แบบเสนอผลงาน Best Practices

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อผลงาน: เลือกหัวหน้าห้องชั้นป.๓ (โดยจำลองการเลือกตั้งจริง)
ผู้เสนอผลงาน: นางสาวเพ็ญฤดี นพเก้า
ตำแหน่ง: .ครูอัตราจ้าง
สถานศึกษา: โรงเรียนบ้านหาดใน
สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพรเขต ๑

ความเป็นมาและความสำคัญ

การเลือกตั้งหัวหน้าห้องชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการปูพื้นฐานความเข้าใจเรื่อง **ประชาธิปไตย** และการมีส่วนร่วมในสังคมให้กับนักเรียนวัยเยาว์ แม้จะเป็นการจำลองสถานการณ์ แต่กระบวนการนี้จะสะท้อนภาพการเลือกตั้งจริงในระบอบประชาธิปไตยที่ประเทศไทยยึดถือมาอย่างยาวนาน

ในอดีต การเลือกหัวหน้าห้องอาจเป็นเพียงการให้ครูเลือก หรือการยกมือโหวตแบบง่าย ๆ แต่ในปัจจุบัน โรงเรียนหลายแห่งได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนรู้ประชาธิปไตยผ่านการปฏิบัติจริง จึงได้ปรับเปลี่ยนวิธีการมาเป็นการจำลองการเลือกตั้งที่คล้ายคลึงกับการเลือกตั้งระดับชาติมากที่สุด โดยมีขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การสมัครรับเลือกตั้ง การหาเสียง การลงคะแนนเสียงและการนับคะแนน เพื่อให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์ตรงและเข้าใจถึงหลักการพื้นฐานของการปกครองในระบอบประชาธิปไตย

แนวทางการแก้ปัญหา

กิจกรรมนี้เริ่มต้นจากแนวคิดที่ต้องการสอนให้เด็ก ๆ เข้าใจถึงหลักการและขั้นตอนของการเลือกตั้งในระบอบประชาธิปไตย ตั้งแต่เด็ก ๆ ได้มีโอกาสเป็นทั้งผู้สมัคร ผู้มีสิทธิเลือกตั้งและผู้ปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ ในหน่วยเลือกตั้งจำลอง ทำให้พวกเขาได้สัมผัสประสบการณ์จริงและเห็นภาพรวมของกระบวนการทั้งหมดในการจำลองการเลือกตั้งหัวหน้าห้อง มีความสำคัญหลายประการ ได้แก่

ปลูกฝังความเป็นพลเมืองดี: เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ว่าการมีส่วนร่วมทางการเมืองและการใช้สิทธิออกเสียงเป็นหน้าที่สำคัญของพลเมือง

เรียนรู้การตัดสินใจ: เด็ก ๆ จะต้องคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเลือกผู้สมัครที่มีคุณสมบัติเหมาะสมที่สุด ไม่ใช่แค่เลือกเพื่อนสนิท

สร้างความรับผิดชอบ: ผู้สมัครจะได้เรียนรู้การนำเสนอแนวคิดและนโยบายของตนเอง ส่วนผู้มีสิทธิเลือกตั้งก็จะได้เรียนรู้ความรับผิดชอบในการเลือกคนดีมาทำหน้าที่

ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น: กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้ทำงานร่วมกัน ทั้งในการหาเสียง การจัดการเลือกตั้งและการนับคะแนน

เสริมสร้างความเป็นผู้นำ: ผู้ที่ได้รับเลือกให้เป็นหัวหน้าห้องจะได้ฝึกฝนทักษะการเป็นผู้นำที่ดี มีความกล้าแสดงออกและเป็นแบบอย่างให้กับเพื่อน ๆ ในห้อง การเลือกตั้งหัวหน้าห้องชั้น ป.๓ จึงเป็นมากกว่าแค่การเลือกผู้นำแต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ พัฒนาทักษะและสร้างความเข้าใจในเรื่องประชาธิปไตยให้กับเด็ก ๆ อย่างเป็นรูปธรรมเป็นการสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ ที่จะเติบโตไปเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนสังคมประชาธิปไตยของประเทศไทยในอนาคต

จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักการของประชาธิปไตย: นักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงความหมายของสิทธิและหน้าที่ในระบอบประชาธิปไตย รวมถึงหลักการพื้นฐาน เช่น การใช้สิทธิเลือกตั้ง การยอมรับเสียงข้างมากและการเคารพกฎกติกา

๒.เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้กระบวนการเลือกตั้งที่ถูกต้อง: นักเรียนจะได้สัมผัสกับขั้นตอนต่างๆ ในการเลือกตั้งจริง ตั้งแต่การรับสมัคร การหาเสียง การลงคะแนนในคูหา การนับคะแนนและการประกาศผล ซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงที่มีค่า

๓.เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์: นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนให้รู้จักพิจารณาคุณสมบัติของผู้สมัคร การชั่งน้ำหนักข้อมูลจากนโยบายที่นำเสนอและการตัดสินใจเลือกผู้ที่เหมาะสมที่สุดมาเป็นผู้นำ

เป้าหมายในการดำเนินงาน

เป้าหมายเชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๔ คน ที่เข้าร่วมกิจกรรมเข้าร่วมการลงคะแนนเสียง เพื่อให้เห็นความสำคัญของการใช้สิทธิและหน้าที่ของตนเอง
- มีนักเรียนสมัครรับเลือกตั้งเป็นหัวหน้าห้องอย่างน้อย ๒-๓ คน เพื่อให้เกิดการแข่งขันและการแสดงออกทางความคิดที่หลากหลาย
- บัตรเลือกตั้งมีความถูกต้องและเป็นไปตามกติกานักเรียนเข้าใจวิธีการลงคะแนนเสียงที่ถูกต้อง

