รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

---

๑. ชื่อนวัตกรรม เกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์

๒. ผู้จัดทำ นางสาวสังวาลย์ แสนแสง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

๓. ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มักประสบปัญหาผู้เรียนมองว่าเป็นวิชาที่เน้นการท่องจำข้อเท็จจริง ไม่ว่าจะเป็น ปี พ.ศ. พระนามบุคคลสำคัญ หรือลำดับเหตุการณ์ในอดีต ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ จากการสังเกตกระบวนการจัดการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของอาณาจักรอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่าเนื้อหามีขอบเขตกว้างขวางและซับซ้อน ครอบคลุมทั้งด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ทำให้ผู้เรียนประสบความยากลำบากในการจดจำและทำความเข้าใจมโนทัศน์สำคัญ

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนา "เกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์" ขึ้น โดยนำกลไกการเล่นเกม (Gamification) ในรูปแบบบิงโกเชิงสืบเสาะ (Inquiry Bingo) มาผสานเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล อาทิ วงล้อสุ่มคำใบ้ออนไลน์ (Wheel of Names) และแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชัน (Blooket, Wordwall, ZEP QUIZ) เพื่อเปลี่ยนบทบาทผู้เรียนจากการเป็นผู้ฟังบรรยายสู่การเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learning) ผู้เรียนต้องวิเคราะห์คำใบ้ปริศนา เชื่อมโยงข้อมูล และดึงองค์ความรู้มาใช้เพื่อระบุคำศัพท์ในกระดานบิงโก ซึ่งแนวทางนี้จะช่วยเสริมสร้างความคงทนของความรู้และสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการศึกษาประวัติศาสตร์อย่างยั่งยืน

๔. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมเกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม

๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม

๕. ขอบเขต

๕.๑ กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๙ จำนวน ๗๙ คน

๕.๒ ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- **ตัวแปรอิสระ** : การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมการศึกษา Active Bingo: ถอดรหัสลับอยุธยา
- **ตัวแปรตาม** : ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน

๕.๓ เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

รายวิชาประวัติศาสตร์ หน่วยการเรียนรู้ พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ครอบคลุมเนื้อหา ๕ ประเด็นหลัก ได้แก่

๑. การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา

๑.๑ แคว้นสำคัญก่อนการสถาปนาอาณาจักอยุธยา

๑.๒ ประวัติความเป็นมาของพระเจ้าอู่ทอง

๑.๓ ปัจจัยสำคัญในการสถาปนากรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี

๑.๔ ปัจจัยที่มีผลต่อความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา

๒. พัฒนาการด้านการเมืองการปกครองของอาณาจักรอยุธยา

๒.๑ พระมหากษัตริย์และราชวงศ์ที่ปกครองอาณาจักรอยุธยา

๒.๒ ลักษณะการเมืองการปกครองสมัยอยุธยา

๒.๒.๑ สมัยอยุธยาตอนต้น

๒.๒.๒ สมัยอยุธยาตอนกลาง

๒.๒.๓ สมัยอยุธยาตอนปลาย

๓. พัฒนาการด้านเศรษฐกิจของอาณาจักรอยุธยา

๓.๑ ปัจจัยที่ส่งเสริมความเจริญทางเศรษฐกิจในสมัยอยุธยา

๓.๒ ลักษณะทางเศรษฐกิจสมัยอยุธยา

๓.๓ รายได้ของแผ่นดินสมัยอยุธยา

๔. พัฒนาการด้านสังคมของอาณาจักรอยุธยา

๔.๑ สังคมศักดินาในสมัยอยุธยา

๔.๒ ลักษณะโครงสร้างสังคมไทยในสมัยอยุธยา

๕. พัฒนาการด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศของอาณาจักรอยุธยา

๕.๑ ความสัมพันธ์ระหว่างอยุธยากับรัฐที่อยู่ใกล้เคียง

๕.๒ ความสัมพันธ์ระหว่างอยุธยากับดินแดนอื่น ๆ ในทวีปเอเชีย

๕.๓ ความสัมพันธ์ระหว่างอยุธยากับกับชาติตะวันตก

๖. กรอบแนวคิด

การพัฒนานวัตกรรมเกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์ วางอยู่บนฐานการบูรณาการ ๓ แนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาสำคัญ ได้แก่ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification), ทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ประการแรก นวัตกรรมได้ประยุกต์ใช้ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification Concept) โดยนำกลไกและองค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็นกติกาการแข่งขัน การสุ่มจับรางวัล การสะสมแต้ม และเป้าหมายการพิชิตแถวบิงโก มาเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่เดิมเน้นการฟังบรรยายให้กลายเป็นกิจกรรมที่ท้าทาย ซึ่งช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน และลดความวิตกกังวลต่อเนื้อหาที่มีปริมาณมาก ทำให้ผู้เรียนเกิดความจดจ่อ กระตือรือร้น และสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ตลอดชั่วโมง

ประการที่สอง ขับเคลื่อนด้วย ทฤษฎีการสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความหมายและองค์ความรู้ด้วยตนเอง นวัตกรรมนี้ไม่ได้บอกคำตอบโดยตรง แต่ใช้ "คำใบ้ปริศนา" ที่เป็นสถานการณ์หรือลักษณะสำคัญทางประวัติศาสตร์ ผู้เรียนจึงต้องอาศัยทักษะการสืบค้น การตีความข้อมูล และการเชื่อมโยงความรู้เดิมเพื่อถอดรหัสออกมาเป็นมโนทัศน์หรือคำศัพท์สำคัญที่ถูกต้อง กระบวนการนี้ช่วยเปลี่ยนการจำแบบผิวเผินให้กลายเป็นการประมวลผลข้อมูลในระดับลึก ส่งผลให้ความรู้ที่ได้รับมีความคงทนยาวนาน

