช่วงอายุ/เกรด เป็นตัวกำหนดระดับการอ่านและคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนรู้, แสดงให้เห็นความพัฒนาของผู้เรียน
- เพศ/เชื้อชาติ/ภาษา/ศาสนา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้พื้นฐาน กรอบความคิด มุมมอง และความสนใจของผู้เรียน
- สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีหรือความรู้บางอย่างได้

ความสามารถทางกายภาพ

- ความพิการทางร่างกาย ส่งผลให้ต้องคำนึงถึงการอำนวยความสะดวกให้กับผู้ที่มีความพิการทางร่างกาย
- ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหวร่างกาย ส่งผลกระทบต่อประเภทของกิจกรรมการเรียนรู้
- สุขภาพโดยทั่วไป/ความไวต่อสิ่งแวดล้อม เช่น แสง สี เสียง ควัน ฯลฯ อาจจะต้องระวังเรื่องสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ ในระหว่างออกแบบ





ความสามารถทางการเรียนรู้

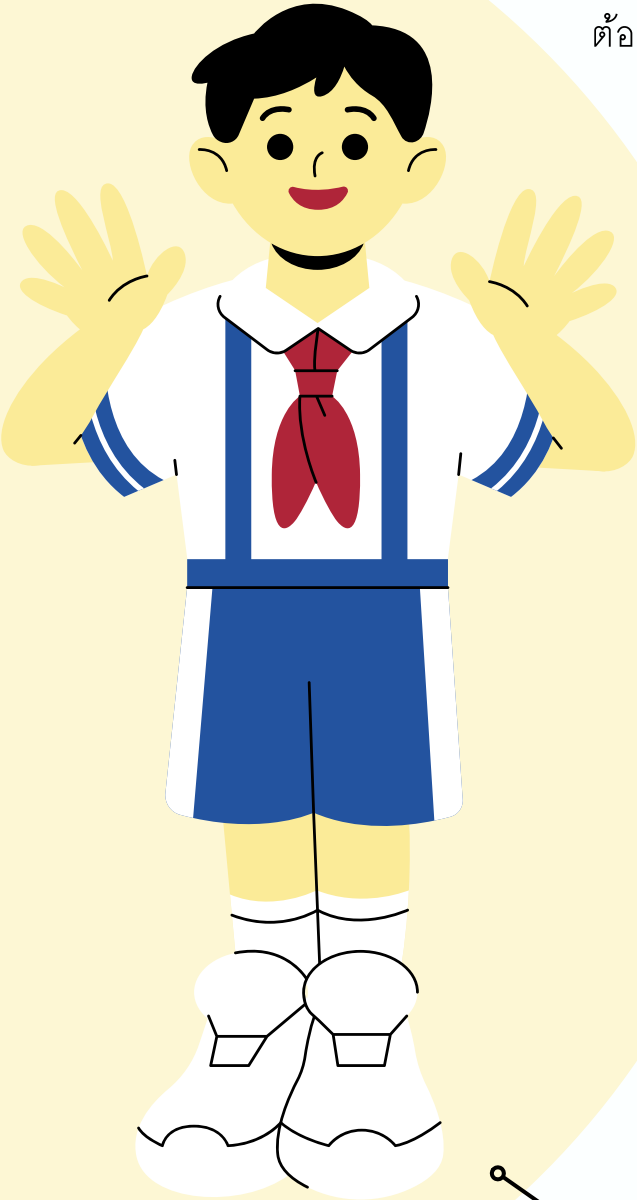
- ความสามารถในการอ่าน/ความสามารถในการพูด/ความสามารถทางคณิตศาสตร์ ส่งผลกระทบต่อเวลาที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และจำนวนการฝึกฝนที่ผู้เรียนต้องการ
- ความพิการทางสมอง ส่งผลต่อรูปแบบและการปฏิบัติต่อเนื้อหา จำนวนและประเภทของความช่วยเหลือให้ผู้เรียน ปริมาณและประเภทของการฝึกปฏิบัติ

ความรู้/ประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

- ประสบการณ์หรือความรู้เฉพาะเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียนรู้ ความรู้เดิมของผู้เรียน อาจส่งผลต่อเนื้อหาการสอน การให้ผู้เรียนได้ทำการทดสอบความรู้เบื้องต้น (Pretest) จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถข้ามเนื้อหาที่เคยรู้แล้วได้
- ความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี ระดับความเชี่ยวชาญเทคโนโลยีส่งผลต่อการเลือกสื่อประกอบการเรียนรู้

แรงจูงใจ การรับรู้ ความรู้สึก

- แรงจูงใจในการเรียนรู้และความมั่นคงทางอารมณ์ของผู้เรียนส่งผลต่อเนื้อหา ตัวอย่างที่ใช้ในการเรียนรู้ และกิจกรรมกลุ่ม





การวิเคราะห์บริบท

การวิเคราะห์บริบทมีความสำคัญอย่างไร ?

บริบทและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การวิเคราะห์บริบทนอกจากจะช่วยให้ผู้ออกแบบการสอนตระหนักถึงข้อจำกัดในบริบทดังกล่าวแล้วยังช่วยให้ผู้ออกแบบการสอนสามารถจำลองสถานการณ์การเรียนรู้ที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องเผชิญจริง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนมีความคุ้นชินและนำความรู้ที่เรียนไปปรับใช้ได้ง่ายขึ้น

ประเภทของบริบทการเรียนรู้

1 บริบทการปฏิบัติงาน (Performance Contexts)

หมายถึงสถานที่ที่ผู้เรียนจะนำความรู้หรือทักษะที่ได้เรียนรู้ไปใช้ การวิเคราะห์บริบทการปฏิบัติงานจะช่วยสะท้อนเป้าหมายการเรียนรู้ว่าเนื้อหาที่เรียนเหมาะสมกับการนำไปใช้ในสถานการณ์จริงหรือไม่และยังช่วยให้ข้อมูลการสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนอีกด้วย

ปัจจัยที่ต้องพิจารณาเมื่อวิเคราะห์บริบทการปฏิบัติงาน มีดังนี้

1. ลักษณะทางกายภาพของสถานที่ปฏิบัติงาน เป็นการค้นหว่าในสถานการณ์จริงที่ผู้เรียนจะต้องเผชิญมีปัจจัยทางกายภาพใดบ้างที่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียน



เช่น อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก สภาพแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย ฯลฯ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้สามารถนำมาจำลองในห้องเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนคุ้นชินกับปัจจัยเหล่านั้นได้มากขึ้นหรือไม่

ตัวอย่าง ในวิชาทำอาหาร บริบทการปฏิบัติงานจริงคือห้องครัว ซึ่งมีเครื่องมือหลายชนิดที่ผู้เรียนอาจจะไม่เคยใช้มาก่อน ทำให้ความชำนาญในการใช้คู่มือเหล่านั้นค่อนข้างต่ำ ในออกแบบการสอนจึงควรจะพิจารณาว่าจะสอนผู้เรียนให้คุ้นชินกับเครื่องมือเหล่านั้นได้อย่างไร



2 บริบทการเรียนรู้ (Learning Contexts)

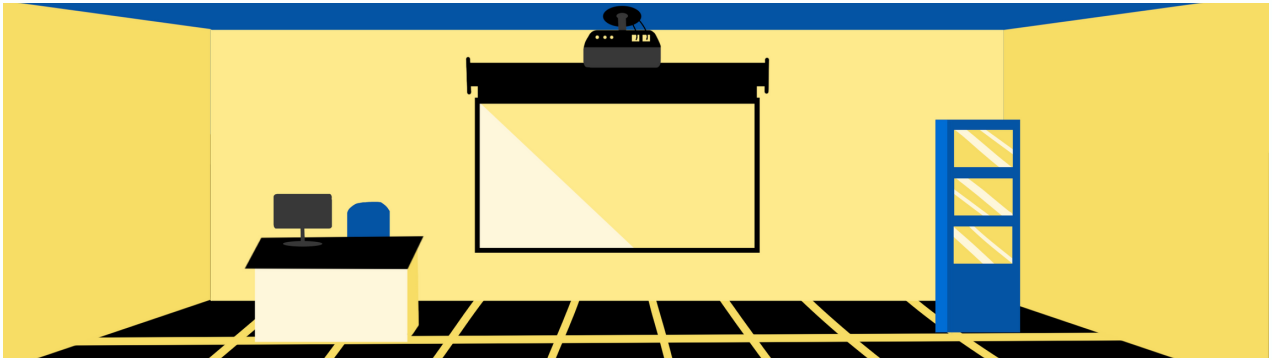
หมายถึงสถานที่ที่ประสบการณ์เรียนรู้จะเกิดขึ้น การทำความเข้าใจกับบริบทการเรียนรู้มีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจความคุ้นชินกับสิ่งที่จะช่วยใหเกิดการเรียนรู้และช่วยระบุข้อจำกัดของสภาพแวดล้อมที่อาจส่งผลต่อการออกแบบการสอน

ปัจจัยที่ต้องพิจารณาเมื่อวิเคราะห์บริบทการเรียนรู้ มีดังนี้

1. ลักษณะทางกายภาพของสถานที่เรียนรู้ เป็นการระบุสถานที่เรียนรู้ ความสะดวกในการเรียนรู้ อุปกรณ์ ทรัพยากรการเรียนรู้ที่มี และมีเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้หรือไม่



ตัวอย่าง การเรียนวิชาถ่ายภาพ ที่โรงเรียนแห่งหนึ่ง ภายในห้องเรียนมีคอมพิวเตอร์และโปรเจคเตอร์ อุปกรณ์ที่จำเป็นในการบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ กล้องจำนวน 1 ตัว



2. ความเข้ากันได้ของสถานที่การเรียนรู้กับข้อกำหนดในการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมมีเครื่องมือที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ตามเป้าหมายหรือไม่

ตัวอย่าง การเรียนเตะบอล จำเป็นต้องมีสถานที่โล่งกว้างและลูกบอล สถานที่เรียนรู้ได้จัดเตรียมให้เหมาะสมหรือไม่ หากไม่มีสถานที่โล่งกว้างหรืออุปกรณ์ผู้ออกแบบอาจจะต้องเตรียมตัวเพิ่มเติมเพื่ออำนวยความสะดวกการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน





3.ความเป็นไปได้ในการจำลองสถานการณ์จริง ผู้ออกแบบสามารถจำลองสถานการณ์ที่ผู้เรียนต้องเจอในการทำในการทำงานในระหว่างการสอนได้หรือไม่ มีอะไรที่สามารถเพิ่มเติมเพื่อให้ห้องเรียนมีความคล้ายคลึงกับสถานที่ทำงานหรือไม่ เพราะว่าการจำลองห้องเรียนให้มีสภาพแวดล้อมเหมือนกันสถานที่ทำงานจะช่วยผู้เรียนคุ้นชินกับการนำความรู้ที่เรียนไปปรับใช้ในสถานการณ์จริงได้ดียิ่งขึ้น

ตัวอย่าง ในการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อนำไปสื่อสาร ผู้เรียนมีความจำเป็นที่ต้องสื่อสารกับคนต่างชาติ หากภายในห้องเรียนมีการจำลองให้ผู้เรียนได้ฝึกพูดกับชาวต่างชาติก็จะช่วยให้ผู้เรียนคุ้นชินและไม่มีความตื่นเต้นน้อยลงเมื่อต้องไปสื่อสารจริง ๆ



3 บริบททางวัฒนธรรม (Cultural Contexts)

ผู้เรียนแต่ละคนล้วนเติบโตมาผ่านค่านิยม ประสพการณ์ และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป การทำความเข้าใจกับบริบทวัฒนธรรมของผู้เรียนจะช่วยไม่ให้ผู้ออกแบบใช้มุมมองของตัวเองในการออกแบบการเรียนการสอนจนอาจทำให้สร้างความไม่พอใจให้กับผู้เรียนโดยไม่ได้ตั้งใจ



แนวทางการวิเคราะห์บริบท

- ระบุบริบทการปฏิบัติงานว่าเมื่อจบการเรียนรู้จะนำทักษะที่มีไปปรับใช้ได้ที่ไหน
- กำหนดบริบทการเรียนรู้และเปรียบเทียบกับบริบทการปฏิบัติงาน ยิ่งห้องเรียนมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์การทำงานจริงเท่าไร ผู้เรียนก็ยิ่งนำความรู้ที่ได้เรียนไปปรับใช้ได้ง่ายยิ่งขึ้น
- วิเคราะห์วัฒนธรรมทั้งบริบทการปฏิบัติงานและบริบทการเรียนรู้ ด้วยการพิจารณาว่าวัฒนธรรมของบริบทต่าง ๆ ส่งผลอย่างไรต่อการออกแบบการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้
- ทบทวนปัจจัยเชิงบริบททั้งหมดและรวบรวมข้อมูลไว้ใช้ควบคู่การออกแบบแผนการสอน





การวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาคืออะไร ?

