



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

- | | |
|---|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.พิกุล ภูมิโคกรักษ์ | คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ภูมิโคกรักษ์ | คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี |



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ข
แผนการจัดการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชื่อโครงการวิจัย

การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) และการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน

The Development Creativity Skills and Innovation of Students Bachelor degree Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University with Inquiry Cycle (5Es) and 5- Steps Learning Management.

คำชี้แจง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน แบ่งเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) จำนวน 4 แผน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1-4 และแผนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน จำนวน 4 แผน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5-8 โดยใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ 4-6 ชั่วโมง ต่อ 1 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 12 สัปดาห์ ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ได้แก่
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ประเทศต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 รูปแบบและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน ได้แก่
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6 การออกแบบคำอธิบายและโครงสร้างรายวิชา
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการออกแบบสื่อการสอน
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เนื้อหา

แนวคิดสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย แนวคิดของเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) และแนวคิดของกลุ่มเมทีริ (Metiri Group) และห้องวิจัยการศึกษาเขตภาคกลางตอนเหนือ (North Central Regional Educational Laboratory: NCREL)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement)

- 1.1 อาจารย์ทักทายศึกษาเพื่อทำความรู้จักซึ่งกันและกันแล้วให้นักศึกษาช่วยกัน “จัดโต๊ะเรียนเป็นรูปตัว U” เพื่อสะดวกในการทำกิจกรรม
- 1.2 อาจารย์อธิบาย กฎ กติกา ในการเล่นเกมส์และขั้นตอนการแนะนำตัว
- 1.3 ให้นักศึกษาเล่น “เกมทักทายรู้จัก” สร้างความสนุกสนานและความเป็นกันเองระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เช่น นักศึกษาคนแรก ชื่อ อาร์ตชอบนก นักศึกษาคนที่ 2 ต้องบอกว่า อาร์ตชอบนก พรชอบร้องเพลง คนที่ 3 อาร์ตชอบนก พรชอบร้องเพลง เกชอบทะเล ทำแบบนี้ไปจนกว่าจะครบทุกคน ใครที่ตอบผิดจะต้องออกมาแสดงทำกิจกรรมตามความต้องการของเพื่อนในห้อง
- 1.4 จากนั้นให้นักศึกษาสมมติชื่อขึ้นมาใหม่เป็นอะไรก็ได้ แล้วให้นักศึกษาปฏิบัติเหมือนขั้นตอนแรกจนครบทุกคน เป็นต้น
- 1.5 อาจารย์และนักศึกษาร่วมกันสรุปวัตถุประสงค์ของการเล่นเกมส์
- 1.6 อาจารย์แนะนำตัวโดยใช้ “Power Point” ประกอบการนำเสนอ เช่น ประวัติส่วนตัว ประวัติการศึกษา และประสบการณ์ต่าง ๆ และเปิดโอกาสให้นักศึกษาซักถามเพิ่มเติม
- 1.7 ให้นักศึกษาทุกคนเข้ากลุ่ม “Line” ของห้องที่อาจารย์เปิดไว้เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา
- 1.8 ให้นักศึกษาใช้ โทรศัพท์มือถือ หรือ Tablet เข้าร่วมชั้นเรียนใน Google Classroom และเปิดไฟล์ มคอ.3
- 1.9 อาจารย์ดำเนินการชี้แจงจุดประสงค์รายวิชา กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ของการเรียนการสอนในรายวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้
- 1.10 อาจารย์เปิดโอกาสให้นักศึกษาแลกเปลี่ยนซักถามทำความเข้าใจเพิ่มเติม

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นคว้า (Exploration)

2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน โดยแต่ละความสามารถ เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรมกลุ่ม สร้างการทำงานเป็นทีม สร้างความสามัคคี และร่วมมือกันเรียนรู้เป็นต้น

2.2 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่ม ตั้งชื่อกลุ่ม เลือกหัวหน้า คณะกรรมการ และแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบภายในกลุ่ม เพื่อให้การทำงานกลุ่มและการศึกษาค้นคว้าบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้

2.3 อาจารย์แจก “ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง รูปแบบการเรียนรู้ ความคาดหวังในการเรียนรู้และแนวทางในการปฏิบัติตน” ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในรายวิชาวิทยาการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างข้อตกลงและส่งเสริมบรรยากาศในการเรียนรู้

2.4 นักศึกษาระดมสมองและอภิปรายกลุ่มย่อย ตามประเด็นที่กำหนดใน ใบกิจกรรมที่ 1 โดยให้นักศึกษาเขียนความคิดเห็นลงใน “กระดาษปรีฟ” หรือ “กระดาษ A4” เพื่อเตรียมการนำเสนอกลุ่มใหญ่

2.5 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ ประกอบด้วย รูปแบบการเรียนการสอนที่ต้องการให้เกิดขึ้น ความคาดหวัง และแนวทางปฏิบัติตนจนครบทุกกลุ่ม

2.6 อาจารย์และนักศึกษาร่วมกัน สรุปประเด็น ตามหัวข้อที่ได้นำเสนอ นำมากำหนดเป็น “ปฏิญญาของการปฏิบัติตนที่ดี” ในการเรียนวิชานี้เพื่อใช้เป็นแนวทางปฏิบัติตนให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้

2.7 ให้นักศึกษาห้องออกมาสรุปประเด็น ข้อกำหนดปฏิญญาของห้อง ในการปฏิบัติตนให้นักศึกษาฟังอีกครั้ง

2.8 เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นพร้อมอธิบายถึงเหตุผลประกอบ

2.9 ให้นักศึกษาแต่ละคนถ่ายรูปกระดาษปรีฟของกลุ่มตนเองที่ได้นำเสนอแล้วส่งงานกิจกรรมที่ 1 ไปที่ Google Classroom

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

3.1 อาจารย์เปิด “คลิปจาก YouTube เรื่อง การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21” https://youtu.be/yH9yWuet0_U และให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น

3.2 อาจารย์อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration)

4.1 มอบหมายงานให้นักศึกษาจัดทำ คลิป VDO แนะนำของสมาชิกกลุ่ม ประกอบด้วย ชื่อกลุ่ม วิสัยทัศน์ของกลุ่ม รายชื่อสมาชิกของกลุ่ม ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล รูปภาพ ตำแหน่ง และหน้าที่รับผิดชอบ Line, E-mail, Facebook, Twitter, YouTube ที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ และความคาดหวังในการเรียนรู้ของกลุ่มและแนวทางปฏิบัติตนให้บรรลุเป้าหมายของการเรียนรู้ ส่งไปที่ Google Classroom