ประการสุดท้าย ผสานเข้ากับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นและครูผู้สอน ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตรวจสอบความถูกต้องร่วมกันในขั้นตอนขานบิงโก ตลอดจนการมีส่วนร่วมกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น วงล้อสุ่มคำและแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันออนไลน์ ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ กระบวนการสื่อสาร และเจตคติเชิงบวกต่อวิชาประวัติศาสตร์ไปพร้อมกัน

๗. ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมเกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์ ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนาระบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบผ่านวงจร ADDIE Model ทั้ง ๕ ขั้นตอนอย่างละเอียด ดังนี้

๑. ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis : A)

๑) **วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ** สำรวจสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่าผู้เรียนขาดแรงจูงใจเนื่องจากเนื้อหามีข้อเท็จจริงจำนวนมากและเน้นการบรรยาย จึงต้องการสื่อเชิงรุกที่เปลี่ยนการท่องจำให้เป็นความท้าทาย

๒) **วิเคราะห์หลักสูตรและตัวชี้วัด** ศึกษาหลักสูตรแกนกลางฯ มาตรฐาน ส ๔.๑ และ ส ๔.๒ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ กำหนดขอบข่ายสาระเรื่องพัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา

๓) **วิเคราะห์มโนทัศน์สำคัญ** คัดแยกเนื้อหาย่อยออกเป็น ๕ ด้านหลัก ได้แก่ การเมืองการปกครอง (จตุสดมภ์/การปฏิรูป), สังคมวัฒนธรรม (ระบบศักดินา/ไพร่), เศรษฐกิจการค้า (ภาษีอากร/พระคลังสินค้า) และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ เพื่อนำมากำหนดเป็นชุดคำศัพท์เป้าหมาย จำนวน ๒๔–๒๕ คำ

๒. ขั้นการออกแบบ (Design : D)

๑) **ออกแบบผังตารางบิงโก** กำหนดตารางขนาด ๕x๕ รวม ๒๕ ช่อง วางโครงสร้างให้มีช่องคำศัพท์ ๒๔ คำ และช่องกึ่งกลางเป็นช่องฟรี (★ FREE) เพื่อเพิ่มโอกาส ความตื่นเต้นในการสำเร็จแถว

๒) **ออกแบบชุดคำใบ้เชิงวิเคราะห์ (Inquiry Prompts)** กำหนดนิยามคำใบ้ทั้ง ๒๕ ข้อ โดยไม่ใช้คำถามตรงไปตรงมา แต่ใช้เทคนิค "สวมบทบาท (Persona)" หรือ "สถานการณ์จำลอง (Scenario)" เช่น แทนที่จะถามชื่อตำแหน่งขุนนาง ให้ใช้คำใบ้ว่า "ขุนนางตำแหน่งสูงสุดที่ดูแลกิจการฝ่ายพลเรือนและหัวเมืองฝ่ายเหนือ" เพื่อบังคับให้ผู้เรียนต้องผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ก่อนระบุคำศัพท์

๓) **ออกแบบระบบกลไกเกม** กำหนดเงื่อนไขการชนะให้ครอบคลุมทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวทแยงมุม พร้อมวางขั้นตอนการตรวจสอบความถูกต้อง ด้วยการให้ผู้เรียนที่บิงโกอธิบายความหมายของคำศัพท์ในแถวนั้นอย่างน้อย ๑ คำ เพื่อยืนยันความเข้าใจที่แท้จริง

๓. ขั้นการพัฒนาและสร้างสรรค์สื่อ (Development : D)

๑) **จัดทำสื่อกระดานและใบกิจกรรม** จัดพิมพ์เทมเพลตกระดานบิงโกและคลังคำศัพท์ลงในใบงาน A๔ รวมถึงจัดพิมพ์การ์ดคำใบ้ขนาดพกพา (Flashcards) เจาะรูร้อยห่วงสำหรับครูใช้หยิบอ่านระหว่างจัดกิจกรรม

๒) ผสานเทคโนโลยีดิจิทัล

- นำข้อความคำใบ้ทั้ง ๒๕ ข้อ บันทึกลงในวงล้อสุ่มออนไลน์ (Wheel of Names) เพื่อใช้ฉายขึ้นจอภาพหน้าชั้นเรียน สลับสุ่มคำใบ้อย่างโปร่งใสและสร้างความตื่นเต้น
- พัฒนาแบบฝึกเสริมความรู้และแบบทดสอบวัดผลคู่ขนานผ่านแพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันออนไลน์ เช่น Wordwall, Blooket หรือ ZEP QUIZ เพื่อใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและขั้นประเมินสรุป

๓) ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ นำชุดคำศัพท์และคำใบ้เสนอต่อหัวหน้ากลุ่มสาระฯ หรือครูผู้มีประสบการณ์ในกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ ตรวจสอบความถูกต้องตามหลักวิชาการและความสอดคล้องกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน

๔. ขั้นการทดลองใช้ (Implementation : I)

๑) ขั้นทดลองใช้กลุ่มย่อย นำกระดานบิงโกและคำใบ้ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก (๕ – ๑๐ คน) เพื่อประเมินความชัดเจนของภาษา ความเร็วในการเล่น และข้อบกพร่องของคำใบ้ที่อาจตีความกำกวม ก่อนนำมาปรับปรุงสำนวนให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้น

๒) ขั้นนำไปจัดการเรียนรู้จริง นำนวัตกรรมไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนทุ่งศรีอุดม จำนวน ๗๙ คน ตามแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในคาบเรียนประวัติศาสตร์ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกหมุนวงล้อสุ่ม และกระตุ้นการอภิปรายความรู้