คือการกำหนดเนื้อหาที่ผู้เรียนจะต้องเรียนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ การวิเคราะห์เนื้อหาจะช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาเหล่านั้นและวางแผนการสอนได้ดียิ่งขึ้น



แนวทางการวิเคราะห์เนื้อหา

กำหนดเนื้อหาที่จะสอน

1. การกำหนดเนื้อหาที่ต้องเรียน โดยยึดตามเป้าหมายการเรียนรู้
2. การกำหนดโครงสร้างองค์ประกอบของเนื้อหา โดยจะกำหนดเป็นหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยเรียงลำดับไป

กำหนดขั้นตอนที่จะสอน

1. ระบุสิ่งที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และกิจกรรมเหล่านั้นจำเป็นต้องเตรียมอุปกรณ์อะไรเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้หรือไม่



กำหนดขั้นตอนที่จะสอน

2. ในระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนจะต้องได้เรียนรู้อะไรบ้างระหว่างขั้นตอนเหล่านั้น เนื้อหาใดที่จะสอดแทรกไปในระหว่างกิจกรรมเหล่านั้น

3. ระบุพฤติกรรมของผู้เรียนที่จะบ่งบอกให้ผู้สอนทราบว่าผู้เรียนกำลังเผชิญกับปัญหาหรือผู้เรียนสามารถทำตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างทำการสอน





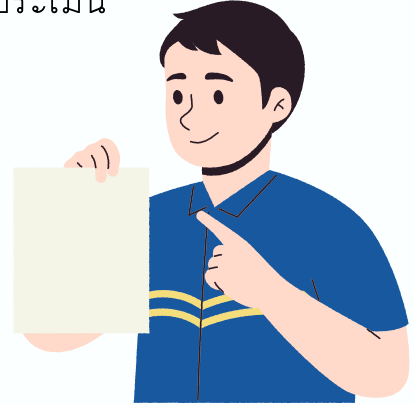
การประเมิน Growth Mindset ของนักเรียนด้วยเครื่องมือ Rubrics

ขั้นตอนที่ 1 เลือกหัวข้อ Learning Outcome ที่ต้องการประเมิน

X ตัวอย่าง หัวข้อ Learning Outcome

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcome: LO) สำหรับผู้สอน

นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต/วิชาเรียนที่ท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้



ขั้นตอนที่ 2 ประเมิน ให้คะแนนนักเรียนตามเกณฑ์ในRubrics

X ตัวอย่าง Rubrics คะแนน

Scoring Rubric			
1 เริ่มต้น	2 กำลังพัฒนา	3 ตามความคาดหวัง	4 เกินความคาดหวัง
นักเรียนไม่เชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ จึงไม่กระตือรือร้นที่จะเปลี่ยนแปลงจากความพยายามของตนเอง ต้องมีคนสั่งให้ทำ	นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ แต่ยังขาดแรงจูงใจที่จะพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ จึงกระตือรือร้นที่จะทดลองเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง อย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ จึงกระตือรือร้นที่จะทดลองเรียนรู้สิ่งต่างๆ เพื่อพัฒนาตนเอง อย่างสม่ำเสมอ และยังชักชวนผู้อื่นให้ร่วมเรียนรู้
ลำดับ	ชื่อนักเรียน	คะแนนประเมิน	หมายเหตุ (ถ้ามี)
1	เด็กหญิงสมหญิง หวังดี	ตามความคาดหวัง	
2	เด็กชายสมชาย ดีใจ	กำลังพัฒนา	
3	เด็กชายสมศรี สุขสม	เริ่มต้น	

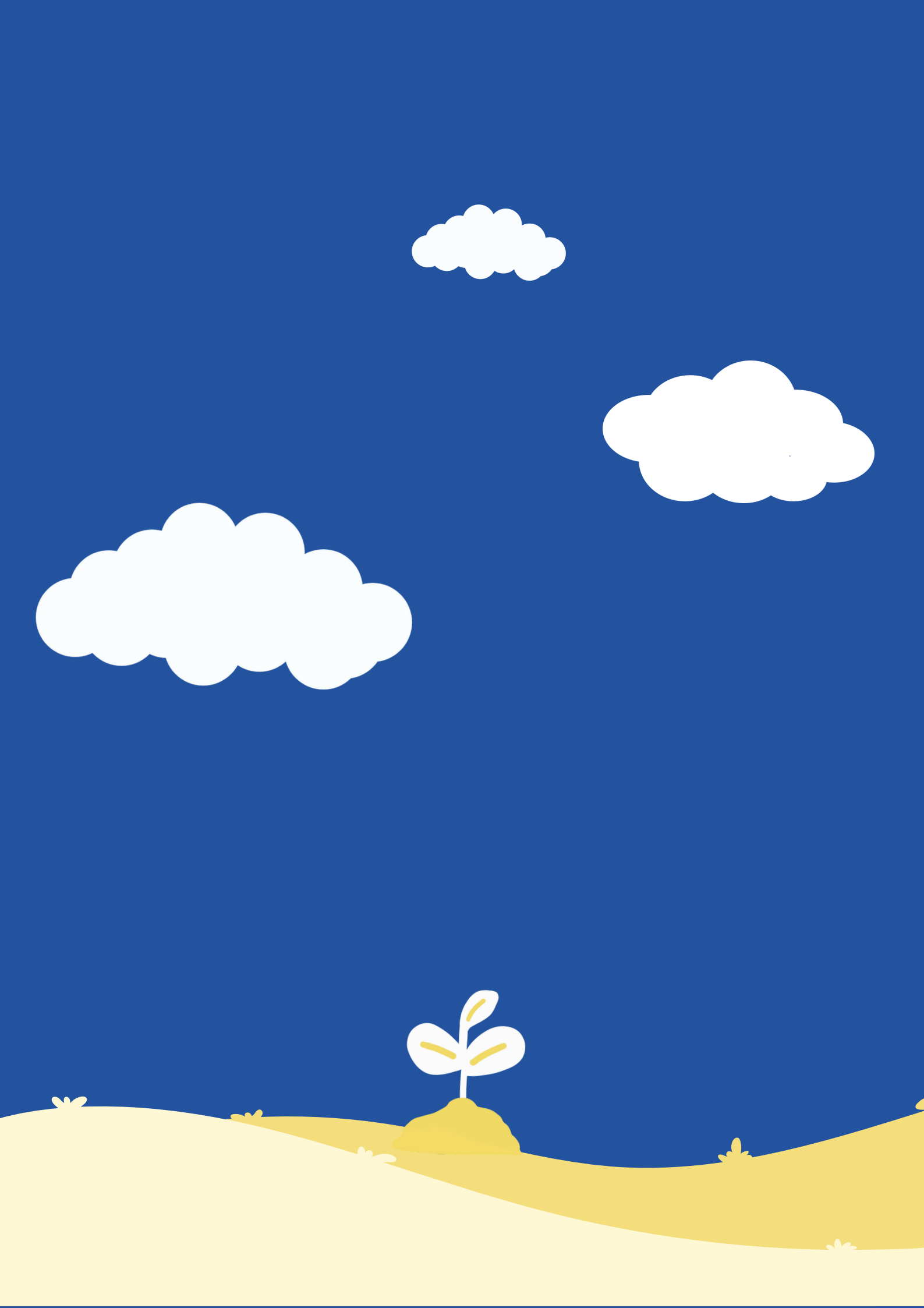
ขั้นตอนที่ 3 กรอกรายละเอียดผู้ประเมิน และข้อเสนอแนะอื่น ๆ (ถ้ามี)

X ตัวอย่าง ช่องกรอกรายละเอียด ข้อเสนอแนะ: ของผู้ประเมิน

ลงชื่อคุณครู (ผู้ประเมิน) นางสาวรดา ปัญญาเกิด ข้อเสนอแนะอื่นๆ (ถ้ามี)	วันที่ประเมิน 2 สิงหาคม 2567
---	---------------------------------



scan เพื่อดูตัวอย่างแบบประเมิน growth mindset ของนักเรียน





สรุปภาพรวมบทที่ 3

การออกแบบแผนการสอน

การออกแบบแผนการสอนที่ประยุกต์ Growth Mindset คืออะไร?

การออกแบบแผนการสอนที่ประยุกต์ Growth Mindset คือ การที่เรานำ Learning outcome ตัวใดตัวหนึ่งของ Growth Mindset มาใช้ในวัตถุประสงค์ของการสอนโดยสามารถดูจากตารางนี้

องค์ประกอบ (Components)		ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Learning Outcomes)
1.1	การมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา	นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต/การเรียนที่ทำหาความหมายและคุณค่าต่าง ๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้
1.2	การมีเป้าหมายเพื่อพัฒนา	นักเรียนมีความเชื่อในความเก่งหรือความสามารถพัฒนาได้ ถ้าตอนนี้ไม่ถึงได้แต่สร้างเป็นแบบขั้นตอนไป
2.1	การแสดงให้เห็นถึงความพยายามขณะทำกิจกรรม	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้
2.2	การแสดงให้เห็นถึงความพยายามขณะทำกิจกรรม	นักเรียนให้ความสำคัญกับความพยายามไม่น้อยกว่าผลลัพธ์ เชื่อว่าการฝึกซ้อมที่ซ้ำๆ จะช่วยให้เก่งขึ้นได้
3	การยอมรับความผิดพลาด	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทายมองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้
4	การเปิดใจรับฟังผู้อื่น	นักเรียนเปิดใจที่จะขอความช่วยเหลือ และเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น

ตัวอย่างการนำมาประยุกต์ใช้

LESSON PLAN	
ชื่อเรื่อง	ด้านคุณธรรมและคุณลักษณะ
ระดับชั้น/กลุ่มสาระการเรียนรู้	1
วันที่	1/6/22
รูปแบบกิจกรรม	Onsite
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้องตามข้อ 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/> Self Awareness <input checked="" type="checkbox"/> Growth Mindset <input type="checkbox"/> Resilience <input type="checkbox"/> Prosocial Behavior
Objective/จุดประสงค์	OBI.1 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้ OBI.2 นักเรียนยอมรับความผิดพลาดและกล้าจากคำถามคุณธรรมและคุณลักษณะ
Content/เนื้อหาสาระ	1. แนะนำเข้าสู่บทเรียน 2. ฝึกปฏิบัติตามหลักทฤษฎีผ่านเรื่องและชีวิตจริง 3. คำศัพท์และการอ่านออกเสียง 4. การขอความช่วยเหลือและประยุกต์ใช้ตามหลักทฤษฎีในชีวิต 5. การประเมินผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน
Evaluation/การวัดประเมินผล	1. Framework การประเมินผลเรียนรู้จากกิจกรรม 2. การฝึกสังเกต 3. การสังเกต
จำนวนนักเรียน	20 คน
จำนวนชั่วโมง	3 ชั่วโมง

ลำดับที่	กิจกรรม	วัน/เวลา	สถานที่/อุปกรณ์	ผู้รับผิดชอบ
1	เริ่ม - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียน - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้	30 นาที	ด้านคุณธรรมและคุณลักษณะ	คุณนภา
2	ฝึกสนทนา - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้	50 นาที	ด้านคุณธรรมและคุณลักษณะ	คุณนภา
4	ฝึกสนทนา	15 นาที		
5	ฝึกสนทนา - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้	55 นาที	ด้านคุณธรรมและคุณลักษณะ	คุณนภา
3	ฝึกสนทนา - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้ - ครูสุ่มนักเรียนมาเขียนชื่อของตัวเองลงในกระดาษที่เตรียมไว้	30 นาที	ด้านคุณธรรมและคุณลักษณะ	คุณนภา

จะเห็นได้จากตัวอย่างนี้ว่าในวัตถุประสงค์ของแผนการสอนมีการนำ Learning outcome ลำดับที่ 2.1 มาใช้ และในรายละเอียดของกิจกรรมก็มีขั้นตอนที่ทำให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ 'การมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนร่วมทำกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้' ตาม Learning outcome ลำดับที่ 2.1



3

การออกแบบแผนการสอน

แผนการสอนคืออะไร ?

