



เอกสารวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ
ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)



นายปราโมทย์ แสงชา
ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ซึ่งสอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีหรือเกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนมากขึ้น อีกทั้งความหลากหลายของสื่อเทคโนโลยีนั้นยังเอื้อต่อการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน และเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการขับเคลื่อนนวัตกรรมนี้ จนประสบความสำเร็จ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน และหน่วยงานหรือผู้ที่สนใจในการนำไปประยุกต์ใช้ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลต่อไป

นายปราโมทย์ แสงชา

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๔
ปัจจัยความสำเร็จ	๔
บทเรียนที่ได้รับ	๕
การเผยแพร่และได้รับการยอมรับ	๕
การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน/นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ	๕
ภาคผนวก	

แบบรายงานการสรุบนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice

วิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๔

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต ๑

หัวข้อ/ประเด็นการนำเสนอ นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประกอบด้วย

๑. ชื่อผลงาน : การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น
ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

๒. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นายปราโมทย์ แสงชา

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย.. โรงเรียน..บ้านแก่งสะเดา..

สังกัด..สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว..เขต.๑..

ตำบล..ทุ่งมหาเจริญ.. อำเภอ..วังน้ำเย็น.. จังหวัด..สระแก้ว.. รหัสไปรษณีย์..๒๗๒๑๐..

โทรศัพท์ ๐๖๕-๕๙๒-๘๑๖๙

E-mail : pramot@ksd.ac.th.. เว็บไซต์โรงเรียน www.ksd.ac.th..

๓. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

เยาวชน คือ อนาคตของชาติ ปัจจุบันสังคมไทยกำลังประสบปัญหาวิกฤตการณ์ที่สาหัสที่สุดที่ได้เริ่มแพร่ระบาด และกำลังทวีความรุนแรงมากขึ้นอย่างน่าวิตก การหวนกลับมาระบาดของยาเสพติดใน
ปัจจุบัน เป็นผลให้เยาวชนหลงผิดเข้าสู่วงจรของการซื้อขายเสพติดเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาประเทศ และเป็นการทำลายทรัพยากรบุคคลซึ่งเป็นอนาคตของชาติ

ความสำเร็จของการจัดการศึกษา คือ การพัฒนานักเรียนทุกคนให้มีความรู้ความสามารถมีคุณลักษณะที่พึง ประสงค์ และสมรรถนะตามความมุ่งหมาย และเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ แต่ด้วยสถานการณ์ปัญหาทางสังคม ซึ่งคุกคามเข้าสู่สถาบันครอบครัวอย่างรวดเร็ว รุนแรง และมีความ สลับซับซ้อน ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน ทั้งทางตรงและทางอ้อมจึงเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียน ให้เป็นไปตามหลักการและแนวคิดดังกล่าวได้ โรงเรียนทุกระดับจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา ให้มีระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนที่เข้มแข็ง มีแนวทางใหม่ ๆ ในการรับมือกับสถานการณ์ปัญหา โดยเฉพาะสถานการณ์ปัญหาการแพร่ระบาดของสารเสพติดในสังคมไทย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงต้องคำนึงถึงการสร้างความสมดุลระหว่างความเก่ง ความดี และความสุข รวมถึงความปลอดภัยของผู้เรียน

ดังนั้น ข้าพเจ้า ได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว และเห็นว่าทุกภาคส่วนของสังคมควรมีบทบาทในการแก้ปัญหาร่วมกัน การปล่อยให้เป็นหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ตำรวจหรือหน่วยงานภาครัฐรับผิดชอบเพียงฝ่ายเดียวไม่เพียงพอ และจะทำให้ปัญหาการแพร่ระบาดของยาเสพติดรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ จึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และดึงดูดผู้เรียนให้เกิดความสนใจ และเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

๔. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จุดประสงค์

๑) เพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

(Active learning)

๒) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

เป้าหมาย

๔.๒.๑ เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา จำนวน ๑๕ คน

๔.๒.๒ เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ทักษะทางการเรียนรู้ในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

๒. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

๕. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

จากการศึกษาและดำเนินการ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ซึ่งข้าพเจ้าได้นำกระบวนการการดำเนินงานที่มีคุณภาพตามวงจรคุณภาพ PDCA มาใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์ดังนี้



