

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ตรรกศาสตร์เบื้องต้น
ชื่อ-นามสกุล ว่าที่ ร.ต.หญิงณัฐพร สันเทียะ โรงเรียน ทุ่งศรีอุดม วิชา คณิตศาสตร์
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 เวลาเรียน 3 ชั่วโมง



มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การดำเนินการของจำนวนผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ตัวชี้วัด

ม.4/1 เข้าใจและใช้ความรู้เกี่ยวกับเซตและตรรกศาสตร์เบื้องต้น ในการสื่อสารและสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์



จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของประพจน์ได้(K)
2. จำแนกข้อความว่าเป็นประพจน์หรือไม่เป็นประพจน์ได้(P)
3. ยกตัวอย่างประพจน์และข้อความที่ไม่เป็นประพจน์ได้(S)
4. เชื่อมโยงแนวคิดเรื่องประพจน์กับการใช้งานในชีวิตประจำวันได้(S)
5. ทำงานร่วมกับผู้อื่นในการสร้างสรรค์กิจกรรมหรือผลงานที่เกี่ยวข้องกับประพจน์โดยบูรณาการ Soft Power ของจังหวัดอุบลราชธานี(A)



สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ประพจน์ คือ ประโยคหรือข้อความที่อยู่ในรูปบอกเล่าหรือปฏิเสธที่บอกค่าความจริงได้ว่าเป็นจริงหรือเท็จ อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น



สาระการเรียนรู้ (เนื้อหา)

ประพจน์



สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา



คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน



ภาระงาน/ชิ้นงาน ประจำหน่วย

- ชิ้นงานที่ 1 เกม "ตะลุยอุปลาฯ ล่าท้าประพจน์"
- ชิ้นงานที่ 2 ใบกิจกรรมกลุ่ม: "ประพจน์กับ Soft Power อุปราชธานี"
- ชิ้นงานที่ 3 กิจกรรมที่ 2: การสร้างสรรค์นวัตกรรม
- ชิ้นงานที่ 4 กิจกรรมที่ 3: การสะท้อนผลการเรียนรู้
- ชิ้นงานที่ 5 การนำเสนอผลงาน



สอดคล้องกับ Soft power 5F

- ☒ อาหาร (Food)
- ☒ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (Film)
- ☒ การออกแบบแฟชั่นไทย (Fashion)
- ☐ ศิลปะการป้องกันตัวแบบไทย (Fighting)
- ☒ เทศกาลประเพณีไทย (Festival)



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

ชั่วโมงที่ 1: ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering: G)

ขั้นนำ (Introduction Phase)

1. ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดโดยให้นักเรียนพิจารณาประโยคหรือข้อความหลากหลายรูปแบบที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น "โลกกลม", "วันนี้อากาศดีจัง", " $2 + 3 = 5$ ", "กรุณาปิดไฟ" " $x + 1 = 5$ "
2. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อความเหล่านั้น โดยครูตั้งคำถามนำ เช่น "ข้อความใดบ้างที่เราสามารถบอกได้ว่าจริงหรือเท็จ?" "ข้อความใดบ้างที่ไม่สามารถบอกได้ว่าจริงหรือเท็จ?" และ "ข้อความเหล่านี้แตกต่างกันอย่างไร?"
3. ครูชี้ให้เห็นว่าประโยคบางประเภทเราสามารถตัดสินได้ว่า "จริง" หรือ "เท็จ" ซึ่งประโยคแบบนี้แหละที่เราเรียกว่า "ประพจน์"



ขั้นวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

ขั้นวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing: P)

ขั้นสอน (Instructional Phase)