๕. ขั้นการประเมินผลและปรับปรุง (Evaluation : E)

๑) การประเมินผลสัมฤทธิ์ เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test / Post-test) เพื่อวัดความงอกงามทางปัญญา

๒) การประเมินความพึงพอใจและพฤติกรรม ใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบรรยากาศการเรียนรู้และความน่าสนใจของสื่อ พร้อมบันทึกข้อสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

๓) การสรุปผลและสะท้อนคิด รวบรวมข้อมูลเชิงสถิติและข้อเสนอแนะ นำเข้าสู่กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อถอดบทเรียน วางแผนพัฒนาสู่เวอร์ชันดิจิทัลเต็มรูปแบบ และเผยแพร่ขยายผลต่อไป

๘. ผลการดำเนินการ

ผลการดำเนินงานแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์ มีส่วนช่วยในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน ซึ่งการใช้คำใบ้ปริศนาเชิงสืบเสาะควบคู่กับวงล้อสุ่มดิจิทัลช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงเหตุการณ์ และจดจำโนทัศน์สำคัญทางประวัติศาสตร์ได้อย่างแม่นยำและคงทน

นอกจากนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ยังแสดงออกถึงความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด โดยสะท้อนความคิดเห็นว่า การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบิงโกทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น ท้าทาย และไม่รู้สึกเครียดกับเนื้อหาที่มีปริมาณมาก อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ได้มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น และเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อวิชาประวัติศาสตร์จากการท่องจำมาเป็นการลงมือปฏิบัติจริงอย่างมีความสุข

๙. ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสาระประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา สูงขึ้น และเกิดความคงทนในการจำมโนทัศน์สำคัญ

๒) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ลดภาพลักษณ์วิชาท่องจำ และมีแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มากขึ้น

๓) ครูผู้สอนได้ชุดนวัตกรรมสื่อการสอนที่บูรณาการเกมการศึกษาเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้จัดการเรียนรู้ได้อย่างมีชีวิตชีวา น่าสนใจ และทันสมัย

๑๐. ปัจจัยความสำเร็จ

๑) การออกแบบคำใบ้และกลไกเกมที่ท้าทาย การสร้างคำใบ้เชิงสืบเสาะที่กระตุ้นทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่ถามตรงๆ และสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัดของหลักสูตรอย่างแท้จริง

๒) การผสานสื่อสิ่งพิมพ์และเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างลงตัว การใช้วงล้อสุ่มออนไลน์ (Wheel of Names) และแอปพลิเคชันเพื่อสร้างบรรยากาศตื่นเต้น ควบคู่กับกระดานบิงโกแบบใบงานที่ผู้เรียนทุกคนเข้าถึงได้ง่าย หมดปัญหาเรื่องความเหลื่อมล้ำทางอุปกรณ์ส่วนบุคคล

๓) การสนับสนุนจากผู้บริหารสถานศึกษา การส่งเสริม สนับสนุน และให้ความสำคัญต่อการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

๔) การมีส่วนร่วมและความร่วมมือของผู้เรียน นักเรียนมีความตื่นตัว ให้ความสนใจ ร่วมคิดวิเคราะห์ และมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกตลอดการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

๑๑. ข้อเสนอแนะ

๑) ควรมีการศึกษาและติดตามความคงทนของความรู้ รวมถึงผลกระทบในระยะยาวต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนหลังการใช้นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

๒) ควรต่อยอดพัฒนาระบบกระดานบิงโกสู่รูปแบบเว็บแอปพลิเคชันหรือดิจิทัลเต็มรูปแบบ และขยายผลการพัฒนาชุดเกมไปยังสาระประวัติศาสตร์ เช่น อาณาจักรธนบุรี รัตนโกสินทร์ ตลอดจนระดับชั้นอื่น ๆ

๑๒. การเผยแพร่

นวัตกรรมเกมการศึกษา Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา ผสานแอปพลิเคชันออนไลน์ จะถูกนำเสนอและเผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆ เช่น เว็บไซต์ของโรงเรียน, แหล่งรวมนวัตกรรมทางการศึกษา, หรือกลุ่มชุมชนครูบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาท่านอื่นสามารถนำไปศึกษาและปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

(ลงชื่อ) 

(นางสาวสังวาลย์ แสนแสง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ภาคผนวก

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม **ชั้น**มัธยมศึกษาปีที่ 2
รายวิชา ส 22103 ประวัติศาสตร์ 3 **ภาคเรียนที่** 1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา **เวลา** 10 คาบ
แผนการเรียนรู้ที่ 15 ถอดรหัสลับมโนทัศน์ สรุปพัฒนาการอาณาจักรอยุธยา **เวลา** 1 คาบ

---

1. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

อาณาจักรอยุธยามีพัฒนาการที่ต่อเนื่องยาวนาน ทั้งด้านทำเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ การเมืองการปกครอง โครงสร้างสังคม เศรษฐกิจการค้าสำเภา ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ และภูมิปัญญา การประมวลสรุปองค์ความรู้ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาเชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงมโนทัศน์สำคัญได้อย่างเป็นระบบ เกิดความคงทนของความรู้ และสามารถวิเคราะห์อิทธิพลของพัฒนาการดังกล่าวต่อการพัฒนาชาติไทยในยุคต่อมาได้อย่างลึกซึ้ง

2. ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ตัวชี้วัด

ส 4.3 ม.2/1 วิเคราะห์พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยาและธนบุรีในด้านต่างๆ
ส 4.3 ม.2/2 วิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา
ส 4.3 ม.2/3 ระบุภูมิปัญญาและวัฒนธรรมไทยสมัยอยุธยาและธนบุรี และอิทธิพลของภูมิปัญญาดังกล่าวต่อการพัฒนาชาติไทยในยุคต่อมา

2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้

1) สรุปและอธิบายมโนทัศน์สำคัญเกี่ยวกับพัฒนาการของอาณาจักรอยุธยาในด้านการเมือง สังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศได้ (K)

2) วิเคราะห์และถอดรหัสคำใบ้เชิงประวัติศาสตร์เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์และคำศัพท์สำคัญผ่านกิจกรรมเกม Active Bingo ได้ (P)

3) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน และเห็นคุณค่าความสำคัญของประวัติศาสตร์ชาติไทย (A)

3. สาระการเรียนรู้

3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การสถาปนาและทำเลที่ตั้งของอยุธยา (เกาะเมือง แม่น้ำ 3 สาย)
- พัฒนาการด้านการเมืองการปกครอง (ระบบจตุสดมภ์, การปฏิรูปสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ)
- โครงสร้างสังคม ระบบศักดินา และการควบคุมกำลังคน (ไพร่หลวง, ไพร่สม)
- พัฒนาการด้านเศรษฐกิจ การค้าสำเภา พระคลังสินค้า และภาษีอากร (จังกอบ, อากร, ส่วย)
- ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (โปรตุเกส, ฮอลันดา, ฝรั่งเศส, โกษาปาน) และภูมิปัญญาไทยสมัยอยุธยา

3.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิด

1) ทักษะการรวบรวมข้อมูล
2) ทักษะการวิเคราะห์
3) ทักษะการสรุปลงความเห็น
4) ทักษะการสร้างความรู้

4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้

วิธีสอนตามแนววัฏจักรการเรียนรู้ (4 MAT) ผสานกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning: Active Bingo)

ขั้นที่ 1 การสร้างประสบการณ์และกระตุ้นความสนใจ (Why : เพื่ออะไร) (5 นาที)

1. ครูเปิดภาพบรรยากาศอยุธยา พร้อมตั้งคำถามกระตุ้นความคิดทบทวนความรู้เดิม "ตลอดระยะเวลา 417 ปีของอยุธยา หากให้นักเรียนเลือก 1 คำสำคัญที่ทรงอิทธิพลและสะท้อนความเจริญรุ่งเรืองของอยุธยามากที่สุด นักเรียนจะเลือกคำว่าอะไร เพราะเหตุใด ?"

2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น จากนั้นครูเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม **"Active Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา"** เพื่อทบทวนและประมวลสรุปองค์ความรู้รวบยอดของหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

3. ครูแจกใบกิจกรรมกระดานบิงโก 5X5 อธิบายกติกาการจัดวางคำศัพท์ 24 คำลงในช่องตาราง โดยเว้นช่องตรงกลางเป็น ★ **FREE** ★ (กากบาททับได้ทันที) พร้อมชี้แจงกติกาการขานบิงโก

ขั้นที่ 2 การทำความเข้าใจมโนทัศน์และวิเคราะห์ข้อมูล (What : คืออะไร) (20 นาที)

4. ครูใช้สื่อดิจิทัล **วงล้อสุ่มคำใบ้ออนไลน์ (Wheel of Names)** ฉายขึ้นจอภาพ เพื่อสุ่มคำใบ้ปริศนาทีละข้อ (รวม 25 คำใบ้) เช่น

- "ฉันคือปฐมกษัตริย์ผู้สถาปนากรุงศรีอยุธยาขึ้นในปี พ.ศ. 1893" (สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1)
- "ขุนนางตำแหน่งสูงสุดที่ดูแลกิจการฝ่ายพลเรือนและหัวเมืองฝ่ายเหนือหลังการปฏิรูป" (สมุหนายก)
- "ภาษีปากเรือหรือค่าผ่านด่านที่เรียกเก็บตามขนาดความกว้างของปากเรือสินค้า" (จังกอบ)

5. นักเรียนใช้ทักษะการสืบค้น การตีความ และการคิดวิเคราะห์ เพื่อถอดรหัสว่าคำใบ้นั้นตรงกับคำศัพท์ใดในกระดานของตนเอง แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องคำศัพท์นั้นอย่างเงียบๆ

ขั้นที่ 3 การลงมือปฏิบัติจริงและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (How : ทำอย่างไร) (10 นาที)

6. เมื่อมีนักเรียนทำเครื่องหมายครบ 5 ช่อง (แนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงมุม นับรวมช่อง FREE) ให้ส่งสัญญาณว่า **"บิงโก !"**

7. เข้าสู่ขั้นตอน **"การตรวจสอบและสะท้อนคิด (Verification Phase)"** นักเรียนที่บิงโกต้องยืนขึ้นอ่านคำศัพท์ในแถวของตน และครูสุ่มเลือก 1–2 คำให้นักเรียนอธิบายความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของคำนั้นสั้น ๆ หน้าชั้นเรียน

8. ครูและเพื่อนร่วมชั้นตรวจสอบความถูกต้อง ร่วมกันเติมเต็มคำอธิบาย และอภิปรายความเชื่อมโยงของคำศัพท์ในมิติต่างๆ

ขั้นที่ 4 การประยุกต์ใช้และสรุปประเมินรวบยอด (If : ถ้าเกิดอะไรขึ้น/นำไปใช้อย่างไร) (15 นาที)

9. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปภาพรวมพัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา โดยตอบคำถามสะท้อนคิด: "หากอยุธยาไม่มีการปฏิรูปการปกครองในสมัยสมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ หรือไม่มีการเปิดรับการค้าสำเภากับชาวตะวันตก นักเรียนคิดว่าพัฒนาการของชาติไทยในยุคต่อมาจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ?"