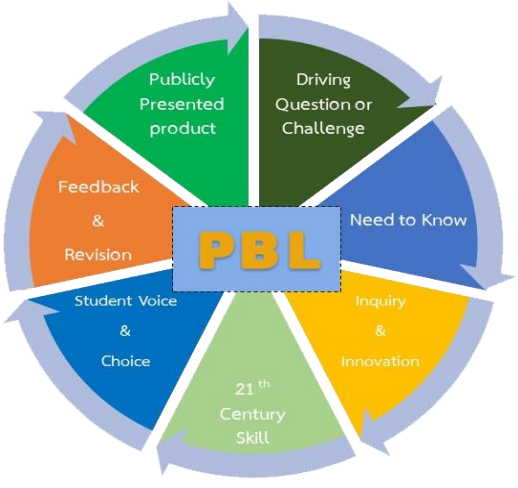
เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- นักเรียนเข้าใจหลักการของประชาธิปไตยอย่างแท้จริงนักเรียนไม่ได้แค่จำขั้นตอนการเลือกตั้งได้ แต่สามารถอธิบายความสำคัญของ สิทธิและหน้าที่ของตนเองการลงคะแนนเสียง การเคารพเสียงส่วนใหญ่และการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างได้
- นักเรียนแยกแยะการเลือกตั้งที่ดีได้นักเรียนสามารถพิจารณาเลือกผู้สมัครจาก นโยบายและคุณสมบัติมากกว่าการเลือกจากความชอบส่วนตัวหรือความสัมพันธ์ทางเพื่อน ซึ่งเป็นการวางรากฐานการเป็นผู้มีสิทธิเลือกตั้งที่ดีในอนาคต

กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการดำเนินงาน

การสอนแบบ Problem-Based Learning (PBL) สำหรับเรื่อง "การเลือกหัวหน้าห้องชั้น ป.๓" โดยจำลองการเลือกตั้งจริง เป็นการเรียนรู้ที่ให้เด็กได้สัมผัสกับกระบวนการประชาธิปไตยอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการพัฒนากระบวนการคิดการทำงานกลุ่มการนำเสนอและเสริมสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในชีวิตจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอันนำไปสู่แรงจูงใจและการเห็นประโยชน์ของความรู้ในเนื้อวิชานั้น ๆ และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ ผู้เรียนรู้สึกได้ถึงความมีคุณค่าในองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง

๑. กำหนดและทำความเข้าใจปัญหา

- **ปัญหา:** ห้องเรียนของเรากำลังจะเลือกหัวหน้าห้องคนใหม่
- **คำถามนำ:**
    - เราจะเลือกหัวหน้าห้องได้อย่างไร?
    - หัวหน้าห้องที่ดีควรมีคุณสมบัติอะไรบ้าง?
    - ทำไมเราถึงต้องมีหัวหน้าห้อง?
- **กิจกรรม:** ให้เด็กๆ ช่วยกันระดมสมองและเขียนคุณสมบัติของหัวหน้าห้องที่มีบนกระดาน

การสอนแบบ **Problem-Based Learning (PBL)** สำหรับเรื่อง "การเลือกหัวหน้าห้องชั้น ป.๓" โดยจำลองการเลือกตั้งจริง เป็นการเรียนรู้ที่ให้เด็กได้สัมผัสกับกระบวนการประชาธิปไตยอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน

๑. กำหนดและทำความเข้าใจปัญหา

- **ปัญหา:** ห้องเรียนของเรากำลังจะเลือกหัวหน้าห้องคนใหม่
- **คำถามนำ:**
    - เราจะเลือกหัวหน้าห้องได้อย่างไร?
    - หัวหน้าห้องที่ดีควรมีคุณสมบัติอะไรบ้าง?
    - ทำไมเราถึงต้องมีหัวหน้าห้อง?
- **กิจกรรม:** ให้เด็กๆ ช่วยกันระดมสมองและเขียนคุณสมบัติของหัวหน้าห้องที่ดีบนกระดาน

๒. กำหนดสิ่งที่ต้องเรียนรู้

- **สิ่งที่ต้องเรียนรู้:**
    - **หน้าที่ของหัวหน้าห้อง:** ช่วยครู ดูแลเพื่อนๆ เป็นแบบอย่างที่ดี
    - **คุณสมบัติของหัวหน้าห้องที่ดี:** ความรับผิดชอบ ความเป็นผู้นำ ความซื่อสัตย์
    - **ขั้นตอนการเลือกตั้ง:** การเสนอชื่อ การหาเสียง การลงคะแนน และการนับคะแนน
    - **กติกาประชาธิปไตย:** สิทธิในการออกเสียง การยอมรับผลการตัดสินใจของเสียงส่วนใหญ่

๓. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

- **กิจกรรม:**
    - ให้เด็กๆ พูดคุยกับครูและเพื่อนๆ เพื่อทำความเข้าใจบทบาทหน้าที่ของหัวหน้าห้องให้ชัดเจน
    - ผู้สอนอาจใช้สื่อประกอบการสอน เช่น วิดีโอสั้นๆ เกี่ยวกับการเลือกตั้ง หรือภาพการเลือกตั้งจริงเพื่อสร้างความเข้าใจ

๔. แลกเปลี่ยนและสังเคราะห์ความรู้

- **กิจกรรมจำลอง:**
    ๑. **การเสนอชื่อ:** ครูเปิดโอกาสให้เด็กๆ เสนอชื่อเพื่อนที่คิดว่าเหมาะสมจะเป็นหัวหน้าห้อง

