



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายวิชา ส32103 ประวัติศาสตร์สากล

ภาคเรียนที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เวลาและการแบ่งยุคสมัยทางประวัติศาสตร์สากล

เวลา 4 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เวลาในมิติประวัติศาสตร์

เวลา 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส4.1 เข้าใจความหมายความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ 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
- ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์

สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

-

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการคิด

- ทักษะการคิดวิเคราะห์

ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- กระบวนการทำงานกลุ่ม
- ทักษะการสืบค้น

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (วิธีสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ: เทคนิคการจัดทีมแข่งขัน)

ขั้นนำ

1. ครูและนักเรียนทบทวนความรู้เดิม

ขั้นสอน

2. ให้นักเรียนร่วมกันเล่นเกมฉันทาคือ... (เอกสารประกอบการสอน เกม ฉันทาคือ...) โดยครูกำหนดเวลาในการเล่นประมาณ 20-30 นาที (กำหนดโดยพิจารณาจากความพร้อมของนักเรียน)
3. ให้นักเรียนสรุปผลคะแนนจากการเล่นเกม และความรู้ที่ได้รับ
4. ครูชมเชยในความสามารถและการทำงานร่วมกันอย่างสมานสามัคคีของนักเรียนทุกกลุ่ม
5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันศึกษาเรื่อง ตัวอย่างเวลาและยุคสมัยที่ปรากฏอยู่ในหลักฐานทางประวัติศาสตร์สากล ในหนังสือเรียน แล้วเปรียบเทียบและสรุปความรู้
6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันจัดทำผังมโนทัศน์แสดงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติที่เป็นผลจากเวลา และยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
7. ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานการออกแบบผังมโนทัศน์หน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป

8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้
 - นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

9. การวัดและประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
นักเรียนร่วมกันจัดทำผังมโนทัศน์	แบบประเมินผังมโนทัศน์แสดงการ	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
แสดงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติ ที่เป็นผลจากเวลา และยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์	เปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติ ที่เป็นผล จากเวลา และยุคสมัยทาง ประวัติศาสตร์	
นักเรียนนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบหลังเรียน	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

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

แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องเทคโนโลยีสารสนเทศ

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....

สมาชิก 1.....2.....
 3.....4.....
 5.....6.....

แบบประเมินผังมโนทัศน์แสดงการเปลี่ยนแปลงของมนุษยชาติที่เป็นผลจากเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ				
2	ความคิดสร้างสรรค์				
รวม					

ลงชื่อ

ผู้ประเมิน

(นางสาวนพรัตน์ แจ่มใส)

/ /

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
7-8	4 หมายถึง ดีมาก
5-6	3 หมายถึง ดี
3-4	2 หมายถึง พอใช้
1-2	1 หมายถึง ปรับปรุง

เอกสารประกอบการสอน

เกมฉันทคือ

การเตรียมการเล่นเกมฉันทคือ

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน ตามความสมัครใจ
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
3. นักเรียนตั้งคำถามเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก กลุ่มละ 4 คำถาม พร้อมเฉลย เพื่อให้นักเรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง
4. นักเรียนส่งคำถามพร้อมเฉลยที่ผู้ดำเนินการเล่นเกม

วิธีการเล่นเกมฉันทคือ

1. นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มทั้งหมด 6 กลุ่ม
2. ผู้ดำเนินการเล่นเกม (หัวหน้าห้อง) คัดเลือกคำถามที่นักเรียนส่งมาและให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำถาม โดยผู้ดำเนินการเล่นเกมจับฉลากเลือกกลุ่มจะได้ตอบคำถาม
3. กลุ่มที่ตอบถูกจะได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน และถ้าไม่แน่ใจว่าจะตอบได้หรือไม่ สามารถโยนให้กลุ่มใดเป็นผู้ตอบแทนก็ได้
4. กลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

กติกาการเล่นเกมฉันทคือ

1. คำถามทุกข้อจะต้องมีคำว่า ฉันทคือ
2. แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการตอบคำถามข้อละ 30 วินาที
3. นักเรียนสามารถดูเนื้อหาได้
4. กลุ่มใดที่ถูกเพื่อนโยนให้ตอบคำถามจะต้องตอบคำถามนั้นถึงแม้จะตอบไม่ได้ก็ตาม