แผนการสอน เป็นเอกสารที่แสดงการวางแผนล่วงหน้าอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรของผู้สอน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง ซึ่งแผนการสอนจะมีประโยชน์อย่างมากในการแสดงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมที่ต้องทำ สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และวิธีการประเมินผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้สอนมั่นใจได้ว่า การเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพเป็นระบบ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามเป้าหมายที่กำหนด

การออกแบบแผนการสอนที่มีคุณภาพเป็นอย่างไร ?

การออกแบบแผนการสอนที่มีคุณภาพนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ และมีการระบุเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน โดยทั่วไปแผนการสอนที่ไม่มีประสิทธิภาพมักเป็นผลมาจากการเร่งรีบ และใช้ความสะดวกของตัวเองเป็นหลัก โดยมีความเชื่อว่า “ฉันได้ออกแบบครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดแล้ว” นอกจากนี้ ข้อผิดพลาดอีกประการของการออกแบบแผนการสอนคือ การลอกแผนการสอนจากผู้สอนคนก่อนมาใช้โดยไม่ได้อัดฉีดให้เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งวิธีการดังกล่าวไม่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ



การกำหนดวัตถุประสงค์ประสงค์ในแผนการสอน

การเขียนวัตถุประสงค์มีแนวทางอย่างไร ?

วัตถุประสงค์ในแผนการสอนมีแนวทางในการเขียนหลายลักษณะ โดยทั่วไปนิยมเขียนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดพฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกหลังจากที่ได้เรียนรู้ตามแผนการสอนแล้ว ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว ต้องเป็นพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้และสามารถวัดผลได้ เพื่อให้ผู้สอนสามารถตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ว่าบรรลุตามความมุ่งหมายของการสอนในครั้งนั้นหรือไม่

ตัวอย่างการเขียนวัตถุประสงค์ในแผนการสอนด้านความรู้

- ผู้เรียนสามารถระบุปัญหาในการทิ้งขยะลงในแม่น้ำได้
- ผู้เรียนสามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างอาหารคาวกับอาหารหวานได้
- ผู้เรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ในการทำขนมเทียนได้

ตัวอย่างการเขียนวัตถุประสงค์ในแผนการสอนด้านทักษะ

- ผู้เรียนสามารถปฏิบัติการทำแกงเขียวหวานได้
- ผู้เรียนสามารถวิ่ง 100 เมตร ได้ ภายในเวลา 20 วินาที
- ผู้เรียนสามารถเขียนเรียงความเรื่องสิ่งแวดล้อมในชุมชนได้

ตัวอย่างการเขียนวัตถุประสงค์ในแผนการสอนด้านเจตคติ

- ผู้เรียนมีความสนใจและตั้งใจทำกิจกรรม
- ผู้เรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
- ผู้เรียนตระหนักถึงภัยของมลภาวะทางอากาศ



องค์ประกอบของแผนการสอน

องค์ประกอบของแผนการสอนมีอะไรบ้าง ?

แผนการสอนมีองค์ประกอบสำคัญอยู่หลายส่วน ที่สำคัญมีดังนี้

1) ส่วนนำ

เป็นส่วนที่ระบุ ชื่อโรงเรียน ชื่อวิชา หัวข้อเรื่องที่จะสอน สัปดาห์ที่สอน วันที่สอน รูปแบบกิจกรรม วัตถุประสงค์การสอน เนื้อหากิจกรรม การวัดและประเมินผล จำนวนนักเรียน และเวลาที่ใช้สอน เป็นต้น

2) ขั้นตอนการสอน

เป็นการเขียนขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยทั่วไปขั้นตอนการสอนสามารถเขียนได้หลากหลายรูปแบบ แต่รูปแบบที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน จะแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินการสอน และขั้นสรุปบทเรียน

3) สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้

เป็นวัสดุและอุปกรณ์ที่ผู้สอนและผู้เรียนใช้ประกอบการเรียนการสอนในเรื่องนั้น ๆ

4) ผู้รับผิดชอบในการสอน

เป็นการระบุผู้มีบทบาทหน้าที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน



ปฏิบัติการเขียนแผนการสอน

1. การระบุส่วนนำในแผนการสอน

โดยทั่วไปส่วนนำในแผนการสอนจะประกอบด้วย ชื่อโรงเรียน ชื่อวิชา หัวข้อเรื่องที่จะสอน สัปดาห์ที่สอน วันที่สอน รูปแบบกิจกรรม วัตถุประสงค์การสอน เนื้อหากิจกรรม การวัดและประเมินผล จำนวนนักเรียน และเวลาที่ใช้สอน ซึ่งแต่ละรายการมีขั้นตอนการเขียนดังนี้



โรงเรียน โรงเรียนมหภาพระจาดทองอุบลรัตน์
วิชา ทำอาหาร

SATURDAY SCHOOL

หัวข้อ

แผนกิจกรรม สัปดาห์ที่

วันที่

รูปแบบกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ระบุข้อมูลพื้นฐานทั่วไป ได้แก่ ชื่อโรงเรียน วิชาที่สอน หัวข้อที่จะสอน สัปดาห์ที่สอน และรูปแบบกิจกรรมที่ใช้



SSF Goals for Students		
(จัดกิจกรรมให้สอดคล้องอย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input type="checkbox"/>	Growth mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior

ขั้นตอนที่ 2 เลือก SSF Goals for Students อย่างน้อย 1 รายการ



X		
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	
	OBJ2	
	OBJ3	
	OBJ4	
	OBJ5	

ขั้นตอนที่ 3 ระบุวัตถุประสงค์ในแผนการสอน ซึ่งควรเขียนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ และสามารถวัดผลได้ เพื่อให้ผู้สอนสามารถตรวจสอบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ว่าบรรลุตามความมุ่งหมายของการสอนในครั้งนั้นหรือไม่



X		
Evaluation การวัดและประเมินผล	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

ขั้นตอนที่ 4 ระบุการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนด



X		
Content เนื้อหากิจกรรม	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

ขั้นตอนที่ 5 ระบุเนื้อหากิจกรรมที่จะสอนว่ามีเรื่องอะไรบ้าง



X		
จำนวนนักเรียน		คน
เวลา		ชั่วโมง

ขั้นตอนที่ 6 ระบุจำนวนนักเรียนที่จะสอน และเวลาที่ใช้ในการสอน





2. การเขียนขั้นตอนการสอนในแผนการสอน

เป็นการเขียนขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยทั่วไปขั้นตอนการสอนสามารถเขียนได้หลากหลายรูปแบบ แต่รูปแบบที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน จะแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ประกอบด้วย ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นดำเนินการสอน และขั้นสรุปบทเรียน

ลำดับที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1		-			
2		-			
3		-			
4		-			
5		-			
6		-			
7		-			

เขียนกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างละเอียด โดยระบุถึงสิ่งที่ผู้เรียนและผู้สอนต้องปฏิบัติเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ระบุกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ในเนื้อหาที่สอน โดยใช้เทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ที่น่าสนใจ

ขั้นดำเนินการสอน

ระบุกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเนื้อหาได้ โดยควรลำดับกิจกรรมก่อนและหลังตามลำดับของเนื้อหาด้วย



ขั้นสรุปบทเรียน

ระบุกิจกรรมที่ช่วยย้ำเนื้อหาที่เรียนให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้อง และตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

3. การเลือกสื่อ/อุปกรณ์ที่นำมาใช้ประกอบการสอน

สื่อ/อุปกรณ์ที่นำมาใช้ประกอบการสอน เป็นวัสดุอุปกรณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น ซึ่งสื่อดังกล่าวมีหลากหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ (ประกอบด้วยข้อความ ภาพ) สื่อเสียง สื่อวิดีโอ สื่อโทรทัศน์ สื่อในรูปแบบของสิ่งของทั้งของจริงและของเลียนแบบ สื่อดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความดิจิทัล ภาพดิจิทัล เสียงดิจิทัล ดิจิทัลวิดีโอ สื่อประสม และบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

ลำดับที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

4. การระบุผู้รับผิดชอบในการสอน

เป็นการระบุผู้มีบทบาทหน้าที่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน

ตัวอย่างแผนการสอน



ตัวอย่างแผนการสอน

องค์ประกอบที่ 1 การมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา

- 1.1 นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต/วิชาเรียน
ที่ท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาทำอาหารหัวข้อน้ำตาลฟองดอง



โรงเรียน อนุบาลหมีน้อย

วิชา ทำอาหาร

LESSON PLAN

หัวข้อ	น้ำตาลฟองดอง	
แผนกิจกรรมสัปดาห์ที่	1	
วันที่	16/02	
รูปแบบกิจกรรม	Onsite	
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้อง อย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input checked="" type="checkbox"/>	Growth Mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายชีวิต/วิชาเรียนที่ ท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ ที่จะไปถึงเป้า หมายนั้น
	OBJ2	นักเรียนแสดงการปั้นน้ำตาลฟองดองตามที่ ออกแบบไว้ได้



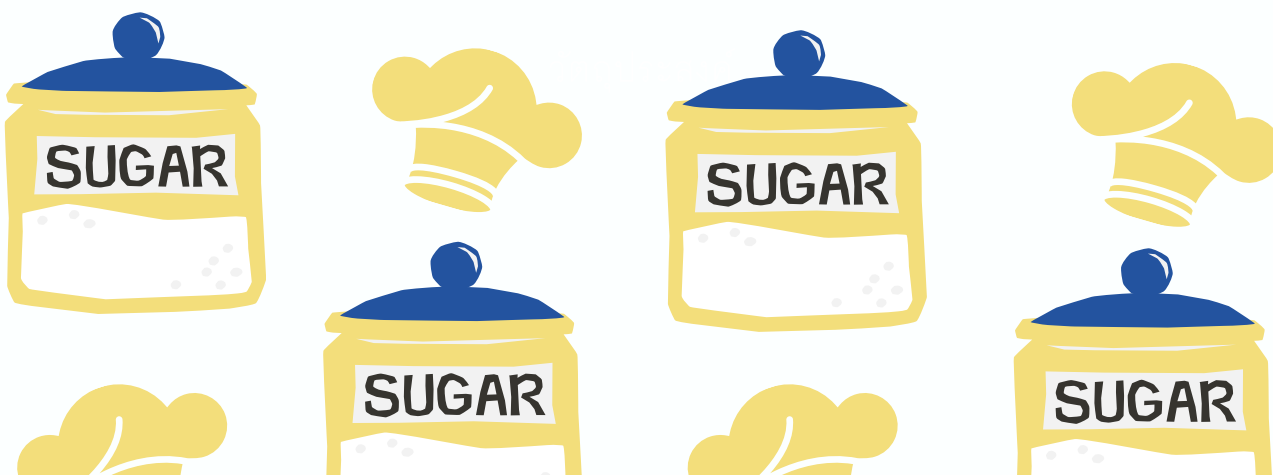
ตัวอย่างแผนการสอนวิชาทำอาหารหัวข้อน้ำตาลฟองดอง

Objective วัตถุประสงค์	OBJ3	นักเรียนเห็นคุณค่าผลงานของตัวเอง
---------------------------	------	----------------------------------