๒. **การหาเสียง:** ผู้สมัครแต่ละคนออกมานำเสนอตัวเองและนโยบายสั้นๆ (เช่น "ถ้าเป็นหัวหน้าห้องจะช่วยครูเก็บกวาดห้องทุกวัน")

๓. **การลงคะแนน:** จัดทำ "คูหาเลือกตั้งจำลอง" โดยใช้กล่องหรือกระดาษแข็ง ให้เด็กๆ ได้ใช้สิทธิ์ลงคะแนนเสียงของตนเองอย่างเป็นความลับ

๔. **การนับคะแนน:** ครูและผู้สมัครช่วยกันนับคะแนน เพื่อให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ความโปร่งใสของกระบวนการ

๕. นำเสนอและประเมินผล

- **การนำเสนอ:** ประกาศผลการเลือกตั้งและแนะนำหัวหน้าห้องคนใหม่
- **การประเมินผล:**
    - **ผู้สอน:** สังเกตการณ์ว่าเด็กๆ มีส่วนร่วมและเข้าใจขั้นตอนการเลือกตั้งหรือไม่
    - **ผู้เรียน:** ให้เด็กๆ ร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ว่าได้อะไรจากการเลือกตั้งครั้งนี้ เช่น ความสนุก ความยุติธรรมหรือการยอมรับผลการตัดสินใจของคนส่วนใหญ่

ผลการดำเนินงาน

นักเรียนมีความรู้ความเข้าในกระบวนการประชาธิปไตยอย่างเป็นรูปธรรม ตั้งแต่การเสนอชื่อ การหาเสียง ไปจนถึงการลงคะแนนและนับคะแนน ผู้สอนสามารถประเมินผลได้จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนตลอดกระบวนการ ตั้งแต่การมีส่วนร่วมในกลุ่ม การแสดงความคิดเห็น การตั้งคำถาม ไปจนถึงการลงมือปฏิบัติในขั้นตอนต่างๆ ผลลัพธ์ของการสอนคือการได้หัวหน้าห้องคนใหม่ที่ได้รับการยอมรับจากเสียงส่วนใหญ่ ซึ่งสะท้อนถึงความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้

ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์และตรงตามวัตถุประสงค์ของการจำลองเหตุการณ์ การเลือกหัวหน้าห้อง ป.๓ ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนก่อนการจำลองเหตุการณ์จริง

๑. ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

ด้านความรู้: นักเรียนเข้าใจหลักการของระบอบ ประชาธิปไตย และกระบวนการเลือกตั้งจริงอย่างเป็นรูปธรรม ไม่ใช่แค่การท่องจำทฤษฎี

ด้านทักษะ: ผู้สมัครได้ฝึกทักษะ การเป็นผู้นำ การสื่อสาร และการนำเสนอแนวคิด ส่วนผู้ลงคะแนนได้ฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์ เพื่อเลือกผู้ที่เหมาะสม

ด้านเจตคติ: นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวมมากขึ้น รู้จักยอมรับผลการตัดสินใจของเสียงส่วนใหญ่ และเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของห้องเรียน

๒. ผลที่เกิดขึ้นกับครู

ด้านการจัดการเรียนรู้: ครูได้ปรับบทบาทเป็น ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้ของนักเรียน ทำให้บรรยากาศการเรียนสนุกและเป็นธรรมชาติ

ด้านการประเมิน: ครูสามารถประเมิน พัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน เช่น การทำงานร่วมกัน การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง

ด้านการสร้างความสัมพันธ์: กิจกรรมนี้ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน ทำให้ครูรู้จักนักเรียนแต่ละคนในบทบาทที่หลากหลายมากขึ้น

๓. ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

ด้านหลักสูตร: โรงเรียนสามารถใช้กิจกรรมนี้เป็นตัวอย่างของ การบูรณาการหลักสูตร เข้ากับชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การเรียนรู้ไม่จำกัดอยู่แค่ในตำรา

ด้านการสร้างวัฒนธรรม: กิจกรรมนี้ช่วยปลูกฝัง วัฒนธรรมประชาธิปไตย และการมีส่วนร่วมในโรงเรียน สร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น

ด้านภาพลักษณ์: กิจกรรมสร้างสรรค์เช่นนี้ช่วยยกระดับ ภาพลักษณ์ของโรงเรียน ในการเป็นสถาบันการศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพตั้งแต่ยังเยาว์วัย

ปัจจัยความสำเร็จ

สะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของผู้เรียน เช่น ปัญหาความขัดแย้งระหว่างผู้สมัคร, การตัดสินใจของผู้ลงคะแนน, หรือการสร้างนโยบายหาเสียงป็นการสร้างประสบการณ์จริงที่ช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อการใช้ชีวิตของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

บทเรียนที่ได้รับ

ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้แค่ทฤษฎีการเลือกตั้งเท่านั้น แต่ยังได้ฝึก **ทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑** ไปพร้อมกัน ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิดวิเคราะห์, การสื่อสาร, การทำงานร่วมกัน, และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์จริงที่จำลองขึ้น ผู้เรียนเข้าใจว่าการเลือกตั้งไม่ได้มีแค่การลงคะแนน แต่ยังเกี่ยวข้องกับการหาเสียง, การตัดสินใจของผู้ลงคะแนน, และความรับผิดชอบของผู้นำในอนาคต