1. ครูอธิบายว่า ประพจน์คือ ประโยคหรือข้อความที่อยู่ในรูปบอกเล่าหรือปฏิเสธที่บอกค่าความจริงได้ว่าเป็นจริง (True) หรือเท็จ (False) อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น โดยใช้ตัวอย่างจากกิจกรรม "G" มาประกอบการอธิบาย
2. ตัวอย่างประพจน์:
ตัวอย่างประโยคที่เป็นประพจน์ (พร้อมระบุค่าความจริง)
 - " $2 + 2 = 4$ " (จริง)
 - " $3 + 5 = 8$ " (จริง)
 - "ปลาเป็นสัตว์เลี้ยงน้ำ" (จริง)
 - "จังหวัดอุบลราชธานีตั้งอยู่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ" (จริง)
 - "วัดหนองบัวเป็นวัดที่ตั้งอยู่ในตัวเมืองอุบลราชธานีและมีเจดีย์ที่มีรูปทรงคล้ายกับเจดีย์พุทธคยาในประเทศอินเดีย" (จริง)
 - "ก๋วยเตี๋ยวเรือเป็นอาหารที่ขึ้นชื่อและเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี" (เท็จ)
ตัวอย่างประโยคที่ไม่เป็นประพจน์ (พร้อมอธิบายเหตุผล)
 - "งานประเพณีแห่เทียนพรรษาปีนี้จะจัดขึ้นเมื่อไหร่?" (ประโยคคำถาม)
 - "โปรดสวมผ้ากาบบัวเมื่อไปเที่ยวที่อุบลราชธานี" (ประโยคคำสั่ง)

- "โอ้โฮ! สามพันโบกสวยงามมาก!" (ประโยคอุทาน)

- "เธอสบายดีไหม" (ประโยคคำถาม)

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม (กลุ่มละ 5-6 คน) ครูแจกใบกิจกรรม ที่มีประโยคหลากหลายประเภท ประกอบด้วยข้อความต่างๆ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวิเคราะห์และจำแนกว่าข้อความใดเป็นประพจน์ ข้อความใดไม่เป็นประพจน์ พร้อมให้เหตุผลประกอบ

ขั้นสรุป (Conclusion Phase)

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปนิยามของประพจน์อีกครั้ง ประพจน์คือ ประโยคหรือข้อความที่อยู่ในรูปบอกเล่าหรือปฏิเสธที่บอกค่าความจริงได้ว่าเป็นจริง (True) หรือเท็จ (False) อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น โดยเน้นย้ำว่าประโยคที่ไม่เป็นประพจน์มักจะเป็นประโยคคำถาม คำสั่ง ขอร้อง อุทาน หรือประโยคที่ค่าความจริงยังไม่แน่นอน



ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นนำ (Introduction Phase)

1. ครูทบทวนความรู้ที่ได้จากชั่วโมงที่ 1 โดยใช้คำถามสั้นๆ เช่น "ประพจน์คืออะไร และแตกต่างจากข้อความทั่วไปอย่างไร?"

2. ครูนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการอธิบายเป้าหมายของกิจกรรม นั่นคือการนำความรู้เรื่องประพจน์มาสร้างเป็นนวัตกรรมที่เชื่อมโยงกับ Soft Power ของจังหวัดอุบลราชธานี โดยครูอาจนำเสนอตัวอย่างนวัตกรรม เช่น เกม หรือบอร์ดเกม เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและเกิดแรงบันดาลใจ

ขั้นสอน (Instructional Phase)

ขั้นสอนในชั่วโมงนี้เป็นขั้นตอนที่นักเรียนลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างนวัตกรรมตามแนวคิด GPAS 5 Steps:

ขั้นที่ 1: การปฏิบัติและสร้างองค์ความรู้ (Applying and Constructing the Knowledge: A1)

1. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม (กลุ่มเดิม) ระดมสมองเพื่อสร้างสรรค์ "นวัตกรรมประพจน์" ในรูปแบบง่าย ๆ โดยมีเงื่อนไขว่าต้องใช้ความรู้เรื่องประพจน์ในการนำเสนอเป็น เกม "ตะลุยอุบลฯ ล่าท้าประพจน์" ออกแบบเกมการ์ดหรือบอร์ดเกม que ผู้เล่นต้องจำแนกประพจน์และบอกค่าความจริง โดยใช้ข้อความเกี่ยวกับประเพณีแห่เทียนพรรษา สถานที่สำคัญ เช่น "ประเพณีแห่เทียนพรรษาเป็น Soft Power ที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี ,อดีตเทียนพรรษาของคุ้มวัดบูรพาในงานประจำปีมีขนาดใหญ่ที่สุดในจังหวัด " หรือเกี่ยวกับอาหารประจำถิ่นและวัฒนธรรม เช่น "มูยอเป็นของฝากขึ้นชื่อของจังหวัดอุบลราชธานี , แกงอ่อมปลาเป็นอาหารพื้นถิ่นที่มีชื่อเสียงของอุบลราชธานี"