Content เนื้อหากิจกรรม	1	แนะนำเข้าสู่บทเรียน
	2	การตั้งเป้าหมาย
	3	การแข่งขันปั้นน้ำตาลฟองดอง
	4	การประกวดผลงาน
	5	การสะท้อนคิดผ่านกระบวนการ Reflection

Evaluation การวัดประเมินผล	1	Framework การถอดบทเรียนจากคำถาม Reflection
	2	การตรวจชิ้นงาน
	3	การสังเกต

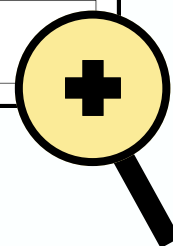
จำนวนนักเรียน	16	คน
จำนวนเวลา	3	ชั่วโมง





ตัวอย่างแผนการสอนวิชาทำอาหารหัวข้อน้ำตาลฟองดอง

ลำดับที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูทักทายนักเรียนและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับน้ำตาลฟองดองให้นักเรียนฟัง		5 นาที	สไลด์เกี่ยวกับน้ำตาลฟองดอง	ครูใบหม่อน
2	ครูเปิดคลิปวิดีโอการสร้างสรรค์ผลงานจากน้ำตาลฟองดองให้นักเรียนดู		5 นาที	คลิปวิดีโอการสร้างสรรค์ผลงานจากน้ำตาลฟองดอง	ครู ใบหม่อน
3	ข้ามดำเนินกิจกรรม ครูอธิบายกิจกรรมการแข่งขันปั้นน้ำตาลฟองดองให้นักเรียนฟัง		10 นาที	สไลด์อธิบายกิจกรรมการแข่งขันปั้นน้ำตาลฟองดอง	ครูใบหม่อน
4	ครูให้นักเรียนตั้งเป้าหมายก่อนปั้นน้ำตาลฟองดองแบบในให้ทุกคนออกแบบโดยวาดภาพลงใน Framework การตั้งเป้าหมายที่ครูแจกให้พร้อมตั้งชื่อผลงาน	OBJ1	20 นาที	Framework	ครูใบหม่อน
5	ครูย้ำอีกครั้งว่าการตั้งเป้าหมายที่ดีจะลดงานของตัวเองให้เบาลงกว่าต้องทำอะไร แล้วจึงนำมาทำจนเป็นเป้าหมายที่ต้องการ	OBJ1	10 นาที	Framework	ครูใบหม่อน
6	ครูสอนการปั้นน้ำตาลฟองดองขั้นพื้นฐาน โดยเปิดสไลด์ให้นักเรียนดูแล้วสาธิตให้นักเรียนดูทีละขั้นตอน	OBJ3	20 นาที	สไลด์อธิบายการปั้นน้ำตาลฟองดองขั้นพื้นฐาน	ครูใบหม่อน
7	นักเรียนวางแผนและลงมือปฏิบัติการปั้นน้ำตาลฟองดองของตัวเองตามที่ได้ออกแบบไว้	OBJ3	60 นาที	อุปกรณ์การปั้นน้ำตาลฟองดอง ได้แก่ - ฝอย - น้ำตาลไอซิ่ง - มาร์ชเมลโล - สีผสมอาหาร - ไม้รีดขนมปัง 7 ชั้น - พิมพ์กดสวยงาม	ครูใบหม่อน ครูใบใหม่
8	ประกวดการปั้นน้ำตาลฟองดอง โดยให้นักเรียนนำผลงานของตัวเองมาจัดวางบนโต๊ะหน้าห้องพร้อมเขียนชื่อผลงานและแรงบันดาลใจในการทำผลงานนั้น	OBJ4	20 นาที	กระดาษ ปากกา	ครูใบใหม่
9	ขั้นสรุปบทเรียน - ครูสรุปบทเรียนว่าทุกคนสามารถประสบความสำเร็จได้ตามเป้าหมายของตัวเอง - ดัดเส้นที่ความยาวเท่ากันเพียงแบบเดียว - ครูชวนนักเรียนคุยว่า "ทำอย่างไรให้เป็นนายกระแสนั้นเป็นระยะยาว" - ครูชวนนักเรียนถอดบทเรียนเกี่ยวกับวันนี้ว่า ได้เรียนรู้อะไรบ้าง	OBJ1	20 นาที	สมุดบันทึกการเขียนรู Framework คำถาม Reflection	ครูใบหม่อน ครูใบใหม่
10	ให้เพื่อนในห้องเดินชมผลงานและร่วมประเมินโดยเขียนลงบนกระดาษโพสอิท 3 สี ดังนี้ - เขียนชื่อรางวัลที่เพื่อนควรได้รับ (โพสอิทสีเหลือง) - เขียนแนะนำเพื่อนถึงวิธีที่อาจช่วยให้เข้าใกล้เป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ (โพสอิทสีเขียว)	OBJ1	10 นาที	โพสอิทสีเหลืองและสีเขียว	ครูใบใหม่



ตัวอย่างแผนการสอน

องค์ประกอบที่ 1 การมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา

1.2 นักเรียนมีความเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ ถ้าตอนนี้ไม่เก่ง ไม่ได้แปลว่าจะเป็นอย่างนี้ตลอดไป



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หัวข้อกล่องเก็บดวงดาว



โรงเรียน มหาภาพระจาดทองอุปถัมภ์

วิชา วิทยาศาสตร์

LESSON PLAN

หัวข้อ	กล่องเก็บดวงดาว	
แผนกิจกรรมสัปดาห์ที่	1	
วันที่	16/02	
รูปแบบกิจกรรม	Onsite	
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้อง อย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input checked="" type="checkbox"/>	Growth Mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนมีความเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ ถ้าตอนนี้ไม่เก่งไม่ได้แปลว่าจะเป็นแบบนี้ตลอดไป
	OBJ2	นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของดาวแต่ละดวงได้



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หัวข้อกล่องเก็บดวงดาว

Objective วัตถุประสงค์	OBJ3	นักเรียนสามารถบอกชื่อดวงดาวเป็นภาษาอังกฤษได้
	OBJ4	นักเรียนต่อภาพดวงดาวในระบบสุริยะได้
	OBJ5	นักเรียนสามารถสร้างแบบจำลองระบบสุริยะโดยการปั้นดินน้ำมันได้

Content เนื้อหากิจกรรม	1	แนะนำเข้าสู่บทเรียน
	2	ภาพต่อดวงดาว
	3	เกมตามล่าหาดวงดาว
	4	The Star Word Search
	5	การสะท้อนคิดผ่านกระบวนการ Reflection

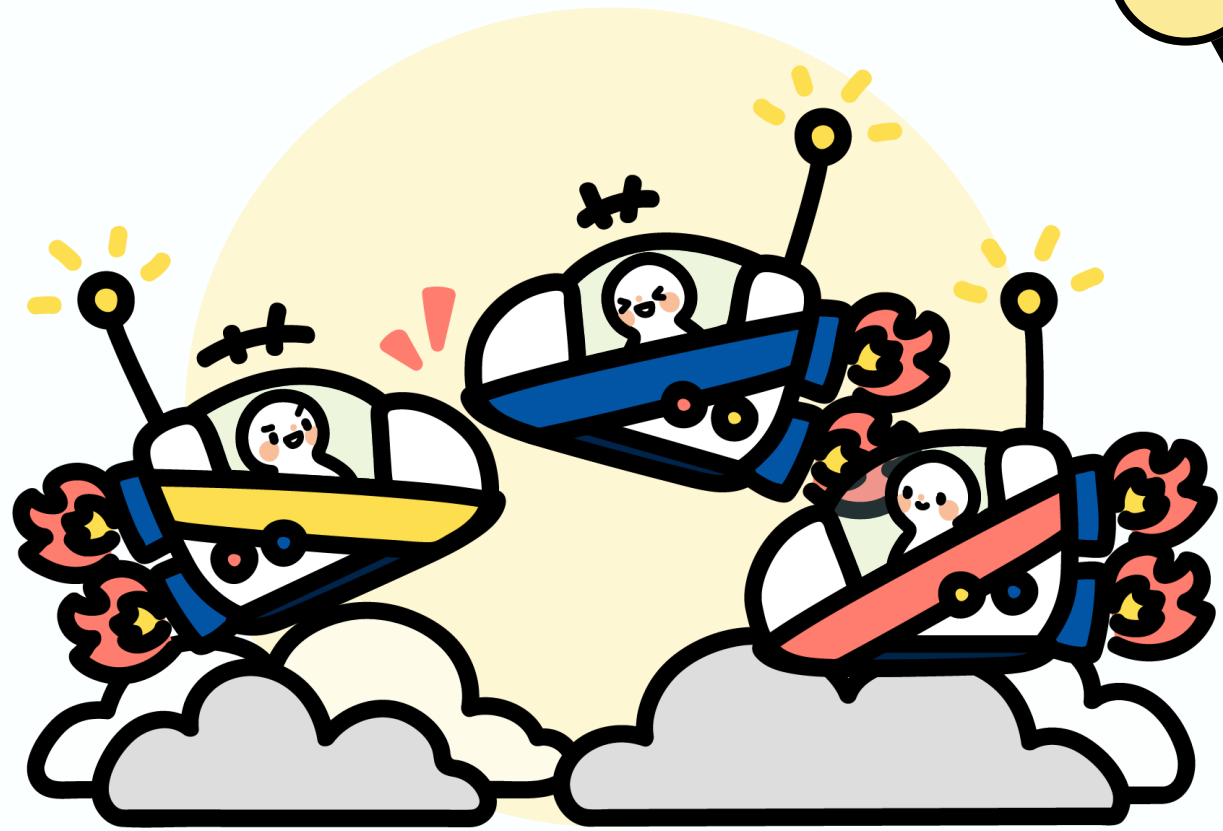
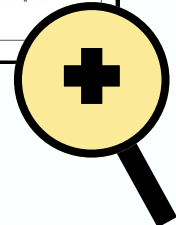
Evaluation การวัดประเมินผล	1	Framework การถอดบทเรียนจากคำถาม Reflection
	2	การทดสอบปากเปล่า
	3	การตรวจชิ้นงาน
	4	การตรวจชิ้นงาน
	5	การตรวจชิ้นงาน