P Plan การวางแผน

๑) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้รายปี ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ สาระการเรียนรู้ตัวชี้วัดและตัวบ่งชี้สำหรับ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ และเลือก แนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

๒) ศึกษาเอกสารงานวิจัยแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการจัดการเรียนรู้บูรณา การด้วยการเรียนรู้ร่วมกับเกมการศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยเกมบิง โกसारเสพติดให้โทษ กำหนดหน่วยการเรียนรู้ ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จัดหาสื่อ อุปกรณ์ ออกแบบการ วัดและการประเมินผล กำหนดตารางการใช้ และรวบรวมเป็นคู่มือการใช้

๓) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมบิงโกसारเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) และเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

๔) จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกसारเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

๕) สร้างแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน โดยสร้างคำถามจำนวน ๑๐ ข้อ

D Do ลงมือปฏิบัติ

๑) จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑๒ สารเสพติดให้โทษ ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกसारเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) จำนวน ๑ ชั่วโมง

C Check วัดและประเมินผล

๑) หลังจากที่น่านำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนจริงแล้ว ดำเนินการวัดและประเมินผลการ นำ นวัตกรรมไปใช้ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น

๒) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ ระหว่างกระบวนการจัดการเรียนการสอนรูปแบบเดิม และการ จัดการเรียนการสอนโดยใช้นวัตกรรมที่สร้างขึ้น

๓) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกसारเสพติดให้โทษ

A act ปรับปรุงแก้ไข

เมื่อสิ้นสุดการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตราย ในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกसारเสพติดให้โทษ ข้าพเจ้านำผลการประเมินหลังการใช้มาวิเคราะห์ผล และนำมาหา แนวทางในการนำไปปรับปรุงแก้ไขและต่อยอดในการใช้กระบวนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป

๖. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๖.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

๑) จากวัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน "เพื่อพัฒนาทักษะทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ" จากผลการ ดำเนินงาน พบว่านักเรียนมีทักษะทางการเรียนรู้ในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น สามารถอธิบายความหมายของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น เขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น และเห็นความสำคัญของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น อีกทั้งนักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ ๔.๗๓ คะแนน ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และเป้าหมายที่ตั้งไว้

๒) จากวัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน "เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่องสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) จากผลการ ดำเนินงาน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ ๗๔.๐๗ พึงพอใจมาก ร้อยละ ๒๕.๙๓ ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าเป็นไปตาม วัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้

๖.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. นักเรียนมีทักษะทางการเรียนรู้ ในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยสามารถอธิบายความหมายของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น เขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น และเห็นความสำคัญของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๙๐ มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ซึ่งส่งผลให้เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน และนักเรียนมีเจตคติที่ดี

๓. ทราบถึงพัฒนาการของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active leaning

๔. ครูผู้สอนมีความรู้ความสามารถมีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และพัฒนาตนเอง

๗. ปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการดำเนินงาน คือ การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพล ศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ไปใช้ประโยชน์จริงกับนักเรียน ซึ่งได้ดำเนินการเตรียมความพร้อมในการนำเสนอวัตกรรมการจัดการเรียน นักเรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ มีความสนใจใฝ่รู้ ให้ความร่วมมือในการ จัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนมีความรับผิดชอบและมีความตระหนักเห็นความสำคัญของทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ มีประสิทธิภาพในการวัดประเมินผล นอกจากนี้ยังมีปัจจัยนอกที่ทำให้การดำเนินกิจกรรมประสบความสำเร็จ ได้แก่

ผู้บริหาร มีวิสัยทัศน์ในการทำงาน เห็นความสำคัญ ส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง สม่าเสมอ โดยมีการกำหนดแนวทางและนโยบายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และพัฒนาบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรม และต่อเนื่อง

ครูผู้สอน มีการส่งเสริมการเรียนรู้ แนะนำวิธีการที่ตรงตามความสามารถ มีความมุ่งมั่นและทำงานเป็นทีม ผู้ปกครอง ให้ความร่วมมือในการดูแลช่วยเหลือนักเรียนอยู่ในการปกครอง