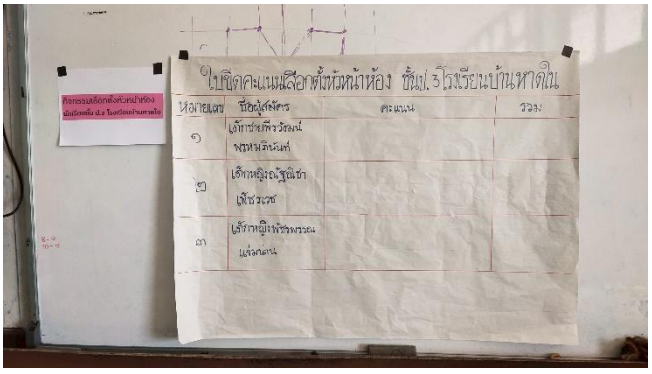
อ้างอิง

https://inskru.com/idea/-NZnTmpc๑๔X๗L๕P๓ym๑w/
หนังสือเรียนวิชาหน้าที่พลเมือง,แหล่งข้อมูลออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม Best Practice (วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ)

การสอนโดยใช้ Problem Based Learning เรื่อง เลือกหัวหน้าห้องชั้นป.๓ (โดยจำลองการเลือกตั้งจริง)



ภาพกิจกรรม Best Practice (วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ)

การสอนโดยใช้ Problem Based Learning เรื่อง เลือกหัวหน้าห้องชั้นป.๓ (โดยจำลองการเลือกตั้งจริง)

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รหัสวิชา (ส๑๑๒๓๑) รายวิชา หน้าที่พลเมือง
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง" เวลา ๑ ชั่วโมง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
วันที่ .....ที่เริ่มใช้แผน)
ครูผู้สอน นางสาวเพ็ญฤดี นพเก้า โรงเรียนบ้านหาดใน

---

๑. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

ประเทศไทยมการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริยทรงเปนประมุข เปนการปกครองที่ให้ประชาชนทุกคนมีสวนรวมในการออกเสียงเลือกผูแทนของตน กระบวนการประชาธิปไตยในการปกครองจะมีทุกระดับตั้งแตระดับครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ตำบลและประเทศ

๒. ตัวชี้วัด

๓.๑ ตัวชี้วัด

วิเคราะหความแตกตางของกระบวนการตัดสินใจในชั้นเรียน โรงเรียนและชุมชนโดยวิธีการออกเสียงโดยตรงและการเลือกตัวแทนออกเสียง

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้

- ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายและหลักการพื้นฐานของประชาธิปไตยได้ (K)

๑.๑ ด้านทัศนะคติ

- นำผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับประชาธิปไตยในชีวิตประจำวันได้ (P)

๑.๒ ด้านทัศนะคติ

- ผู้เรียนยอมรับความแตกต่างทางความคิดและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสันติ (A)

๔. สาระการเรียนรู้

๕.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- ความหมายและหลักการของระบอบประชาธิปไตย
- การมีส่วนร่วมทางการเมืองของเยาวชนและพลเมือง
- การใช้หลักเหตุผลและสันติวิธีในการแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง

๕.๒ สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

- (ตามหลักสูตรสถานศึกษา)

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ ใฝ่เรียนรู้

๖.๒ มุ่งมั่นในการทำงาน

๖. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (ตามกรอบหลักสูตรสมรรถนะ ๒๕๖๕)

๗.๑ ความสามารถในการสื่อสาร

๗.๒ ความสามารถในการคิด

๗. ภาระงาน / ชิ้นงาน

๗.๑ เกม "ประชาธิปไตยในห้องเรียน"

๘. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ : Active Learning)

ขั้นนำ (๑๐ นาที) เกม "ประชาธิปไตยในห้องเรียน"

๑. สร้างความสนใจ: ครูเริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามง่ายๆ "นักเรียนเคยดูข่าวเรื่องการเลือกตั้งไหม?" หรือ "ถ้าเราจะเลือกประธานนักเรียน เราต้องทำอย่างไร?"

๒. ให้ผู้เรียนยกมือหรือใช้ระบบโหวต เพื่อให้เห็นว่าเสียงส่วนใหญ่มีผลต่อการตัดสินใจ

๓. ครูอภิปรายเชื่อมโยงว่านี่คือตัวอย่างเล็กๆ ของ "ประชาธิปไตย" ในชีวิตประจำวันและให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นสอน (๔๐ นาที): "สถานการณ์จำลอง: การเลือกตั้งตัวแทน"

๑. ครูมอบหมายบทบาทให้นักเรียนให้แต่ละคน เช่น ผู้สมัครรับเลือกตั้ง, ผู้มีสิทธิเลือกตั้ง, คณะกรรมการจัดการเลือกตั้ง

๒. ให้ผู้สมัครนำเสนอนโยบายของตนเอง โดยเน้นว่านโยบายนั้นจะช่วยพัฒนาห้องเรียนได้อย่างไรบ้าง

๓. ผู้มีสิทธิเลือกตั้งอภิปราย ซักถามและลงคะแนนลับ

๔. ประกาศผลการเลือกตั้งและให้ผู้เรียนอภิปรายร่วมกันถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ (เช่น ความสำคัญของการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล, การยอมรับผลการตัดสินใจของเสียงข้างมาก, การเคารพสิทธิของเสียงข้างน้อย)และให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน

ขั้นสรุปและประเมินผล (๑๐ นาที): "ฉันเป็นพลเมืองดี"

๑. ให้ผู้เรียนแต่ละคนเขียนหรือพูดสรุปสั้นๆ ว่าในฐานะ "พลเมืองของห้องเรียน" หรือ "พลเมืองของโรงเรียน" พวกเขาจะปฏิบัติตนตามหลักประชาธิปไตยได้อย่างไรบ้าง

๒. ครูอาจตั้งคำถามเพิ่มเติมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อยอด เช่น "ในฐานะพลเมืองของประเทศเราจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ได้อย่างไร?"