4.2 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มเตรียมกิจกรรม สันทนาการ เช่น เกม เพลง คำถาม เพื่อนำมาจัดกิจกรรมก่อนเรียนทุกครั้ง โดยสับเปลี่ยนหมุนเวียนกลุ่มที่รับผิดชอบเป็นรายสัปดาห์ ซึ่งทุกคนจะต้องมีหน้าที่ในการรับผิดชอบในการเรียนรู้ร่วมกันทุกกลุ่ม

4.3 ให้นักศึกษาเตรียม กระดาษปรีฟ สี เช่น สีเทียน สีไม้ สีชอล์ค มาเรียนทุกครั้ง เพื่อใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม

4.4 อาจารย์แจ้งให้นักเรียนไปศึกษาเอกสารประกอบการเรียนรู้ใน Google Classroom เรื่อง แนวความคิดสำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม

4.5 อาจารย์เปิด เพลง รางวัลของครู เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเป็นครูเพื่อศิษย์ และการเป็นครูในศตวรรษที่ 21 ให้นักศึกษาฟังและให้นักศึกษาแสดงความรู้สึกจากเพลงที่ได้ฟังโดยการสุ่มเป็นรายบุคคล 2-3 คน เป็นต้น

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

- 5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์
- 5.2 การตอบคำถาม
- 5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- 5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม
- 5.5 ใบงาน
- 5.6 ใบกิจกรรม
- 5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. มคอ.3	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. กระดาษปรีฟ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	3. YouTube
4. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	4. Google Classroom
5. เพลง	5. Google Drive
6. เกม	6. Google Meet
7. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	7. Google
8. Line	8. Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง ประเทศต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21

เนื้อหา

ศึกษาเกี่ยวกับต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ต้นแบบการจัดการศึกษาของประเทศฟินแลนด์, เยอรมัน, เนเธอร์แลนด์, สิงคโปร์, ญี่ปุ่น, เกาหลีใต้, เซี่ยงไฮ้ เป็นต้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน และอธิบายกิจกรรมการเรียนการสอนในวันนี้
- 1.2 ให้นักศึกษาออกมาจัดกิจกรรมสนทนาการ ก่อนเรียน เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาแต่ละกลุ่มๆ เตรียมมา (ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์)
- 1.3 ให้นักศึกษาที่นำสนทนาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างไร เป็นต้น

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นคว้า (Exploration)

- 2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มๆ ละเท่า ๆ กัน เพื่อร่วมกันระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อย
- 2.2 อาจารย์แจกใบกิจกรรมที่ 2.1 เรื่อง ต้นแบบการจัดการศึกษาของต่างประเทศให้ นักศึกษาร่วมกันหาข้อมูลใน YouTube
- 2.3 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มระดมความคิดเห็นและอภิปรายกลุ่มย่อย เขียนลงในกระดาษปฐพีเตรียมนำเสนอกลุ่มใหญ่
- 2.4 อาจารย์ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอจนครบทุกกลุ่ม และสรุปการนำเสนอร่วมกัน
- 2.5 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มตกแต่งกระดาษปฐพีจากการระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อย ให้สวยงามแล้วถ่ายรูป แล้วส่งไฟล์ ไปที่ชั้นเรียนใน Google Classroom

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

- 3.1 อาจารย์ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ Notebook, Tablet เข้า Google Classroom เปิด Power Point ประกอบการสอน และอธิบายเพิ่มเติม

3.2 อาจารย์ยกตัวอย่างต้นแบบการจัดการเรียนศึกษาของต่างประเทศและให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็น โดยเปรียบเทียบจุดเด่นจุดด้อยเกี่ยวกับการจัดการศึกษาของต่างประเทศและของไทย

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration)

- 4.1 อาจารย์ตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 4.2 อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ครู่มืออาชีพ และ ครู่มืออาชีพ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) เพื่อเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียนรู้ ในสัปดาห์ต่อไป

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

- 5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์
- 5.2 การตอบคำถาม
- 5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- 5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม
- 5.5 ใบงาน
- 5.6 ใบกิจกรรม
- 5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. กระดาษปรีฟ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	3. YouTube
4. เพลง	4. Google Classroom
5. เกม	5. Google Drive
6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	6. Google Meet
7. Line	7. Google
	8. Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง รูปแบบและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เนื้อหา

เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 หลักการจัดการเรียนรู้และการประยุกต์ใช้แนวความคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน
- 1.2 อาจารย์ชี้แจงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในสัปดาห์นี้
- 1.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมาสนทนาการ เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาเตรียมมา ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์
- 1.4 อาจารย์ให้กลุ่มที่นำสนทนาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอในวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือ ผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นคว้า (Exploration)

2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม 7 กลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน เพื่อร่วมกันศึกษาเอกสารใบความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ความเชื่อ ของทฤษฎีการเรียนรู้ และหลักการจัดการเรียนรู้ตามแนวความคิดทฤษฎีกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)
- กลุ่มที่ 2 ทฤษฎีกลุ่มพุทธินิยม (Cognitve)
- กลุ่มที่ 3 ทฤษฎีกลุ่มมนุษยนิยม (Humanism)
- กลุ่มที่ 4 ทฤษฎีกลุ่มผสมผสานของกานเย (Gagne's Eclecticism)
- กลุ่มที่ 5 ทฤษฎีกระบวนการทางสมองในการประมวลข้อมูล และทฤษฎีทฤษฎีปัญหา
- กลุ่มที่ 6 ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง และทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการสร้างชิ้นงาน

กลุ่มที่ 7 ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ

2.2 อาจารย์ให้นักศึกษาร่วมกันศึกษาใบความรู้ เรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้ ตามที่กลุ่มได้รับมอบหมาย แล้วร่วมกันศึกษาและอภิปรายภายในกลุ่มย่อยแล้วสรุปความรู้ที่ได้เขียนลงในกระดาษปฐพี ในรูปแบบที่น่าสนใจเพื่อเตรียมนำเสนอกลุ่มใหญ่

2.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมาแนะนำเสนอเป็นกลุ่ม พอแต่ละกลุ่มนำเสนอเสร็จแล้วเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่ฟังการนำเสนอได้สอบถามแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และอาจารย์อธิบายเพิ่มเติมในประเด็นที่ขาดตกบกพร่องไปเพื่อให้ข้อมูลครอบคลุมครบถ้วน และทำให้ผู้เรียนได้เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น ทำเช่นนี้จนครบทั้ง 7 กลุ่ม

2.4 อาจารย์บรรยายเพิ่มเติม เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ นำเสนอโดย Power Point

2.5 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มตกแต่งกระดาษปฐพีจากการระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อยให้สวยงามแล้วถ่ายรูป แล้วส่งไฟล์ ไปที่ชั้นเรียนใน Google Classroom