๘. บทเรียนที่ได้รับ

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ให้มีประสิทธิภาพ ให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ ตามนโยบายที่กำหนด และเหมาะสมกับบริบทสถานศึกษา ชุมชน ครู และนักเรียน นำมาซึ่งแนวทางหรือวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) โดยสามารถสรุปผลการนำ นวัตกรรมมาปรับใช้ได้ ดังนี้

๘.๑ ด้านผู้เรียน

๑. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active learning มีทักษะทางการเรียนรู้
๒. นักเรียนมีความสนใจ ตั้งใจเรียน และกระตือรือร้น ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนสูงขึ้น

๘.๒ ด้านผู้สอน

๑. ครูได้พัฒนาปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน รวมถึงกระบวนการ การจัดการเรียนรู้ เชิงรุก Active learning ที่ส่งผลต่อทักษะทางการเรียนรู้ของผู้เรียน
๒. ครูมีความสุขในการจัดการเรียนการสอน และมีเป้าหมายในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
๓. สร้างแรงบันดาลใจให้เพื่อนครูในโรงเรียนในการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน และสามารถ ให้คำปรึกษาแก่เพื่อนครูได้

๘.๓ ด้านองค์กร

๑. โรงเรียนจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ สร้างความเชื่อมั่นให้แก่นักเรียนและผู้ปกครอง รวมถึงชุมชนและหน่วยงานต่าง ๆ
๒. ผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษามีความสุขในการปฏิบัติงาน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี ส่งผลให้องค์กรสามารถพัฒนางานได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ
๓. โรงเรียนสามารถพัฒนาคุณภาพการศึกษาได้ตามเป้าหมายที่วางไว้

๘.๔ แนวทางการพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อให้วัตกรรมการประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น คือ การที่ครูนั้นได้เพิ่มเติมเนื้อหาในชุดสื่อวัตกรรมการให้เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับต่าง ๆ โดยคำนึงถึงความก้าวหน้าทางความรู้ของ ผู้เรียน ผ่านความมุ่งมั่น มานะตั้งใจของครู โดยมีผู้บริหารคอยอำนวยความสะดวก และเพื่อนครูคอยสนับสนุนและส่งเสริมให้กำลังใจ

๙. การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

๑. เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางเพจ facebook “ห้องเรียนสุขศึกษาและพลศึกษา By ครูบ๋ม” และ facebook ส่วนตัวของข้าพเจ้า เพื่อเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ Active learning ให้กับผู้ที่สนใจ
๒. เผยแพร่ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) บนเว็บไซต์ www.ksd.ac.th ให้กับผู้ที่สนใจ

๑๐. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

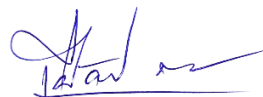
- ขยายผลการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศแก่เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- ต่อยอดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปสู่บทเรียนออนไลน์ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ตลอดเวลา



ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา



ลงชื่อ.....ผู้บังคับบัญชา

(นายเปี่ยมศักดิ์ เดชขันธ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการโดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑๒ สารเสพติดให้โทษ
เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น
กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

รหัสวิชา พ ๑๖๑๐๑
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
เวลาเรียน ๑ ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน พ ๕.๑ ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

-

ตัวชี้วัดปลายทาง

พ ๕.๑ ป.๖/๓ วิเคราะห์สาเหตุของการติดสารเสพติดและชักชวนให้ผู้อื่นหลีกเลี่ยงสารเสพติด

จุดประสงค์การเรียนรู้

- อธิบายความหมายของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (K)
- เขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (P)
- เห็นความสำคัญของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (A)

สาระสำคัญ

สารเสพติด เป็นสารเคมีที่ส่งเคราะห์ขึ้นมา มีอันตรายต่อสุขภาพ เมื่อเสพเข้าไปส่งผลทำให้ร่างกายอยากเสพยามากขึ้น ซึ่งสารเสพติดแต่ละประเภทมีฤทธิ์ต่อร่างกายต่างกัน และมีโทษที่รุนแรง ไม่ว่าจะเป็นบุหรี่ยา อี ยาเลิฟ และยาไอซ์