๙. การวัดผลและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
การตรวจสอบผลงาน	ใบงานหรือบัตรลงคะแนน	ร้อยละ ๖๐ ผ่านเกณฑ์
การสังเกตพฤติกรรม (K,P,A)	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
สังเกตใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน(A)	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์
สังเกตความสนใจในการศึกษาหาความรู้ (A)	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์

๑๐. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๑๑.๑ สื่อการเรียนรู้

๑) กระดานดำ

๒) ตัวอย่างบัตรเลือกตั้งจำลอง

๓) คลิปวิดีโอสั้นๆ หรือข่าวที่เกี่ยวข้องกับการเลือกตั้ง

๑๑.๒ แหล่งเรียนรู้

- ห้องสมุดโรงเรียน
- อินเทอร์เน็ต

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ_____แล้วมีความเห็นดังนี้

๑๑. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

☐ ดีมาก ☐ ดี ☐ พอใช้ ☐ ควรปรับปรุง

๑๒. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้

☐ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม

☐ ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป

๑๓. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่

☐ นำไปใช้ได้จริง ☐ ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้

๑๔. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาววรรณวิสาข์ ศักดิ์พิมล)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดใน

๑๕. ข้อเสนอแนะผู้บริหาร

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวจารุวรรณ วงศ์มหัทธนะ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดใน

บันทึกหลังสอน

1. ผลการสอน

☐ สอนได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ มีจุดประสงค์ K P A

☐ สอนไม่ได้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เนื่องจาก .....

.....

ด้านความรู้ (K)

.....

.....

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

2. ผลการเรียนของนักเรียน

☐ จำนวนนักเรียนที่ผ่านการประเมิน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

☐ จำนวนนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน ..... คน คิดเป็นร้อยละ .....

☐ อื่น ๆ .....

3. ปัญหาและอุปสรรค

☐ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ไม่เหมาะสมกับเวลา

☐ มีนักเรียนทำใบงาน/ใบกิจกรรมไม่ทันตามกำหนดเวลา

☐ มีนักเรียนที่ไม่สนใจเรียน

☐ อื่น ๆ .....

4. ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

☐ ควรนำแผนไปปรับปรุง เรื่อง .....

☐ แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมิน/ไม่สนใจเรียน .....

☐ ไม่มีข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ ..... ผู้บันทึก

(นางสาวเพ็ญฤดี นพเก้า)

ครูผู้สอน

ลงชื่อ .....

(นางสาววรรณวิสาข์ ศักดิ์พิมล)

รองผู้อำนวยการบริหารงานวิชาการ

ลงชื่อ .....

(นางสาวจารุวรรณ วงศ์มหัทธนะ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดใน

แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ลงในข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

๑. ทำไมห้องเรียนของเราจึงควรมีหัวหน้าห้อง?

ก. เพื่อให้ทุกคนในห้องเรียนมีตำแหน่งหน้าที่

ข. เพื่อช่วยคุณครูดูแลความเรียบร้อยและประสานงานในห้องเรียน

ค. เพื่อเป็นคนตัดสินใจทุกอย่างแทนเพื่อน

ง. เพื่อให้มีคนสั่งให้เพื่อนๆทำงาน

๒. คุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของหัวหน้าห้องที่ดีคืออะไร?

ก. เป็นคนที่เพื่อนๆ กลัว

ข. เป็นคนที่มีของเล่นเยอะที่สุด

ค. มีความรับผิดชอบและเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเพื่อนๆ

ง. เรียนเก่งที่สุดในห้อง

๓. ถ้าเพื่อนๆ ได้เสนอชื่อผู้สมัครเป็นหัวหน้าห้องแล้ว ขั้นตอนต่อไปคืออะไร?

ก. นับคะแนนทันที

ข. ผู้สมัครแต่ละคนออกมาแนะนำตัว

ค. คุณครูจะตัดสินใจแทนหัวหน้าห้องเอง

ง. เริ่มลงคะแนนได้เลย

๔.หลังจากมีการลงคะแนนเลือกหัวหน้าห้องแล้ว สิ่งที่ต้องทำต่อไปคืออะไร?

ก.เริ่มการเลือกตั้งใหม่ทันที

ข.หัวหน้าห้องที่ได้รับเลือกสามารถเริ่มสั่งงานเพื่อนๆ ได้เลย

ค.ประกาศให้ทุกคนรู้ว่าใครแพ้

ง.ช่วยกันนับคะแนนและประกาศผลการเลือกตั้ง

๕. ถ้าเราไม่ได้รับเลือกให้เป็นหัวหน้าห้อง เราควรทำอย่างไร?

