



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายวิชา ส32103 ประวัติศาสตร์สากล

ภาคเรียนที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เวลาและการแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์สากล

เวลา 4 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 3 การเปรียบเทียบยุคสมัย

เวลา 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ อย่างเป็นระบบ

2. ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ส 4.1 ม.4-6/1 ตระหนักถึงความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ส 4.1 ม.4-6/2 สร้างองค์ความรู้ใหม่ทางประวัติศาสตร์โดยใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์อย่างเป็นระบบ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายวิธีการแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์สากลและภูมิภาคที่สำคัญของโลก
- ตระหนักถึงความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
- เปรียบเทียบเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ไทย สากล และภูมิภาคที่สำคัญของโลก ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ในการต่อเนื่องของกาลเวลา

4. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติตามกาลเวลา และสามารถเปรียบเทียบเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ไทย สากล และภูมิภาคที่สำคัญของโลก

5. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ที่ปรากฏในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ไทย และประวัติศาสตร์สากล
- ตัวอย่างเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ของสังคมมนุษย์ที่มีปรากฏในหลักฐานทางประวัติศาสตร์

3. ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์

สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์

ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการทำงานกลุ่ม
- ทักษะการสืบค้น

-

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ: เทคนิคการจัดทีมแข่งขัน)

ขั้นนำ

1. นักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้จากที่ได้ศึกษาในช่วงที่ผ่านมา

ขั้นสอน

2. ครูสอบถามเกี่ยวกับความพร้อมก่อนการเล่นเกมเก็บแต้ม แล้วอธิบายวิธีการเล่นเกมเก็บแต้ม (เอกสารประกอบการสอน เกมเก็บแต้ม)
3. ให้นักเรียนเล่นเกมตามวิธีการเล่นเกม โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ หรือสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของนักเรียน
4. นักเรียนร่วมกันสรุปผลการเล่นเกมเก็บแต้ม ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมร่วมกัน
5. ให้นักเรียนกลุ่มที่ชนะในการเล่นเกมส์ตัวแทนออกมาบอกถึงการเตรียมความพร้อมในการเล่น และให้เพื่อนปรบมือชมเชยในความสามารถของเพื่อนๆ

ขั้นสรุป

6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้

9. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานรายบุคคล	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน ประวัติศาสตร์สากล ม.4-ม.6
2. เกมเก็บแต้ม

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องเทคโนโลยีสารสนเทศ

เอกสารประกอบการสอน

เกมเก็บแต้ม

การเตรียมการเล่นเกมเก็บแต้ม

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 6 กลุ่ม โดยให้มีจำนวนสมาชิกเท่าๆ กัน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาสืบค้นข้อมูลแหล่งอารยธรรมโลก และตั้งคำถามเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก กลุ่มละ 4 คำถาม พร้อมเฉลย เพื่อให้นักเรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง
3. นักเรียนส่งคำถามพร้อมเฉลยที่ผู้ดำเนินการเล่นเกม

วิธีการเล่นเกมเก็บแต้ม

1. นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มทั้งหมด 6 กลุ่ม
2. ผู้ดำเนินเกมเริ่มเล่นเกมโดยคัดเลือกคำถามที่นักเรียนส่งมาและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำถาม โดยตอบเรียงลำดับตั้งแต่กลุ่มที่ 1 เป็นต้นไป
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถาม
4. กลุ่มใดที่ตอบถูกจะได้คะแนนข้อละ 1 คะแนน และจะได้เปิดป้ายเพื่อเลือกแต้มสะสมคะแนน ซึ่งจะมีแต้มให้สะสมคะแนนตั้งแต่ 0 – 5 แต้ม
5. กลุ่มที่ได้แต้มคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่นเก็บบแต้ม

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้เวลาในการตอบคำถามข้อละ 30 วินาที
2. นักเรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมจากเนื้อหาได้

คำถามเกมเก็บแต้ม

1. ชุมชนบ้านเชียง จัดอยู่ในยุคใด
 - ก. ยุคหินแรก
 - ข. ยุคหินเก่า
 - ค. ยุคหินกลาง
 - ง. ยุคหินใหม่
 2. ระบบเงินตราของจีน เป็นอัตราเดียวกันทั่วจักรวรรดิในสมัยราชวงศ์ใด
 - ก. โจว
 - ข. จิ้น
 - ค. ถัง
 - ง. ฮั่น
 3. สิ่งใดไม่ใช่สิ่งประดิษฐ์ที่ชาวจินคิดขึ้นมา
 - ก. เข็มทิศ
 - ข. นาฬิกาแดด
 - ค. หลอดไฟ
 - ง. เครื่องตรวจแผ่นดินไหว
 4. ระบบเศรษฐกิจของจีนได้รับการผ่อนคลายให้เป็นเสรีนิยมมากขึ้นในสมัยผู้นำใด
 - ก. จู เอ็น ไล่
 - ข. ซุนยัตเซ็น
 - ค. เหมา เจ๋อตุง
 - ง. เต็ง เสี่ยว ผิง
 5. วรรณกรรมเรื่องรามายณะและมหาภารตะของอินเดีย สะท้อนแนวคิดเรื่องใดเป็นสำคัญ
 - ก. ระเบียบวินัย
 - ข. ความสามัคคี
 - ค. ความกตัญญู
 - ง. ความรับผิดชอบต่อหน้าที่
 6. กษัตริย์อินเดียพระองค์ใดที่ทรงเผยแผ่พระพุทธศาสนาไปยังดินแดนต่างๆในเอเชีย
 - ก. พระเจ้าพิมพิสาร
 - ข. พระเจ้าอชาตศัตรู
 - ค. พระเจ้ามิลินทราราช
 - ง. พระเจ้าโศกมหาราช
 7. แนวความคิดของกลุ่มเมโสโปเตเมียมองฐานะของตนในสายตาพระเจ้าเหมือนอะไร
 - ก. ขนมห
 - ข. ของเล่น
 - ค. ของขวัญ
 - ง. ลูกของพระองค์
 8. ชาวสุเมเรียนจารึกอักษรภาพ (คูนิฟอร์ม) ลงบนวัสดุอะไร
 - ก. ไม้
 - ข. หิน
 - ค. ดินเหนียว
 - ง. กระดาษ
 9. ข้อใดเป็นผลงานของสถาปัตยกรรมแบบเรเนสซองส์
 - ก. หอเอนปิซา - อิตาลี
 - ข. หอไอเฟล - ฝรั่งเศส
 - ค. วิหารเวสมินเตอร์ - อังกฤษ
 - ง. วิหารเซนต์ปีเตอร์ - อิตาลี
 10. ข้อใดเป็นผลงานของลีโอนาโด ดา วินชี
 - ก. ยูโทเปีย
 - ข. โมนาลิซ่า
 - ค. สำนวนย่อตันระบำ
 - ง. เรือกลไฟ

เฉลยเกมเก็บแต้ม

1. ၁ 2. ဗ 3. င 4. ၁ 5. ၁

6. ၁ 7. ဗ 8. င 9. ၁ 10. ဗ