สาระการเรียนรู้

- สารเสพติดให้โทษ
- สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มีจิตสาธารณะ

คำถามสำคัญ

ถ้าอยู่บ้านเดียวกับผู้ที่สูบบุหรี่ จะทำให้ป่วยเป็นโรคมะเร็งปอดได้หรือไม่ อย่างไร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ ๑ ขั้นเตรียม

ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง สารเสพติดให้โทษ

๑. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยตอบคำถาม ดังนี้

- สารเสพติดมีโทษอย่างไร

(ตัวอย่างคำตอบ เป็นอันตรายต่อระบบประสาท ทำให้เจ็บป่วยและเป็นโรค)

- นักเรียนคิดว่าสารเสพติดทุกวันนี้อยู่ใกล้ตัวนักเรียนหรือไม่

(ตัวอย่างคำตอบ อยู่ใกล้ตัว)

- นักเรียนรู้จักสารเสพติดอะไรบ้าง

(ตัวอย่างคำตอบ บุหรี่)

- นักเรียนเคยพบเห็นผู้ที่เสพยาเสพติดหรือไม่

(เคย/ไม่เคย)

๒. นักเรียนศึกษาความรู้และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือเรียน อินเทอร์เน็ต

ขั้นที่ ๒: กิจกรรมการเรียนรู้

๓. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยตอบคำถาม ดังนี้

- เพราะเหตุใดสารเสพติดจึงมีอันตรายต่อร่างกาย

(ตัวอย่างคำตอบ เป็นสารเคมีและมีหลายชนิด ซึ่งสารเคมีเมื่อเข้าสู่ร่างกายจะทำลายระบบ ในร่างกาย ทำให้เกิดการเจ็บป่วย)

- เหตุใดผู้ที่ติดสารเสพติดจึงเลิกเสพยา

(ตัวอย่างคำตอบ เพราะถ้าไม่ได้เสพยาจะมีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว กระหายอย่างหนัก จึงต้องเสพยาให้อาการเหล่านี้หายไป)

- เหตุใดในช่วงวัยรุ่นจึงเป็นวัยที่เสี่ยงต่อการติดสารเสพติด

(ตัวอย่างคำตอบ มีความอยากรู้อยากลอง ถูกชักชวนง่าย)

๔. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยตอบคำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้

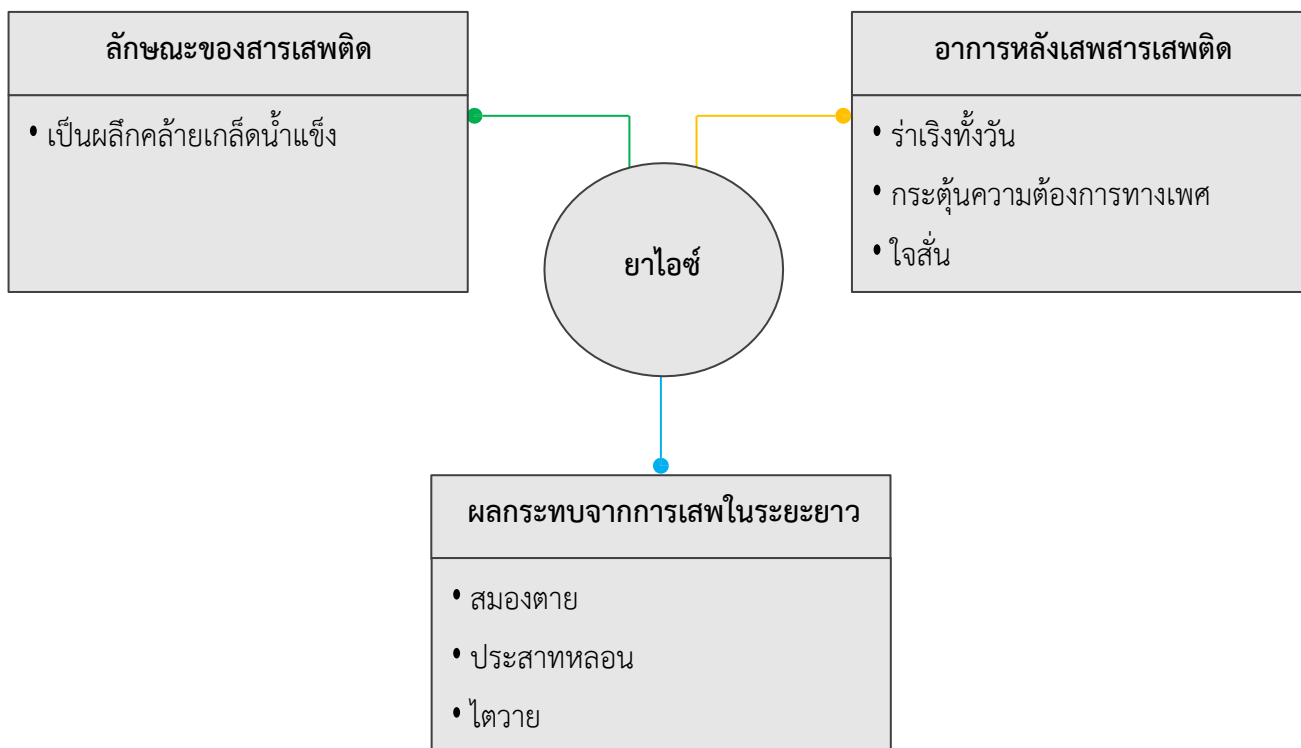
- ถ้าอยู่บ้านเดียวกับผู้ที่สูบบุหรี่ จะทำให้ป่วยเป็นโรคมะเร็งปอดได้หรือไม่ อย่างไร