ก.ยอมรับผลการตัดสินใจและให้ความร่วมมือกับหัวหน้าห้องคนใหม่

ข.เลิกสนใจและไม่ช่วยทำงานในห้องเรียน

ค.โกรธและไม่ยอมคุยกับเพื่อนที่ชนะ

ง.ขอให้คุณครูจัดการเลือกตั้งใหม่

การประเมินการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"

เลขที่	รายการประเมิน																				**รวมคะแนน ๒๐**
	สื่อสารชัดเจน เข้าใจง่าย				การยอมรับ ฟังคนอื่น				การนำเสนอเนื้อหา				บทบาทของผู้แสดง				การประสานงานการทำงานของสมาชิก				
	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	
๑			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๒		✓				✓				✓				✓					✓		๑๔
๓			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๔		✓					✓			✓				✓					✓		๑๓
๕			✓			✓				✓				✓					✓		๑๓
๖			✓		✓					✓				✓				✓			๑๔
๗	✓				✓				✓				✓					✓			๑๙
๘	✓				✓				✓				✓					✓			๑๙
๙		✓				✓				✓				✓				✓			๑๕
๑๐			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๑๑		✓				✓				✓					✓				✓		๑๓
๑๒			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๑๓			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๑๔			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๑๕			✓				✓				✓			✓					✓		๑๑
๑๖			✓				✓				✓			✓					✓		๑๑
๑๗		✓				✓					✓				✓				✓		๑๒
๑๘		✓				✓					✓					✓			✓		๑๒
๑๙		✓					✓				✓				✓				✓		๑๑
๒๐	✓					✓			✓				✓					✓			๑๘
๒๑		✓					✓				✓			✓					✓		๑๒
๒๒			✓				✓				✓				✓				✓		๑๐
๒๓	✓				✓				✓				✓					✓			๑๙
๒๔		✓				✓					✓				✓				✓		๑๒

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม**อย่างสม่ำเสมอ** ให้ ๔ คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม**บ่อยครั้ง** ให้ ๓ คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม**บางครั้ง** ให้ ๒ คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรม**น้อยครั้ง** ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๘ - ๒๐	ดีมาก
๑๔ - ๑๗	ดี
๑๐ - ๑๓	พอใช้
ต่ำกว่า ๑๐	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"

เลขที่	ชื่อ - สกุล	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน						รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน					
		๓	๒	๑	๓	๒	๑			
๑	เด็กชายณัฐวุฒิ บุญทราหาญ		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๒	เด็กชายชิษณุพงศ์ จำปาเงิน		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๓	เด็กชายสุรพศ เสวิสิทธิ์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๔	เด็กชายกิตติคุณ มัณยานนท์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๕	เด็กชายพีรวัฒน์ พรหมภินันท์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๖	เด็กชายทินภัทร เยาวยัง	✓				✓		๕	ดีมาก	ผ่าน
๗	เด็กชายภูริภัทร อำพร		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๘	เด็กชายวีรพล คงเปี่ยม	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๙	เด็กชายจตุพร ยิ่งยุติ	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๐	เด็กชายชัยธวัช สัตยาธร		✓		✓			๕	ดีมาก	ผ่าน
๑๑	เด็กชายนฤเบศร์ กมลวิจิตร	✓				✓		๕	ดีมาก	ผ่าน
๑๒	เด็กชายราเชนทร์ นุชหัต		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๓	เด็กชายอนุสรณ์ ชายทรงเดช (ลาว)	✓				✓		๕	ดีมาก	ผ่าน
๑๔	ด.ช.สุรพงษ์ แสงรัมย์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๕	เด็กหญิงญาณิศา แซ่เหง่า	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๖	เด็กหญิงณิชชญา ภมรนาค		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๗	เด็กหญิงณัฐณิชา เพ็ชรเวช	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๘	เด็กหญิงพัชรพรรณ แจ่มน่าน	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๙	เด็กหญิงปวริศา ภูตะคาม	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๒๐	เด็กหญิงวริศรา ภูตะคาม	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๒๑	เด็กหญิงกัญญณัฐฎ์ ยอดสิงห์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๒๒	เด็กหญิงธันย์ชนก บุศปพงค์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๒๓	เด็กหญิงเพชรน้ำหนึ่ง เมียนมา	✓				✓		๕	ดีมาก	ผ่าน
๒๔	เด็กหญิงอารียา (พม่า)		✓				✓	๔	ดี	ผ่าน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนนรวม	๕-๖ คะแนน	๓-๔ คะแนน	๒ คะแนน	ต่ำกว่า ๒ คะแนน

รายละเอียดเกณฑ์การสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓	๒	๑
ความมีวินัย	ปฏิบัติตามข้อตกลง มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานตรงเวลาที่กำหนดอย่างสม่ำเสมอ	ปฏิบัติตามข้อตกลง มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานล่าช้ากว่ากำหนดเป็นบางครั้ง	ปฏิบัติตามข้อตกลง ไม่มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ส่งงานล่าช้ากว่าที่กำหนด
ใฝ่เรียนรู้	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในช่วงเวลาว่างเป็นประจำสม่ำเสมอ	ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน แต่ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในช่วงเวลาว่าง	ไม่ตั้งใจเรียน ไม่เอาใจใส่ในการเรียน ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในช่วงเวลาว่าง
อยู่อย่างพอเพียง	ใช้ทรัพย์สินของตนเองและของส่วนรวมอย่างประหยัดและคุ้มค่าเป็นประจำสม่ำเสมอ	ใช้ทรัพย์สินของตนเองและของส่วนรวมอย่างประหยัดและคุ้มค่าเป็นส่วนใหญ่	ใช้ทรัพย์สินของตนเองและของส่วนรวมอย่างประหยัดและคุ้มค่าเป็นบางครั้ง
มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จทุกครั้ง	ตั้งใจและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จแต่ล่าช้าเป็นบางครั้ง	ไม่มีความตั้งใจ ไม่มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ
ซื่อสัตย์ สุจริต	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีความซื่อตรงอยู่เสมอ ไม่คัดลอกงานเพื่อน ไม่เปิดดูหนังสือเรียน	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีความซื่อตรงบางครั้ง ไม่คัดลอกงานเพื่อน ไม่เปิดดูหนังสือเรียน	ปฏิบัติตนเป็นผู้ไม่มีความซื่อตรง คัดลอกงานเพื่อน เปิดดูหนังสือเรียน
รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	ยืนตรงเมื่อได้ยินเสียงเพลงชาติ ร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ชื่อชมพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์อยู่เสมอ	ยืนตรงเมื่อได้ยินเสียงเพลงชาติ ร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ชื่อชมพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์เป็นส่วนใหญ่	ยืนตรงเมื่อได้ยินเสียงเพลงชาติ ร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ชื่อชมพระราชกรณียกิจของพระมหากษัตริย์เป็นบางครั้ง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓	๒	๑
รักความเป็นไทย	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาท มีสัมมาคารวะ กตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาท มีสัมมาคารวะ กตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารเป็นส่วนใหญ่	ปฏิบัติตนเป็นผู้มีมารยาท มีสัมมาคารวะ กตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารเป็นบางครั้ง
มีจิตสาธารณะ	ให้ความช่วยเหลือครูหรือเพื่อน แบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น และรักษาทรัพย์สมบัติสิ่งแวดล้อมของห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ	ให้ความช่วยเหลือครูหรือเพื่อน แบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น และรักษาทรัพย์สมบัติสิ่งแวดล้อมของห้องเรียนเป็นส่วนใหญ่	ให้ความช่วยเหลือครูหรือเพื่อน แบ่งปันสิ่งของให้ผู้อื่น และรักษาทรัพย์สมบัติสิ่งแวดล้อมของห้องเรียนเป็นบางครั้ง