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

3.1 อาจารย์ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ Notebook, Tablet เข้า Google Classroom เปิด Power Point ประกอบการสอน

3.2 อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์และเชื่อมโยงกับทฤษฎีในกลุ่มต่าง ๆ และเปิดโอกาสให้นักศึกษาร่วมกันแลกเปลี่ยนสัถามในประเด็นที่ไม่เข้าใจเพิ่มเติม

3.3 อาจารย์ยกตัวอย่างแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ ให้ นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็น โดยเปรียบเทียบจุดเด่นจุดด้อยเกี่ยวกับรูปแบบและนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration)

4.1 อาจารย์ตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาร่วมกันสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เรียนมาข้างต้น

4.2 อาจารย์มอบหมายให้ไปศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ ต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ใน YouTube เพื่อเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียนรู้ ในสัปดาห์ต่อไป

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

5.1 การสังเกตพฤติกรรมที่ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

5.2 การตอบคำถาม

5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

5.5 ใบงาน

5.6 ใบกิจกรรม

5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน 2. กระดานปฐพีฟ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ เป็นต้น 3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม 4. เพลง 5. เกม 6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook 7. Line	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด) 2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 3. YouTube 4. Google Classroom 5. Google Drive 6. Google Meet 7. Google 8. Facebook

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

เนื้อหา

ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูมืออาชีพทั้งในประเทศและต่างประเทศ จากรายการโทรทัศน์ครู “ครูมืออาชีพ” ใน YouTube และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบการสืบเสาะหาความรู้ (5Es)

ขั้นที่ 1 การสร้างความสนใจ (Engagement)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน
- 1.2 อาจารย์ชี้แจงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในสัปดาห์นี้
- 1.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมาแนะนำสนทนาการ เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาเตรียมมา ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์
- 1.4 อาจารย์ให้กลุ่มที่นำเสนอสนทนาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือ ผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นคว้า (Exploration)

- 2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน เพื่อร่วมกันระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อย
- 2.2 อาจารย์แจกใบกิจกรรมที่ 4.1 เรื่องปัญหาการศึกษาไทย และให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายและระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้
 - มีคนเขากล่าวว่า เด็กไทย คิดไม่เป็น ทำไม่เป็น แก้ปัญหาไม่เป็น นักศึกษามีความคิดเห็นอย่างไร ? เห็นด้วย หรือ ไม่เห็นด้วย อย่างไร ?
 - ในฐานะที่พวกเราเป็นนักศึกษา ครู ซึ่งในอนาคตจะต้องไปเป็น ครู ทำหน้าที่ จัดการเรียนการสอน ให้เด็กและเยาวชนซึ่งเป็นอนาคตของชาติ นักศึกษาจะมี วิธีการ อย่างไร ? เพื่อให้เด็กไทยไปถึง เป้าหมายสูงสุดของการศึกษา คือ เด็กไทย คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น
- 2.3 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มเขียนความคิดเห็นลงในกระดาษปรีฟและเตรียมการนำเสนอกลุ่มใหญ่ในรูปแบบที่น่าสนใจ
- 2.4 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกมาแนะนำเสนอกลุ่มใหญ่จนครบทุกกลุ่มและสรุปความคิดเห็นร่วมกัน

2.5 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มตกแต่งกระดาษปฐพีจากการระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อยให้สวยงามแล้วถ่ายรูป แล้วส่งไฟล์ ไปที่ชั้นเรียนใน Google Classroom

ขั้นที่ 3 การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

3.1 อาจารย์ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต เข้า Google Classroom เปิด Power Point ประกอบการสอน และอธิบายเพิ่มเติม

3.2 อาจารย์ยกตัวอย่างกระบวนการ การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ และให้นักศึกษาร่วมแสดงความคิดเห็น โดยเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการจัดเรียนรู้ของครูในศตวรรษที่ 20 และครูในศตวรรษที่ 21

ขั้นที่ 4 การขยายความรู้ (Elaboration)

4.1 อาจารย์ตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ การสอนให้น้อย เรียนรู้ให้มาก (Teach Less Learn More) ห้องเรียนกลับด้าน และ หลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียนรู้ในสัปดาห์ต่อไป

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)

5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

5.2 การตอบคำถาม

5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

5.5 ใบงาน

5.6 ใบกิจกรรม

5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. กระดาษปฐพี สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	3. YouTube
4. เพลง	4. Google Classroom
5. เกม	5. Google Drive
6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	6. Google Meet
7. Line	7. Google
	8. Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21

เนื้อหา

ศึกษาเกี่ยวกับเทคนิคการสอนให้น้อย เรียนรู้ให้มาก (Teach Less Learn More: TLLM) ห้องเรียนกลับด้าน และ หลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วยหลักการ 5 ด้าน ดังนี้ 1 การเรียนรู้ที่แท้จริงอยู่โลกจริงหรือชีวิตจริง (Authentic Learning) 2 การเรียนรู้ในระดับสร้างสร้างกระบวนทัศน์ (Mental Model Building) 3 การเรียนรู้ที่แท้จริงขับเคลื่อนด้วยฉันทะ (Internal Motivation) 4 มนุษย์เรามีพหุปัญญา (Multiple Intelligence) 5 การเรียนรู้เป็นกิจกรรมทางสังคม (Social Learning)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)

ขั้นที่ 1 การตั้งคำถาม/สมมติฐาน (Learning to Question)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน
- 1.2 อาจารย์ชี้แจงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในสัปดาห์นี้
- 1.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมาสนทนาการ เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาเตรียมมา ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์
- 1.4 อาจารย์ให้กลุ่มที่สนทนาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอในวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือ ผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 การสืบค้นความรู้และแสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

- 2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มๆ ละเท่า ๆ กัน เพื่อร่วมกันระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อย
- 2.2 อาจารย์แจกใบกิจกรรมที่ 5.1 เรื่อง หลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายและระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้
 - 1) การเรียนรู้ที่แท้จริงอยู่โลกจริงหรือชีวิตจริง (Authentic Learning)
 - 2) การเรียนรู้ในระดับสร้างสร้างกระบวนทัศน์ (Mental Model Building)
 - 3) การเรียนรู้ที่แท้จริงขับเคลื่อนด้วยฉันทะ (Internal Motivation)
 - 4) มนุษย์เรามีพหุปัญญา (Multiple Intelligence)
 - 5) การเรียนรู้เป็นกิจกรรมทางสังคม (Social Learning)
- 2.3 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มเขียนความคิดเห็นลงในกระดาษปรีฟและเตรียมการนำเสนอกลุ่มใหญ่ในรูปแบบที่น่าสนใจ

2.4 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอกลุ่มใหญ่จนครบทุกกลุ่มและสรุปความคิดเห็นร่วมกัน

