



ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

13 กรกฎาคม 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน นางสาวสุทิพย์ ศิริเรือง

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPs) ร่วมกับสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ด้วยเกมอัลกอริทึมแสนสนุก เพื่อพัฒนาการคิดเชิง เหตุผล วิเคราะห์และลำดับขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต (Vichakan.net) เมื่อวันที่ 13 กรกฎาคม 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการดอทเน็ต รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1382>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 13 กรกฎาคม 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทาง ในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ
เว็บไซต์วิชาการดอทเน็ต
www.Vichakan.net

ชื่อเรื่อง แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPs)
ร่วมกับสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ด้วยเกมอัลกอริทึมแสนสนุก เพื่อพัฒนาการคิดเชิง เหตุผล
วิเคราะห์และลำดับขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัย นางสุทิพย์ ศิริเรือง

ปีการศึกษา 2568

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (วิทยาศาสตร์) รหัสวิชา ว 13101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 อธิบายวิวัฒนาการของชีวิต

เรื่อง อธิบายวิวัฒนาการของชีวิต เวลา 1 ชั่วโมง

วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567 ครูผู้สอน นางสุพิศ พิธีธัญ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและจัดอันดับชนิดสัตว์และคนในความสัมพันธ์ของวิวัฒนาการอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบโดยค้นคว้าหลักฐานและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีใจรัก

2. ตัวชี้วัดที่ 1

ว 4.2 ป/3/1 แลข้อถ้อยคำที่เกี่ยวกับการทำงาน หรือ การแก้ปัญหาอย่างง่ายโดยมีภาพ สัญลักษณ์ หรือข้อความ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1. นักเรียนอธิบายความหมายของอวัยวะที่ 1 (K)
- 2. นักเรียนสามารถนำขั้นตอนและวิธีการต่างๆ มาใช้เพื่อได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการบูรณาการแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ (P)
- 3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานได้สำเร็จ (A)
- 4. สาระสำคัญ

การแก้ปัญหา คือการนำขั้นตอนและวิธีการต่างๆ มาใช้เพื่อได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการบูรณาการแก้ปัญหาโดยใช้เหตุผลเชิงตรรกะ เช่น การคิดลำดับ การวิเคราะห์ปัญหา การสร้างหรือวิธีการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน เรียกว่า อัลกอริทึม (Algorithm) การแสดงอัลกอริทึม (Algorithm) เป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่ละเอียดและเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน เช่น การนำเจ้าตุ๊กตาสองตัวมาเรียงอย่างง่าย ซึ่งทำได้โดยการเขียนออกมา การวาด ภาพ หรือการใช้สัญลักษณ์

5. สาระการเรียนรู้

- 1) อธิบายวิวัฒนาการของชีวิต
- 2) การแสดงอัลกอริทึม ทำได้โดยการเขียนออกมา วาดภาพ หรือใช้สัญลักษณ์
- 3) ตัวอย่างปัญหา เช่น เกมอ็อลิวิวิบนานทุกหน่วยอาหาร หมวดคณิตศาสตร์ หมวดชีวิตประจำวัน

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1. มีวินัย : นักเรียนเข้าเรียนตรงเวลา
- 2. ใฝ่เรียนรู้ : นักเรียนตั้งใจส่งมอบชิ้นงาน

มุ่งเน้นในการทำงาน : นักเรียนทำงานสำเร็จ

4. มีจิตสาธารณะ : นักเรียนช่วยเหลือในทีมและนำเพื่อนำ

7. มาตรฐานสำคัญของผู้เรียน

- 1. ความสามารถในการสื่อสาร : นักเรียนพูดสื่อสาร บอกค่าตามสิ่งที่ถูกถามได้
- 2. ความสามารถในการคิด : นักเรียนคิดวิเคราะห์การทำงานได้สำเร็จ
- 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา : นักเรียนแก้ปัญหาจำกัดขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 4. ความสามารถในการใช้ทักษะกระบวนการและทักษะในการดำเนินชีวิต : นักเรียนนำความรู้มาใช้ในการชีวิตประจำวัน
- 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี : นักเรียนใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เหมาะสม

8. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1. ลำดับขั้นตอนการทำงานหมวดอาหาร หมวดคณิตศาสตร์ หมวดชีวิตประจำวัน
- 2. แผนผังความคิดขั้นตอนการทำงาน
- 9. การจัดทำภาระการเรียนรู้

คุณลักษณะที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดจากมาตรฐานการเรียนรู้ 1 เรื่องอวัยวะที่ 1 อธิบายวิวัฒนาการของชีวิต

ชิ้นงานที่ผู้เรียน

- 1. นักเรียนดูภาพสถานการณ์ต่างๆ เช่น ภาพสัตว์ต่างๆ เพื่อระบุความหมาย เช่น ภาพสัตว์ที่คิด และดูภาพในภาพกำลังทำอะไร ซึ่งบอกกำลังทำอะไร และจะหาภาพได้อย่างไร (แนวคิดของ หนึ่งข้อถาม, หนึ่งคำตอบของจริง ฯลฯ)
- 2. นักเรียนร่วมกับคิดค่าตามและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบ เพื่อเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้เรื่อง อธิบายวิวัฒนาการของชีวิต
- 3. นักเรียนและครูทบทวนความรู้เรื่องอวัยวะที่ 1 อีกครั้ง