2. แต่ละกลุ่มวางแผนการออกแบบเกม เช่น การกำหนดกติกา จำนวนการ์ด และเนื้อหาของเกม ทั้งที่เป็นประพจน์จริงและเท็จ

3. เมื่อแต่ละกลุ่มออกแบบเสร็จ ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิด "นวัตกรรมประพจน์" ของตนเองให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง นักเรียนอาจทำได้หลายวิธี เช่น (การจัดนิทรรศการย่อย การนำเสนอในรูปแบบวิดีโอ การแสดงบทบาทสมมติ หรือการนำเสนอแบบปากเปล่า)

-ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบ "คุณสมบัติความเป็นนวัตกรรม" ของผลงานแต่ละกลุ่ม โดยพิจารณาจาก:

สิ่งที่เกิดขึ้น (Thing): มีผลงานออกมาเป็นรูปธรรมหรือไม่ (เช่น เกม, โมเดล)

ความใหม่ (New): มีความแปลกใหม่จากเดิมหรือไม่ (เช่น รูปแบบการนำเสนอ, แนวคิดของเกม)

คุณค่า (Value): นวัตกรรมนั้นมีประโยชน์อย่างไรในการช่วยให้เข้าใจเรื่องประพจน์มากขึ้น หรือสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริงหรือไม่

ขั้นที่ 2: การทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรม

4. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่สร้างขึ้นในเบื้องต้น เช่น ลองเล่นเกมที่ออกแบบ เพื่อดูว่าได้ผลตามที่คาดหวังหรือไม่ ในระหว่างการทดลอง ครูจะสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น "ข้อความนี้เป็นประพจน์หรือไม่? ทำไมถึงเป็น/ไม่เป็น?" เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำจริง

ขั้นสรุป (Conclusion Phase)

1. ให้แต่ละกลุ่มสรุปผลการทดลองสั้น ๆ โดยระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุงของนวัตกรรมที่เพื่อนออกแบบขึ้น ครูจะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการสร้างนวัตกรรมทั้งหมด เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการนำเสนอผลงานอย่างเป็นทางการในชั่วโมงถัดไป



ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นนำ (Introduction Phase)

1. ครูเริ่มต้นด้วยการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและสร้างความคาดหวังให้นักเรียนอยากนำเสนอผลงาน โดยอธิบายวัตถุประสงค์ของการนำเสนอว่าไม่ใช่เพียงแค่การอธิบายเกม แต่เป็นการฝึกทักษะการสื่อสารเพื่อแบ่งปันความรู้และแรงบันดาลใจจากนวัตกรรมที่แต่ละกลุ่มสร้างขึ้น ครูกระตุ้นด้วยคำถามว่า "ใครพร้อมจะพาเราไปตะลุยเมืองอูบล่า ในเกมแรก?" เพื่อให้นักเรียนตื่นตัวและพร้อมที่จะเริ่มนำเสนอ

ขั้นสอน (Instructional Phase)

1. แต่ละกลุ่มจะออกมานำเสนอ เกม "ตะลุยอูบล่า ล่าท้าประพจน์" ของตนเอง โดยใช้เวลาที่กำหนดไว้ ครูเน้นย้ำให้แต่ละกลุ่มนำเสนอครบทุกประเด็น ได้แก่

- แนวคิดและที่มาของนวัตกรรม

- ความรู้เรื่องประพจน์ที่นำมาใช้
- วิธีการทำงานหรือการใช้งานของนวัตกรรม
- ประโยชน์และคุณค่าของนวัตกรรมที่สร้างขึ้น