2.5 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มตกแต่งกระดาษปรี๊ฟจากการระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อยให้สวยงามแล้วถ่ายรูป แล้วส่งไฟล์ ไปที่ชั้นเรียนใน Google Classroom

ขั้นที่ 3 การสร้างความรู้ (Learning to Construction)

3.1 อาจารย์ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต เข้า Google Classroom เปิด Power Point ประกอบการสอน

3.2 อาจารย์อธิบายและยกตัวอย่าง เทคนิคการสอนให้น้อย เรียนรู้ให้มาก ห้องเรียนกลับด้าน และ หลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ขั้นที่ 4 การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to Communication)

4.1 อาจารย์ตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับ การวิเคราะห์หลักสูตร จัดทำคำอธิบาย และโครงสร้าง รายวิชา เพื่อเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียนรู้ ในสัปดาห์ต่อไป

ขั้นที่ 5 ชั้นการบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Learning to Service)

5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

5.2 การตอบคำถาม

5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

5.5 ใบงาน

5.6 ใบกิจกรรม

5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. กระดาษปรี๊ฟ สีชอล์ค สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	3. YouTube
4. เพลง	4. Google Classroom
5. เกม	5. Google Drive
6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	6. Google Meet
7. Line	7. Google
	8. Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง การออกแบบคำอธิบายและโครงสร้างรายวิชา

เนื้อหา

ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 วิเคราะห์หลักสูตรมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด จัดทำคำอธิบายรายวิชา โครงสร้างรายวิชา การกำหนดรหัสรายวิชา และการกำหนดรหัสมาตรฐานและตัวชี้วัด ในรายวิชาพื้นฐานและรายวิชาเพิ่มเติม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)

ขั้นที่ 1 การตั้งคำถาม/สมมติฐาน (Learning to Question)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน
- 1.2 อาจารย์ชี้แจงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในสัปดาห์นี้
- 1.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมาแนะนำสรรหาการ เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาเตรียมมา ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์
- 1.4 อาจารย์ให้กลุ่มที่นำเสนอสรรหาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอในวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือ ผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 การสืบค้นความรู้และแสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

- 2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน เพื่อร่วมกันระดมความคิดและอภิปรายกลุ่มย่อย
- 2.2 อาจารย์แจกใบกิจกรรมที่ 6.1 เรื่อง การวิเคราะห์หลักสูตร และร่วมกันจัดทำคำอธิบายรายวิชา ดังนี้
 - 1) จัดทำคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ระดับชั้น ป.1, ม.1, ม.4
 - 2) จัดทำคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ระดับชั้น ป.2, ม.2, ม.5
 - 3) จัดทำคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ระดับชั้น ป.3, ม.3, ม.6
 - 4) จัดทำคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ระดับชั้น ป.4, ม.1, ม.4
 - 5) จัดทำคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ระดับชั้น ป.5, ม.2, ม.5
 - 6) จัดทำคำอธิบายรายวิชาและโครงสร้างรายวิชา ระดับชั้น ป.6, ม.3, ม.6
- 2.3 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มพิมพ์ในคอมพิวเตอร์จัดทำให้เสร็จ
- 2.4 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำแผนที่จัดทำเสร็จแล้วมาตรวจกับอาจารย์และปรับแก้ให้สมบูรณ์แล้วส่งไฟล์ ไปที่ชั้นเรียนใน Google Classroom

ขั้นที่ 3 การสร้างความรู้ (Learning to Construction)

3.1 อาจารย์ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต เข้า Google Classroom เปิด Power Point ประกอบการสอน

3.2 อาจารย์อธิบายและยกตัวอย่าง คำอธิบายรายวิชา และโครงสร้างรายวิชา ที่ถูกต้องเพื่อสร้างความเข้าใจเพิ่มเติม และให้นักศึกษาสอบถามแลกเปลี่ยนในประเด็นที่ยังไม่เข้าใจ

ขั้นที่ 4 การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to Communication)

4.1 อาจารย์ตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรม การเรียนรู้

4.2 อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมตัวล่วงหน้าก่อนเรียนรู้ ในสัปดาห์ต่อไป

ขั้นที่ 5 ชั้นการบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Learning to Service)

5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

5.2 การตอบคำถาม

5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

5.5 ใบงาน

5.6 ใบกิจกรรม

5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. กระดาษปรีฟ สี่ซอลค์ สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	3. YouTube
4. เพลง	4. Google Classroom
5. เกม	5. Google Drive
6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	6. Google Meet
7. Line	7. Google
	8. Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7

เรื่อง การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการออกแบบสื่อการสอน

เนื้อหา

ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม ด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะพิสัย ด้านจิตพิสัย การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบสื่อการจัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)

ขั้นที่ 1 การตั้งคำถาม/สมมติฐาน (Learning to Question)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน
- 1.2 อาจารย์ชี้แจงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในสัปดาห์นี้
- 1.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมานำเสนอสนทนาการ เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาเตรียมมา ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์
- 1.4 อาจารย์ให้กลุ่มที่นำเสนอสนทนาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือ ผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 การสืบค้นความรู้และแสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

- 2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาจับคู่ เพื่อร่วมกันเขียนแผนการจัดการเรียนรู้
 - 2.2 อาจารย์แจกใบกิจกรรมที่ 7.1 เรื่อง การเขียนแผนการจัดการ
 - 2.3 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มพิมพ์ในคอมพิวเตอร์จัดทำให้เสร็จ
 - 2.4 ให้นักศึกษาแต่ละคู่ออกนำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำเสร็จแล้วนำเสนอหน้าชั้น เรียน
 - 2.5 ให้นักศึกษาร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่นักศึกษานำเสนอ
- อาจารย์แนะนำเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 การสร้างความรู้ (Learning to Construction)

- 3.1 อาจารย์ให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต เข้า Google Classroom เปิด Power Point ประกอบการสอน

3.2 อาจารย์อธิบายและยกตัวอย่าง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ถูกต้องเพื่อ สร้างความเข้าใจ เพิ่มเติม และให้นักศึกษาสอบถามแลกเปลี่ยนในประเด็นที่ยังไม่เข้าใจ

3.3 ให้นักศึกษาเลือกระดับชั้นและเขียนแผนเป็นรายบุคคล

3.4 อาจารย์ตรวจแผนเป็นรายบุคคลและให้คำแนะนำ

3.5 นักศึกษาปรับแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์ และส่งไฟล์ ไปที่ชั้นเรียนใน Google Classroom

ขั้นที่ 4 การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to Communication)

4.1 อาจารย์ตั้งคำถามแล้วให้นักศึกษาสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรม การเรียนรู้