ชิ้นวัดการประเมินการเรียนรู้ อธิบายวิวัฒนาการของชีวิต 5 ขั้นตอน (5 STEPS) ซึ่งผู้เรียน คำนึง

1) ชิ้นงานที่ 1

1.1 ครูนำภาพสัตว์ที่คิดค่าตามในหมวดชีวิตประจำวัน เช่น วันนี้นักเรียนได้เรียนนักเรียนปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอะไรบ้าง และจะปฏิบัติได้อย่างไร สัตว์ที่คิด หรือปฏิบัติพร้อมกัน

และในหมวดอาหาร เช่น นักเรียนอยากกินอะไรดี และนักเรียนอยากกินอะไรดี

1.2 นักเรียนดูภาพสัตว์ที่คิด ครูแสดงขั้นตอนการคิดที่คิดค่าตามโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหา

ชิ้นงาน (OBEC Content Center) ซึ่งเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้ที่เป็นคู่กับมาตรฐานการเรียนรู้ที่ 8 ประถมศึกษา ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน วิดีทัศน์ เสียง ภาพ เกม เพลง เกม และสื่อมัลติมีเดีย ให้นักเรียนดู และนำวิธีการใช้งานโดยดูคู่มือการใช้งานและวิธีการใช้งานที่คู่มือ การนำวิธีใช้งานในแผนงานที่ 3 เพื่อให้นักเรียนสามารถนำวิธีใช้งานที่นำมาใช้

ภาพที่ 1 หน้าหลักของเว็บไซต์ของ OBEC Content Center

ที่มา <http://contentcenter.obec.go.th/>

1.3 นักเรียนศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับระบบคลังสื่อดิจิทัล (ครูสอนค่าตาม)

1.4 อธิบายความหมาย หมวดครู และแผนการเรียนรู้ที่ 1

ภาพที่ 2 แผนอ็อลิวิวิบนานทุก หน่วย (ครูสอนค่าตาม) ที่มา <http://contentcenter.obec.go.th/detail/multimedia/166951>

1.5 นักเรียนศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมอ็อลิวิวิบนานทุก (ครูสอนค่าตาม)

2 ชิ้นงานอาหารและพืช

2.1 จัดจุดประสงค์การเรียนรู้

2.2 นักเรียนอ่านและอธิบายจำนวนผู้เรียน เนื่องจากจำนวนคนคิดหรือจำนวนนักเรียน ให้นักเรียนเลือกผู้เรียน 1 คน มีผู้เรียน คำนึง

1. โยคี้อธิบายลักษณะนิยาม

2. อธิบายหมวดหมู่ หรือชื่อโรค กอปรกับ

3. อธิบายลักษณะของโรค แล้ววิเคราะห์หาสาเหตุตามลำดับ

สามารถนำคำตอบ หรือวิธีทำใหม่ หรืออธิบายเพิ่มเติม ได้

4. เมื่อส่งคำตอบแล้วจะมีประวัติทำ และทำเสร็จต่อไป

5. เมื่อเรียนจบในหมวดอื่น ๆ ครูพูดคุยหรือจะสรุป

คะแนนให้ทราบ นักเรียนจะสนใจเรียน หรือจะ อธิบายหมวดต่อไปก็ได้

3 ชิ้นงานของความรู้

3.1.1 นักเรียนร่วมกับศึกษาและเรียนรู้ตัวคิดวิเคราะห์ วางแผนนำลำดับขั้นตอนในเรื่องราวต่าง ๆ ศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์จำลอง (Simulations) จากเกมอ็อลิวิวิบนานทุก

เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนคิดหรือจะส่งข้อมูลมาหาครู ในการพัฒนาการคิดเชิงเหตุผล

วิเคราะห์ ลำดับขั้นตอน และมีความสามารถในการใช้เครื่องมือที่คิดค่าตาม อีกทั้งยังฝึกให้นักเรียนคิดหรือจะส่งข้อมูลมาหาครู และศึกษาการนำข้อมูลมาคิดหรือจะส่งข้อมูลมาหาครู

3.1.2 ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับความรู้ความสามารถในการสื่อสาร ด้านความสามารถในการแก้ปัญหา ด้านความสามารถในการใช้เทคโนโลยีของนักเรียน อีกทั้งยังฝึกให้นักเรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ด้านใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนด้วย

4 ชิ้นเรียนรู้เพื่อสื่อสาร

นักเรียนเขียนแผนผังความคิด (Mind Map) จากเกมอ็อลิวิวิบนานทุก โดยแยกเป็นหมวด และเลือกกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบมากที่สุดเขียน หรือแนะนำตนเองหากไม่เสร็จสามารถนำไปทำเป็นการบ้าน เพื่อนำเสนอในครั้งต่อไป