10. ครูสรุปชื่นชมการมีส่วนร่วมของนักเรียนทุกคน และมอบรางวัลเสริมแรงเชิงบวก

11. นักเรียนทำ แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ประจำหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรวบยอด

7. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ประเมินการทำกิจกรรมเกม Active Bingo และการถอดรหัสคำศัพท์	ใบกิจกรรมกระดานบิงโก และแบบบันทึกคะแนนการตอบคำถาม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม/การมีส่วนร่วม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
ตรวจแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ประเมินการสรุปมโนทัศน์รวบยอด เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา	แบบประเมินชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1) หนังสือเรียน ประวัติศาสตร์ ม.2
2) ใบกิจกรรมกระดานบิงโก 5x5 ถอดรหัสลับอยุธยา พร้อมคลังคำศัพท์ 24 คำ
3) สื่อวงล้อสุ่มคำใบ้ออนไลน์ (Wheel of Names: คำใบ้ปริศนาอยุธยา 25 ข้อ)
4) บัตรคำใบ้พกพาสำหรับครูผู้สอน (Flashcards)
5) แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

8.2 แหล่งการเรียนรู้

1) ห้องสมุด
2) แหล่งข้อมูลสารสนเทศ/อินเทอร์เน็ต (สื่อออนไลน์, แพลตฟอร์ม Blooket/Wordwall)

บัตรคำใบ้พกพาสำหรับครูผู้สอน (Flashcards)

ใบกิจกรรม Bingo : ถอดรหัสลับอยุธยา (ประวัติศาสตร์ ม.2)

ชื่อ - นามสกุล ..... ชั้น ม.2/.....เลขที่ .....

คำชี้แจงการทำกิจกรรม

1. เลือกคำศัพท์ 24 คำ จาก "คลังคำศัพท์อยุธยา" ด้านล่าง มาเขียนลงในช่องตารางบิงโกตามใจชอบ (1 คำต่อ 1 ช่อง)
2. ช่องกึ่งกลางคือช่อง ★ FREE ★ ให้กากบาททับได้ทันทีเมื่อเริ่มเกม
3. ตั้งใจฟัง "คำใบ้ปริศนา" จากครู หากวิเคราะห์แล้วตรงกับคำศัพท์ใดในกระดาน ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องนั้น
4. เมื่อกากบาทครบ 5 ช่องในแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงมุม ให้พูดว่า "บิงโก!" เพื่อรับการตรวจสอบความถูกต้อง

B	I	N	G	O
		★ FREE ★ (ช่องฟรี)		

คลังคำศัพท์อยุธยา (เลือก 24 คำไปเขียนลงในช่องว่างด้านบน)

หมวดบุคคล & ความเชื่อ:

- สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1
- สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ
- สมเด็จพระนเรศวรมหาราช
- สมเด็จพระนารายณ์มหาราช
- โกษาปาน
- เทวราชา
- ธรรมราชา
- เกาะเมือง

หมวดการปกครอง & สังคม:

- จตุสดมภ์
- กรมเวียง
- กรมคลัง
- สมุหนายก
- สมุหพระกลาโหม
- เมืองลูกหลวง
- ระบบศักดินา
- ไพร่หลวง
- ไพร่สม

หมวดเศรษฐกิจ & ต่างชาติ:

- กฎหมายตราสามดวง
- พระคลังสินค้า
- จังกอบ
- อากร
- ส่วย
- โปรตุเกส
- ฮอลันดา
- ฝรั่งเศส

สี่อวงล้อสุ่มคำใบ้ออนไลน์ (Wheel of Names: คำใบ้ปริศนาอยุธยา 25 ข้อ)



บัตรคำใบ้พกพาสำหรับครูผู้สอน (Flashcards)

การ์ด 01 | หมวดบุคคลสำคัญ

- คำใบ้: "ฉันคือปฐมกษัตริย์ผู้สถาปนากรุงศรีอยุธยาขึ้นในปี พ.ศ. 1893"
- เฉลย: **สมเด็จพระรามาธิบดีที่ 1 (พระเจ้าอู่ทอง)**

การ์ด 02 | หมวดบุคคลสำคัญ

- คำใบ้: "ฉันปฏิรูปการปกครองครั้งใหญ่ แยกงานฝ่ายทหารออกจากฝ่ายพลเรือน และจัดระบบศักดินา"
- เฉลย: **สมเด็จพระบรมไตรโลกนาถ**

การ์ด 03 | หมวดบุคคลสำคัญ

- คำใบ้: "ฉันประกาศอิสรภาพที่เมืองแครง และทำยุทธหัตถีชนะพระมหาอุปราชา"
- เฉลย: **สมเด็จพระนเรศวรมหาราช**

การ์ด 04 | หมวดบุคคลสำคัญ

- คำใบ้: "ยุคของฉันการทูตเฟื่องฟู มีการส่งคณะทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับพระเจ้าหลุยส์ที่ 14"
- เฉลย: **สมเด็จพระนารายณ์มหาราช**

การ์ด 05 | หมวดบุคคลสำคัญ

- คำใบ้: "ราชทูตสยามผู้นำคณะทูตเดินทางข้ามน้ำข้ามทะเลไปเข้าเฝ้าพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ณ พระราชวังแวร์ซาย"
- เฉลย: **โกษาปาน**

การ์ด 06 | หมวดศาสนาและความเชื่อ

- คำใบ้: "คติความเชื่อเรื่องกษัตริย์ที่รับอิทธิพลมาจากศาสนาพราหมณ์-ฮินดูผ่านขอม มองกษัตริย์เป็นอวตารของเทพเจ้า"
- เฉลย: **เทวราชา**