4.2 อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาเตรียมตัวจัดการเรียนรู้ตามแผน เพื่อตัวล่วงหน้าก่อนเรียนรู้ ในสัปดาห์ต่อไป

ขั้นที่ 5 ขั้นการบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Learning to Service)

5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

5.2 การตอบคำถาม

5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

5.5 ใบงาน

5.6 ใบกิจกรรม

5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. กระดาษปรีฟ สี่ซอลค์ สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	3. YouTube
4. เพลง	4. Google Classroom
5. เกม	5. Google Drive
6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	6. Google Meet
7. Line	7. Google
	8. Facebook

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8

เรื่อง การฝึกปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

เนื้อหา

ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเทคนิควิธีสอน การเตรียมสื่อการสอน และฝึกปฏิบัติการสอนอย่างเป็นขั้นตอน เป็นต้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)
2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps)

ขั้นที่ 1 การตั้งคำถาม/สมมติฐาน (Learning to Question)

- 1.1 อาจารย์สอบถามและติดตามงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อสัปดาห์ก่อน
- 1.2 อาจารย์ชี้แจงในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนในสัปดาห์นี้
- 1.3 อาจารย์ให้นักศึกษาออกมานำเสนอสนทนาการ เช่น เกม เพลง ตามที่นักศึกษาเตรียมมา ดำเนินการโดยกลุ่มที่รับผิดชอบประจำสัปดาห์
- 1.4 อาจารย์ให้กลุ่มที่นำเสนอสนทนาการ อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม หรือเพลง ที่ได้นำเสนอในวันนี้ว่ามีวัตถุประสงค์อย่างไร ต้องการให้เกิดอะไรขึ้นกับตัวผู้เล่น หรือ ผู้ที่ร่วมกิจกรรม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

ขั้นที่ 2 การสืบค้นความรู้และแสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

- 2.1 อาจารย์ให้นักศึกษาแบ่งกลุ่มๆ ละเท่า ๆ กัน เพื่อร่วมกันระดมความคิดและวางแผนการปฏิบัติการสอน
- 2.2 นักศึกษาเลือกแผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ที่สุดของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อปฏิบัติการสอน
- 2.3 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มออกมาปฏิบัติการสอน และถ่าย VDO ขณะปฏิบัติการสอน จนครบทุกกลุ่ม

ขั้นที่ 3 การสร้างความรู้ (Learning to Construction)

- 3.1 อาจารย์อธิบายให้คำแนะนำเกี่ยวกับการสอนของแต่ละกลุ่ม
- 3.2 ให้นักศึกษาแต่ละกลุ่มนำคลิป VDO ไปตัดต่อให้สมบูรณ์และส่งไฟล์ VDO และส่งไฟล์ ไปที่ Google Classroom

ขั้นที่ 4 การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to Communication)

4.1 อาจารย์ตั้งคำถามให้นักศึกษาร่วมกันสรุปประเด็นความรู้ความเข้าใจและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

4.2 อาจารย์มอบหมายให้ศึกษาตรวจสอบงานใน Google Classroom ว่ามีงานที่ยังไม่ได้ส่งหรือไม่ และแนะนำการสอบปฏิบัติการเขียนแผน

ขั้นที่ 5 ขั้นการบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Learning to Service)

5.1 การสังเกตพฤติกรรมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์

5.2 การตอบคำถาม

5.3 การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

5.4 การร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

5.5 ใบงาน

5.6 ใบกิจกรรม

5.7 ผลงาน / ชิ้นงาน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (Media and Learning Resources) ประกอบด้วย

สื่อการเรียนรู้	แหล่งการเรียนรู้
1. Power Point, เอกสารประกอบการสอน	1. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี(ห้องสมุด)
2. กระดาษปรีฟ สีซอล์ค สีเทียน สีไม้ เป็นต้น	2. ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์
3. ใบความรู้, ใบกิจกรรม	3. YouTube
4. เพลง	4. Google Classroom
5. เกม	5. Google Drive
6. โทรศัพท์มือถือ, Tablet, Notebook	6. Google Meet
7. Line	7. Google, Facebook



ภาคผนวก ค
แบบสังเกตทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนของนักศึกษา

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบสังเกตทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

รายชื่อ	การคิด อย่างสร้างสรรค์ (Think Creatively)					การทำงาน ร่วมกับบุคคลอื่น อย่างสร้างสรรค์ (Work Creatively with others)					การสร้างนวัตกรรม ให้เกิดผลสำเร็จ (Implement Innovation)													
	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4									

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เกณฑ์การให้คะแนน ทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creatively)

คะแนน	พฤติกรรมที่สังเกต
0	ไม่แสดงถึงพฤติ มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและยืดหยุ่น ประเมินและปรับเปลี่ยนความคิดของตนเอง
1	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ แต่ไม่ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย
2	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลาย
3	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและยืดหยุ่น ประเมิน
4	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและยืดหยุ่น ประเมินและปรับเปลี่ยนความคิดของตนเอง

การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others)

คะแนน	พฤติกรรมที่สังเกต
0	ไม่แสดงพฤติกรรม เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย นำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอ ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ
1	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย
2	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย นำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น
3	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย นำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอ
4	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย นำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอ ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ

การสร้างสรรค์นวัตกรรมให้สำเร็จ (Implement innovation)

คะแนน	พฤติกรรมที่สังเกต
0	ไม่แสดงพฤติกรรม วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ปรับปรุงแก้ไขจุด บกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม
1	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา
2	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา
3	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น
4	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม

เกณฑ์การให้คะแนน
ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

การจัดกระทำใหม่ (Generating or Hypothesizing) (ใช้แบบทดสอบประเภทความเรียง)

คะแนน	พฤติกรรมที่สังเกต
0	ไม่สามารถบอกเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้
1	สามารถบอกเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้ แต่เหตุผลยังไม่เป็นเชิงวิชาการ
2	สามารถบอกเหตุผลในเชิงวิชาการสำหรับการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้ แต่ นวัตกรรมทางการศึกษาที่นำมาใช้ไม่สอดคล้องกับที่โจทย์กำหนดให้
3	สามารถบอกเหตุผลในเชิงวิชาการสำหรับการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้ และนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำมาใช้สอดคล้องกับที่โจทย์กำหนดให้

การสร้างและพัฒนา (Producing) (การออกแบบ, ความแปลกใหม่) (ดูจากผลงานโมเดล)

คะแนน	พฤติกรรมที่สังเกต
0	ไม่สามารถสรุปแผนการจัดการเรียนรู้เป็นโมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้
1	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจยาก มองไม่เห็นภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้
2	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจยาก แต่ยังพอมองเห็นภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้
3	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจง่าย แต่รูปลักษณ์ยังขาดความแปลกใหม่ หรือขาดความสวยงามดูแล้วไม่น่าสนใจ
4	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจง่าย และรูปลักษณ์มีความแปลกใหม่ หรือมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนของนักศึกษา

คำชี้แจง : ให้นักศึกษาเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของนักเรียนมากที่สุด

คำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้					
1. กิจกรรมที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้มีความน่าสนใจ					
2. ขั้นตอนการทำกิจกรรมไม่ยุ่งยาก					
3. กิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้					
4. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
5. กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อเนื้อหาที่เรียน					
ความพึงพอใจต่อผลที่ได้รับจากการเรียนการสอน					
6. ความรู้ในเนื้อหาที่เรียนเพิ่มขึ้น					
7. ได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อวิชาชีพ					
8. ความรู้ที่ได้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้					
9. ความรู้ที่ได้ สามารถนำไปเชื่อมโยงกับรายวิชาอื่นได้					
10. สามารถนำความรู้เดิมมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เรียน เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน					
ความพึงพอใจต่อเนื้อหาที่เรียน					
11. เนื้อหาที่เรียน มีปริมาณที่พอเหมาะ					
12. เนื้อหาที่เรียนอยู่ในระดับที่สามารถเรียนรู้ได้ (ไม่ยากจนเกินไป)					
13. มีการจัดลำดับเนื้อหาไว้อย่างเหมาะสม					
ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียน					
14. บรรยากาศภายในห้องเรียนไม่เคร่งเครียด					
15. สื่อการสอนเอื้อต่อการเรียนรู้					
16. มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น					
17. สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอนได้					
18. สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมห้องได้					



ภาคผนวก ง
แบบตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย
ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงของเครื่องมือวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชื่อโครงการวิจัย

การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) และการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน

The Development Creativity Skills and Innovation of Students Bachelor degree Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University with Inquiry Cycle (5Es) and Five Steps Learning Management.

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.พิกุล ภูมิโคกรักษ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ภูมิโคกรักษ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี |

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน แบ่งเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) จำนวน 4 แผน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1-4 และแผนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน จำนวน 4 แผน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5-8 โดยใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ 4-6 ชั่วโมง ต่อ 1 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 12 สัปดาห์ ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ได้แก่
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ประเทศต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 รูปแบบและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ
2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน (5-Steps) ได้แก่
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6 การออกแบบคำอธิบายและโครงสร้างรายวิชา
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการออกแบบสื่อการสอน
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาความเหมาะสม และความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความเหมาะสมเพียงใด

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสอดคล้องกันเพียงใด

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของวิธีสอน/กระบวนการ/เทคนิคการสอนที่นำมาศึกษาว่า ถูกต้องมากน้อยเพียงไร ทั้งในแง่ของความเหมาะสมสำหรับการออกแบบ และความเหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับการประเมินของท่าน ดังนี้

ระดับการประเมิน	5	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
ระดับการประเมิน	4	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
ระดับการประเมิน	3	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
ระดับการประเมิน	2	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
ระดับการประเมิน	1	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการ	ระดับการประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนตามกระบวนการจัดการเรียนรู้					
2. วิธีสอน/กระบวนการ/เทคนิคการสอนเหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน					
3. ขอบเขตเนื้อหา สาระการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน					
4. จำนวนจุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ ของแต่ละแผน					
5. ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ตลอดการศึกษาเหมาะสมกับการเกิดพฤติกรรมที่คาดหวัง					
6. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน					
7. เครื่องมือวัดและประเมินผลเหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน					
8. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสมกับพฤติกรรมที่ศึกษา					
9. ใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ได้เหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน					

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสอดคล้องกันเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

คำชี้แจง : ขอความกรุณาทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่กำหนดให้โดย

ให้คะแนน +1 เมื่อท่านพิจารณาแล้วเห็นว่าข้อความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/นิยามศัพท์ของตัวแปรนั้น ๆ

ให้คะแนน 0 เมื่อท่านพิจารณาแล้วไม่แน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/นิยามศัพท์ของตัวแปรนั้น ๆ

ให้คะแนน -1 เมื่อท่านพิจารณาแล้วเห็นว่าข้อความไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/นิยามศัพท์ของตัวแปรนั้น ๆ

รายการประเมิน	+1	0	-1
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับปัญหาที่ศึกษา (ปัญหาการวิจัย)			
2. เนื้อสาระสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้			
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวัง (ตัวแปรตามในการวิจัย)			
4. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวัง (เอื้อต่อการเกิดพฤติกรรม)			
5. เลือกใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้สอดคล้องกับลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา			
6. เกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องกับเครื่องมือวัดและประเมินผล			
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับขั้นตอนวิธีสอน/กระบวนการ/เทคนิคการสอนที่นำมาศึกษา			
8. เลือกใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ได้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้			
9. หลักฐานของผลงาน เช่น สื่อ ใบงาน ใบความรู้ ฯลฯ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้			

ข้อเสนอแนะ

1. ด้านเนื้อหาสาระ.....
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน.....
3. ด้านการวัดและประเมินผล.....
4. ด้านอื่น ๆ (โปรดระบุ).....

(ลงชื่อ).....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

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

ผลการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงของเครื่องมือวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย

การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) และการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน

The Development Creativity Skills and Innovation of Students Bachelor degree Faculty of Education Rambhai Barni Rajabhat University with Inquiry Cycle (5Es) and 5-Steps Learning Management.

ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.พิกุล ภูมิโคกรักษ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ภูมิโคกรักษ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี |

ซึ่งตัวแปรที่ได้รับการประเมิน มีดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน แบ่งเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) จำนวน 4 แผน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1-4 และแผนการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน จำนวน 4 แผน ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5-8 โดยใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ 4-6 ชั่วโมง ต่อ 1 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 12 สัปดาห์ ดังนี้

- 1.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ได้แก่
- กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ประเทศต้นแบบการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 รูปแบบและนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ

- 1.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน ได้แก่
- กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5 ห้องเรียนในศตวรรษที่ 21
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 6 การออกแบบคำอธิบายและโครงสร้างรายวิชา
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 7 การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และการออกแบบสื่อการสอน
 - กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง : แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความเหมาะสมเพียงใด

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสอดคล้องกันเพียงใด

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเหมาะสมของวิธีสอน/กระบวนการ/เทคนิคการสอนที่นำมาศึกษาว่าถูกต้องมากน้อยเพียงไร ทั้งในแง่ของความเหมาะสมสำหรับการออกแบบ และความเหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน อยู่ในระดับการประเมิน ดังนี้