2. หลังจากแต่ละกลุ่มนำเสนอเสร็จ ครูจะเปิดโอกาสให้เพื่อนกลุ่มอื่นซักถามและให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ ครูอาจใช้คำถามนำ เช่น "มีข้อความไหนในการ์ดเกมที่ยังไม่แน่ใจว่าเป็นประพจน์หรือไม่?" หรือ "การออกแบบเกมของเพื่อนกลุ่มนี้มีข้อดีที่น่าเรียนรู้ตรงไหนบ้าง?" เพื่อให้การแลกเปลี่ยนมีประสิทธิภาพ

ขั้นสรุป (Conclusion Phase)

1. ครูจะให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อสรุปการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยอาจชื่นชมความพยายามในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและให้ข้อสังเกตในส่วนที่ยังสามารถพัฒนาได้ ครูย้ำเตือนนักเรียนว่าทักษะการนำเสนอและการให้เหตุผลมีความสำคัญไม่แพ้กับการสร้างสรรค์นวัตกรรม และทั้งทำด้วยการเตรียมความพร้อมสำหรับกิจกรรมในขั้นต่อไป นั่นคือการสะท้อนผลและประเมินตนเองจากการทำงานทั้งหมด



ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการประเมินเชิงระบบเกี่ยวกับกระบวนการทำงานของกลุ่มตนเอง ทั้งในมิติของการเรียนรู้ (ความเข้าใจเรื่องประพจน์) และมิติของผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้น
2. ให้นักเรียนพิจารณาจากข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการนำเสนอในขั้น A2
3. แต่ละกลุ่มสรุปและเขียนรายงานสั้นๆ โดยระบุ:
 - **จุดแข็ง:** สิ่งที่ได้ดีที่สุดในกระบวนการทำงานและผลงาน
 - **จุดอ่อน:** สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ทั้งในด้านความรู้ (เช่น เข้าใจผิดเรื่องใด) กระบวนการทำงาน (เช่น การแบ่งหน้าที่) และตัวผลงาน (เช่น ยังไม่สมบูรณ์)
 - **แนวทางปรับปรุง:** ข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานหรือกระบวนการทำงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในอนาคต
 - **สิ่งที่ได้เรียนรู้:** บทเรียนเชิงหลักการที่ได้จากการสร้างและพัฒนานวัตกรรมนี้
4. ครูให้ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมและเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสะท้อนตนเองและการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงเพื่อพัฒนาความเป็นนวัตกรรมต่อไป



สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้เรื่อง "ประพจน์"
2. ใบกิจกรรมกลุ่ม: "ประพจน์กับ Soft Power อุบลราชธานี"
3. กิจกรรมที่ 2: การสร้างสรรค์นวัตกรรม
4. กิจกรรมที่ 3: การสะท้อนผลการเรียนรู้
5. ชุดการ์ดเกม "จริงหรือเท็จ: มรดกอุบลฯ"
6. ภาพถ่ายหรือวิดีโอทัศน์เกี่ยวกับ Soft Power อุบลราชธานี
7. อุปกรณ์สำหรับสร้างเกม (ตามความเหมาะสม)
8. อุปกรณ์นำเสนอ (คอมพิวเตอร์, โปรเจคเตอร์)



การประเมินการเรียนรู้

ประเภทการประเมิน	สิ่งที่ประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
การประเมินระหว่างทำ กิจกรรม (Formative Assessment)	- การมีส่วนร่วมและการแสดงความคิดเห็น - ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม - ความเข้าใจในเนื้อหาจากคำถาม-ตอบ	- แบบสังเกตพฤติกรรม - การซักถามและตอบคำถาม - การตรวจสอบใบกิจกรรม
การประเมินชิ้นงาน (Summative Assessment)	- ชิ้นงานที่ 1: เกม "ตะลุยอุบลฯ ล่าท้าประพจน์" (ความถูกต้องของเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ การบูรณาการ Soft Power และการใช้งาน) - ชิ้นงานที่ 2: ใบกิจกรรมกลุ่ม (ความสมบูรณ์ของการบันทึก การวิเคราะห์ และการสะท้อนผล) - ชิ้นงานที่ 3 กิจกรรมที่ 2: การสร้างสรรค์นวัตกรรม - ชิ้นงานที่ 4 กิจกรรมที่ 3: การสะท้อนผลการเรียนรู้	- เกณฑ์การประเมินแบบรูบิค
การประเมินการนำเสนอ (Performance Assessment)	- ทักษะการสื่อสารและการนำเสนอ - ความมั่นใจและความสามารถในการตอบคำถาม	- เกณฑ์การประเมินการนำเสนอ - แบบสังเกตระหว่างการนำเสนอ



แบบประเมินตามสภาพจริง (Rubrics)

เกณฑ์การประเมิน (น้ำหนักคะแนน)	4 (ดีเยี่ยม)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ต้องปรับปรุง)
1. ความถูกต้องของ เนื้อหา (K: Knowledge)	แสดงความเข้าใจแนวคิด เรื่องประพจน์ได้อย่าง ถูกต้องและสมบูรณ์ สามารถจำแนกและให้ เหตุผลได้ทุกข้อ	แสดงความเข้าใจ แนวคิดเรื่องประพจน์ ได้ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่ มีข้อผิดพลาด เพียงเล็กน้อยในการ จำแนกหรือให้เหตุผล	แสดงความเข้าใจ แนวคิดเรื่องประพจน์ ได้บางส่วน มี ข้อผิดพลาดในการ จำแนกหรือให้เหตุผล หลายจุด	แสดงความเข้าใจ แนวคิดเรื่องประพจน์ ได้น้อยมาก หรือไม่ ถูกต้อง
2. กระบวนการคิด เชิงวิเคราะห์ (P: Process)	แสดงกระบวนการคิด วิเคราะห์ได้อย่างเป็น ระบบและมีเหตุผล สามารถเชื่อมโยงความรู้ สู่การสร้างนวัตกรรมได้ อย่างชัดเจน	แสดงกระบวนการคิด วิเคราะห์ได้ดี มีเหตุผล ประกอบ แต่ยังขาด ความเป็นระบบที่ สมบูรณ์	แสดงกระบวนการคิด วิเคราะห์ได้บ้าง แต่ ยังไม่เป็นระบบและ ขาดเหตุผลที่หนัก แน่น	ไม่สามารถแสดง กระบวนการคิด วิเคราะห์ได้ หรือขาด เหตุผลโดยสิ้นเชิง
3. ทักษะการ สร้างสรรค์ผลงาน (S: Skills)	สร้างสรรค์นวัตกรรม (เกม) ที่มีความแปลก ใหม่ โดดเด่น และ สามารถใช้งานได้จริง อย่างมีประสิทธิภาพ	สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ น่าสนใจและสามารถ ใช้งานได้จริง แต่ยัง ขาดความแปลกใหม่ หรือความสมบูรณ์	สร้างสรรค์นวัตกรรม ได้เพียงบางส่วน หรือ นวัตกรรมไม่สามารถ ใช้งานได้จริง	ไม่สามารถสร้างสรรค์ นวัตกรรมได้ หรือไม่มี ผลงาน
4. เจตคติในการ ทำงานร่วมกัน (A: Attitude)	ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่าง เต็มที่มี ความรับผิดชอบ และให้ความช่วยเหลือซึ่ง กันและกันได้ดีเยี่ยม	ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ ดี มีความรับผิดชอบ และให้ความร่วมมือใน การทำงาน	ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ บ้าง มีส่วนร่วมน้อย และยังต้องมีการ กระตุ้นจากครู	ไม่ให้ความร่วมมือใน การทำงาน หรือไม่ รับผิดชอบต่องานที่ได้รับ มอบหมาย
5. การบูรณาการ Soft Power (A: Attitude)	บูรณาการองค์ประกอบ ของ Soft Power จังหวัดอุบลราชธานีเข้า กับนวัตกรรมได้อย่าง กลมกลืนและสร้างสรรค์	บูรณาการ องค์ประกอบของ Soft Power ได้ดี มี ความเกี่ยวข้องและ ชัดเจน	มีการกล่าวถึง Soft Power บ้าง แต่ยังไม่ เชื่อมโยงกับแนวคิด นวัตกรรมอย่างเป็น ธรรมชาติ	ไม่มีการบูรณาการ องค์ประกอบของ Soft Power เข้ามาใน นวัตกรรม

เกณฑ์การตัดสิน

รวมคะแนน 1-4 : 3.50 – 4.00 🏆 : ดีเยี่ยม 2.50 – 3.49 👍 : ดี

1.50 – 2.49 🖍️ : พอใช้ 1.00 – 1.49 ❗ : ต้องปรับปรุง

ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

ลงชื่อ_____

(_____)

ตำแหน่ง_____

บันทึกหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอน

ปัญหา/อุปสรรค

แนวทางแก้ไข

ว่าที่ ร.ต.หญิง.....ครูผู้สอน

(ณัฐพร สันเทียะ)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

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

ใบกิจกรรมกลุ่ม: "ประพจน์กับ Soft Power อุบลราชธานี"

กลุ่มที่ :

กิจกรรมที่ 1: การวิเคราะห์และจำแนก (ขั้น P: Processing)

คำสั่ง : ให้นักเรียนร่วมกันในกลุ่มวิเคราะห์ข้อความที่กำหนดให้ว่า เป็นประพจน์ หรือ ไม่เป็นประพจน์ พร้อมให้เหตุผลประกอบลงในตาราง

ข้อความ	เป็น ประพจน์	ไม่เป็น ประพจน์	เหตุผล
1. อุบลราชธานีเป็นจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ"			
2. น้ำตกแสงจันทร์มีความสวยงามที่สุด			
3. ข้าวหลามทำมาจากข้าวเหนียว			
4. ต้นเทียนพรรษาของคุ้มวัดบูรพารามเป็นต้นเทียนที่ใหญ่ที่สุดในจังหวัดอุบลราชธานี			
5. จงมาเที่ยวชมผาแต้มในช่วงเช้าตรู่			
6. การทอผ้ากบับเป็นการร้อยด้ายจากเส้นไหมแล้วใช้กในการทอ			
7. มาเที่ยววัดสิรินธรวรารามภูพร้าวด้วยกันเถอะ			
8. ก๋วยเตี๋ยวเรือเป็นอาหารที่ขึ้นชื่อและเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี			
9. วัดสิรินธรวรารามภูพร้าวเป็นวัดที่มีพระอุโบสถเรืองแสงในยามค่ำคืนและตั้งอยู่ในอำเภอสิรินธร			
10. วัดทุ่งศรีเมืองมีหอไตรกลางน้ำที่สร้างจากไม้สักและใช้สลักลวดลายวิจิตรสวยงาม ซึ่งสร้างขึ้นโดยชาวเวียงจันทน์			

ใบกิจกรรมกลุ่ม: "ประพจน์กับ Soft Power อุบลราชธานี"

กลุ่มที่ :

กิจกรรมที่ 1: การวิเคราะห์และจำแนก (ขั้น P: Processing)

คำสั่ง : ให้นักเรียนร่วมกันในกลุ่มวิเคราะห์ข้อความที่กำหนดให้ว่า เป็นประพจน์ หรือ ไม่เป็นประพจน์ พร้อมให้เหตุผลประกอบลงในตาราง