จำนวนนักเรียน	20	คน
จำนวนเวลา	3	ชั่วโมง



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หัวข้อกล่องเก็บดวงดาว

ลำดับที่	กิจกรรม	วัสดุ ประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	<p>ขึ้นนำ (10 นาที)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้สอนกล่าวทักทายนักเรียน จากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม โดยให้นักเรียนสืบค้นหาบัตรภาพดวงดาวที่ผู้สอนวางไว้บริเวณรอบ ๆ ห้องเรียน แล้วให้นักเรียนจับกลุ่มเพื่อนที่ได้บัตรภาพดวงดาวกลุ่มเดียวกัน โดย กลุ่มที่ 1 ประกอบด้วย ดวงอาทิตย์ ดาวศุกร์ ดาวอังคารกลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย ดาวพฤหัสบดี และกลุ่มที่ 3 ประกอบด้วย ดาวเสาร์ ดาวยูเรนัส ดาวเนปจูน - ผู้สอนถามนักเรียนที่กลุ่มละ 1 ชุด เพื่อให้นักเรียนเก็บแผ่นมอนท์กิจกรรมตามฐาน กลุ่มไหนได้แผ่นมอนท์มากที่สุดจะได้รับรางวัลผู้สอน 		20 นาที	<ul style="list-style-type: none"> - ใบบันทึกคะแนน - บัตรภาพดวงดาว 	ครูเน่ง ครูนำฟ้า และครูนายพี
3	<p>ขึ้นสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนแยกเรียนรู้โดยเรียนฐาน ตามที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้จำนวน 3 ฐาน ใช้เวลาฐานละ 25 นาที ประกอบด้วย ฐานที่ 1 ภาพดวงดาว ฐานที่ 2 เกมสามเหลี่ยมดวงดาว และฐานที่ 3 The Star Word Search ซึ่งให้นักเรียนมีโอกาสในการลงมือทำที่ไม่จำกัดกว่าการนั่งฟังครูบรรยาย - ผู้สอนย้ำให้นักเรียนว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ วิชาตอนไหนที่ไม่เก่งไม่ได้แปลว่าเป็นแบบถาวรไป นักเรียนยังโอกาสที่จะพัฒนาได้ในฐานถัด ๆ ไป <p>ฐานที่ 1 ภาพดวงดาว</p> <p>ผู้สอนแบ่งนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม ให้นักเรียนดูภาพดวงดาว จากนั้นผู้สอนถามนักเรียนว่านักเรียนรู้จักดาวดวงใดบ้าง จากนั้นผู้สอนนำประวัติความเป็นมาของระบบสุริยะให้นักเรียนฟัง</p>	OBJ4	25 นาที	ภาพดวงดาว สไลด์ Presentation	ครูเน่ง
4	<p>ฐานที่ 2 เกมสามเหลี่ยมดวงดาว</p> <p>ผู้สอนอธิบายวิธีการเล่นเกมสามเหลี่ยมดวงดาว จากนั้นผู้สอนแบ่งนักเรียนเป็น 5 กลุ่ม แล้วแจกใบงานให้นักเรียนกลุ่มละ 1 กระดาษ ผู้สอนสุ่มจับคู่ให้นักเรียนแล้วให้นักเรียนฟัง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มไปค้นหาดวงดาวตามคำใบ้ที่ถูกต้อง โดยใช้ไฟฉายส่องหาดวงดาวจากบัตรภาพดวงดาวของกลุ่มตนเอง กลุ่มที่ทำการกิจเสร็จตามเวลาที่กำหนด จะได้แผ่น 1 แผ่น</p>	OBJ2	25 นาที	<ul style="list-style-type: none"> - สไลด์ Presentation - ไฟฉาย - บัตรภาพดวงดาว - กล่องเก็บดวงดาว 	ครูนายพี
5	พักเบรก		20 นาที		
6	<p>ฐานที่ 3 The Star Word Search</p> <p>ผู้สอนมอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับดวงดาว จากนั้นแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มสามดวงดาวที่ผู้เรียนจับได้) จากนั้นผู้สอนแจกใบกิจกรรม The Star Word Search พร้อมอุปกรณ์ให้นักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด จากนั้นผู้สอนอ่านคำศัพท์หน้าให้นักเรียนแล้วให้นักเรียนตามเวลาที่กำหนด (10 วินาที)</p>	OBJ3	25 นาที	ใบกิจกรรม The Star Word Search	ครูนำฟ้า
7	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนจับคู่มาจับรวมเป็นกลุ่ม 3 กลุ่ม ให้นักเรียนดูบัตรภาพดวงดาวในระบบสุริยะ 9 ดวงดาว - ผู้เรียนนำเสนอการเป็นดวงดาวในระบบสุริยะให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน 	OBJ5	25 นาที	อุปกรณ์อื่น	
8	<p>ขึ้นสรุป</p> <p>ผู้สอนสรุปประเมินรวมของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม จากนั้นให้รางวัลกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ร่วมกัน</p>	OBJ1	20 นาที	สมุดบันทึกการเรียนรู้ Framework คำถาม Reflection	ครูเน่ง ครูนำฟ้า และครูนายพี



ตัวอย่างแผนการสอน

องค์ประกอบที่ 2

การแสดงให้เห็นถึง

ความพยายามขณะทำกิจกรรม

- 2.1 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ



โรงเรียน อนุบาลหมิน้อย

วิชา ภาษาอังกฤษ

LESSON PLAN

หัวข้อ	นิทานคุณธรรมของปลากัดไทย	
แผนกิจกรรมสัปดาห์ที่	1	
วันที่	16/02	
รูปแบบกิจกรรม	Onsite	
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้อง อย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input checked="" type="checkbox"/>	Growth Mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนร่วม ร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วม ทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้
	OBJ2	นักเรียนบอกเนื้อหาและข้อคิดจากนิทาน คุณธรรมของปลากัดไทยได้



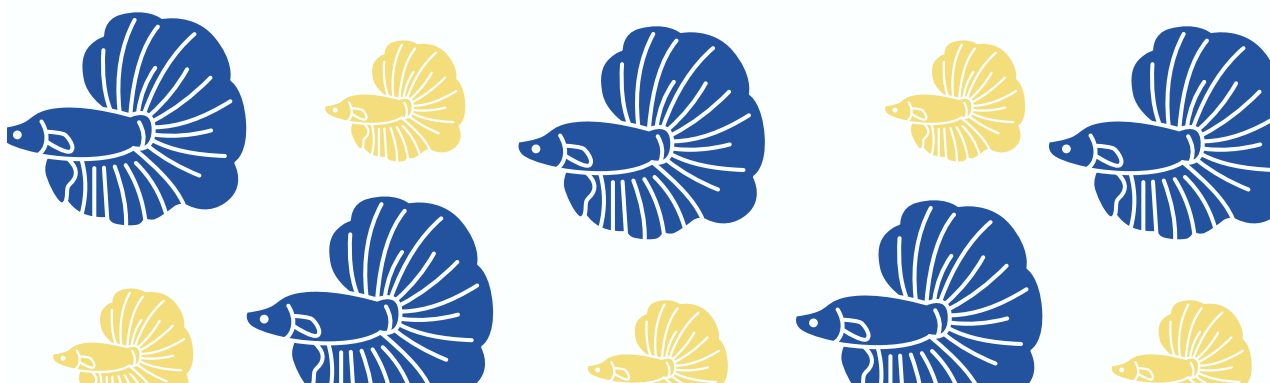
ตัวอย่างแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

Objective วัตถุประสงค์	OBJ3	นักเรียนอ่านออกเสียงนิทานคุณธรรมของปลา กัดไทยได้
---------------------------	------	---

Content เนื้อหากิจกรรม	1	แนะนำเข้าสู่บทเรียน
	2	รู้จักนิทานปลากัดไทยผ่านเนื้อหาและข้อคิด
	3	คำศัพท์และการอ่านออกเสียง
	4	การทบทวนและประยุกต์ใช้นิทานปลากัดไทยใน ชีวิต
	5	การสะท้อนคิดผ่านกระบวนการ Reflection

Evaluation การวัดประเมินผล	1	Framework การถอดบทเรียนจากคำถาม Reflection
	2	การสังเกต
	3	การสังเกต

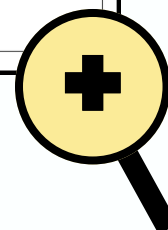
จำนวนนักเรียน	20	คน
จำนวนเวลา	3	ชั่วโมง





ตัวอย่างแผนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ

ลำดับที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	<p>ขั้นนำ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูกล่าวทักทายนักเรียน - ครูนำนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยมาแสดง จากนั้นใช้คำถามดังนี้ 1 นักเรียนคิดว่านิทานเล่มนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร? 2 นักเรียนรู้จักปลาทัดหรือไม่? 3 นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นภาพหน้าปกนิทานเล่มนี้ ? 4 เมื่อฟังเรื่องสั้นนักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร? 		30 นาที	นิทานคุณธรรมของปลาทัดไทย	ครูเมธาว
2	<p>ขั้นสอน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสนทนาและคาดเดาเหตุการณ์ในนิทาน โดยยังไม่มีการเริ่มอ่านให้ฟัง แต่จะเป็นการให้จดหมายแผ่นจากภาพ - ครูอ่านนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยให้นักเรียนฟังจากภาษาไทยและภาษาอังกฤษ - ครูและนักเรียนพูดคุยโต้ตอบเกี่ยวกับคำศัพท์ที่นักเรียนไม่รู้ความหมายในนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทย ที่ได้ผ่านให้ฟัง - นักเรียนอ่านออกเสียงนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยตามครูทีละประโยค - นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยพร้อมกันทั้งห้อง 	OBJ3	50 นาที	นิทานคุณธรรมของปลาทัดไทย	ครูเมธาว
4	พักเบรก		15 นาที		
5	<p>ขั้นสอน (ต่อ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยที่ครูอ่านให้ฟัง โดยใช้คำถามดังนี้ 1 ตัวละครในนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยมีอะไรบ้าง? 2 ตัวละครในนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยมีลักษณะนิสัยอย่างไร? 3 มีเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นในนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยบ้าง? 4 นักเรียนปฏิบัติตัวเหมือนกับตัวละครในนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยหรือไม่? 5 ถ้าเจอเพื่อนที่มีลักษณะนิสัยแบบตัวละครในนิทาน นักเรียนรู้สึกอย่างไร? 	OBJ2	55 นาที	นิทานคุณธรรมของปลาทัดไทย	ครูเมธาว
3	<p>ขั้นสรุป</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปข้อคิดที่ได้จากการฟังนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทย - นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปแนวทางการนำข้อคิดที่ได้จากการฟังนิทานคุณธรรมของปลาทัดไทยไปใช้ในชีวิตประจำวัน 	OBJ1	30 นาที	สมุดบันทึกการเรียนรู้ Framework คำถาม Reflection	ครูส้มโอ



ตัวอย่างแผนการสอน

องค์ประกอบที่ 2

การแสดงให้เห็นถึง

ความพยายามขณะทำกิจกรรม

2.2 นักเรียนให้ความสำคัญกับความพยายามไม่น้อยกว่าผลลัพธ์ เชื่อว่าการฝึกซ้อมหรือทำซ้ำจะช่วยให้เก่งขึ้นได้



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาคณิตศาสตร์



โรงเรียน วัดหลักสี่

วิชา คณิตศาสตร์

LESSON PLAN

หัวข้อ	การเรียนรู้และทำโครงการเรื่องรูปทรง	
แผนกิจกรรมสัปดาห์ที่	1	
วันที่	16/02	
รูปแบบกิจกรรม	Onsite	
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้อง อย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input checked="" type="checkbox"/>	Growth Mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนให้ความสำคัญกับความพยายามไม่น้อยกว่าผลลัพธ์ เชื่อว่าการฝึกซ้อมหรือทำซ้ำจะช่วยให้เก่งขึ้นได้
	OBJ2	นักเรียนมีความกล้าแสดงออก
	OBJ3	นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับอัตราส่วน



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาคณิตศาสตร์

Objective วัตถุประสงค์	OBJ4	นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องอัตราส่วนไปประยุกต์ใช้ได้
---------------------------	------	--

Content เนื้อหากิจกรรม	1	เรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับอัตราส่วน
	2	กิจกรรมที่ประยุกต์ใช้จากเนื้อหาอัตราส่วน
	3	การทำงานเป็นกลุ่ม
	4	การทบทวนความรู้อัตราส่วนจากเว็บไซต์ Matific
	5	การสะท้อนคิดผ่านกระบวนการ Reflection

Evaluation การวัดประเมินผล	1	Framework การถอดบทเรียนจากคำถาม Reflection
	2	การสังเกต
	3	การตรวจชิ้นงาน
	4	การตรวจชิ้นงาน