การ์ด 07 | หมวดศาสนาและความเชื่อ

- คำใบ้: "คติความเชื่อเรื่องกษัตริย์ที่ยึดหลักทศพิธราชธรรมและการปกครองตามหลักพุทธศาสนา"
- เฉลย: **ธรรมราชา**

การ์ด 08 | หมวดการเมืองการปกครอง

- คำใบ้: "ระบบการปกครองส่วนกลางสมัยอยุธยาตอนต้น ประกอบด้วย เวียง วัง คลัง นา"
- เฉลย: **จตุสดมภ์**

การ์ด 09 | หมวดการเมืองการปกครอง

- คำใบ้: "ฉันมีหน้าที่ดูแลความสงบเรียบร้อย ปราบปรามโจรผู้ร้ายในเขตเมืองหลวง"
- เฉลย: **กรมเวียง (นครบาล)**

การ์ด 10 | หมวดการเมืองการปกครอง

- คำใบ้: "ขุนนางตำแหน่งสูงสุดที่ดูแลกิจการฝ่ายพลเรือนและหัวเมืองฝ่ายเหนือ (หลังการปฏิรูป)"
- เฉลย: **สมุหนายก**

การ์ด 11 | หมวดการเมืองการปกครอง

- คำใบ้: "ขุนนางตำแหน่งสูงสุดที่ดูแลราชการฝ่ายทหารและหัวเมืองฝ่ายใต้ (หลังการปฏิรูป)"
- เฉลย: **สมุหพระกลาโหม**

การ์ด 12 | หมวดการเมืองการปกครอง

- คำใบ้: "เมืองที่ตั้งอยู่รอบราชธานี 4 ทิศ ห่างจากเมืองหลวงเดินทางไป-กลับได้ใน 1 วัน ส่งพระราชโอรสไปปกครอง"
- เฉลย: **เมืองลูกหลวง (หน้าด่าน)**

การ์ด 13 | หมวดกฎหมาย

- คำใบ้: "กฎหมายโบราณตั้งแต่สมัยอยุธยาที่รวบรวมชำระใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 1 แห่งรัตนโกสินทร์"
- เฉลย: **กฎหมายตราสามดวง**

การ์ด 14 | หมวดโครงสร้างสังคม

- คำใบ้: "กฎเกณฑ์ที่กำหนดสิทธิ หน้าที่ และจำนวนที่ดินถือครองตามฐานะทางสังคม เช่น ไพร่มี 25 ไร่"
- เฉลย: **ระบบศักดินา**

การ์ด 15 | หมวดโครงสร้างสังคม

- คำใบ้: "ไพร่ที่ต้องถูกเกณฑ์แรงงานมารับใช้ราชการหลวงโดยตรง เข้าเวรรับราชการปีละหลายเดือน"
- เฉลย: **ไพร่หลวง**

การ์ด 16 | หมวดโครงสร้างสังคม

- คำใบ้: "ไพร่ที่พระราชทานให้ไปสังกัดมูลนายหรือเจ้านายส่วนบุคคล ไม่ได้รับใช้หลวงโดยตรง"
- เฉลย: **ไพร่สม**

การ์ด 17 | หมวดภูมิศาสตร์และกายภาพ

- คำใบ้: "ลักษณะทางกายภาพของอยุธยาที่มีแม่น้ำ 3 สายล้อมรอบ เหมาะแก่การป้องกันข้าศึกและการค้าสำเภา"
- เฉลย: **เกาะเมือง**

การ์ด 18 | หมวดเศรษฐกิจและการค้า

- คำใบ้: "ฉันดูแลผลประโยชน์ รายรับ-รายจ่ายของแผ่นดิน และควบคุมการค้าสำเภาต่างประเทศ"
- เฉลย: **กรมคลัง (โกษาธิบดี)**

การ์ด 19 | หมวดเศรษฐกิจและการค้า

- คำใบ้: "หน่วยงานรัฐที่ผูกขาดการค้าสินค้าต้องห้าม เช่น งาช้าง ไม้กฤษณา อาวุธปืน"

- เฉลย: **พระคลังสินค้า**

การ์ด 20 | หมวดภาษีอากร

- คำใบ้: "ภาษีปากเรือหรือค่าผ่านด่านที่เรียกเก็บตามขนาดความกว้างของปากเรือสินค้า"
- เฉลย: **จังกอบ**

การ์ด 21 | หมวดภาษีอากร

- คำใบ้: "ค่าธรรมเนียมที่ราษฎรต้องจ่ายให้รัฐเมื่อเข้าไปใช้ประโยชน์จากทรัพยากร เช่น ผลิตผลการเกษตรหรือสัตว์น้ำ"
- เฉลย: **อากร**

การ์ด 22 | หมวดภาษีอากร

- คำใบ้: "สิ่งของหรือผลิตผลที่ส่งมาทดแทนการถูกเกณฑ์แรงงานของไพร่"
- เฉลย: **ส่วย**

การ์ด 23 | หมวดความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

- คำใบ้: "ชาติตะวันตกชาติแรกที่เดินทางเข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีและค้าขายกับอยุธยา"
- เฉลย: **โปรตุเกส**

การ์ด 24 | หมวดความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

- คำใบ้: "ชาติตะวันตกที่เข้ามาตั้งสถานีการค้า และเคยใช้เรือรบปิดปากอ่าวเพื่อบีบทำสัญญาผูกขาดหนังกวาง"
- เฉลย: **ฮอลันดา (เนเธอร์แลนด์)**