รายการ	ระดับการประเมิน
1. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนตามกระบวนการจัดการเรียนรู้	มากที่สุด
2. วิธีสอน/กระบวนการ/เทคนิคการสอนเหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน	มากที่สุด
3. ขอบเขตเนื้อหา สารสาระการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน	มาก
4. จำนวนจุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ของแต่ละแผน	มากที่สุด
5. ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ตลอดการศึกษาเหมาะสมกับการเกิดพฤติกรรมที่คาดหวัง	มากที่สุด
6. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน	มาก
7. เครื่องมือวัดและประเมินผลเหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน	มากที่สุด
8. เกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสมกับพฤติกรรมที่ศึกษา	มากที่สุด
9. ใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ได้เหมาะสมกับวัย/คุณวุฒิของผู้เรียน	มาก

ตอนที่ 2 แบบประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดการเรียนรู้ว่ามีความสอดคล้องดังนี้

รายการประเมิน	ค่า (IOC)
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับปัญหาที่ศึกษา (ปัญหาการวิจัย)	1.00
2. เนื้อสาระสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1.00
3. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวัง (ตัวแปรตามในการวิจัย)	1.00
4. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวัง (เอื้อต่อการเกิดพฤติกรรม)	1.00
5. เลือกใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลได้สอดคล้องกับลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา	1.00

6. เกณฑ์การให้คะแนนสอดคล้องกับเครื่องมือวัดและประเมินผล	1.00
7. กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับขั้นตอนวิธีสอน/กระบวนการ/เทคนิคการสอนที่นำมาศึกษา	1.00
8. เลือกใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ได้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1.00
9. หลักฐานของผลงาน เช่น สื่อ ใบงาน ใบความรู้ ฯลฯ สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	1.00

2. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think creatively) 2) การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others) 3) การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (Implement innovation)

องค์ประกอบความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม	เกณฑ์การให้คะแนน		ค่า (IOC)
	ระดับ	รายละเอียด	
1. การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think creatively) 1.1 มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา 1.2 ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ 1.3 ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่างหลากหลาย 1.4 ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและยืดหยุ่น 1.5 ประเมินและปรับเปลี่ยนความคิดของตนเอง	0	ไม่แสดงถึงพฤติ มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและ มุมมองอย่างหลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการ หลากหลายและยืดหยุ่นประเมินและปรับเปลี่ยน ความคิดของตนเอง	1.00
	1	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่ เป็นประโยชน์ แต่ไม่ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่าง หลากหลาย	1.00
	2	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่ เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่าง หลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลาย	1.00
	3	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่ เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่าง หลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและ ยืดหยุ่นประเมิน	1.00
	4	มองเห็นโอกาสมากกว่าปัญหา ริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ที่ เป็นประโยชน์ ใช้วิธีการคิดและมุมมองอย่าง หลากหลาย ทำงานด้วยวิธีการหลากหลายและ ยืดหยุ่นประเมินและปรับเปลี่ยนความคิดของ ตนเอง	1.00
2. การทำงานร่วมกับบุคคล อื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work creatively with others)	0	ไม่แสดงพฤติกรรม เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัยนำเสนอ ความคิดของตนเองกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับ	1.00

2.1 เคารพความคิดของคนอื่น		บุคคลอื่นอยู่เสมอทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ	
2.2 เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย	1	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัย	1.00
2.3 นำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น	2	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัยนำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น	1.00
2.4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอกับบุคคลอื่นอยู่เสมอ	3	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัยนำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอ	1.00
2.5 ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ	4	เคารพความคิดของคนอื่น เปิดรับความคิดเห็นใหม่ ๆ ที่ทันสมัยนำเสนอความคิดของตนเองกับผู้อื่น แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่นอยู่เสมอทำงานร่วมกับบุคคลอื่นด้วยความร่วมมือร่วมใจ	1.00
3. การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (Implement innovation)	0	ไม่แสดงพฤติกรรม วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ปรับปรุงแก้ไขจุด บกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม	1.00
3.1 วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ	1	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา	1.00
3.2 พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา	2	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา	1.00
3.3 ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา	3	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น	1.00
3.4 ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น	4	วางแผนพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบ พัฒนานวัตกรรมและประเมินระหว่างการพัฒนา ประเมินสรุปประสิทธิผลของนวัตกรรมที่พัฒนา ปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องของนวัตกรรมให้ดีขึ้น ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม	1.00
3.5 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสารนวัตกรรมสู่สังคม			

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) การจัดสถานการณ์เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม ได้แก่ การทำแบบทดสอบประเภทความเรียง โดยพฤติกรรมที่คาดหวัง มี 2 พฤติกรรม ได้แก่ การจัดกระทำใหม่ และการสร้างและพัฒนา

พฤติกรรมที่คาดหวัง	เกณฑ์การให้คะแนน		ค่า (IOC)
	ระดับ	รายละเอียด	
4.การจัดกระทำใหม่ (Generating or hypothesizing) หมายถึง การที่บุคคลสามารถให้ข้อเสนอแนะ ชี้แนะในแนวทางการพัฒนา สร้างสรรค์หรือเห็นแนวทาง ขั้นตอนในการจัดกระทำใหม่ให้กับปัญหาหรือขั้นตอนการดำเนินการใด ๆ ที่มีอยู่ โดยอาศัยแนวทางพื้นฐานวิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐานและแนวคิดในการแก้ไขพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ที่ต่างออกไปจากเดิม ตัวอย่างเช่น การที่นักเรียนนำเสนอวิธีการแก้ไขโจทย์ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ที่ต่างออกไปจากวิธีเดิมในตำรา การนำเสนอแนวทางแก้ปัญหานี้ครัวเรือนของหมู่บ้านในแนวทางใหม่ การนำเสนอข้อสมมุติฐานใหม่ทำไมจำนวนแมลงศัตรูพืชจึงมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในหน้าร้อน การนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหานักเรียนแอบสูบบุหรี่ในห้องน้ำด้วยแนวทางใหม่	0	ไม่สามารถบอกเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้	1.00
	1	สามารถบอกเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้ แต่เหตุผลยังไม่เป็นเชิงวิชาการ	1.00
	2	สามารถบอกเหตุผลในการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้ แต่เหตุผลยังไม่เป็นเชิงวิชาการ	1.00
	3	สามารถบอกเหตุผลในเชิงวิชาการสำหรับการเลือกใช้นวัตกรรมทางการศึกษาได้ และนวัตกรรมทางการศึกษาที่นำมาใช้สอดคล้องกับที่โจทย์กำหนดให้	1.00
5. การสร้างและพัฒนา (Producing) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่ใช้ความสามารถทางสมองของตนในการคิดค้น เขียน สร้าง วาด หรือพัฒนาสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น โดยการกระทำดังกล่าวผู้สร้างใช้ความสามารถความคิดของตนเองเป็นสำคัญ มิได้เกิดจากการลอกหรือเลียนแบบผลงานของบุคคลอื่นมาทั้งหมดหรือลอกมาแทบทุกส่วน ตัวอย่างเช่น การเขียนเรียงความ การ	0	ไม่สามารถสรุปแผนการจัดการเรียนรู้เป็นโมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้	1.00
	1	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจยาก มองไม่เห็นภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้	1.00
	2	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจยาก แต่ยังพอมองเห็นภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้	1.00