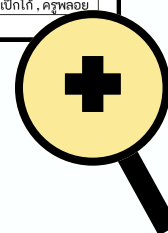
จำนวนนักเรียน	20
จำนวนเวลา	3

คน
ชั่วโมง



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาคณิตศาสตร์

ลำดับที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	กิจกรรมสนทนากลุ่ม #2 : แนะนำตัวสมาชิกใหม่ในชั้นเรียนโดยแนะนำจากชื่อเล่น อาหารที่ชอบ ทำประจำตัวหรือคำคมในวันอาทิตย์ + กิจกรรมออกกำลังโดยให้แต่ละคนในชั้นเรียนออกมาทำท่าเต้นหน้าชั้นเรียน ผักผลไม้ความคิดสร้างสรรค์และการกล้าแสดงออกมากขึ้น	OBJ4	40	ลำโพงระหว่างทำกิจกรรม	ครูเป๊กโก้
2	เกริ่นนำเรื่องอัตราส่วน พูดคุยเรื่องเนื้อหาที่เรียนของแต่ละบุคคล หรือยกสถานการณ์ในชีวิตประจำวันที่มีเรื่องอัตราส่วนมาเกี่ยวข้องในสื่อประกอบการบรรยาย	OBJ2	10	บรรยายประกอบกับสื่อการสอน	ครูพลอย
3	กิจกรรม "เลยชินนี่ เป็นของฉันทนะ" : เริ่มต้นจากการแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน โดยแต่ละกลุ่มจะได้ขนมไป 2 ของ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มนับจำนวนชิ้นขนมที่ตัวเองได้รับ หรือมีจำนวนว่าแต่ละคนจะได้รับประทานทำไหว้ในรูปแบบเศษส่วน หรือสรุปกิจกรรม และตั้งคำถามให้นักเรียนตอบ	OBJ3	20	ขนมกรุบกรอบ , จานกระดาษ 2 ใบ , กระดาษสำหรับทดเลข	ครูเป๊กโก้ , ครูพลอย
4	พักเบรก		20		
5	กิจกรรม "ฉันทอดสติปัญญา" : เกริ่นและทำความเข้าใจกับอาชีพสถาปนิก จากนั้นอธิบายการทำกิจกรรมโดยนักเรียนจะได้รับกระดาษออกแบบแปลนคนละ 1 แผ่น และออกแบบสถานที่ตามที่ตัวเองจับฉลากได้ (บ้านในฝัน, ห้องเรียนในฝัน, ร้านอาหาร, ร้านกาแฟ) จากนั้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติหรือมีคุณครูคอยชี้แนะและเสริมความรู้เพิ่มเติม ให้นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์และความเป็นตัวของตัวเองลงในงานได้ สบท้ายด้วยการนำชิ้นงานมาอธิบายในรูปแบบอัตราส่วน	OBJ3	30	กระดาษแผ่น , ดินสอ , ปากกา , สีไม้	ครูเป๊กโก้ , ครูพลอย
6	เฉลยโจทย์ในเวิร์คชีต Matific เรื่องอัตราส่วน โดยผ่านรูปแบบเกมส์ ให้ได้ทบทวนความรู้และฝึกฝนการเข้าใจ โดยคุณครูคอยให้คำแนะนำและพูดคุยตลอดกิจกรรม	OBJ3	30	คอมพิวเตอร์ (เว็บไชต์)	ครูเป๊กโก้ , ครูพลอย
7	กิจกรรมสนทนากลุ่ม #3 : นักเรียนออกมาพูดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในวันนี้ พร้อมกิจกรรมสนทนากลุ่ม ร้องเพลง พัฒนาการกล้าแสดงออก	OBJ4	20	การบรรยาย , ลำโพงสำหรับเปิดเพลง	ครูเป๊กโก้
8	นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายสรุปการเรียนรู้ร่วมกัน และนัดหมายกิจกรรมครั้งหน้า	OBJ1	10	สมุดบันทึกการเรียนรู้ Framework คำถาม Reflection	ครูเป๊กโก้ , ครูพลอย



ตัวอย่างแผนการสอน

องค์ประกอบที่ 3 การยอมรับความผิดพลาด

- นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทาย
มองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หัวข้อสารอาหาร



โรงเรียน **อนุบาลหมีน้อย**

วิชา **วิทยาศาสตร์**

LESSON PLAN

หัวข้อ	สารอาหาร	
แผนกิจกรรมสัปดาห์ที่	2	
วันที่	16/02	
รูปแบบกิจกรรม	Onsite	
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้อง อย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input checked="" type="checkbox"/>	Growth Mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทาย มองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้
	OBJ2	นักเรียนสามารถระบุสารอาหารแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หัวข้อสารอาหาร

Objective วัตถุประสงค์	OBJ3	นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของสารอาหารแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง
	OBJ4	นักเรียนมีความสนใจและอยากรู้อยากเห็น

Content เนื้อหากิจกรรม	1	แนะนำเข้าสู่บทเรียน
	2	เรียนรู้เกี่ยวกับสารอาหาร
	3	กิจกรรมวิเคราะห์อาหาร
	4	กิจกรรมขนมนี้มีสารอาหารอะไรบ้างนะ ?
	5	การสะท้อนคิดผ่านกระบวนการ Reflection

Evaluation การวัดประเมินผล	1	Framework การถอดบทเรียนจากคำถาม Reflection
	2	ตรวจชิ้นงาน
	3	การสังเกต
	4	การสังเกต

จำนวนนักเรียน	20
จำนวนเวลา	3

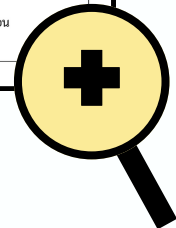
คน
ชั่วโมง





ตัวอย่างแผนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์หัวข้อสารอาหาร

ลำดับที่	กิจกรรม	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement) - ครูถามผู้เรียนว่านักเรียนคิดว่านักเรียนกินข้าวกับอะไรและมีส่วนประกอบอะไรบ้าง (ตัวอย่างเช่น ข้าวมันไก่ มีส่วนประกอบคือ ข้าว ไก่ แลวกา เป็นต้น) - ครูเปิดภาพอาหารหลัก 5 หมู่ให้นักเรียนดูหลังจากนั้นใช้คำถามกระตุ้นคิดดังนี้ 1) นักเรียนคิดว่าอาหารหลักแต่ละหมู่จะให้สารอาหารประเภทใดบ้างและมีส่วนประกอบในอาหารอะไรบ้าง ครูเขียนคำตอบของนักเรียนบนกระดาน	25 นาที	ภาพอาหารหลัก 5 หมู่	ครูตะวัน
2	ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) - ครูเปิด PowerPoint สารอาหารเสนอให้นักเรียน หรือนำเสนอสื่อสารอาหารประกอบ - ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม - โดยครูจัดหมายเลข 1-6 ให้นักเรียนต่างกลุ่มในห้องเรียนเพื่อแบ่งกลุ่มและระดมความคิดของแต่ละกลุ่ม หลังจากนั้นครูแจกบัตรอาหารให้นักเรียนคนละ 1 ใบ จากนั้นให้นักเรียนวิเคราะห์ว่าอาหารที่อยู่ในบัตรภาพของตนเองอยู่หมู่ใด เช่น หากนักเรียนได้ภาพที่คิดว่าอยู่ในหมู่ที่ 1 ให้นักเรียนขีดเส้นขีดกลุ่มของตนเองว่าอยู่หมู่ใดหรือไม่	25 นาที	- บัตรภาพอาหาร - PowerPoint สารอาหาร - สื่อ Open Window to Nutrition เปิดประตูสู่สารอาหาร	ครูดวงเดือน
3	พัก	10 นาที		
3	6. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมขมนี้มีสารอาหารอะไรบ้างนะ โดยให้แต่ละกลุ่มจัดทำชิ้นงานตามหมวดหมู่ความรู้ตามกลุ่มที่ได้จากการแบ่งกลุ่มจากบัตรภาพ ตามหัวข้อหัวข้อดังนี้ กลุ่มที่ 1 ขมเส้นไหม กลุ่มที่ 2 ข้าวต้ม กลุ่มที่ 3 ข้าวหลาม กลุ่มที่ 4 ข้าวเหนียว กลุ่มที่ 5 ข้าวต้มมัด กลุ่มที่ 6 ขมเทียน - ครูแจกอุปกรณ์ให้แต่ละกลุ่ม ได้แก่ จานกระดาษ กระดาษแข็ง ดินน้ำมัน กาว กระดาษ A4 ไม้จิ้มฟัน - ครูให้แต่ละกลุ่มออกแบบตามหมวดหมู่ความรู้ตามความคิดสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนสารอาหารที่มีอยู่ในขมนี้ได้ พร้อมเขียนระบุสารอาหาร และวางลงบนกระดาษความรู้ที่แต่ละกลุ่มได้ออกแบบให้ถูกต้องพร้อมทั้งระบุว่าสารอาหารประเภทใดคือสารอาหารประเภทใดประกอบด้วยอะไรบ้างและมีประโยชน์อะไรบ้าง	75 นาที	- จานกระดาษ - กระดาษแข็ง - ดินน้ำมันสีต่างๆ - กาว - ไม้จิ้มฟัน - กระดาษ A4	ครูตะวัน ครูดวงเดือน
4	ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) - ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอชิ้นงานตามหมวดหมู่ความรู้ - ครูให้นักเรียนออกมาจับคู่สารอาหารให้กับขมคนเมืองสักานา โดยครูให้นักเรียนนำไม้จิ้มฟันสารอาหารในขมนี้ให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง	30 นาที	PowerPoint สารอาหาร	ครูตะวัน
5	- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงานกิจกรรม โดยครูเน้นให้นักเรียนเข้าใจว่าสารอาหารแบ่งเป็น 6 ประเภท คาร์โบไฮเดรต โปรตีน และไขมัน เกลือแร่ วิตามิน และน้ำ และสารอาหารยังสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือกลุ่มที่ให้พลังงาน และกลุ่มที่ไม่ให้พลังงาน - ครูให้นักเรียนทำ Framework เกี่ยวกับความรู้ที่ได้ออกมาทำกิจกรรม+ถอดบทเรียนจากกิจกรรม	15 นาที	ภาพอาหารหลัก 5 หมู่ สมุดบันทึกการเรียนรู้ Framework คำถาม Reflection	ครูตะวัน ครูดวงเดือน



ตัวอย่างแผนการสอน

องค์ประกอบที่ 4 การเปิดใจรับฟังผู้อื่น

- 4 นักเรียนเปิดใจที่จะขอความช่วยเหลือ และเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาทำอาหารหัวข้อมมล้านนา



โรงเรียน อนุบาลหมีน้อย

วิชา ทำอาหาร

LESSON PLAN

หัวข้อ	ขนมล้านนา	
แผนกิจกรรมสัปดาห์ที่	1	
วันที่	16/02	
รูปแบบกิจกรรม	Onsite	
SSF Goals for student (จัดกิจกรรมให้สอดคล้อง อย่างน้อย 1 ข้อ)	<input type="checkbox"/>	Self Awareness
	<input checked="" type="checkbox"/>	Growth Mindset
	<input type="checkbox"/>	Resilience
	<input type="checkbox"/>	Prosocial Behavior
Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนเปิดใจที่จะขอความช่วยเหลือและเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น
	OBJ2	นักเรียนสามารถบอกวิธีการทำขนมที่กำหนดได้
	OBJ3	นักเรียนรู้จักขนมล้านนา



ตัวอย่างแผนการสอนวิชาทำอาหารหัวข้อนมล้านนา

Objective วัตถุประสงค์	OBJ4	นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
---------------------------	------	----------------------------------

Content เนื้อหากิจกรรม	1	เตรียมความพร้อมก่อนเข้าบทเรียน
	2	เรียนรู้ความสำคัญของขนมล้านนา
	3	เรียนรู้วิธีการทำขนมล้านนา
	4	ต่อจิ๊กซอว์การทำขนม
	5	การสะท้อนคิดผ่านกระบวนการ Reflection

Evaluation การวัดประเมินผล	1	Framework การถอดบทเรียนจากคำถาม Reflection
	2	การสังเกต
	3	การสังเกต
	4	การสังเกต