ข้อความ	เป็น ประพจน์	ไม่เป็น ประพจน์	เหตุผล
1. อุบลราชธานีเป็นจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ"	✓		เป็นประโยคบอกเล่าที่สามารถระบุค่าความจริงได้ว่าเป็น จริง
2. น้ำตกแสงจันทร์มีความสวยงามที่สุด		✓	เป็นประโยคแสดงความคิดเห็นส่วนตัว ซึ่งไม่สามารถระบุค่าความจริงว่าเป็นจริงหรือเท็จได้อย่างแน่นอน
3. ข้าวหลามทำมาจากข้าวเหนียว	✓		เป็นประโยคบอกเล่าที่สามารถระบุค่าความจริงได้ว่าเป็น จริง
4. ต้นเทียนพรรษาของคุ้มวัดบูรพารามเป็นต้นเทียนที่ใหญ่ที่สุดในจังหวัดอุบลราชธานี		✓	เป็นประโยคบอกเล่าที่ไม่สามารถระบุค่าความจริงได้อย่างชัดเจน เพราะคำว่า "ใหญ่ที่สุด" เป็นการเปรียบเทียบเชิงคุณภาพที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ในแต่ละปี
5. จงมาเที่ยวชมผาแต้มในช่วงเช้าตรู่		✓	เป็นประโยคคำสั่งหรือชักชวน จึงไม่สามารถบอกค่าความจริงว่าเป็นจริงหรือเท็จได้
6. การทอผ้ากาบบัวเป็นการร้อยด้ายจากเส้นไหมแล้วใช้ก้นในการทอ	✓		เป็นประโยคบอกเล่าที่สามารถระบุค่าความจริงได้ว่าเป็น จริง ตามกระบวนการทอผ้า
7. มาเที่ยววัดสิรินธรวรารามภูพร้าวด้วยกันเถอะ		✓	เป็นประโยคชักชวนหรือเชิญชวน จึงไม่สามารถบอกค่าความจริงได้
8. ก๋วยเตี๋ยวเรือเป็นอาหารที่ขึ้นชื่อและเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุบลราชธานี	✓		เป็นประโยคบอกเล่าที่สามารถระบุค่าความจริงได้ว่าเป็น เท็จ
9. วัดสิรินธรวรารามภูพร้าวเป็นวัดที่มีพระอุโบสถเรืองแสงในยามค่ำคืนและตั้งอยู่ในอำเภอสรินธร	✓		เป็นประโยคบอกเล่าที่สามารถระบุค่าความจริงได้ว่าเป็น จริง ตามข้อมูลทางภูมิศาสตร์และคุณสมบัติของวัด
10. วัดทุ่งศรีเมืองมีหอไตรกลางน้ำที่สร้างจากไม้สักและใช้สลักลวดลายวิจิตรสวยงาม ซึ่งสร้างขึ้นโดยชาวเวียงจันทน์	✓		เป็นประโยคบอกเล่าที่สามารถระบุค่าความจริงได้ว่าเป็น จริง ตามประวัติศาสตร์การสร้างหอไตรกลางน้ำของวัด

กลุ่มที่ :

กิจกรรมที่ 2: การสร้างสรรค์นวัตกรรม (ขั้น A1: Applying and Constructing the Knowledge)

คำสั่ง: ให้นักเรียนระดมสมองและร่วมกันออกแบบ เกม "ตะลุยอุบลฯ ล่ำท้าวประพจน์" ที่บูรณาการกับ Soft Power ของจังหวัดอุบลราชธานี พร้อมอธิบายรายละเอียดและแนวคิด

1. ชื่อนวัตกรรม

2. Soft Power ของอุบลราชธานีที่เกี่ยวข้อง (เช่น ประเพณีแห่เทียน, ผ้ากาบบัว, สถานที่ท่องเที่ยว, อาหาร)

3. แนวคิดนวัตกรรม (อธิบายเป็นรูปธรรมและเข้าใจง่าย)

.....
.....
.....
.....

4. วัตถุประสงค์ (นวัตกรรมนี้ช่วยอะไร)

.....
.....
.....

กลุ่มที่ :

กิจกรรมที่ 3: การสะท้อนผลการเรียนรู้ (ขั้น S: Self-Regulating)

คำสั่ง: ให้นักเรียนแต่ละคนในกลุ่มเขียนสะท้อนผลการทำงานและการเรียนรู้ของตนเองสั้น ๆ (เวลา 10 นาที)

1. สิ่งที่ได้ดีที่สุดในกลุ่มในการทำงานครั้งนี้:

.....

.....

2. สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไขในครั้งต่อไป:

.....

.....

3. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้มากที่สุดคือ:

.....

.....