การ์ด 25 | หมวดความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

- คำใบ้: "ชาติตะวันตกที่ส่งบาทหลวงและคณะทูตเชอวาเลียร์ เดอ โชมองต์ เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีในสมัยพระนารายณ์"
- เฉลย: **ฝรั่งเศส**

การประเมินชิ้นงาน/ภาระงาน (รวบยอด)
แบบประเมินสรุปมโนทัศน์ เรื่อง พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยา

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน 4	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 1
1	การวิเคราะห์พัฒนาการของอาณาจักรอยุธยาในด้านต่างๆ				
2	การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อความมั่นคงและความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรอยุธยา				
3	การระบุและเชื่อมโยงมโนทัศน์คำศัพท์สำคัญผ่านกิจกรรม Active Bingo				
4	การอธิบายอิทธิพลของภูมิปัญญาและพัฒนาการอยุธยาที่ส่งผลต่อการพัฒนาชาติไทย				
รวม					

เกณฑ์การให้คะแนน

ดีมาก = 4 คะแนน

ดี = 3 คะแนน

พอใช้ = 2 คะแนน

ปรับปรุง = 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน 14–16 = ดีมาก

11–13 = ดี

8–10 = พอใช้

ต่ำกว่า 8 = ปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวสังวาลย์ แสนแสง)

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน / การสะท้อนคิดมโนทัศน์

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน 4	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 1
1	เนื้อหาละเอียดชัดเจน				
2	ความถูกต้องของเนื้อหาและมโนทัศน์ประวัติศาสตร์				
3	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย				
4	ประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอและการเชื่อมโยงองค์ความรู้				
5	วิธีการนำเสนอผลงาน ความมั่นใจ และความกระตือรือร้น				
รวม					

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

18–20 คะแนน = ดีมาก

14–17 คะแนน = ดี

10–13 คะแนน = พอใช้

ต่ำกว่า 10 คะแนน = ปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวสังวาลย์ แสนแสง)

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ชื่อกลุ่ม..... ชั้น ม.2/..... เลขที่.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน 4	ระดับคะแนน 3	ระดับคะแนน 2	ระดับคะแนน 1
1	การแบ่งหน้าที่กันอย่างเหมาะสม				
2	ความร่วมมือกันทำงานและการสืบค้น				
3	การแสดงความคิดเห็นในการถอดรหัสคำใบ้				
4	การรับฟังความคิดเห็น				
5	ความมีน้ำใจช่วยเหลือกัน				
รวม					

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติสม่ำเสมอ = 4

ปฏิบัติบ่อยครั้ง = 3

ปฏิบัติบางครั้ง = 2

ปฏิบัติน้อยครั้ง = 1

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

18–20 คะแนน = ดีมาก

14–17 คะแนน = ดี

10–13 คะแนน = พอใช้ (ผ่านเกณฑ์)

ต่ำกว่า 10 คะแนน = ปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวสังวาลย์ แสนแสง)

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ **ชั้น ม.2/.....**

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล ผู้รับการประเมิน	มีวินัย (3 2 1)	ใฝ่เรียนรู้ (3 2 1)	มุ่งมั่นในการทำงาน (3 2 1)	รวม (9 คะแนน)	ระดับคุณภาพ
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						

เกณฑ์การตัดสินระดับคุณภาพ

7–9 คะแนน = ดีเยี่ยม (ระดับ 4)

5–6 คะแนน = ดี (ระดับ 3)

3–4 คะแนน = ผ่าน (ระดับ 2 เกณฑ์ขั้นต่ำ)

0–2 คะแนน = ปรับปรุง (ระดับ 1)

ลงชื่อ..... ผู้ประเมิน

(นางสาวสังวาลย์ แสนแสง)

ตัวอย่างแอปพลิเคชันออนไลน์

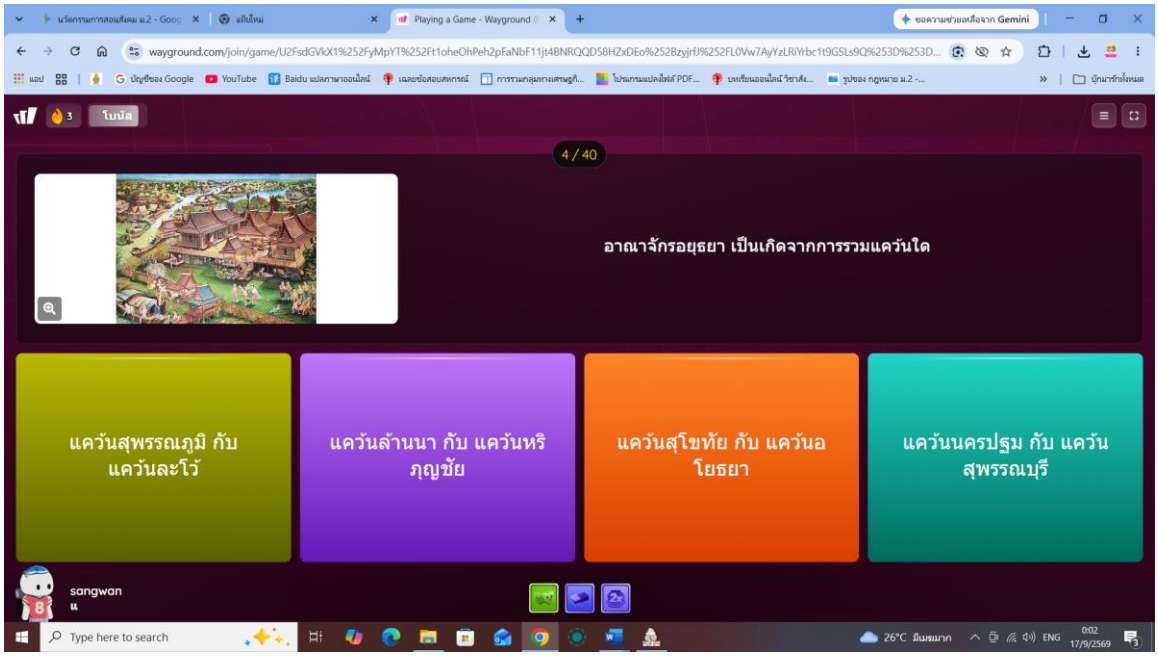
Kahoot!