จำนวนนักเรียน	16
จำนวนเวลา	3

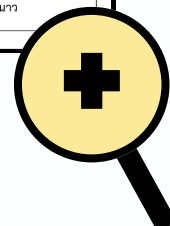
คน
ชั่วโมง





ตัวอย่างแผนการสอนวิชาทำอาหารหิวขอมมล้านนา

ลำดับที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช้	ผู้รับผิดชอบ
1	ขั้นนำ - ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม Brain Gym ทลสิ่ง่าง เพื่อเป็นการผ่อนคลายสมอง		10 นาที		ครูสมฝน
2	- ครูนำวัสดุอุปกรณ์การทำขนมใส่ถุงและให้นักเรียนลองทายว่าในถุงนี้คืออะไร	OBJ4	10 นาที	อุปกรณ์การทำขนม	ครูสมฝน
3	ขั้นสอน - ครูเปิดวิดีโอความสำคัญของขนมล้านนา 6 อย่าง พร้อมอธิบายความสำคัญให้นักเรียน	OBJ3	20 นาที	สื่อวิดีโอของขนมล้านนา 6 อย่าง	ครูสมทนา
4	- ครูนำสมุดป๊อปปี้พจนานุกรมให้นักเรียนดู หรืออธิบายชื่อขนม วัสดุอุปกรณ์การทำขนม อุปกรณ์การทำขนมและวิธีทำขนมทั้ง 6 อย่าง ดังนี้ 1 ขนมลิ้นหมา 2 ขนมเทียน 3 ข้าวหมกเงา 4 ข้าวหลาม 5 ข้าวแต๋น 6 ข้าวต้มมัด	OBJ3	15 นาที	สมุดป๊อปปี้พจนานุกรม	ครูสมทนา
5	- ครูให้นักเรียนศึกษาวิธีทำขนมทั้ง 6 อย่างจากสมุดป๊อปปี้พจนานุกรมให้นักเรียนดู ให้นักเรียนศึกษาวิธีการทำขนมและจดจำวิธีการทำขนมเพื่อทำกิจกรรมต่อไป	OBJ2	20 นาที	สมุดป๊อปปี้พจนานุกรม	ครูสมฝน
6	- ช่วงถามตอบเพื่อสร้างความเข้าใจวิธีการทำขนม ก่อนเริ่มกิจกรรม	OBJ1	15 นาที		ครูสมฝน
7	- ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม ต่อจิ๊กซอว์ลำดับการทำขนม หรือเพื่ออธิบายวิธีการทำกิจกรรมดังนี้ 1 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 6 กลุ่มโดยนับ 1-6 2 ให้นักเรียนที่นับเลขเดียวกันให้ออกผู้ดูแลศึกษา 3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหาจิ๊กซอว์วิธีการทำขนม โดยขนมที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้จะเป็นขนมตามลำดับในสมุดป๊อปปี้พจนานุกรม 1. ขนมลิ้นหมา 2. ขนมเทียน 3. ข้าวหมกเงา 4. ข้าวหลาม 5. ข้าวแต๋น 6. ข้าวต้มมัด 4 ให้นักเรียนนำจิ๊กซอว์มาต่อให้ถูกต้องตามขั้นตอนของขนมที่แต่ละกลุ่มได้ พร้อมตรวจสอบความถูกต้อง 5 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียนว่าวิธีทำขนมของกลุ่มตนเองมีวิธีทำอย่างไร	OBJ2	60 นาที	จิ๊กซอว์ขนมคนเมือง	ครูสมฝน ครูสมทนา
8	ขั้นสรุป - ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ของขนมทั้ง 6 ชนิดว่ามีวัตถุดิบ อุปกรณ์ และวิธีทำขนมอย่างไรขนมทั้ง 6 ชนิดมีความสำคัญในทางด้านวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของภาคเหนือที่ดียัง	OBJ2	30 นาที	สมุดบันทึกการเขียนรู้ Framework คำถาม Reflection	ครูสมฝน ครูสมทนา



**Framework ช่วยสอน
สำหรับแต่ละ
Learning Outcome**





Framework ช่วยสอน

Framework ช่วยสอนคืออะไร ?

Framework เป็นเครื่องมือที่ช่วยสอนสำหรับแต่ละ Learning Outcome และเป็นเครื่องมือในการวัดผล ว่าผู้เรียนนั้นมีการบรรลุตามเป้าหมายของแต่ละ Learning Outcome หรือไม่ อีกทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอนและผู้ประเมินในการประเมิน Growth Mindset

การนำ Framework ไปประยุกต์ใช้ในแผนการสอน

แผนการสอนที่ใช้ Learning Outcome ตัวที่ 3

Objective วัตถุประสงค์	OBJ1	นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทาย มองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้
	OBJ2	นักเรียนสามารถระบุสารอาหารแต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง

ลำดับที่	กิจกรรม	เวลา	สื่อ/อุปกรณ์ที่ใช	ผู้รับผิดชอบ
1	ชี้แจง วัตถุประสงค์ (Engagement) - ครูผู้สอนมีใบความรู้เกี่ยวกับสารอาหารที่นักเรียนได้เรียนมาในบทเรียนก่อนหน้า (ตัวอย่างเช่น ข้าว ไข่ และถั่วเหลือง) - ครูผู้สอนแจกการ์ด 5 ชุดให้นักเรียนสุ่มจับฉลากใช้คำจากการ์ดชุดนี้ไปเติมลงในช่องว่างของประโยคที่เกี่ยวกับอาหารที่นักเรียนคุ้นเคยหรือชอบรับประทาน	20 นาที	ภาพอาหารหลัก 5 หมู่	ครูสุรินทร์
2	ชี้แจง วัตถุประสงค์ (Engagement) - ครูผู้สอน Point ประเด็นสำคัญของใบกิจกรรม พร้อมมอบใบสารอาหารที่นักเรียน - ครูผู้สอนให้นักเรียนจับฉลาก 5 ชุด - ให้นักเรียนแต่ละคน 1-2 ชุดที่จับฉลากสุ่มไปเติมลงในช่องว่างของประโยคที่นักเรียนคุ้นเคยหรือชอบรับประทานที่ใช้คำจากการ์ด 5 หมู่ จากนั้นให้นักเรียนสุ่มจับฉลากการ์ดคำจากการ์ดที่จับฉลากของเพื่อนคนอื่น เช่น จากการ์ดที่จับฉลากการ์ดที่จับฉลากเพื่อนที่ 1 ไปเติมลงในช่องว่างของประโยคที่จับฉลากของเพื่อนคนอื่น	20 นาที	- รูปภาพอาหาร - PowerPoint สารอาหาร - สี Open Window to Mindset - รูปภาพสารอาหาร	ครูสุรวดี
3	พัก	10 นาที		
3	5. ครูผู้สอนให้นักเรียนมีใบสารอาหารที่จับฉลาก โดยให้นักเรียนสุ่มจับฉลากสารอาหารตามคำที่นักเรียนสุ่มได้ใช้จากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว กลุ่มที่ 2 จับฉลาก กลุ่มที่ 3 จับฉลาก กลุ่มที่ 4 จับฉลาก กลุ่มที่ 5 จับฉลาก กลุ่มที่ 6 จับฉลาก	75 นาที	- จากกระดาษ - กระดาษสี - สติ๊กเกอร์สีต่าง - กรร - ไม้บรรทัด - กรรสาร A4	ครูสุรินทร์ ครูสุรวดี
4	ชี้แจง วัตถุประสงค์ (Engagement) - ครูผู้สอนให้นักเรียนสุ่มจับฉลากคำจากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว - ครูผู้สอนให้นักเรียนสุ่มจับฉลากคำจากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว - ครูผู้สอนให้นักเรียนสุ่มจับฉลากคำจากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว	30 นาที	PowerPoint สารอาหาร	ครูสุรินทร์
5	ชี้แจง วัตถุประสงค์ (Engagement) - ครูผู้สอนให้นักเรียนสุ่มจับฉลากคำจากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว - ครูผู้สอนให้นักเรียนสุ่มจับฉลากคำจากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว - ครูผู้สอนให้นักเรียนสุ่มจับฉลากคำจากการ์ดที่จับฉลากก่อนหน้านี้ที่จับฉลากแล้ว	15 นาที	กระดาษการ์ดหลัก 5 หมู่ สมุดบันทึกการเขียน Framework ช่วยสอน	ครูสุรินทร์ ครูสุรวดี

Framework ของ Learning Outcome ตัวที่ 3

วันนี้เรียนวิชา
ภาษาอังกฤษ

เรื่อง นิตานคุณธรรมของปลาทัดไทย

สิ่งที่ฉันได้เรียนในวันนี้
การอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่างๆ และคำศัพท์ใหม่ๆ ในนิตาน

ประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ
บางเรื่องราวในนิตานคุณธรรมของปลาทัดไทย เหมือนกับชีวิตจริงของคนหลายๆคน

สิ่งที่ยากที่สุดของการเรียนวันนี้
การอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ๆ

ฉันสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้เพิ่มอย่างไรในชีวิตประจำวันได้บ้าง
คำศัพท์ใหม่ๆที่ฉันเรียนในวันนี้ ฉันสามารถนำมาไปใช้ฝึกพูด และทำข้อสอบในอนาคตได้

จะเห็นได้จากตัวอย่างนี้ว่าในวัตถุประสงค์ของแผนการสอนมีการนำ Learning Outcome ลำดับที่ 3 มาใช้ และในรายละเอียดของกิจกรรมมีขั้นตอนในการวัดผล โดยผู้สอนสามารถนำ Framework ในแต่ละ Learning Outcome มาประเมินผู้เรียนได้ โดย Framework ในแต่ละตัวสามารถประเมิน กิจกรรมที่ผู้เรียนทำ และทัศนคติของผู้เรียนได้



ตัวอย่างองค์ประกอบ Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

เป้าหมายของกิจกรรมวันนี้
ฉันสามารถเข้าใจวิธีปั่นน้ำตาลฟองดองและปั่นน้ำตาลฟองดองออกมาได้



มีไว้เพื่อให้นักเรียนตั้งเป้าหมายที่ตนเองอยากทำให้สำเร็จ หรือสิ่งที่คิดว่าท้าทาย เพื่อเป็นแรงจูงใจในการทำสิ่งต่าง ๆ

ขั้นตอนการทำ/สิ่งที่ได้ปฏิบัติให้บรรลุเป้าหมาย	1. ฟังคุณครูเพื่อให้ทราบถึงวิธีปั่นน้ำตาลฟองดอง 2. เมื่อคุณครูให้ลองทำ ฉันทำไปพร้อมกับคุณครู ในทุกขั้นตอนที่คุณครูสาธิต 3. ฉันสามารถปั่นน้ำตาลฟองดองได้สำเร็จ
--	---



เป็นการระบุขั้นตอนในการทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการบรรลุเป้าหมายตามที่หวังไว้

สำเร็จหรือไม่	<input checked="" type="checkbox"/> สำเร็จ
	<input type="checkbox"/> ไม่สำเร็จ



เป็นการวัดผลจากเป้าหมายหรือขั้นตอนที่ได้ระบุไว้

อะไรคือปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จ หรือไม่สำเร็จ	การตั้งใจของฉัน และทำตามที่คุณครูสอน
---	--------------------------------------



เป็นการให้ผู้เรียนได้กลับไปสำรวจตนเอง ว่าอะไรคือปัจจัยหรือสาเหตุที่ทำให้เป้าหมายนั้นสำเร็จหรือไม่สำเร็จ

สิ่งที่นำไปพัฒนาต่อไป	หลังจากจบคลาสนี้ ฉันจะไปหัดปั่นน้ำตาลฟองดองที่บ้าน และดัดแปลงเป็นรูปทรงใหม่ๆ
-----------------------	--



เป็นการนำปัจจัยหรือสาเหตุที่ผู้เรียนได้ตระหนักไปพัฒนาตัวเอง ให้เป้าหมายใหม่ ๆ เกิดการพัฒนา

Framework

องค์ประกอบที่ 1 การมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา

1.1 นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต/วิชาเรียน
ที่ท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้



1.1

ตัวอย่าง Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

Learning Outcome ที่ 1.1 นักเรียนสามารถตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับชีวิต/วิชาเรียนที่
ท้าทาย รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นได้

เป้าหมายของวันนี้

ฉันสามารถเข้าใจวิธีปั่นน้ำตาลฟองดองและปั่นน้ำตาลฟองดองออกมาได้

สิ่งที่ทำวันนี้
หรือขั้นตอนการทำ

1. ฟังคุณครูเพื่อให้ทราบถึงวิธีปั่นน้ำตาลฟองดอง
2. เมื่อคุณครูให้ลองทำ ฉันทำไปพร้อมกับคุณครู ในทุก
ขั้นตอนที่คุณครูสาธิต
3. ฉันสามารถปั่นน้ำตาลฟองดองได้สำเร็จ