(ตัวอย่างคำตอบ ได้ เพราะควันบุหรี่สามารถกระจายได้ทั่วบริเวณบ้านและติดตามโซฟา เสื้อผ้า คนที่อยู่ใน บ้านสูดดมเข้าไปทุกวัน ทำให้มีผลต่อปอดและเป็นโรคมะเร็งได้)

ขั้นที่ ๓: ฝึกฝนทักษะและประสบการณ์

๕. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน แต่ละกลุ่มร่วมกันเขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น โดยเลือกสารเสพติดมากลุ่มละ ๑ ชนิด พร้อมระบุลักษณะของสารเสพติดอาการหลังเสพยาเสพติด และผลกระทบจากการเสพยาในระยะยาว โดยเขียนเป็นแผนภาพความคิด

(ตัวอย่างแผนภาพความคิด)



๖. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้

สารเสพติด เป็นสารเคมีที่สังเคราะห์ขึ้นมา มีอันตรายต่อสุขภาพ เมื่อเสพเข้าไปส่งผล ทำให้ร่างกายอยากเสพยามากขึ้น ซึ่งสารเสพติดแต่ละประเภทมีฤทธิ์ต่อร่างกายต่างกัน และมีโทษที่รุนแรง ไม่ว่าจะเป็นบุหรี่ ยาไอซ์ ยาเลิฟ และยาไอซ์

ขั้นที่ ๔: การนำไปใช้

๗. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลการเขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติด อันตราย ในวัยรุ่น โดยเลือกสารเสพติดมากลุ่มละ ๑ ชนิด พร้อมระบุลักษณะของสารเสพติด อาการหลังเสพยาเสพติดและ ผลกระทบจากการเสพยาในระยะยาวหน้าชั้นเรียน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน

๘. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน

ขั้นที่ ๕: สรุปความรู้

๙. ให้นักเรียนเล่นเกมเพื่อสรุปความรู้ โดยแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน เล่นเกมบิงโก สารเสพติดให้โทษ สรุปผลการเรียนรู้ เกี่ยวกับสารเสพติดแต่ละประเภท และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน



๑๐. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกหลังการเรียนรู้และหลังการทำกิจกรรมในประเด็นต่อไปนี้

- สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร
- นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด
- นักเรียนพึงพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด
- นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคม

ทั่วไปได้อย่างไร

จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคมเกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป

๑๑. ทำแบบทดสอบหลังเรียน

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

๑. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒. แหล่งการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน
๓. ชุดสื่อเกมบิงโก สารเสพติดให้โทษ

การประเมินการเรียนรู้

๑. ประเมินความรู้ เรื่อง สารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (K) ด้วยแบบทดสอบ
๒. ประเมินกระบวนการทำงานกลุ่ม (P) ด้วยแบบประเมิน
๓. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้ มีจิตสาธารณะ (A) ด้วยแบบประเมิน

รายการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ๑) อธิบายความหมายของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (K)	- การทำแบบทดสอบ - เล่นเกมบิงโก	- แบบทดสอบ เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น - เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ	ร้อยละ ๗๐ ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ ๒) เขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (P)	- ทำแผนภาพความคิด	- แผนภาพความคิด	ร้อยละ ๗๐ ผ่านเกณฑ์
ด้านเจตคติ ๓) เห็นความสำคัญของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น (A)	สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ ๒ ผ่านเกณฑ์

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน															รวม คะแนน	ผ่าน/ไม่ผ่าน				
		ใฝ่เรียนรู้												มุ่งมั่นในการทำงาน								
		ข้อ ๑.๑			ข้อ ๑.๒			ข้อ ๑.๓			ข้อ ๑.๔			ข้อ ๒.๑					ข้อ ๒.๒			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑			๓	๒	๑	
๑	เด็กชายธีรวัฒน์ เปรงคอนสาร	/				/			/			/			/			/			๑๖	ผ่าน
๒	เด็กขายนิจิกร กับขุนทด	/				/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน
๓	เด็กชายภูมิราช คำภารัตน์	/				/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน
๔	เด็กชายรัชชานนท์ คชรินทร์	/				/			/			/			/			/			๑๕	ผ่าน
๕	เด็กชายวสุพล วงค์มานิตย์	/				/			/			/			/			/			๑๖	ผ่าน
๖	เด็กชายอภิชาติ พลชา		/			/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน
๗	เด็กชายทีมาญภัทร ป่งกวน	/				/			/			/			/			/			๑๖	ผ่าน
๘	เด็กชายสรารุณิ รูปกระโทก	/				/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน
๙	เด็กหญิงกรกนก กงเกียน	/				/			/			/			/			/			๑๘	ผ่าน
๑๐	เด็กหญิงจารุวรรณ สารเขต	/				/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน
๑๑	เด็กหญิงเข็มจิรา เนตรแสงสี		/			/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน
๑๒	เด็กหญิงปนัดดา ชัยยัญ	/				/			/			/			/			/			๑๘	ผ่าน
๑๓	เด็กหญิงเรือนแก้ว บางประสิทธิ์	/				/			/			/			/			/			๑๘	ผ่าน
๑๔	เด็กหญิงอริศรา พิมพา	/				/			/			/			/			/			๑๘	ผ่าน
๑๕	เด็กหญิงวิรดา ผมงาม	/				/			/			/			/			/			๑๗	ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ ๓ คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ ๒ คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
๑๘ - ๑๕	ดีมาก
๑๔ - ๑๐	ดี
๙ - ๕	พอใช้
๔ - ๐	ปรับปรุง

แบบประเมินการทำงานเรื่อง แผนภาพความคิดสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการประเมิน			รวมคะแนน (๑๐)	ผลการประเมิน
		ความถูกต้อง (๕)	ความสวยงาม (๓)	ความตรงต่อเวลา (๒)		
๑	เด็กชายธีรวัฒน์ เปรงคอนสาร	๕	๒	๑	๘	ดี
๒	เด็กชายนิธิกร กับขุนทด	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๓	เด็กชายภูมิราช คำภีรัตน์	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๔	เด็กชายรัชชานนท์ ศชรินทร์	๕	๒	๑	๘	ดี
๕	เด็กชายวสุพล วงศ์มานิตย์	๕	๒	๑	๘	ดี
๖	เด็กชายอภิชาติ พลชา	๕	๒	๑	๘	ดี
๗	เด็กชายทิมายุภัทร ป่งกวน	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๘	เด็กชายสรายุทธิ รูปกระโทก	๕	๒	๑	๘	ดี
๙	เด็กหญิงกรรณก กงเกียน	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๑๐	เด็กหญิงจารุวรรณ สารเขต	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๑๑	เด็กหญิงเข็มจิรา เนตรแสงสี	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๑๒	เด็กหญิงปนัดดา ชัยยัญ	๕	๓	๒	๑๐	ดีมาก
๑๓	เด็กหญิงเรือนแก้ว บางประสิทธิ์	๕	๒	๑	๘	ดี
๑๔	เด็กหญิงอริศรา พิมพ์า	๕	๒	๑	๘	ดี
๑๕	เด็กหญิงวิรดา ผมงาม	๕	๒	๑	๘	ดี