แบบประเมินสมรรถนะของผู้เรียน

เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"

เลขที่	ชื่อ - สกุล	สมรรถนะของผู้เรียน						รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน
		การสื่อสาร			การคิด					
		๓	๒	๑	๓	๒	๑			
๑	เด็กชายณัฐวุฒิ บุญทราหาญ		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๒	เด็กชายชิษณุพงศ์ จำปาเงิน		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๓	เด็กชายสุรพศ เสวิสิทธิ์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๔	เด็กชายกิตติคุณ มัณยานนท์		✓		✓			๕	ดีมาก	ผ่าน
๕	เด็กชายพีรวัฒน์ พรหมภินันท์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๖	เด็กชายทินภัทร เยาวยัง	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๗	เด็กชายภูริภัทร อำพร		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๘	เด็กชายวีรพล คงเปี่ยม	✓				✓		๕	ดีมาก	ผ่าน
๙	เด็กชายจตุพร ยิ่งยุติ	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๐	เด็กชายชัยธวัช สัตยาธร		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๑	เด็กชายนฤเบศร์ กมลวิจิตร		✓		✓			๕	ดีมาก	ผ่าน
๑๒	เด็กชายราเชนทร์ นุชหัต		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๓	เด็กชายอนุสรณ์ ชายทรงเดช (ลาว)	✓				✓		๕	ดีมาก	ผ่าน
๑๔	ด.ช.สุรพงษ์ แสงรัมย์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๕	เด็กหญิงญาณิศา แซ่เหง่า	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๖	เด็กหญิงณิชชญา ภมรนาค		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๑๗	เด็กหญิงณัฐณิชา เพ็ชรเวช	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๘	เด็กหญิงพัชรพรรณ แจ่มน่าน	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๑๙	เด็กหญิงปวริศา ภูตะคาม	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๒๐	เด็กหญิงวริศรา ภูตะคาม	✓			✓			๖	ดีมาก	ผ่าน
๒๑	เด็กหญิงกัญญณัฐฏ์ ยอดสิงห์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๒๒	เด็กหญิงธันย์ชนก บุศปพงค์		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน
๒๓	เด็กหญิงเพชรน้ำหนึ่ง เมียนมา		✓		✓			๕	ดีมาก	ผ่าน
๒๔	เด็กหญิงอารียา (พม่า)		✓			✓		๔	ดี	ผ่าน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนนรวม	๕-๖ คะแนน	๓-๔ คะแนน	๒ คะแนน	ต่ำกว่า ๒ คะแนน

รายละเอียดเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ด้านความสามารถในการสื่อสาร

รายการสังเกต	**เกณฑ์การให้คะแนน**			
	๓	**๒**	**๑**	**๐**
ด้านความสามารถในการสื่อสาร ๑. เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผลและถูกต้อง ๒.ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมมีประสิทธิภาพ ๓.มีความสามรถในการถ่ายทอดความรู้ความคิดความเข้าใจของตนเองโดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง	พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง	พฤติกรรมที่ไม่เคยปฏิบัติ

เกณฑ์การผ่าน ผ่านเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการคิดได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป

ด้านความสามารถในการคิด

รายการสังเกต	**เกณฑ์การให้คะแนน**			
	๓	**๒**	**๑**	**๐**
ด้านความสามารถในการคิด ๑.ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม ๒.มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ ๓.สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง	พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง	พฤติกรรมที่ไม่เคยปฏิบัติ

เกณฑ์การผ่าน ผ่านเกณฑ์การประเมินสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการคิดได้ระดับคุณภาพดีขึ้นไป