สำเร็จหรือไม่



สำเร็จ



ไม่สำเร็จ

เป้าหมายเราสำเร็จหรือ
ไม่สำเร็จ เพราะอะไร

การตั้งใจฟังของฉัน และทำตามที่คุณครูสอน

สิ่งที่จะนำไปพัฒนาต่อไป

หลังจากจบคลาสนี้ ฉันจะไปหัดปั่นน้ำตาลฟองดองที่
บ้าน และดัดแปลงเป็นรูปทรงใหม่ๆ



เป้าหมายของวันนี้

สิ่งที่ทำวันนี้
หรือขั้นตอนการทำ

สำเร็จหรือไม่

สำเร็จ

ไม่สำเร็จ

เป้าหมายเราสำเร็จหรือ
ไม่สำเร็จ เพราะอะไร

สิ่งที่จะนำไปพัฒนาต่อไป

Framework

องค์ประกอบที่ 1 การมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา

1.2 นักเรียนมีความเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ ถ้าตอนนี้ไม่เก่ง ไม่ได้แปลว่าจะเป็นอย่างนี้ตลอดไป



1.2

ตัวอย่าง Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

Learning Outcome ที่ 1.2 นักเรียนมีความเชื่อว่าความเก่งหรือความฉลาดสามารถพัฒนาได้ ถ้าตอนนี้ไม่เก่งไม่ได้แปลว่าจะเป็นอย่างนี้ตลอดไป

วันนี้ฉันเรียนวิชา

วิทยาศาสตร์

เรื่อง

กล่องเก็บดวงดาว

ความคาดหวังก่อนเรียน

ฉันสามารถบอกชื่อดาวเคราะห์ในระบบสุริยะได้

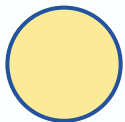
สิ่งที่เกิดขึ้นในคาบเรียนกับตัวเรา

ฉันสามารถบอกชื่อดาวเคราะห์ในระบบสุริยะได้ อีกทั้งยังสามารถบอกชื่อดวงจันทร์ที่เป็นบริวารของดาวเคราะห์ต่างๆได้อีกด้วย

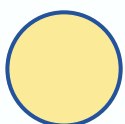
ความสำเร็จเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ หรือไม่?



เกินความคาดหมาย ฉันใช้สูตรดาวเคราะห์วงนอก ดาวเคราะห์วงใน ในการจำดาวเคราะห์ในระบบสุริยะ



ตามความคาดหมาย



ไม่เป็นไปตามความคาดหมาย

ฉันจะพัฒนาตัวเองต่อไป โดย

ฉันจะเริ่มศึกษาเรื่ององค์ประกอบ ส่วนผสมของดาวเคราะห์ต่างๆในระบบสุริยะ



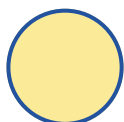
วันนี้ฉันเรียนวิชา

เรื่อง

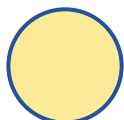
ความคาดหวังก่อนเรียน

สิ่งที่เกิดขึ้นในคาบเรียนกับตัวเรา

ความสำเร็จเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ หรือไม่?



เกินความคาดหวัง



ตามความคาดหวัง



ไม่เป็นไปตามความคาดหวัง

ฉันจะพัฒนาตัวเองต่อไป โดย

Framework

องค์ประกอบที่ 2 การแสดงให้เห็นถึง ความพยายามขณะทำกิจกรรม

- 2.1 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้



2.1

ตัวอย่าง Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

Learning Outcome ที่ 2.1 นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมกับกิจกรรม โดยเชื่อว่าการมีส่วนร่วมทำให้ตัวเองพัฒนาขึ้นได้

วันนี้ฉันเรียนวิชา

ภาษาอังกฤษ

เรื่อง

นิทานคุณธรรมของปลากัดไทย

สิ่งที่เรียนในวันนี้

การอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่างๆ และคำศัพท์ใหม่ๆ ในนิทาน

วันนี้รู้อะไรใหม่ ๆ มาบ้าง

บางเรื่องราวในนิทานคุณธรรมของปลากัดไทย เหมือนกับชีวิตจริงของคนหลายคน

สิ่งที่ยากที่สุดของการเรียนวันนี้

การอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ๆ

สามารถนำความรู้ที่ได้มา ใช้กับชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง

คำศัพท์ใหม่ๆ ที่ฉันเรียนในวันนี้ ฉันสามารถนำมาใช้ในใจฝึกพูด และทำข้อสอบในอนาคตได้



วันนี้ฉันเรียนวิชา

เรื่อง

สิ่งที่เรียนในวันนี้

วันนี้รู้อะไรใหม่ ๆ มาบ้าง

สิ่งที่ยากที่สุดของการเรียนวันนี้

สามารถนำความรู้ที่ได้มา ใช้กับชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง

Framework

องค์ประกอบที่ 2 การแสดงให้เห็นถึง ความพยายามขณะทำกิจกรรม

2.2 นักเรียนให้ความสำคัญกับความพยายามไม่น้อยกว่า
ผลลัพธ์ เชื่อว่าการฝึกซ้อมหรือทำซ้ำจะช่วยให้เก่งขึ้นได้



2.2

ตัวอย่าง Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

Learning Outcome ที่ 2.2 นักเรียนให้ความสำคัญกับความพยายามไม่น้อยกว่าผลลัพธ์ เชื่อว่าการฝึกซ้อมหรือทำซ้ำจะช่วยให้เก่งขึ้นได้

สิ่งที่คิดว่ายากสำหรับการเรียนในวันนี้

ฉันยังไม่สามารถหาอัตราส่วนโดยการคูณหรือหารได้

วิธีที่เปลี่ยนเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายมีอะไรบ้าง?

ฉันใช้วิธีการแปลงตัวแปรเป็นตัวละครสัตว์ต่างๆ ตามที่ครูแนะนำ เพื่อจะได้หาอัตราส่วนได้ง่ายขึ้น

จงบอกวิธีการเอาชนะความยาก

ฉันหาค่าอัตราส่วนได้แล้ว

วาดรูปช่วยชเนกันเถอะ

$$16 = \text{four groups of four bears}$$
$$4 = \text{one bear}$$



สิ่งที่คิดว่ายากสำหรับการเรียนในวันนี้

วิธีที่เปลี่ยนเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่ายมีอะไรบ้าง?

จงบอกวิธีการเอาชนะความยาก

วาดรูปช่วยชนะกันเถอะ

A large, empty rectangular box with a black border, intended for a student to draw a picture to help them overcome a learning difficulty.

Framework

องค์ประกอบที่ 3

การยอมรับความผิดพลาด

- 3 นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทาย
มองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้



3

ตัวอย่าง Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

Learning Outcome ที่ 3 นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตัวเองถึงแม้เจอความท้าทาย มองว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้

มีอะไรที่เราคิดว่ายาก/ท้าทาย แต่อยากลองทำอีกครั้งไหม

การทำสลัด โดยมีส่วนผสมให้ครบ 4 อย่างคือ โปรตีน วิตามินและเกลือแร่ (จากผัก และผลไม้) และไขมัน

วิธีเอาชนะความยาก และชนะสิ่งที่ท้าทาย

ฉันลิสต์รายการส่วนผสมที่ใช้ทำสลัดในครั้งก่อน ว่าขาดส่วนผสมอะไรบ้าง แล้วใช้สิ่งที่เรียนมา จำแนกวัตถุดิบ ว่าวัตถุดิบอะไรมีสารอาหารประเภทไหนบ้าง ควรเพิ่มวัตถุดิบอะไรบ้าง

เป้าหมายของเราวันนี้

สามารถทำสลัดให้มีสารอาหารครบตามที่ตั้งไว้ได้

กำลังใจให้เป้าหมายของเราสำเร็จ

ฉันจะต้องเตรียมวัตถุดิบให้ครบ คือ ผัก ผลไม้ ไข่ไก่ และเนื้อไก่ เพื่อให้สลัดมีสารอาหารครบถ้วน



มีอะไรที่เราคิดว่ายาก/ท้าทาย แต่อยากลองทำอีกครั้งไหม

วิธีเอาชนะความยาก และชนะสิ่งที่ท้าทาย

เป้าหมายของเราวันนี้

ทำยังไงให้เป้าหมายของเราสำเร็จ

Framework

องค์ประกอบที่ 4 การเปิดใจรับฟังผู้อื่น

- 4 นักเรียนเปิดใจที่จะขอความช่วยเหลือ และเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น



4

ตัวอย่าง Framework เพื่อการประเมินผลการเรียนรู้

Learning Outcome ที่ 4 นักเรียนกล้าที่จะเปิดใจ หรือขอความช่วยเหลือ และเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น

เรามีเรื่องไม่สบายใจ หรือกังวลใจอะไรไหม

ฉันไม่ชอบทำอาหาร หรือขนมที่ต้องใช้น้ำมัน ฉันกลัวน้ำมันกระเด็น

เราพอจะทำอะไรที่จะทำให้ความไม่สบายใจ/กังวลใจนั้นผ่อนคลายไปได้บ้าง

เวลาคุณครูให้หัดเทน้ำมันลงในกระทะ ฉันมักจะให้เพื่อนเทให้

มีใครที่เราพอจะขอคำแนะนำ หรือความช่วยเหลือได้บ้าง

เพื่อนคนที่รู้ว่าควรเทน้ำมัน และใส่ส่วนผสมลงไปตอนไหน

เราขอคำแนะนำบ่อยแค่ไหน



เป็นประจำ



นาน ๆ ครั้ง



ไม่เลย

เราขอความช่วยเหลือบ่อยแค่ไหน



ทุกครั้งที่เรารู้สึกไม่สบายใจ/อึดอัด



เฉพาะเวลาที่มีความจำเป็นหรือเรื่องที่ไม่สามารถแก้ไขได้เองคนเดียว

เรามากจะขอคำแนะนำหรือความช่วยเหลือทุกครั้งที.....

เวลาคุณครูให้สอบทำอาหาร ฉันจะอยู่ใกล้กับเพื่อนที่เก่ง เขาจะได้กระชิบ หรือช่วยเทน้ำมันและส่วนผสมลงในกระทะให้ฉัน



ชื่อ วันที่ สัปดาห์ที่

เรามีเรื่องไม่สบายใจ หรือกังวลใจอะไรไหม

เราพอจะทำอะไรที่จะทำให้ความไม่สบายใจ/กังวลใจนั้นผ่อนคลายไปได้บ้าง

มีใครที่เราพอจะขอคำแนะนำ หรือความช่วยเหลือได้บ้าง

เราขอคำแนะนำบ่อยแค่ไหน

เป็นประจำ นาน ๆ ครั้ง ไม่เลย

เราขอความช่วยเหลือบ่อยแค่ไหน

- ทุกครั้งที่รู้สึกไม่สบายใจ/อึดอัด
- เฉพาะเวลาที่มีความจำเป็นหรือเรื่องที่ไม่สามารถแก้ไขได้เองคนเดียว

เรามักจะขอคำแนะนำหรือความช่วยเหลือทุกครั้งี่.....



เอกสารอ้างอิง

ณัฐกานต์ วงศ์แก้ว, สุรัชย์ ประหนึ่งทอง และองค์อร ธัญพรประทาน. (2567). *คู่มือการใช้สื่อ “กล่องเก็บ ดวงดาว (STAR STORAGE BOX)”*. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

ดนุสดา จามจรี. (2566). *การออกแบบการเรียนรู้ : แนวคิดและกระบวนการ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด นำกัการพิมพ์.

ปวีณา พรหมไชย, พลอยศรี แสงอรุณ, และศศิกานต์ คำตรีวงศ์. (2567). *คู่มือการผลิตและใช้สื่อ “รถขนม คนเมืองล้านนา”*. สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.

Carol S. Dweck. (2560). *MINDSET : CHANGING THE WAY YOU THINK TO FULFIL YOUR POTENTIAL*. Asiabooks.

Carol S. Dweck. (2561). *Mindset ใช้ความคิดเอาชนะโชคชะตา*. กรุงเทพฯ: Welearn.

Saturday School Foundation. (2566). *เครื่องมือสำหรับออกแบบแผนการสอน*. เอกสารไม่ตีพิมพ์.