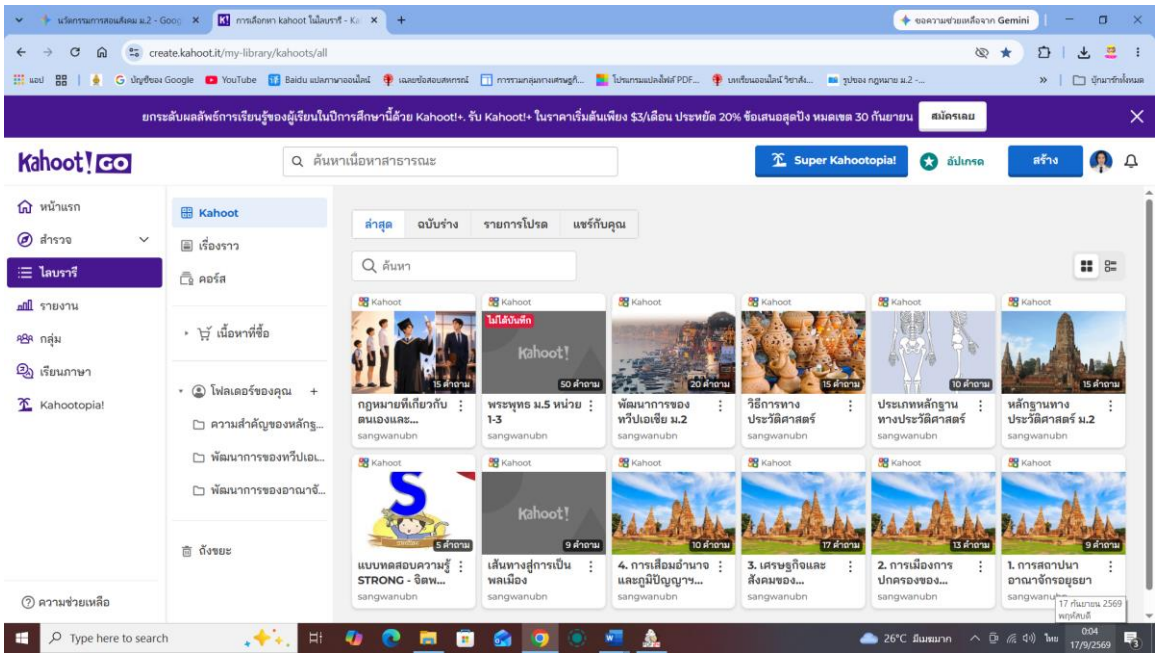


Wordwall

Blooket

WAYGROUND
formerly Quizizz


Playing a Game - Wayground
wayground.com/join/game/U2FsdGVkX1%252FyMpYT%252Ft1oheOhPeh2pFaNbF11jt4BNRQQD58HZxDEo%252BzyjrfJ%252FL0Vw7AyYzLRiYbc1t9GSLs9Q%253D%253D...
โบนัส
4 / 40
อาณาจักรอยุธยา เป็นเกิดจากการรวมแคว้นใด
แคว้นสุพรรณภูมิ กับ แคว้นละโว้
แคว้นล้านนา กับ แคว้นหริภุญชัย
แคว้นสุโขทัย กับ แคว้นอโยธยา
แคว้นนครปฐม กับ แคว้นสุพรรณบุรี
sangwan
Type here to search
26°C มีเมฆมาก
ENG
0:02
17/9/2569


create.kahoot.it/my-library/kahoots/all
ยกระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในปีการศึกษานี้ด้วย Kahoot!+. รับ Kahoot!+ ในราคาเริ่มต้นเพียง $3/เดือน ประหยัด 20% ข้อเสนอสุดปัง หมดเขต 30 กันยายน
สมัครเลย
Kahoot! GO
ค้นหาเนื้อหาสาธารณะ
Super Kahootopia!
อัปเกรด
สร้าง
หน้าแรก
สำรวจ
ไลบรารี
รายงาน
กลุ่ม
เรียนภาษา
Kahootopia!
Kahoot
เรื่องราว
คอร์ส
เนื้อหาที่ซื้อ
โฟลเดอร์ของคุณ
ถังขยะ
ความช่วยเหลือ
ล่าสุด
ฉบับร่าง
รายการโปรด
แชร์กับคุณ
ค้นหา
กฎหมายที่เกี่ยวกับตนเองและ...
พระพุทธ ม.5 หน่วย 1-3
พัฒนาการของทวีปเอเชีย ม.2
วิธีการทางประวัติศาสตร์
ประเภทหลักฐานทางประวัติศาสตร์
หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ม.2
แบบทดสอบความรู้ STRONG - จิตพ...
เส้นทางสู่การเป็นพลเมือง
4. การเสื่อมอำนาจและภูมิปัญญาฯ...
3. เศรษฐกิจและสังคมของ...
2. การเมืองการปกครองของ...
1. การสถาปนาอาณาจักรอยุธยา
sangwanubn
Type here to search
26°C มีเมฆมาก
0:04
17/9/2569

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้