แบบบันทึกคะแนน
เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	คะแนน เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"	ร้อยละ	ผลการประเมิน	
		๕ คะแนน		ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายณัฐวุฒิ บุญทราหาญ	๕	๕๐	✓	
๒	เด็กชายชิษณุพงศ์ จำปาเงิน	๕	๕๐	✓	
๓	เด็กชายสุรพศ เสวิสิทธิ์	๔	๔๐	✓	
๔	เด็กชายกิตติคุณ มัณยานนท์	๕	๕๐	✓	
๕	เด็กชายพีรวัฒน์ พรหมภินันท์	๔	๔๐	✓	
๖	เด็กชายทินภัทร เยาวยัง	๕	๕๐	✓	
๗	เด็กชายภูริภัทร อำพร	๕	๕๐	✓	
๘	เด็กชายวีรพล คงเปี่ยม	๕	๕๐	✓	
๙	เด็กชายจตุพร ยิ่งยุติ	๕	๕๐	✓	
๑๐	เด็กชายชัยธวัช สัตยาธร	๕	๕๐	✓	
๑๑	เด็กชายนฤเบศร์ กมลวิจิตร	๕	๕๐	✓	
๑๒	เด็กชายราเชนทร์ นุชหัต	๔	๔๐	✓	
๑๓	เด็กชายอนุสรณ์ ชายทรงเดช (ลาว)	๕	๕๐	✓	
๑๔	ด.ช.สุรพงษ์ แสงรัมย์	๕	๕๐	✓	
๑๕	เด็กหญิงญาณิศา แซ่เหง่า	๕	๕๐	✓	
๑๖	เด็กหญิงณิชชญา ภมรนาค	๔	๔๐	✓	
๑๗	เด็กหญิงณัฐณิชา เพ็ชรเวช	๕	๕๐	✓	
๑๘	เด็กหญิงพัชรพรรณ แจ่มน่าน	๕	๕๐	✓	
๑๙	เด็กหญิงปวริศา ภูตะคาม	๕	๕๐	✓	
๒๐	เด็กหญิงวริศรา ภูตะคาม	๕	๕๐	✓	
๒๑	เด็กหญิงกัญญณัฐฏ์ ยอดสิงห์	๕	๕๐	✓	
๒๒	เด็กหญิงธันย์ชนก บุศปพงค์	๔	๔๐	✓	
๒๓	เด็กหญิงเพชรน้ำหนึ่ง เมียนมา	๕	๕๐	✓	
๒๔	เด็กหญิงอารียา (พม่า)	๕	๕๐	✓	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

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

แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักเรียน
หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เรื่อง "เกมจำลองประชาธิปไตย: การเลือกตั้ง"

<u>คำชี้แจง</u>

๑. ให้บันทึกคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียนของนักเรียนแต่ละคนลงในช่องคะแนนแบบทดสอบ

๒. นำคะแนนหลังการเรียนลบคะแนนก่อนเรียนเป็นคะแนนพัฒนาการ

๓. ประเมินคะแนนพัฒนาการในการเรียนรู้โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนพัฒนาการแล้ว**ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความหมายของการพัฒนาการเรียนรู้ให้ตรงกับความเป็นจริง**

เลขที่	ชื่อ – สกุล นักเรียน	คะแนนแบบทดสอบ		คะแนนพัฒนาการ (หลัง-ก่อน)	พัฒนาการในการเรียนรู้			
		ก่อนเรียน	หลังเรียน		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง
๑	เด็กชายณัฐวุฒิ บุญทราหาญ	๑	๓	๒			✓	
๒	เด็กชายชิษณุพงศ์ จำปาเงิน	๑	๓	๒			✓	
๓	เด็กชายสุรพศ เสวิสิทธิ์	๒	๓	๑			✓	
๔	เด็กชายกิตติคุณ มัณยานนท์	๒	๓	๑			✓	
๕	เด็กชายพีรวัฒน์ พรหมภินันท์	๒	๔	๒			✓	
๖	เด็กชายทินภัทร เยาวยัง	๓	๔	๒			✓	
๗	เด็กชายภูริภัทร อำพร	๒	๓	๑			✓	
๘	เด็กชายวีรพล คงเปี่ยม	๓	๕	๒			✓	
๙	เด็กชายจตุพร ยิ่งยุติ	๓	๕	๒			✓	
๑๐	เด็กชายชัยธวัช สัตยาธร	๓	๔	๒			✓	
๑๑	เด็กชายนฤเบศร์ กมลวิจิตร	๑	๕	๔		✓		
๑๒	เด็กชายราเชนทร์ นุชหัต	๑	๓	๒			✓	
๑๓	เด็กชายอนุสรณ์ ชายทรงเดช (ลาว)	๓	๕	๒			✓	
๑๔	ด.ช.สุรพงษ์ แสงรัมย์	๒	๓	๑			✓	
๑๕	เด็กหญิงญาณิศา แซ่เหง่า	๔	๕	๑			✓	
๑๖	เด็กหญิงณิชชญา ภมรนาค	๒	๕	๓		✓		
๑๗	เด็กหญิงณัฐณิชา เพ็ชรเวช	๔	๕	๑			✓	
๑๘	เด็กหญิงพัชรพรรณ แจ่มน่าน	๔	๕	๑			✓	
๑๙	เด็กหญิงปวริศา ภูตะคาม	๔	๕	๑			✓	
๒๐	เด็กหญิงวริศรา ภูตะคาม	๒	๕	๓		✓		
๒๑	เด็กหญิงกัญญณัฐฏ์ ยอดสิงห์	๓	๕	๒			✓	
๒๒	เด็กหญิงธันย์ชนก บุศปพงค์	๒	๕	๓		✓		
๒๓	เด็กหญิงเพชรน้ำหนึ่ง เมียนมา	๓	๕	๒			✓	
๒๔	เด็กหญิงอารียา (พม่า)	๔	๕	๑			✓	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)
...../...../.....

เกณฑ์คะแนนพัฒนาการ

๕ = ดีมาก
๓ – ๔ = ดี
๑ – ๒ = ปานกลาง
น้อยกว่า ๑ = ปรับปรุง