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
๘ - ๑๐	ดีมาก
๗ - ๘	ดี
๕ - ๖	พอใช้
๑ - ๔	ต้องปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนนการทำงาน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				
	๕	๔	๓	๒	๑
ความถูกต้อง	ระบุหรืออธิบายคำตอบทุกข้อครบถ้วนถูกต้อง	ระบุหรืออธิบายคำตอบทุกข้อครบถ้วนแต่ถูกต้องบางส่วน (ผิด ๑-๒ จุด)	ระบุหรืออธิบายคำตอบทุกข้อครบถ้วนแต่ถูกต้องบางส่วน (ผิดมากกว่า ๒ จุด)	ระบุหรืออธิบายคำตอบไม่ครบทุกข้อ แต่ถูกต้อง	ระบุหรืออธิบายคำตอบไม่ครบทุกข้อและถูกต้องบางส่วน
ความสวยงาม	-	-	ตกแต่งระบายสีสวยงาม สะอาดเรียบร้อย	ตกแต่งระบายสีสวยงาม	ตกแต่งระบายสีใบงานไม่สะอาด
ความตรงต่อเวลา	-	-	-	ส่งงานตามระยะเวลาที่กำหนด	ส่งงานช้ากว่าระยะเวลาที่กำหนด

บันทึกหลังการสอน

๑. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน ๑๕ คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ ๑๒ คน

คิดเป็นร้อยละ ๘๐.๐๐

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ ๓ คน

คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๐๐

๒. ผลการจัดการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสารเสพติดมากขึ้น และมีกิจกรรมที่ให้นักเรียนสนใจในเรื่องที่เรียน ทำให้นักเรียนสนุก ไม่่วงเวลาเรียน และสังเกตเห็นว่านักเรียนมีความสุขมากขึ้นในการเรียนวิชาสุขศึกษา จากผลการวัดและประเมินผล พบว่า

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ ๑ ด้านความรู้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๕ คน มีความรู้ความเข้าใจ สามารถอธิบายความหมายของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๐.๐๐

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ ๒ ด้านทักษะกระบวนการ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๕ คน สามารถ เขียนแผนภาพความคิดเกี่ยวกับสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่นได้ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป จำนวน ๑๕ คน คิดเป็น ร้อยละ ๑๐๐

จุดประสงค์การเรียนรู้ที่ ๓ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๕ คน เห็นความสำคัญของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่น จากการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป จำนวน ๑๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

๓. ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๐๐ ยังผ่านเกณฑ์ที่ครูตั้งเป้าหมายไว้ เนื่องจากยังไม่สามารถอธิบายความหมายของสารเสพติดอันตรายในวัยรุ่นได้หมด จึงทำให้ได้คะแนนในแบบทดสอบ น้อยกว่าเกณฑ์ที่ครูตั้งไว้

๔. แนวทางการแก้ไข

ครูสอนซ่อมเสริมหลังเลิกเรียน โดยเน้นให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดสารเสพติดให้โทษ เพื่อเพิ่มความเข้าใจ และทำแบบทดสอบใหม่อีกครั้ง เพื่อให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป (๗ คะแนน)

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



รูปภาพ การทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องสารเสพติดในวัยรุ่น จำนวน ๑๐ ข้อ





รูปภาพ นักเรียนทุกคนร่วมกันเล่นเกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ เพื่อเพื่อสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับสารเสพติดในวัยรุ่น

แบบบันทึกคะแนนการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น

ตาราง เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนการทำแบบทดสอบ (๑๐ คะแนน)		ผลต่าง
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
๑	เด็กชายธีรวัฒน์ เป้งคอนสาร	๕	๘	๓
๒	เด็กชายนิธิกร กัปปุนทด	๔	๗	๓
๓	เด็กชายภูมิราช คำภารัตน์	๓	๗	๔
๔	เด็กชายรัชชานนท์ คชรินทร์	๔	๗	๓
๕	เด็กชายวสุพล วงค์มานิตย์	๓	๑๐	๗
๖	เด็กชายอภิชาติ พลชา	๓	๘	๕
๗	เด็กชายทีฆายุภัทร ป่งกวน	๒	๘	๖
๘	เด็กชายสรารุณี รูปกระโทก	๔	๗	๓
๙	เด็กหญิงกรกนก กงเกียน	๔	๙	๕
๑๐	เด็กหญิงจารุวรรณ สารเขต	๓	๙	๖
๑๑	เด็กหญิงเข็มจิรา เนตรแสงสี	๓	๘	๕
๑๒	เด็กหญิงปนัดดา ชัยยัญ	๔	๑๐	๖
๑๓	เด็กหญิงเรือนแก้ว บางประสิทธิ์	๔	๑๐	๖
๑๔	เด็กหญิงอริศรา พิมพา	๓	๙	๖
๑๕	เด็กหญิงวิรดา ผมงาม	๕	๘	๓
ค่าเฉลี่ยรวม		๓.๖	๘.๓๓	๔.๗๓

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ตารางสรุปความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
 โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

รายการที่ประเมิน	จำนวนระดับความคิดเห็น (คน)				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. ครูมีการเตรียมการสอน	๑๔	๑	๐	๐	๐
๒. การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนการสอน	๑๐	๕	๐	๐	๐
๓. เนื้อหาที่สอนทันสมัย สามารถนำไปใช้ได้จริง	๑๑	๔	๐	๐	๐
๔. ครูมีวิธีการสอนและสื่อที่หลากหลาย	๑๒	๓	๐	๐	๐
๕. สื่อมีสีสันสวยงาม น่าสนใจ ส่งเสริมให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น	๑๐	๕	๐	๐	๐
๖. กิจกรรมการเรียนรู้สนุก และน่าสนใจ	๑๐	๕	๐	๐	๐
๗. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๑๑	๔	๐	๐	๐
๘. ครูส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ	๑๒	๓	๐	๐	๐
๙. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	๑๐	๕	๐	๐	๐


 ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ตารางค่าร้อยละผลสรุปความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

รายการที่ประเมิน	จำนวนระดับความคิดเห็น (คน)				
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. ครูมีการเตรียมการสอน	๙๓.๓๓	๖.๖๗	๐	๐	๐
๒. การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนการสอน	๖๖.๖๗	๓๓.๓๓	๐	๐	๐
๓. เนื้อหาที่สอนทันสมัย สามารถนำไปใช้ได้จริง	๗๓.๓๓	๒๖.๖๗	๐	๐	๐
๔. ครูมีวิธีการสอนและสื่อที่หลากหลาย	๘๐.๐๐	๒๐.๐๐	๐	๐	๐
๕. สื่อมีสีสันสวยงาม น่าสนใจ ส่งเสริมให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น	๖๖.๖๗	๓๓.๓๓	๐	๐	๐
๖. กิจกรรมการเรียนรู้สนุก และน่าสนใจ	๖๖.๖๗	๓๓.๓๓	๐	๐	๐
๗. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	๗๓.๓๓	๒๖.๖๗	๐	๐	๐
๘. ครูส่งเสริมให้นักเรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ	๘๐.๐๐	๒๐.๐๐	๐	๐	๐
๙. นักเรียนเรียนอย่างมีความสุข	๖๖.๖๗	๓๓.๓๓	๐	๐	๐
ค่าเฉลี่ยรวม	๗๔.๐๗	๒๕.๙๓	๐	๐	๐

สรุปผลจากการเก็บข้อมูล

จากการทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง สารเสพติดในวัยรุ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้เกมบิงโกสารเสพติดให้โทษ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผลสรุป ในภาพรวมปรากฏว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด ร้อยละ ๗๔.๐๗ พึงพอใจมาก ร้อยละ ๒๕.๙๓

ลงชื่อ.....ผู้เสนอ

(นายปราโมทย์ แสงชา)

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ตัวอย่างสื่อการสอน บิงโกสารเสพติดในวัยรุ่น



ตัวอย่างสื่อการสอน กล้องความรู้สารเสพติดในวัยรุ่น





โรงเรียนบ้านแก่งสะเดา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