เขียนบทความ บทกลอน คำประพันธ์ การเขียนตำราใด ๆ ด้วยการใช้ภาษาสำนวนของตนเอง การนำเสนอทฤษฎีใหม่ ๆ ทางวิชาการที่ได้คิดพัฒนาขึ้น การนำเสนอภาพเขียนของตน การแต่งเพลง	3	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจง่าย แต่รูปลักษณะยังขาดความแปลกใหม่ หรือขาดความสวยงามดูแล้วไม่น่าสนใจ	1.00
ขึ้นใหม่ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายใหม่ การออกแบบวัสดุของใช้ที่ใช้ความคิดของตนเอง การนำบทละครมาดัดแปลงให้เป็นละครเวที การนำเสนอหัวข้องานวิจัยใหม่ การเขียนภาพบรรยายจากบทเพลงที่ได้รับฟัง เป็นต้น	4	โมเดลการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่นำเสนอ เข้าใจง่าย และรูปลักษณะมีความแปลกใหม่ หรือมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ	1.00

3. ความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ มี 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้ 2) ความพึงพอใจต่อผลที่ได้รับจากการเรียนการสอน 3) ความพึงพอใจต่อเนื้อหาที่เรียน และ 4) ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียน

องค์ประกอบและนิยาม	ข้อความคำถาม	ค่า IOC
1. ความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) หมายถึง ความยินดีหรือเต็มใจของผู้เรียน ที่จะเรียนตามลำดับขั้นตอน หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดขึ้น	1) กิจกรรมที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้มีความน่าสนใจ	1.00
	2) ขั้นตอนการทำกิจกรรมไม่ยุ่งยาก	1.00
	3) กิจกรรมที่จัดขึ้น สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้	1.00
	4) การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	1.00
	5) กิจกรรมมีความเหมาะสมต่อเนื้อหาที่เรียน	1.00
2. ความพึงพอใจต่อผลที่ได้รับจากการเรียนการสอน (Teaching Implementation) หมายถึง ความพอใจต่อความรู้ และทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนที่ได้รับจากวิธีการสอนที่ผู้สอนนำมาจัดการเรียนการสอน	1) ความรู้ในเนื้อหาที่เรียนเพิ่มขึ้น	1.00
	2) ได้เรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อวิชาชีพ	1.00
	3) ความรู้ที่ได้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพได้	1.00
	4) ความรู้ที่ได้ สามารถนำไปเชื่อมโยงกับรายวิชาอื่นได้	1.00
	5) สามารถนำความรู้เดิมมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เรียน เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน	1.00
3. ความพึงพอใจต่อเนื้อหาที่เรียน (Course Contents) หมายถึง ความพอใจของผู้เรียนต่อความเหมาะสม และจำนวนเนื้อหาใน	1) เนื้อหาที่เรียน มีปริมาณที่พอเหมาะ	1.00
	2) เนื้อหาที่เรียนอยู่ในระดับที่สามารถเรียนรู้ได้ (ไม่ยากจนเกินไป)	1.00

รายวิชาที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้อย่างเป็นระบบ	3) มีการจัดลำดับเนื้อหาไว้อย่างเหมาะสม	1.00
4. ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมในการเรียน (Learning Environment) หมายถึง ความพอใจของผู้เรียนต่อบรรยากาศการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยบรรยากาศในการเรียนที่ดีจะส่งผลทางบวกต่อผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เต็มศักยภาพ มีความสุขในการเรียน เรียนด้วยความตั้งใจ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน	1) บรรยากาศภายในห้องเรียนไม่เคร่งเครียด	1.00
	2) สื่อการสอนเอื้อต่อการเรียนรู้	1.00
	3) มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น	1.00
	4) สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้สอนได้	1.00
	5) สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมห้องได้	1.00

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก จ

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมในมนุษย์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ...สถาบันวิจัยและพัฒนา โทร. ๑๐๘๐๐.....

ที่...อว.๐๖๓๑.๑๘/๘๑๒..... วันที่ ๑๖ สิงหาคม ๒๕๖๔.....

เรื่อง...การออกเอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....

เรียน อาจารย์ธีรพงษ์ จันเปรี๊ยะ

ตามที่ท่านได้ส่งแบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เรื่อง “การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) และการจัดการเรียนรู้แบบบันได ๕ ขั้นตอน” นั้น

บัดนี้ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ได้พิจารณาความครบถ้วน และรายละเอียดเอกสาร ดังกล่าวเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงได้ออกเอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ตามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์มาศ สุขกลี)
ประธานกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



เลขที่ IRB-15/2564

เอกสารรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ได้พิจารณาโครงการวิจัย

รหัสโครงการวิจัย	RBRU-Hu16/2564
โครงการวิจัยเรื่อง	การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) และการจัดการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน
หัวหน้าโครงการวิจัย	อาจารย์ธีรพงษ์ จันเป็เรียง
หน่วยงานที่สังกัด	คณะครุศาสตร์

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี ได้พิจารณาแล้ว เห็นว่าโครงการวิจัยดังกล่าวเป็นไปตามหลักการของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยที่ผู้วิจัยเคารพสิทธิและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ ไม่มีการล่วงละเมิดสิทธิ สวัสดิภาพ และไม่ก่อให้เกิดภัยอันตรายแก่ตัวอย่างการวิจัย และผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยในขอบข่ายของโครงการวิจัยที่เสนอได้ (ตามเอกสารตรวจสอบ)

- | | |
|---|---|
| 1. เอกสารโครงการวิจัยฉบับภาษาไทย | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 3. เอกสารแสดงความยินยอมของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 4. เอกสารเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | |
| 4.1 แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 4.2 แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบันได 5 ขั้นตอน | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนของนักเรียน | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 4.4 แบบสังเกตทักษะความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |
| 5. ประกาศเชิญชวนการเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 1 วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564 |

การรับรองผลการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ฉบับนี้ มีผลถึง วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564

ออกให้ ณ วันที่ 16 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2564

ลงนาม

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์มาศ สุขกลี)

ประธานกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี