

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อการเรียนรู้

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

การพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ
ADDIE Model ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center
เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์
ตำแหน่ง ครู

คำนำ

นวัตกรรมทางการศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ถูกคิดค้นและพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน รายวิชา วิทยาศาสตร์ให้กับนักเรียนระดับประถมศึกษา ซึ่งสามารถช่วยแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี การจัดทำรายงานนวัตกรรมการพัฒนาการเรียนรู้ รายวิชาวิทยาศาสตร์เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ “แผนภาพวัฏจักรชีวิตของสัตว์” ผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เล่มนี้จึงเป็นการรายงานผลการดำเนินงาน ดังที่กล่าวมาเพื่อรับการ คัดเลือกผลงานที่มีวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภทครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3

ขอขอบคุณ นางสาวกัญญา กำเหนิด ผู้อำนวยการโรงเรียนควนสุบรรณ ขอขอบคุณคณะครูและบุคลากร โรงเรียนควนสุบรรณ รวมไปถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์
ตำแหน่ง ครู
โรงเรียนควนสุบรรณ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	3
ขั้นตอนดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินงาน	8
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	12
ปัจจัยแห่งความสำเร็จ	14
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	15
บรรณานุกรม	16
ภาคผนวก	18



แบบรายงานผลงานที่มีวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน	การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ ADDIE Model ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ผู้เสนอผลงาน	นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์
ตำแหน่ง	ครู
สถานศึกษา	โรงเรียนควนสุบรรณ
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีนโยบาย “เรียนดี มีความสุข” เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) เรียนฟรี มีงานทำ ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง รวมทั้งมีระบบหรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ โดยผู้เรียน ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างความเสมอภาคทางการศึกษา ประกอบกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน มีนโยบายให้ปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ ทันสมัย และ การบริหารจัดการที่มี ประสิทธิภาพ ดังนั้น การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการบริหารจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการเรียนรู้ของ ผู้เรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เป็นแหล่งเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่นักเรียน ครูและ บุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครองและประชาชน สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ได้ทุกอย่างเท่าเทียมทั่วถึง และลดความเหลื่อมล้ำในสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน มีระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ ที่เป็นชุดโปรแกรมรวบรวมเนื้อหาใน 8 ประเภทเนื้อหา ได้แก่ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แอปพลิเคชัน วิดีทัศน์ เสียง ภาพ ข้อสอบ เทมเพลต และมัลติมีเดีย โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer) และเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา (Mobile Devices) สำหรับการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาบนอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์ที่หลากหลาย รวมทั้งได้มีการจัดทำโครงการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ซึ่งล้วนแต่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนทั้งสิ้น เพราะนอกจากจะให้ความรู้ด้านเนื้อหาวิชาที่เรียนแล้ว ยังส่งเสริมการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นสมรรถนะตามหลักสูตร



แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 และเป็นการเตรียมความพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้วิถีใหม่ (New Normal) ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และได้มีการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่อำนวยความสะดวกให้ครูสามารถนำสื่อดิจิทัลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆมาประกอบการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลายสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน (แสงสุรีย์ ทองขาวและคณะ, 2566, น.130-144) ดังนั้นครูจึงจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการกับการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม

ADDIE Model เป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบการสอนสื่อกิจกรรมการเรียนรู้ มีลำดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้น โดยเน้นที่การเก็บข้อมูลอย่างละเอียดเพื่อนำข้อมูลมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อให้นักเรียน โดยกระบวนการออกแบบสื่อของ ADDIE Model ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการกำหนดเป้าหมายความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมผู้เรียนที่ต้องการพัฒนา 2) การออกแบบ (Design) เป็นการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ การติดตามประเมินผลแผนการสอนว่าเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ 3) การพัฒนา (Development) เป็นการทดลองใช้สื่อที่เกิดจากการพัฒนา 4) การนำไปใช้ (Implementation) ดำเนินการตามกระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ และ 5) การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ (ณัฐธนา นาคะสันต์, 2553, น.98) ซึ่งแต่ละขั้นตอนเป็นแนวทางที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถนำไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เป็นที่ปรึกษาคอยชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนได้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เกิดเป็นความรู้จากประสบการณ์ โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) โดยมีครูเป็นผู้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553)

โรงเรียนควนสุบรรณเป็นโรงเรียนขนาดกลาง มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่พร้อมในการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนทุกคนได้รับการอบรมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center จากทางสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 ดังนั้นการเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center จึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการใช้ในประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครู เพราะมีสะดวกและรวดเร็วในการนำไปใช้อีก ทั้งระบบยังมีการตรวจสอบสื่อให้มีความถูกต้องด้านเนื้อหาสามารถเชื่อถือได้ ดังนั้นผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญและความจำเป็นในการนำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้วยการใช้เว็บไซต์ OBEC Content Center เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยออกแบบการเรียนรู้ผ่านใช้กระบวนการ Addie Model และนำสื่อจากระบบ OBEC Content Center มาประกอบการจัดการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนสุบรรณ



2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้หลักการของ ADDIE Model เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนสุบรรณ
- 2) เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ในการจัดการศึกษาในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)
- 3) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์

2.2 เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน

2.2.1 เชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 60
- 2) นักเรียนร้อยละ 70 สามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ การสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และสามารถเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ อยู่ในเกณฑ์ระดับ ดีขึ้นไป

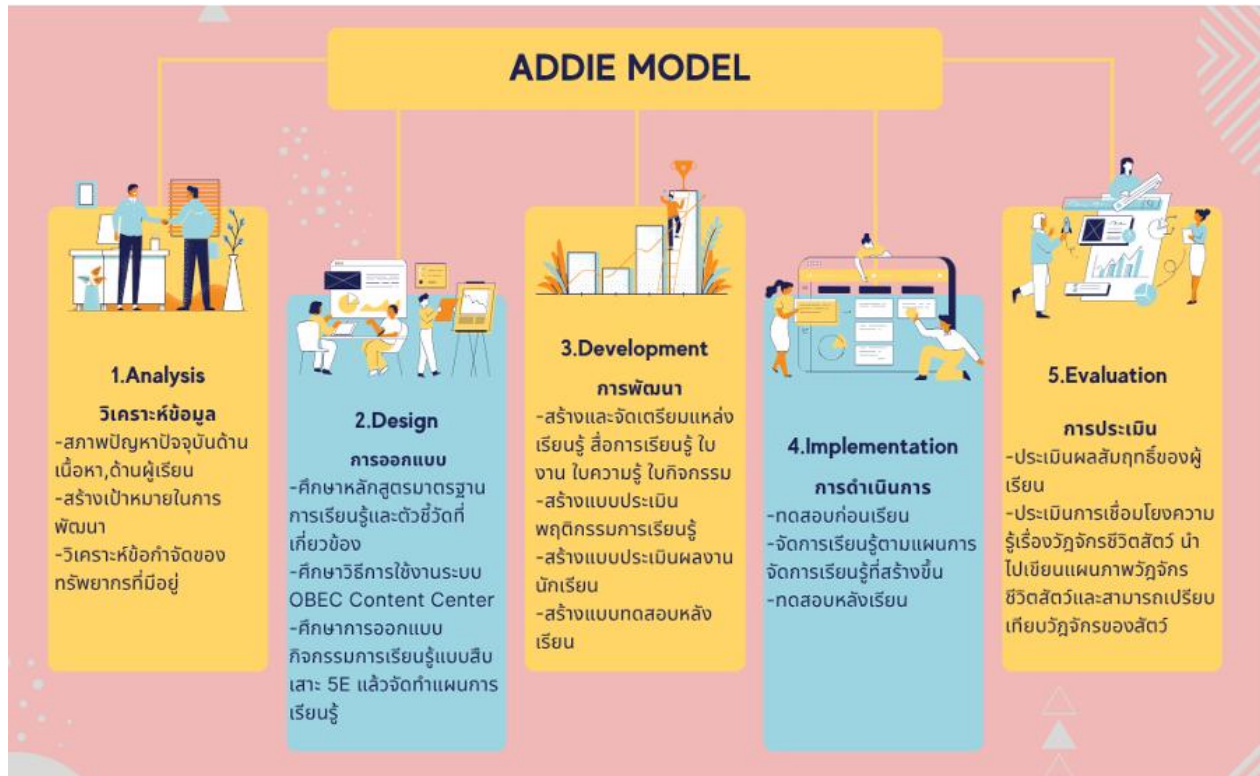
2.2.2 เชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนสุบรรณ มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกด้วยเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center
- 2) นักเรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาและค้นคว้าหาข้อมูล

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ Addie Model ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนได้ใช้หลักการของ ADDIE Model มาเป็นเครื่องมือในการออกแบบ ซึ่งมีกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้



ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ (Analysis)	1.1 สภาพปัจจุบัน : นักเรียนยังไม่เข้าใจขั้นตอนการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดตั้งแต่เกิดจนถึงโตและสืบพันธุ์ หมุนเวียนเป็นแบบรูปวงที่ และอาจส่งผลต่อความเข้าใจในเรื่องธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สัตว์ และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 1.2 ผู้เรียน : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สนใจการเรียนรู้แบบปฏิบัติด้วยตนเอง สามารถสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตได้ มีทักษะการใช้เว็บไซต์ และสนใจเรียนเมื่อครูนำเกมการศึกษามาใช้ในการสอน 1.3 เนื้อหา : หน่วยการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ตัวชี้วัด ว 1.2 ป.3/3 สร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิด ว 1.2 ป. 3/4 ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์ โดยไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง 1.4 เป้าหมาย : พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประยุกต์ใช้บทเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ นำไปสู่การสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้
--	---



ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design)	2.1 ศึกษาหลักสูตรและตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) เพื่อกำหนดแนวทางการดำเนิน กิจกรรมการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5 E's of Inquiry Based Learning) ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนได้นำเสนอไว้ใน ภาคผนวก แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก หน้า 19 2.2 ศึกษาวิธีการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ OBEC Content Center จากคู่มือ และสื่อวิดีโอจากเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อเพิ่มทักษะความรู้ และค้นหาสื่อความรู้เกี่ยวกับการ สอน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ 2.3 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และการสร้างแบบจำลองที่ บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์ เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ โดยจัดทำแผนการ จัดการเรียนรู้ในหน่วยวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแผนการ เรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการสอนเชิงรุก Active Learning โดยใช้สื่อการสอน ผ่าน OBEC Content Center และมีการวัดประเมินผล การวัดประเมินผล : ก่อน เรียน ระหว่าง เรียน หลังเรียน
ขั้นที่ 3 การพัฒนา (Development)	การจัดเตรียมเนื้อหาและสื่อการสอนและแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ประกอบการ สอน บทเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ดังนี้ 3.1 ด้านแหล่งเรียนรู้ : เตรียมความพร้อมของห้องเรียน/คอมพิวเตอร์/ อินเทอร์เน็ต / โทรศัพท์ 3.2 ด้านเนื้อหา : หน่วยการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ตามตัวชี้วัดวิชา วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ว 1.2 ป.3/3 , ว 1.2 ป. 3/4 3.3 ด้านสื่อการเรียนรู้ : จัดหาสื่อการเรียนรู้และสร้างสื่อการเรียนรู้ดังนี้ 1) วิดีโอการสอนเรื่องกบ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/138076 2) วิดีโอ เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/112302 3) หนังสือเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 จากระบบ OBEC Content https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/133132 4) เทมเพลต เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/167977 5) ใบความรู้ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ https://app.contentcenter.obec.go.th/detail/book/71241



	6) ใบงาน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/150175 7) ใบงานวิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรของชีวิตสัตว์ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/103745 8) ใบงานเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 การตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/96812 9) ใบกิจกรรมวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 เรื่องเขียนและเปรียบเทียบวัฏจักรของสัตว์ https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/96712 10) เกมทายชื่อสัตว์ในฟาร์ม https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/92550 11) แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน
ขั้นที่ 4 การดำเนินการ (Implement)	4.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Evaluation)	5.1 ประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนจากการทดสอบหลังเรียน 5.2 ประเมินการนำความรู้ที่ได้ไปสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และใบกิจกรรม

3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center





การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้สอนได้ออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5 E's of Inquiry-Based Learning : 5Es) ประกอบกับการใช้สื่อจากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน OBEC Content Center ซึ่งผู้สอนได้ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยวัฏจักรชีวิตของสัตว์ จำนวน 3 ชั่วโมง โดยมีการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดสาระสำคัญ สมรรถนะการเรียนรู้และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) โดยผู้สอนได้นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ในภาคผนวก แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (หน้า 19)

3.3 ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์และการสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์ เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ โดยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นแผนการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการสอนเชิงรุก Active Learning โดยใช้สื่อการสอนผ่าน OBEC Content Center

ด้านเนื้อหา : หน่วยการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ตามตัวชี้วัดวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ว 1.2 ป.3/3 , ว 1.2 ป. 3/4

ด้านสื่อการเรียนรู้ : จัดหาสื่อการเรียนรู้และสร้างสื่อการเรียนรู้ดังนี้

- 1) วิดีโอการสอนเรื่องกบ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/138076>
- 2) วิดีโอ เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/112302>
- 3) หนังสือเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 จากระบบ OBEC Content <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/133132>
- 4) เทมเพลต เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/167977>
- 5) ใบความรู้ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ <https://app.contentcenter.obec.go.th/detail/book/71241>
- 6) ใบงาน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/150175>
- 7) ใบงานวิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรของชีวิตสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/103745>
- 8) ใบงานเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 การตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/96812>
- 9) ใบกิจกรรมวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 เรื่องเขียนและเปรียบเทียบวัฏจักรของสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/96712>
- 10) เกมทายชื่อสัตว์ในฟาร์ม <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/92550>



4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

ข้าพเจ้าได้การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ Addie Mode ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนและความสามารถในการสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ปรากฏดังวัตถุประสงค์ ต่อไปนี้ ซึ่งปรากฏผลการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1) เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้หลักการของ ADDIE Model เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนสุบรรณ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ที่ออกแบบโดยใช้หลักการของ ADDIE Model ซึ่งได้ออกแบบการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5Es) สามารถนำไปจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้จริงและนักเรียนให้ความสนใจ ใฝ่รู้และมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมในทุกขั้นตอน

2) เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center ในการจัดการศึกษาในรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) พบว่า ในการนำสื่อการเรียนรู้ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน ทั้งสื่อวีดิโอ รูปภาพ สื่อเกมการศึกษาและการสอนให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง จากระบบ OBEC Content Center นั้น นักเรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากขึ้นและมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสืบค้นข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ได้ทุกที่ ทุกเวลา

3) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์และสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ โดยมีกลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 31 คน ได้ผลการดำเนินการตามตารางนี้

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย	ผลที่ได้	สรุปผล
1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 60	ร้อยละ 70	ร้อยละ 93.55	สูงกว่าเป้าหมาย
2. นักเรียนสามารถสร้างแบบจำลอง ที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ ผ่านเกณฑ์ในระดับ ดี ขึ้นไป	ร้อยละ 70	ร้อยละ 80.64	สูงกว่าเป้าหมาย



ซึ่งสามารถอธิบายได้จากผลของการศึกษาดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	$\bar{D}$ (ผลต่างคะแนน)	สรุปผลการประเมินผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60
1	5	10	5	ผ่านเกณฑ์
2	4	10	6	ผ่านเกณฑ์
3	3	7	4	ผ่านเกณฑ์
4	2	8	6	ผ่านเกณฑ์
5	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
6	5	8	3	ผ่านเกณฑ์
7	4	7	3	ผ่านเกณฑ์
8	4	9	5	ผ่านเกณฑ์
9	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
10	4	7	3	ผ่านเกณฑ์
11	3	7	4	ผ่านเกณฑ์
12	4	8	4	ผ่านเกณฑ์
13	5	10	5	ผ่านเกณฑ์
14	3	8	5	ผ่านเกณฑ์
15	5	8	3	ผ่านเกณฑ์
16	4	7	3	ผ่านเกณฑ์
17	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
18	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
19	4	7	3	ผ่านเกณฑ์
20	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
21	5	8	3	ผ่านเกณฑ์
22	3	7	4	ผ่านเกณฑ์
23	6	10	4	ผ่านเกณฑ์
24	3	7	4	ผ่านเกณฑ์



เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	$\bar{D}$ (ผลต่าง คะแนน)	สรุปผลการ ประเมิน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60
25	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
26	1	3	2	ไม่ผ่านเกณฑ์
27	5	8	3	ผ่านเกณฑ์
28	5	10	5	ผ่านเกณฑ์
29	4	8	4	ผ่านเกณฑ์
30	1	2	1	ไม่ผ่านเกณฑ์
31	5	9	4	ผ่านเกณฑ์
รวมผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 ของนักเรียนทั้งหมด				

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ หลังเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 60 จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 93.55 ของนักเรียนทั้งหมด ซึ่งสูงกว่า เป้าหมายที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2 แสดงผลนักเรียนสามารถสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ผ่านเกณฑ์ในระดับดีขึ้น

จำนวนนักเรียน ประถมศึกษาปีที่ 3	ผลการประเมิน				ระดับ ดี ขึ้นไปเป็น คิดเป็นร้อยละ
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	
31	19	6	6	-	80.64

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนสามารถสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และ เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ ผ่านในเกณฑ์ ระดับ ดี ขึ้นไป ร้อยละ 80.64 ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ ADDIE Model ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนควนสุบรรณ ส่งผลให้เกิดประโยชน์กับนักเรียน ครู โรงเรียนและชุมชน ดังนี้

1) ด้านผู้เรียน ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน ใฝ่รู้ใฝ่เรียนมากขึ้น เกิดความมุ่งมั่นในการทำงานให้สำเร็จ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการค้นหาความรู้และสามารถ

พุดนำเสนอผลงานของตนเองให้เพื่อนในชั้นเรียนและนักเรียนสามารถสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้



2) ด้านครู ครูได้พัฒนาทักษะในการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อเทคโนโลยีที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ สามารถเผยแพร่แบบอย่างที่ดีให้แก่เพื่อนครูได้นำวิธีการและแนวทางปฏิบัติกิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนของตนได้ผ่านการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)



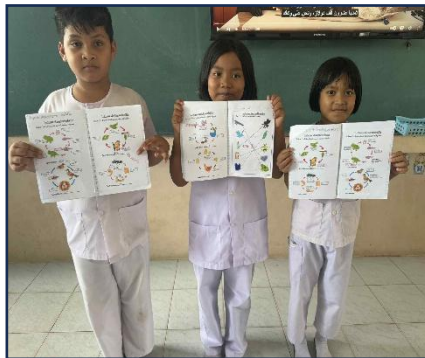
3) ด้านโรงเรียน โรงเรียนมีกิจกรรมที่สามารถบูรณาการการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนการสอน โดยมีการสร้างห้องเรียนออนไลน์ ผลิตสื่อออนไลน์ที่มีคุณภาพ น่าสนใจและเผยแพร่ผลการจัดกิจกรรมแก่ผู้ปกครอง ได้รับทราบ จนได้รับการยอมรับ ยกย่อง ชมเชยจากผู้ปกครอง ชุมชน ทำให้ได้รับความร่วมมือจากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายเป็นอย่างดี

๔) ด้านชุมชน ผู้ปกครองเกิดเจตคติที่ดีต่อครูผู้สอนและโรงเรียน เกิดความไว้วางใจในการจัดการเรียน การสอนของครูและระบบการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ในการดำเนินงานพัฒนาบุคลากรให้มีคุณภาพสามารถพัฒนาผู้เรียนให้พัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพของตน ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีแก่โรงเรียน



5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 หลักการที่ได้เรียนรู้ : การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียนครั้งนี้ประสบผลสำเร็จได้เนื่องจากในการดำเนินงานออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ข้าพเจ้าได้ใช้กระบวนการ ADDIE Model เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เนื่องจากเป็นหลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ โดยจากการวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้และการประเมินผล ซึ่งหากเก็บข้อมูลและวิเคราะห์อย่างละเอียดจะสามารถนำข้อมูลนั้นมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ครอบคลุมกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะช่วยให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และการจัดกิจกรรมการสอนเชิงรุก Active Learning ทำให้เกิดประสบการณ์กับผู้เรียน เพราะได้ลงมือปฏิบัติจริง นำมาสู่การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งหากมีการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านการนำเสนองานในรูปแบบต่างๆ จะช่วยสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียนให้กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก จุดประกายความคิดจนสามารถพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพของนักเรียน





แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภทครูผู้ใช้อสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC CONTENT CENTER

5.2 สิ่งที่ได้รับและประสบการณ์จากการใช้สื่อ : การนำสื่อจากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ช่วยให้ข้าพเจ้าสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ได้หลากหลาย และช่วยลดระยะเวลาในการจัดทำสื่อ และข้าพเจ้าได้แนะนำให้นักเรียนเข้าถึงวิธีการใช้ระบบ OBEC Content Center ในการสืบค้นข้อมูลในบทเรียน เพราะเป็นแหล่งข้อมูลที่ผ่านการตรวจสอบแล้วว่ามีที่น่าเชื่อถือเหมาะแก่การสืบค้นข้อมูลของนักเรียน

หน้าหลัก คลังเนื้อหา ▾ เกี่ยวกับ

ค้นหา...

เข้าสู่ระบบ สมัครสมาชิก

หนังสือ

วฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 110 ดาวโหลด : 19

[เข้าสู่ระบบ](#) [แชร์](#)

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	เรณู นาคเล็ก
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรสาคร
หมวดหมู่	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, ประถมศึกษาปีที่ 3
Tag	วฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3



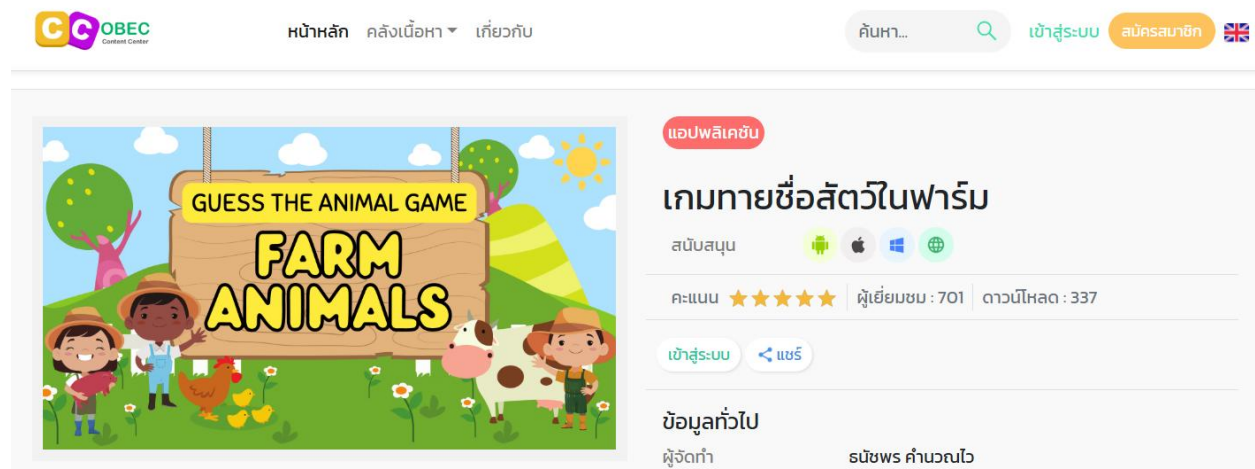
5.3 ข้อเสนอแนะในการนำสื่อไปประยุกต์ใช้ : ครูผู้สอนจะต้องเลือกใช้สื่อที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยและธรรมชาติในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้สื่อวีดีโอและเกมเพลตเข้ามาช่วยสร้างความสนใจให้กับนักเรียน ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยเลือกสื่อที่มีสีสันสวยงาม มีรูปภาพประกอบข้อความไม่เยอะเกินไป ประกอบกับการทบทวนความรู้ของนักเรียนด้วยการแข่งขันตอบคำถามโดยใช้เกม ทายชื่อสัตว์ในฟาร์ม ซึ่งมาจากระบบ OBEC Content Center และดำเนินการวัด



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภทครูใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC CONTENT CENTER

ประเมินผลนักเรียนผ่านเว็บไซต์ Quizizz เพื่อสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการทำแบบทดสอบหลังเรียน ในรูปแบบการแข่งขันที่มีความท้าทายและน่าสนใจ ให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายในการทำกิจกรรม



5.4 แนวทางการพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น : การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับระยะเวลา และธรรมชาติของวิชาแต่ละวิชา เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมบรรลุได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยครูผู้สอนจะต้องวิเคราะห์นักเรียนว่ามีปัญหาเรื่องอะไรและมีความสนใจด้านใดในการเรียนรู้จึงนำสิ่งที่นักเรียนชอบมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน โดยเฉพาะการใช้สื่อดิจิทัลมาประกอบจะช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

6. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

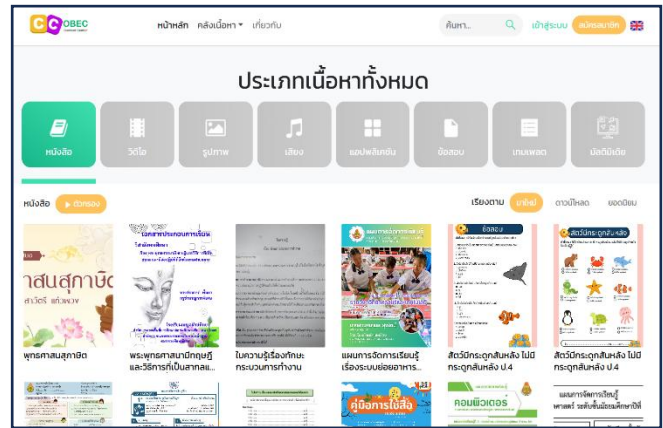
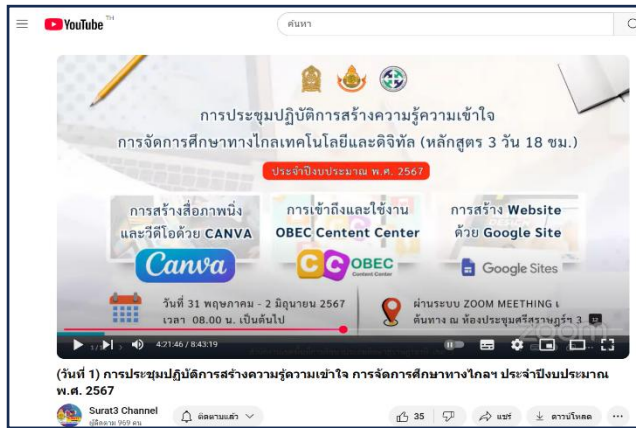
6.1 ปัจจัยที่มีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม คือ การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่อการจัดการเรียนรู้จากผู้อำนวยการโรงเรียนคุณสุพรรณและคณะครูที่ให้คำแนะนำและให้กำลังใจ และการร่วมมือร่วมใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ ทำให้การดำเนินงานสำเร็จตามวัตถุประสงค์และมีประสิทธิภาพ อีกทั้งกลุ่มนิเทศติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 ที่สนับสนุนพัฒนาครูให้มีส่วนร่วมในระบบ OBEC Content Center

6.2 วิธีการที่ใช้ให้ผลงาน/นวัตกรรมประสบความสำเร็จ คือ มุ่งมั่นในการช่วยเหลือและแก้ปัญหา ให้กับนักเรียน อีกทั้งการหมั่นพัฒนาตนเองอย่างเป็นระบบ รอบด้าน ทั้งการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การเข้ารับการอบรม เพื่อให้มีความรู้ความสามารถและทักษะต่างๆ สำหรับนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาคุณภาพนักเรียน



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภทครูผู้ใช้อีทีโอเทคโนโลยีระบบ OBEC CONTENT CENTER

6.3 ระบุร่องรอยหลักฐานที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ



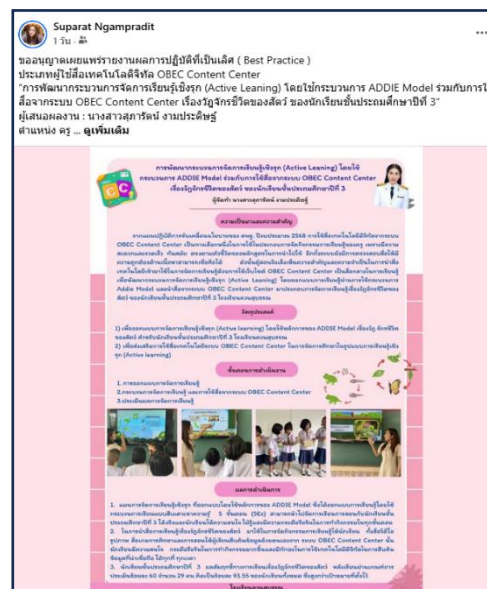
ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการการใช้งานระบบ OBEC Content Center

สมัครใช้งานในระบบเพื่อดาวน์โหลดสื่อการเรียนรู้ และเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้น

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่การใช้สื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center/การได้รับการยอมรับ

ข้าพเจ้ามีการเผยแพร่สื่อการสอน/ใบงาน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และมีมีการเผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์โดยกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ 5Es ผ่านทาง เฟสบุ๊ก เพจครูวิทยาศาสตร์ และ เฟสบุ๊กส่วนตัวชื่อ Suparat Ngampradit





7.2 รางวัลที่ได้รับจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระหว่างปีการศึกษา 2566 – 2568



ผลงานระดับคุณภาพ ดี
กิจกรรมคัดเลือก Best Practice การจัดการ
ศึกษาทางไกลและเทคโนโลยีดิจิทัล
ปีงบประมาณ พ.ศ.2566
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
สุราษฎร์ธานี เขต 3



ผ่านการประชุมปฏิบัติการตามหลักสูตร การใช้
งาน Application Canva แพลตฟอร์ม OBEC
Content Center , การสร้าง Web Site ด้วย
Google Site ในการจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยี
ดิจิทัล ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
สุราษฎร์ธานี เขต 3



เข้าร่วมการประชุมปฏิบัติการตามหลักสูตร การใช้
งาน Application Canva แพลตฟอร์ม OBEC
Content Center , การสร้าง Web Site ด้วย
Google Site ในการจัดการศึกษาด้วยเทคโนโลยี
ดิจิทัล ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567 สำนักงาน
เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
สุราษฎร์ธานี เขต 3



8. บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). Active Learning.ข่าวสารวิชาการคณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำเดือนพฤศจิกายน 2553.
- ณัฐนา นาคะสันต์. (2553). การพัฒนารูปแบบการนำทางและลักษณะตัวนำทางสำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ:มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิมล มธุรส. (2564). การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค New Normal covid-19. วารสารรัชต์ภาคย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 15(40) : 33-42.
- แสงสุรีย์ ทองขาวและคณะ. (2566). บทบาทครูไทยกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการศึกษา.วารสารพุทธสังคมวิทยาปริทรรศน.8(2):130-144
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2560). การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มวิทยาศาสตร์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- สื่อจากระบบ OBECContent Center ที่นำมาใช้
 - ภาพกิจกรรม



แผนการจัดการเรียนรู้
 โรงเรียนควนสุบรรณ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
รายวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รหัสวิชา ว 13101	ภาคเรียนที่ 1/2568
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์	เวลา 3 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์	โรงเรียนควนสุบรรณ

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ว 1.2 เข้าใจสมบัติของสิ่งมีชีวิต หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต การลำเลียงสารเข้าและออกจากเซลล์ ความสัมพันธ์ของโครงสร้างและหน้าที่ของระบบต่าง ๆ ของสัตว์และมนุษย์ที่ทำงานสัมพันธ์กัน ความสัมพันธ์ของโครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะต่าง ๆ ของพืชที่ทำงานสัมพันธ์กันรวมทั้งนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

ตัวชี้วัด
 ว 1.2 ป. 3/3 สร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิด

ว 1.2 ป. 3/4 ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์ โดยไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง

2. สาระสำคัญ

เมื่อสัตว์เจริญเติบโตเป็นตัวเต็มวัยจะสืบพันธุ์และมีลูก เมื่อลูกเจริญเติบโตเป็นตัวเต็มวัยก็จะสืบพันธุ์และมีลูกต่อไปได้อีก หมุนเวียนต่อเนื่องเป็นวัฏจักร ซึ่งวัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดมีรูปแบบการเปลี่ยนแปลงรูปร่างลักษณะขณะเจริญเติบโตที่อาจเหมือนหรือแตกต่างกัน

สัตว์แต่ละชนิดจะมีวัฏจักรชีวิตที่เฉพาะแตกต่างกัน สัตว์มีประโยชน์ต่อมนุษย์หลายด้าน ดังนั้นเราไม่ควรทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลงไป

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

- 1) บรรยายวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข (K)
- 2) เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข (K)
- 3) อธิบายแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง (K)
- 4) เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง (K)



ด้านทักษะ / กระบวนการ (Process)

- 1) สร้างแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข (P)
- 2) นำเสนอเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลงได้ (P)

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

- 1.ใฝ่เรียนรู้
- 2.มุ่งมั่นในการทำงาน
- 3.ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

4.สาระการเรียนรู้

วัฏจักรชีวิตของสัตว์ คือ ลำดับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสัตว์แต่ละชนิดตั้งแต่เกิดจนตาย ซึ่งรวมถึงการเจริญเติบโต การสืบพันธุ์ และการตาย โดยสัตว์แต่ละชนิดจะมีวัฏจักรชีวิตที่แตกต่างกันไป แต่โดยรวมแล้วจะมีการสืบพันธุ์และมีลูกหลานหมุนเวียนต่อเนื่องเป็นวัฏจักร

วัฏจักรของสัตว์ที่ออกลูกเป็นไข่

สัตว์ตัวเมียออกไข่ ตัวอ่อนจะฟักออกจากไข่ แล้วเจริญเติบโตเป็นตัวเต็มวัย สัตว์กลุ่มนี้แบ่งวัฏจักรชีวิตออกเป็น 2 แบบ ดังนี้

- 1.1 สัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มีวัฏจักรชีวิต 3 ระยะ (ไข่ -> ตัวอ่อน -> ตัวเต็มวัย)

กลุ่มที่ 1 เมื่อตัวอ่อนฟักออกจากไข่แล้ว จะมีลักษณะคล้ายพ่อแม่เพียงแต่ขนาดเล็กกว่า เช่น ไก่ จิ้งจก งู ปลา ตั๊กแตน แมลงสาบ

กลุ่มที่ 2 เมื่อตัวอ่อนฟักออกจากไข่แล้ว ตัวอ่อนมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างจนถึงตัวเต็มวัยจึงจะมีลักษณะเหมือนพ่อแม่ เช่น กบ

- 1.2 สัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มีวัฏจักรชีวิต 4 ระยะ (ไข่ -> ตัวอ่อน -> ดักแด้ -> ตัวเต็มวัย) เช่น ผีเสื้อ แมลงวัน มด เต่าทอง ยุง ตัวงูวาว หิ่งห้อย สัตว์กลุ่มนี้เมื่อฟักออกจากไข่แล้ว ตัวอ่อนจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง จนเมื่อถึงตัวเต็มวัยจะมีลักษณะเหมือนพ่อแม่

วัฏจักรของสัตว์ที่ออกลูกเป็นตัว

วัฏจักรชีวิตของสัตว์ที่ออกลูกเป็นตัว (Viviparous animals) โดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ระยะหลักคือ ระยะตัวอ่อน (embryo) และระยะตัวเต็มวัย (adult) หลังจากผสมพันธุ์ ตัวอ่อนจะพัฒนาภายในตัวแม่ และเมื่อถึงเวลาคลอด ลูกสัตว์ที่เกิดมาจะมีลักษณะคล้ายพ่อแม่ แต่มีขนาดเล็กกว่า อวัยวะต่างๆ ยังไม่เจริญเต็มที่ ตัวอ่อนจะพัฒนาต่อภายในตัวแม่ จนกระทั่งคลอดออกมาเป็นตัว

5.สมรรถนะสำคัญ

- 1.ความสามารถในการสื่อสาร
- 2.ความสามารถในการคิด
- 3.ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4.ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- 5.ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี



6.กิจกรรมการเรียนรู้

วิธีการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (5Es)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

1) ครูกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมทั้งครูตรวจสอบความรู้เดิมเกี่ยวกับวัฏจักรชีวิตของสัตว์ โดยนำรูปหนอนชนิดหนึ่งมาให้ให้นักเรียนสังเกตแล้วใช้คำถามดังนี้

1.1 รูปนี้เป็นสิ่งมีชีวิตชนิดใด (นักเรียนตอบตามความคิด เช่น สัตว์ หนอน หนอนผีเสื้อ หนอน แมลงวัน)



1.2 หนอนเกิดมาได้อย่างไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ เช่น เกิดมาจากไข่)

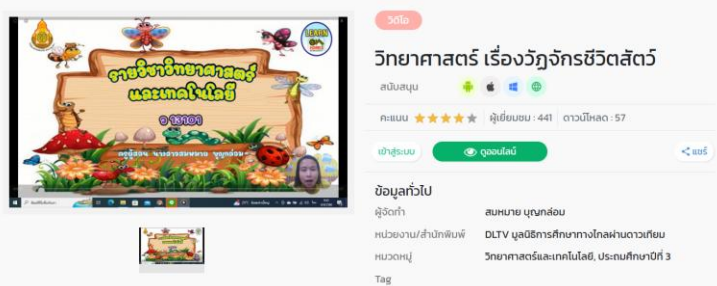
1.3 หนอนมีการเจริญเติบโตหรือไม่ ถ้ามี ขณะที่ หนอนเจริญเติบโตจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ เช่น มีการเจริญเติบโตโดยหนอนจะเจริญเติบโตเป็นผีเสื้อ)

1.4 นักเรียนคิดว่าหนอนมีวัฏจักรชีวิตหรือไม่อย่างไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ เช่น มีวัฏจักร) ชีวิตหนอนเริ่มฟักออกมาจากไข่กลายเป็นหนอนหนอนกลายเป็นดักแด้ และเจริญเติบโตเป็นผีเสื้อต่อไป) โดยครูจดคำตอบของนักเรียนเพื่อใช้อภิปรายหลังจากทำกิจกรรม

2) ครูเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม โดยใช้คำถามว่าวัฏจักรชีวิตของสัตว์คืออะไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจซึ่งควรเชื่อมโยงความรู้มาจากวัฏจักรชีวิตของพืชที่นักเรียนเคยเรียนผ่านมาแล้ว วัฏจักรชีวิตของสัตว์ เป็นการเปลี่ยนแปลงขณะเจริญเติบโตของสัตว์ที่มีการหมุนเวียนเป็นแบบรูปวงที่ซ้ำเดิมอย่างต่อเนื่อง)

ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration)

1) ครูเปิดวิดีโอเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ โดยใช้สื่อจากระบบ OBEC Content center [วิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์](#) และแจกใบความรู้ให้นักเรียนศึกษา



2) ครูแจกใบงานเรื่อง “ใบงาน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ (กบ)” ให้นักเรียนเขียนวัฏจักรชีวิตสัตว์และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของสัตว์ในแต่ละระยะ

ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

1) เมื่อทำใบงานเสร็จครูสุ่มตัวแทนนักเรียน 3 - 4 คน ออกมานำเสนอผลการเขียนวัฏจักรชีวิตของสัตว์ (กบ) ว่าสามารถแบ่งออกเป็นกี่ระยะ แต่ละระยะในวัฏจักรชีวิตของกบมีลักษณะอย่างไร (แนวคำตอบ กบมี 4 ระยะ คือ



ระยะกบตัวโตเต็มวัย -ระยะไข่-ระยะลูกกบ) (ความแตกต่างของแต่ละระยะคือ ระยะที่ 1: ไข่ (1-3 สัปดาห์ กบจะวางไข่จำนวนมากเป็นกลุ่มในน้ำตื้น ๆ ระยะที่ 2: ลูกอ๊อด (7-10 สัปดาห์) ไข่กบจะฟักออกมาเป็น ลูกอ๊อด ซึ่งมีรูปร่างโดยทั่วไปคล้ายปลา ไม่มีขา มีหาง มีปาก หายใจด้วยเหงือก ส่วนหัวมีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับ ส่วนอื่น ๆ ระยะที่ 3: ลูกกบหรือลูกอ๊อดวัยแก่ (10-12 สัปดาห์) รูปร่างของลูกอ๊อดจะเริ่มเปลี่ยนไปคล้ายกบมากขึ้น มีขาออกออกมา โดยเริ่มจากขาหลัง ตามมาด้วยขาหน้า หางจะหายไป และผิวหนังจะมาแทนที่เหงือกที่มีในตอนแรก พร้อมกับมีการพัฒนาปอดและแก้วหูอีกด้วยระยะที่ 4: ตัวเต็มวัยกบตัวเต็มวัยจะหายใจทางปอดและ ผิวหนัง และไม่มีหางอีกต่อไปใช้ชีวิตได้ทั้งบนบกและในน้ำ)

2) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ (คือการเจริญเติบโตของ สัตว์ที่เจริญเติบโตต่อเนื่องกันมาอย่างเป็นระเบียบ การเจริญเติบโตของสัตว์บางชนิดจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่าง มากในการเจริญเติบโต เช่น กบ ตอนแรกมาจากแม่ครั้งแรกจะเป็นไข่ หลังจากนั้นจะเปลี่ยนจากไข่กลายเป็น ลูกอ๊อด เมื่อโตขึ้นมาอีกหน่อยหางจะหดลง แล้วขึ้นมาหากินบนบกจนกลายเป็นกบ)

ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration)

1) ครูเชื่อมโยงความรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ไปสู่การสร้างแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ และแมวสุนัข ตามการออกแบบของตนเอง และเลือกใช้อุปกรณ์ตามต้องการ โดยครูให้ความช่วยเหลือในการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ และคำแนะนำในการทำ

2) นักเรียนสืบค้นข้อมูลผ่านหนังสือเรียน แล้วอภิปรายร่วมกันจนได้ข้อสรุปว่าวัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation)

- ครูประเมินหลังเรียนโดยให้นักเรียนตอบคำถามจากเกม เรื่อง วัฏจักรชีวิตสัตว์ [วัฏจักรชีวิตของสัตว์ - เกมตอบคำถาม](#)



- ครูประเมินจากการเขียนวัฏจักรชีวิตของสัตว์
- ครูประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

1. ครูทบทวนความรู้ที่เรียนมาแล้วเกี่ยวกับวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ และไหม โดยนำบัตรภาพระยะต่าง ๆ ของวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ และไหมมาให้ นักเรียนสังเกต แล้วใช้คำถามดังนี้



- 1.1 ลำดับการเจริญเติบโตของวัฏจักรชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างไร (มนุษย์ในวัยแรกเกิดเจริญเติบโตขึ้นเป็นมนุษย์ตัวเต็มวัยที่สามารถสืบพันธุ์และมีลูกเป็นมนุษย์ในวัยแรกเกิดได้)
- 1.2 ลำดับการเจริญเติบโตของวัฏจักรไก่เป็นอย่างไร (ไก่ตัวเต็มวัยเมื่อสืบพันธุ์ก็จะออกไป ไก่ในไข่จะมีตัวอ่อนเจริญเติบโตอยู่ เมื่อตัวอ่อนมีร่างกายสมบูรณ์ก็จะฟักออกจากไข่เป็นลูกเจี๊ยบ และเจริญเติบโตขึ้นเป็นไก่ ตัวเต็มวัย)
- 1.3 ลำดับการเจริญเติบโตของวัฏจักรไหมเป็นอย่างไร (ผีเสื้อไหมตัวเต็มวัยเมื่อสืบพันธุ์ก็จะออกไปนอนจะฟักออกมาจากไข่ แล้วเจริญเติบโตไปเป็นดักแด้ จากนั้นดักแด้เจริญเติบโตเป็นผีเสื้อไหมตัวเต็มวัย)
2. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม โดยใช้คำถามว่าแบบจำลองวัฏจักรชีวิตที่นักเรียนสร้างเป็นอย่างไร (นักเรียน ตอบตามการสร้างแบบจำลองของกลุ่มตนเอง)

ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration)

- 1) นักเรียนสืบค้นข้อมูลวัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่างๆ จากระบบ OBEC Content Center จากนั้นจึงแจกใบความรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่างๆให้นักเรียนศึกษา
- 2) ครูอธิบายเพิ่มเติมในการเขียนวัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่างๆและอธิบายความเหมือนและความต่างของสัตว์แต่ละชนิด ให้นักเรียนทดลองหาข้อมูลของตนเอง
- 3) ครูและนักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมือนและความแตกต่างของวัฏจักรชีวิตของ สัตว์แต่ละชนิด (แนวคำตอบ วัฏจักรของสัตว์ที่ออกลูกเป็นไข่ สัตว์ตัวเมียออกไข่ ตัวอ่อนจะฟักออกจากไข่ แล้ว เจริญเติบโตเป็นตัวเต็มวัย สัตว์กลุ่มนี้แบ่งวัฏจักรชีวิตออกเป็น 2 แบบ ดังนี้
 - 1.1 สัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มีวัฏจักรชีวิต 3 ระยะ (ไข่ -> ตัวอ่อน -> ตัวเต็มวัย)
 - 1.2 สัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มีวัฏจักรชีวิต 4 ระยะ (ไข่ -> ตัวอ่อน -> ดักแด้ -> ตัวเต็มวัย) วัฏจักรชีวิตของสัตว์ที่ออกลูกเป็นตัว (Viviparous animals) โดยทั่วไปจะประกอบด้วย 2 ระยะหลักคือ ระยะตัวอ่อน (embryo) และระยะตัวเต็มวัย (adult) หลังจากผสมพันธุ์ ตัวอ่อนจะพัฒนาภายในตัวแม่ และเมื่อถึงเวลาคลอด ลูกสัตว์ที่เกิดมาจะมีลักษณะคล้ายพ่อแม่ แต่มีขนาดเล็กกว่า อวัยวะต่างๆ ยังไม่เจริญเต็มที่ ตัวอ่อนจะพัฒนาต่อภายในตัวแม่จนกระทั่งคลอดออกมาเป็นตัว
- 4) นักเรียนทำใบงานเรื่อง “ใบงานเรื่องการเขียนวัฏจักรเปรียบเทียบชีวิตสัตว์ ป.3” โดยวิเคราะห์การวัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดและอธิบายความเหมือนและแตกต่างของสัตว์

ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation)

- 1) นักเรียนแต่ละคนออกมานำเสนอ การเขียนวัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดและอธิบายความเหมือนและแตกต่างสัตว์ครูชี้แจงการนำเสนอ และระหว่างที่เพื่อนนำเสนอให้นักเรียนกลุ่มอื่นตั้งใจฟังและสังเกตการนำเสนอแบบจำลอง ดังนี้ ความถูกต้องในการจัดลำดับระยะต่าง ๆ ของวัฏจักรชีวิต ความถูกต้องทิศทางของลูกศรที่แสดงการเจริญเติบโตในวัฏจักรชีวิต
- 2) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาเรื่องการเขียนเปรียบเทียบวัฏจักรของสัตว์แต่ละชนิดและยกตัวอย่างความเหมือนและความแตกต่างของสัตว์แต่ละชนิด (วัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร (สัตว์แต่ละชนิดจะมีวัฏจักรชีวิตที่เฉพาะเจาะจงแตกต่างกัน โดยสัตว์บางชนิดจะมีการ



เปลี่ยนแปลงรูปร่างลักษณะขณะเจริญเติบโต เช่น ไหม ดักแด้ ส่วนสัตว์บางชนิดจะไม่มีเปลี่ยนแปลงรูปร่างลักษณะ ขณะเจริญเติบโต แต่มีการเปลี่ยนแปลงขนาดเช่น สุนัข ปลา)

ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration)

ครูเชื่อมโยงความรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์หลังจากตรวจสอบความเข้าใจการทำกิจกรรมว่า ขณะนักเรียนทำกิจกรรมนักเรียนต้องวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงรูปร่างลักษณะขณะเจริญเติบโตของสัตว์จากระยะหนึ่งไปยังอีก ระยะหนึ่งว่ามีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างหรือไม่

ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation)

ครูประเมินจากการตอบคำถามในใบงาน

- ครูประเมินจากการนำเสนอผลงาน ใบงานเรื่องการเขียนวัฏจักรเปรียบเทียบชีวิตสัตว์ ป.3
- ครูประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

1) ครูทบทวนบทเรียน การเขียนเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดและยกตัวอย่างความเหมือนและความแตกต่างของสัตว์แต่ละชนิด วัฏจักรชีวิตของสัตว์แต่ละชนิดเหมือนและแตกต่างกันอย่างไร (สัตว์แต่ละชนิดจะมีวัฏจักรชีวิตที่เฉพาะเจาะจงแตกต่างกัน โดยสัตว์บางชนิดจะมีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างลักษณะขณะเจริญเติบโต เช่น ไหม ดักแด้ ส่วนสัตว์บางชนิดจะไม่มีเปลี่ยนแปลงรูปร่างลักษณะขณะเจริญเติบโต แต่มีการเปลี่ยนแปลงขนาดเช่น สุนัข ปลา)

2) ครูให้เปิดเทมเพลต เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ จากสื่อ OBEC Content Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/133132>



3) ให้นักเรียนดูเทมเพลตวัฏจักรชีวิตของสัตว์จบให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม

- รูปนี้อยู่ในวัฏจักรชีวิตของสัตว์ชนิดใด (นักเรียนตอบตามที่สังเกต เช่น ไก่)



- รูปนี้อยู่ในระยะใดของวัฏจักรชีวิตของสัตว์ดังกล่าว (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ เช่น ไข่ไก่)



- ถ้านำสัตว์ในระยะนี้มาใช้ประโยชน์เรื่อย ๆ โดยไม่มีการเลี้ยงขึ้นมาทดแทนจะส่งผลต่อวัฏจักรชีวิตของสัตว์ดังกล่าวอย่างไร (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ เช่น ส่งผลให้ระยะนี้มีจำนวนน้อยลงเรื่อย ๆ จนอาจทำให้สัตว์ชนิดนั้นสูญพันธุ์ได้)
ขั้นที่ 2 สำรวจและค้นหา (Exploration) 1) นักเรียนอ่านบทความเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ จากหนังสือเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (สสร.) 2) ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม โดยแบ่งนักเรียนกลุ่มละ 3-4 คน ทำกิจกรรม การตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์ โดยแต่ละกลุ่มดูภาพและกาเครื่องหมายถูกหรือผิดหน้ารูปภาพที่ไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง
ขั้นที่ 3 อธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) 1) นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ แนวทางการตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์โดยไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลงหน้าชั้นเรียน และนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ 2) นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้จากการศึกษาเรื่องแนวทางการตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์โดยไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง (ทางการตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์และพยายามอนุรักษ์สัตว์ไม่ให้สูญพันธุ์หรือลดจำนวนลง โดยไม่ทำลายวัฏจักรชีวิตของสัตว์ การดำเนินการนี้รวมถึงการไม่ล่าสัตว์หรือจับสัตว์น้ำในช่วงฤดูผสมพันธุ์หรือวางไข่ การไม่ทำลายป่าที่เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ และการลดมลพิษที่อาจส่งผลกระทบต่อสัตว์และวัฏจักรชีวิตของพวกมัน)
ขั้นที่ 4 ขยายความรู้ (Elaboration) ครูเชื่อมโยงความรู้เรื่องแนวทางการตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์โดยไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง แนวทางการอนุรักษ์สัตว์และวัฏจักรชีวิตของสัตว์มีดังนี้: • ไม่ล่าสัตว์หรือจับสัตว์น้ำในฤดูผสมพันธุ์หรือวางไข่: การกระทำเช่นนี้จะช่วยให้สัตว์สามารถขยายพันธุ์และดำรงเผ่าพันธุ์ต่อไปได้ • ไม่ทำลายป่าและแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์: ป่าไม้และแหล่งน้ำเป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์หลายชนิด หากเราทำลายแหล่งที่อยู่อาศัยเหล่านี้ สัตว์ก็จะสูญเสียที่อยู่อาศัยและอาจสูญพันธุ์ได้ • หลีกเลี่ยงการทิ้งขยะหรือฝังขยะอันตรายลงดิน: ขยะและสารพิษสามารถปนเปื้อนในดินและแหล่ง น้ำ ทำให้สัตว์ได้รับอันตรายและส่งผลกระทบต่อวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้ • หลีกเลี่ยงการทำให้เกิดมลพิษทางอากาศและทางน้ำ: มลพิษทางอากาศและทางน้ำสามารถทำลายสุขภาพของสัตว์และส่งผลกระทบต่อวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้
ขั้นที่ 5 ประเมินผล (Evaluation) ครูประเมินจากแบบทดสอบหลังเรียน - ครูประเมินจากการนำเสนอผลงานโปสเตอร์ กิจกรรมนักโภชนาการน้อย - ครูประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน



8. สื่อแหล่งเรียนรู้ / วัสดุ อุปกรณ์

สื่อ

1) วิดีโอการสอนเรื่องกบ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/138076>

2) วิดีโอ เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/112302>

3) หนังสือเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 จากระบบ OBEC Content Center

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/133132>

4) เทมเพลต เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/167977>

5) ใบความรู้ เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ <https://app.contentcenter.obec.go.th/detail/book/71241>

6) ใบงาน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/150175>

7) ใบงานวิทยาศาสตร์ เรื่องวัฏจักรของชีวิตสัตว์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/103745>

8) ใบงานเรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 การตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/96812>

9) ใบกิจกรรมวัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 เรื่องเขียนและเปรียบเทียบวัฏจักรของสัตว์

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/96712>

10) เกมทายชื่อสัตว์ในฟาร์ม <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/92550>

11) แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน

แหล่งเรียนรู้

1.สื่ออินเทอร์เน็ต

9.การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
ด้านความรู้(Knowledge)		
1. บรรยายวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข (K)	ใบงาน วัฏจักรชีวิตของสัตว์	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
2. เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข (K)	ใบงาน การเปรียบเทียบวัฏจักร ชีวิตของสัตว์	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
3. อธิบายแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง (K)	ใบงานเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ป.3 การตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
4. เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง(K)	ใบงานวัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่างๆ	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ / กระบวนการ (Process)		
1) สร้างแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข (P)	ใบงาน วัฏจักรชีวิตของสัตว์	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์



วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
2) นำเสนอเปรียบเทียบวิถีชีวิตของสัตว์บางชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วิถีชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลงได้ (P)	2.แบบประเมินทักษะการนำเสนอ	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับดีขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (Attribute)		
1. ใฝ่เรียนรู้	1.แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับดีขึ้นไป
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	2.แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับดีขึ้นไป
3. ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์	3.แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ผ่านเกณฑ์คุณภาพ ระดับดีขึ้นไป

10.ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวกัญญา กำเหนิด)

ผู้อำนวยการโรงเรียนควนสมบูรณ์



บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 31 คน พบว่า

1) ด้านความรู้ (K)

1.1 นักเรียนทั้ง 31 คน สามารถบรรยายวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข ได้ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

1.2 นักเรียนทั้ง 31 คน สามารถเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข ได้ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

1.3 นักเรียนทั้ง 31 คน สามารถอธิบายแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง ได้ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

1.4 นักเรียนทั้ง 31 คน สามารถเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บาง ชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง ได้ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

2) ด้านทักษะ (P)

2.1 นักเรียนทั้ง 31 คน สามารถสร้างแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข ได้ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60

2.2 นักเรียนสามารถนำเสนอเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลงได้ ผ่านในเกณฑ์ ระดับ ดี ขึ้นไป ร้อยละ 80.64

3) ด้านเจตคติ (A)

พบว่า นักเรียนทุกคนมีความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มุ่งมั่นในการทำงาน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ ผ่านในเกณฑ์ ระดับ ดี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 100

ปัญหาและอุปสรรค

1) ในการนำเสนอหน้าชั้นเรียน นักเรียนบางคนยังขาดความมั่นใจในการพูด

2) ในขั้นตอนการสร้างแบบจำลองวัฏจักรชีวิตของมนุษย์ ไก่ กบ ผีเสื้อ สุนัข นักเรียนมีจำนวนมาก นักเรียนบางคนเล่นอุปกรณ์ที่ครูเตรียมให้

แนวทางแก้ไข/ข้อเสนอแนะ

1) ในระหว่างกระบวนการนำเสนอหน้าชั้นเรียน ครูมีส่วนร่วมในการเปิดประเด็นคำถามเพื่อให้นักเรียนไม่เครียดจนเกินไป หรือสร้างบรรยากาศภายในชั้นเรียนไม่ให้นักเรียนมีอาการเหนื่อย

2) ครูเดินดูรอบๆระหว่างการสร้างแบบจำลอง เพื่อไม่ให้นักเรียนบางคนนำอุปกรณ์ไปใช้ผิดจุดประสงค์

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์)

ครูผู้สอน



แบบประเมินทักษะการนำเสนอ

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวมคะแนน (12)
		ความ ถูกต้อง ด้าน เนื้อหา (3)	ความ คล่องแคล่ว (3)	การแสดง ท่าทาง/ น้ำเสียง ประกอบการ พูด (3)	ความคิด สร้างสรรค์ (3)	
1	ญ.น้ำฝน	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
2	ญ.อัญรินทร์ ประชุมรัตน์	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
3	ช.ณัฐพงษ์ การนา	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
4	ญ.ธิดาพร ดอขุนทด	2	1	2	2	7 (ดี)
5	ญ.เนตรอัปสร ประชุมรัตน์	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
6	ญ.ลริษา คำสนิท	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
7	ญ.ชนัญชิตา นามวงศ์	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
8	ช.วิทวัส ปุคะภาค	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
9	ญ.ธัญชนก บุญแก้วล้อม	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
10	ญ.กัญญพัชร เลื่องตระกูล	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
11	ญ.ประภัทสร สุธัญจันทร์	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
12	ญ.ณัฐดา สังข์แก้ว	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
13	ญ.นภสร ทองลิมสุต	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
14	ช.ณัฐพล นวลศรี	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
15	ช.ธนกร ทบแก้ว	2	1	2	2	7 (ดี)
16	ช.ธนกฤต สุขมล	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
17	ช.ธีรภัทร ทองกุล	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
18	ญ.วรรณิศา มาศหนู	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
19	ช.วีรเทพ พุดดำ	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
20	ญ.อริศรา อุ่นสิน	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
21	ญ.อุษณิสสา นาดำ	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
22	ญ.กรรณิกา จิตรานูมาศ	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
23	ญ.พัชรภา	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
24	ญ.มะลิ พม่า	2	1	2	2	7 (ดี)
25	ช.ชากรุระ	2	1	2	2	7 (ดี)



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภทครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC CONTENT CENTER

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวมคะแนน (12)
		ความ ถูกต้อง ด้าน เนื้อหา (3)	ความ คล่องแคล่ว (3)	การแสดง ท่าทาง/ น้ำเสียง ประกอบการ พูด (3)	ความคิด สร้างสรรค์ (3)	
26	ญ.ธัญญา	2	1	2	2	7 (ดี)
27	ญ.ฐิติพันธ์ เวชยม	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
28	ช.อภัส -	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
29	ญ.อัญชิสา ทองสง่า	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
30	ช.ภัทรชัย แก้วสมบัติ	2	1	2	2	7 (ดี)
31	ญ.กชกร อินทร์แก้ว	3	2	2	3	10 (ดีมาก)

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์)

ครูผู้สอน

สรุปเกณฑ์การประเมิน

10 – 12 คะแนน หมายถึง ดีมาก

9 – 7 คะแนน หมายถึง ดี

6 – 4 คะแนน หมายถึง พอใช้

1 – 3 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ ช่วงคะแนนระดับคุณภาพขึ้นอยู่กับผู้สอนพิจารณาความเหมาะสม



เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอผลงาน แผนภาพวัฏจักรชีวิตของสัตว์ เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ (กบ)

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
1.ความถูกต้องด้านเนื้อหา	อธิบายเนื้อและข้อสรุปได้อย่างชัดเจนพูดได้ตรงตามเนื้อหาที่กำหนด มีการกำหนดลำดับเนื้อหาได้ถูกต้อง	อธิบายเนื้อที่ศึกษามา แต่ไม่ค่อยสมบูรณ์ ไม่มีการกล่าวข้อสรุป และลำดับขั้นตอนบางส่วนยังไม่ถูกต้อง	พูดไม่ตรงตามเนื้อหาที่กำหนด ลำดับขั้นตอนยังไม่ถูกต้อง
2.ความคล่องแคล่ว	พูดได้คล่องแคล่วไม่ติดขัด มีความมั่นใจในการพูด	พูดติดขัดเล็กน้อยมีความมั่นใจในการพูด	พูดติดขัด ไม่มีความมั่นใจในการพูด
3.การแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด	มีการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูดได้อย่างเหมาะสม เสียงดังฟังชัด	มีการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูดได้อย่างเหมาะสมเล็กน้อย	ไม่มีการแสดงท่าทาง/น้ำเสียงประกอบการพูด ราบเรียบและเสียงเบา
4.ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และเป็นระบบ	ผลงานแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่แต่ยังไม่เป็นระบบ	ผลงานไม่มีความน่าสนใจ และไม่แสดงถึงแนวคิดแปลกใหม่



แบบประเมินคุณลักษณะ

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวมคะแนน (12)
		ความ สนใจใน การเรียนรู้ (3)	การแสดง ความ คิดเห็น (3)	มุ่งมั่นใน การทำงาน (3)	ทำงาน ร่วมกับ ผู้อื่นอย่าง สร้างสรรค์ (3)	
1	ญ.น้ำฝน	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
2	ญ.อัญรินทร์ ประชุมรัตน์	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
3	ช.ณัฐพงษ์ การนา	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
4	ญ.ธิดาพร ดอขุนทด	2	1	2	3	8 (ดี)
5	ญ.เนตรอัปสร ประชุมรัตน์	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
6	ญ.ลริษา คำสนิท	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
7	ญ.ชนัญชิตา นามวงศ์	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
8	ช.วิฑูรย์ ปุคะภาค	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
9	ญ.ธัญชนก บุญแก้วล้อม	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
10	ญ.กัญญพัชร เลื่องตระกูล	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
11	ญ.ประภัทสร สุธงจันทร์	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
12	ญ.ณัฐิดา สังข์แก้ว	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
13	ญ.นภสร ทองลุ่มสุด	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
14	ช.ณัฐพล นวลศรี	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
15	ช.ธนกร ทบแก้ว	2	1	2	3	8 (ดี)
16	ช.ธนฤต สุขมล	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
17	ช.ธีรภัทร ทองกุล	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
18	ญ.วรรณิศา มาศหนู	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
19	ช.วีรเทพ พุดดำ	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
20	ญ.อริศรา อุ่นสิน	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
21	ญ.อุษะนิสา นาดำ	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
22	ญ.กรรณิกา จิตราณูมาศ	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
23	ญ.พัชรภา	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
24	ญ.มะลิ พม่า	2	1	2	3	8 (ดี)
25	ช.ชาฤทธิ์	2	2	2	3	9 (ดี)



ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน				รวมคะแนน (12)
		ความ สนใจใน การเรียนรู้ (3)	การแสดงความ ความคิดเห็น (3)	มุ่งมั่นใน การทำงาน (3)	ทำงาน ร่วมกับ ผู้อื่นอย่าง สร้างสรรค์ (3)	
26	ญ.ธัญญา	2	2	2	2	8 (ดี)
27	ญ.ฐิติพันธ์ เวชยม	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
28	ช.อภัส -	3	2	2	3	10 (ดีมาก)
29	ญ.อัญชิสา ทองสง่า	3	3	3	3	12 (ดีมาก)
30	ช.ภัทรชัย แก้วสมบัติ	2	1	2	2	7 (ดี)
31	ญ.กชกร อินทร์แก้ว	3	2	2	3	10 (ดีมาก)

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุภารัตน์ งามประดิษฐ์)

ครูผู้สอน

สรุปเกณฑ์การประเมิน

10 – 12 คะแนน หมายถึง ดีมาก

9 – 7 คะแนน หมายถึง ดี

6 – 4 คะแนน หมายถึง พอใช้

1 – 3 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

หมายเหตุ ช่วงคะแนนระดับคุณภาพขึ้นอยู่กับผู้สอนพิจารณาความเหมาะสม

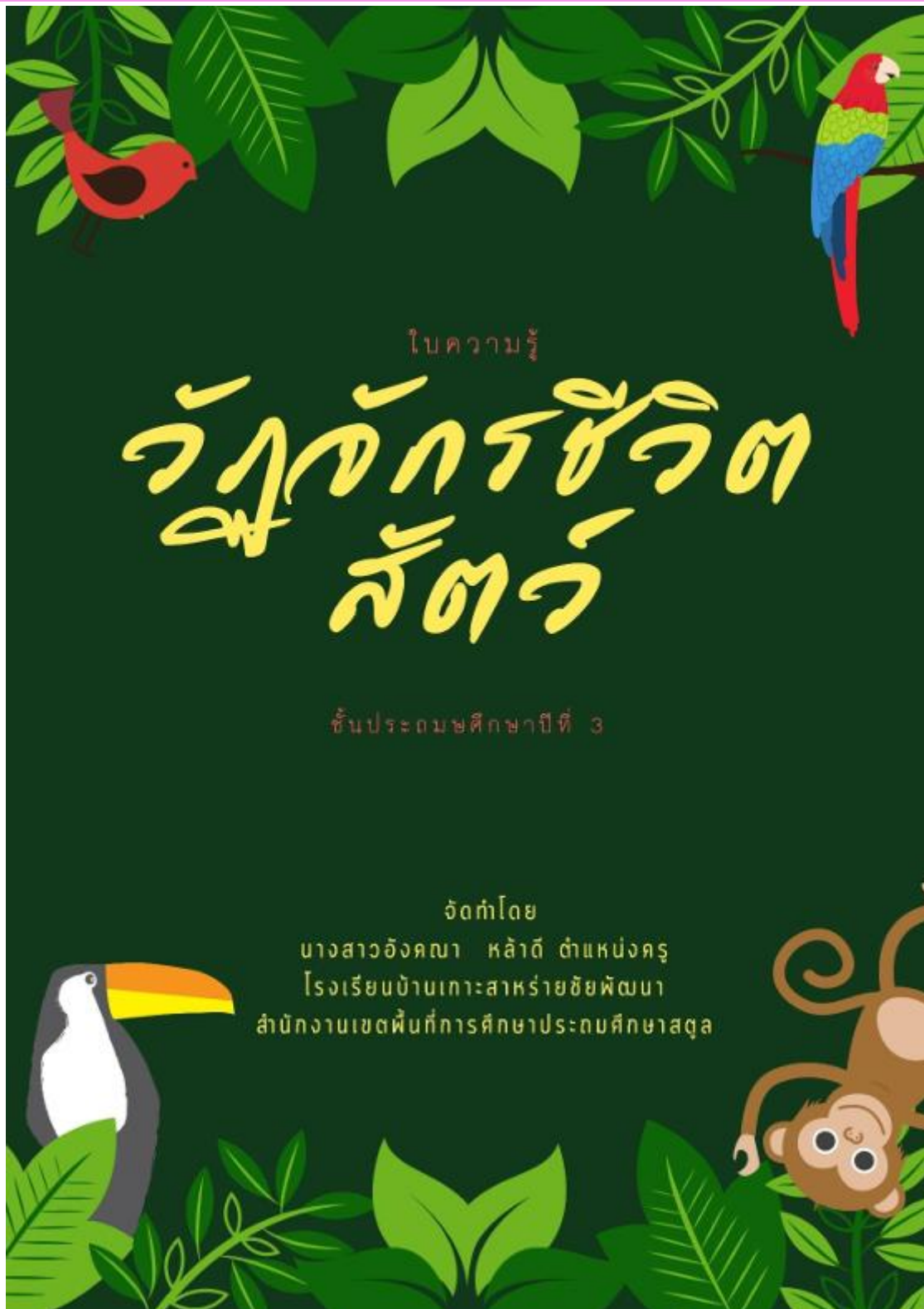


เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินด้านคุณลักษณะ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
1.ความสนใจ	มีความสนใจ/ความตั้งใจตลอดระยะเวลาเรียนรู้	มีความสนใจ/ความตั้งใจเป็นบางครั้ง	มีความสนใจ/ความตั้งใจระยะเวลาสั้น ชอบเล่นในเวลาเรียน
2.การแสดงความคิดเห็น	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นตลอดระยะเวลาการเรียนรู้	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในบางครั้ง	ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	ทำงานด้วยความขยันอดทนและให้งานสำเร็จตามเป้าหมายก่อนเวลาที่กำหนด ไม่ย่อท้อต่อปัญหา และชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ	ทำงานด้วยความขยันอดทนและพยายามให้งาน สำเร็จตามเป้าหมาย บาง คราวและ ชื่นชม ผลงาน ด้วยความภาคภูมิใจ	ไม่ขยัน อดทน ในการทำงาน ทำงานไม่สำเร็จตามเป้าหมาย
4.ทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์	สมาชิกในกลุ่มทุก คนรวมมือกันทำงาน มีการประสานงานที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา	สมาชิกในกลุ่มทุก คน ร่วมมือกันทำงาน มีการประสานงานกันและ ทุก คนส่วนร่วมในกิจกรรม บางช่วง	สมาชิกในกลุ่มบางคน ไม่ทำงานขาดการประสานงานสมาชิก ไม่มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรม



ใบความรู้เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์





วัฏจักรชีวิตของสัตว์



วัฏจักรชีวิตของสัตว์

เป็นลักษณะการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของสัตว์ตั้งแต่
ระยะแรกเกิดจนกระทั่งเจริญเติบโตและพัฒนาเป็นระยะ
ตัวเต็มวัย แล้วสามารถสืบพันธุ์และให้กำเนิดไข่หรือตัว
อ่อนได้ โดยวัฏจักรชีวิตของสัตว์จะเกิดวนซ้ำต่อไปเรื่อย ๆ



วัฏจักรชีวิตของสัตว์

วัฏจักรชีวิตของสัตว์
แบ่งตามลักษณะการออกลูกได้ 2 แบบ ได้แก่

- “
1. วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่ มี 2 แบบ ดังนี้
 - 1.1 วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มี 3 ระยะ
 - 1.2 วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มี 4 ระยะ
- ”

- “
2. วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นตัว
- ”

วัฏจักรชีวิตของสัตว์

1. วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่

1.1 วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มี 3 ระยะ เช่น ไก่ จิ้งจก งู ปลา กบ เต่า ตั๊กแตน แมลงสาบ

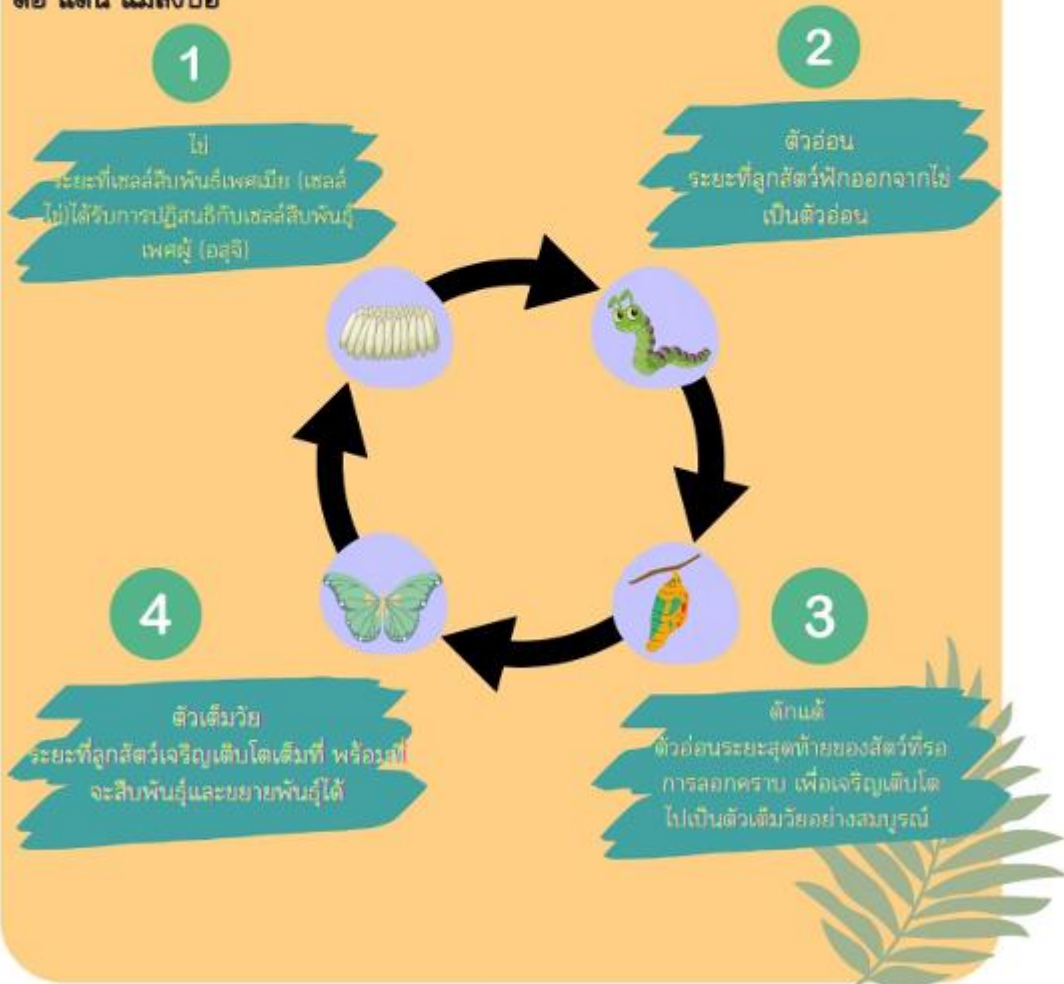




วัฏจักรชีวิตของสัตว์

1. วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่

1.2 วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นไข่ที่มี 4 ระยะ เช่น ผีเสื้อ แมลงวัน ยุง ผึ้ง ต่อ แตน แมลงปอ



วัฏจักรชีวิตของสัตว์

2. วัฏจักรชีวิตของสัตว์ออกลูกเป็นตัว

สัตว์เลี้ยงลูกด้วยน้ำนม เช่น คน แมว ช้าง ม้า หนู พะยูน ปลาบางชนิด เช่น ปลาหางนกยูง ปลาสอด

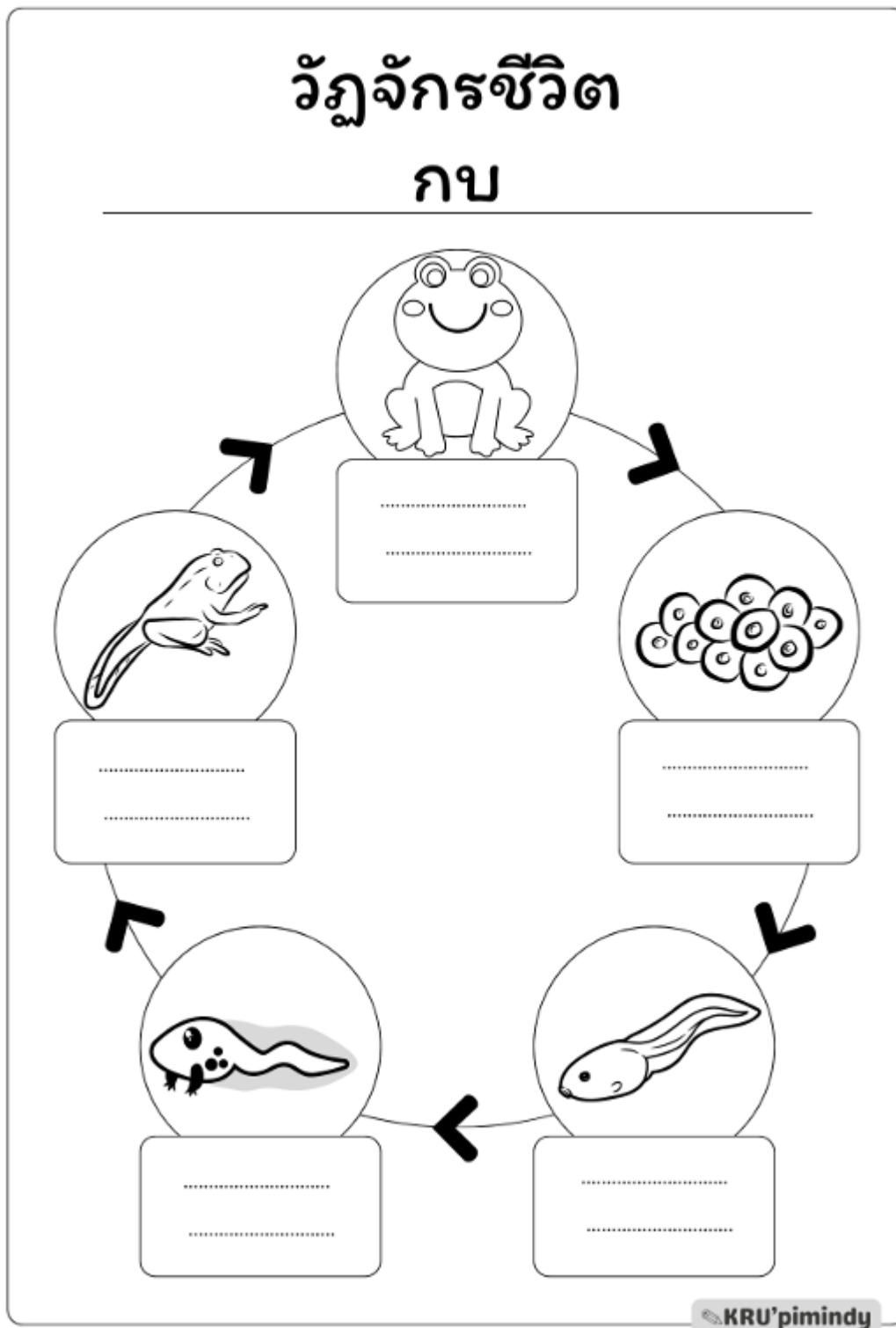


กฎจักรชีวิตของสัตว์

สัตว์แต่ละชนิดต่างมีวัฏจักรชีวิตแตกต่างกันไป เนื่องจากสัตว์บางชนิดอาจมีประโยชน์ต่อระบบนิเวศหรือห่วงโซ่อาหาร ดังนั้น มนุษย์ควรเห็นคุณค่าชีวิตของสัตว์ โดยไม่ทำลายวัฏจักรชีวิตของสัตว์จนทำให้เกิดการเปลี่ยนไป เพื่อให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์หมุนเวียนต่อไปเรื่อย ๆ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น



ใบงาน เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์จากระบบ OBEC Content Center ที่นำมาใช้



ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงานเรื่องวิถีชีวิตสัตว์ ป.3
การตระหนักถึงคุณค่าของสัตว์

ตัวชี้วัด
 ว 1.2 ป.3/4 ตระหนักถึงคุณค่าของชีวิตสัตว์ โดยไม่ทำให้วิถีชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง
 คำชี้แจง
 ให้นักเรียนทำเครื่องหมายถูกหน้าข้อความที่ถูกและทำเครื่องหมายกากหน้าข้อความที่ผิด

ไม่จับปลา ในฤดูวางไข่ 	ล่าสัตว์เพื่อ เป็นการกีฬา 
ใช้สารฆ่าแมลงโดยไม่ฟัง การเกษตร 	จับตัวออบสัตว์ มาเป็นอาหาร 
ไม่ใช้อวนตาถี่ ในการประมง 	ไม่ทำลายที่อยู่อาศัย แหล่ง อาหาร แหล่งหลบภัยของสัตว์ 

วัฏจักรชีวิตสัตว์ ป.3 เขียนและเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตสัตว์

มาตรฐาน ว ๑.๒ เข้าใจสมบัติของสิ่งมีชีวิต หน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิต การลำเลียงสารเข้าและออก
 จากเซลล์ ความสัมพันธ์ของ โครงสร้าง และหน้าที่ของระบบต่างๆ ของสัตว์และมนุษย์ที่ทำงานสัมพันธ์
 กัน ความสัมพันธ์ของโครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะต่างๆ ของพืชที่ทำงานสัมพันธ์กัน รวมทั้งนำความรู้
 ไปใช้ประโยชน์

ตัวชี้วัด ว 1.2 ป.3/3 สร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์และเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตสัตว์
 บางชนิด

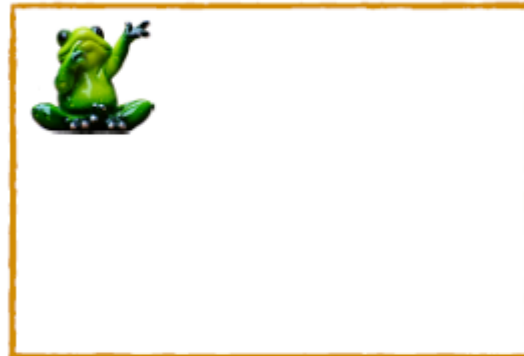
คำชี้แจง : ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเขียนแผนภาพวัฏจักรชีวิตสัตว์จากรูปที่กำหนดให้

สัตว์ชนิดนี้ คือ.....



สัตว์ชนิดนี้ คือ.....

สัตว์ชนิดนี้ คือ.....



สัตว์ชนิดนี้ คือ.....



คำชี้แจง : ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกสัตว์ที่ตนเองชื่นชอบสองชนิดจาก 4 ภาพด้านบนมา
 เปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

.....

.....

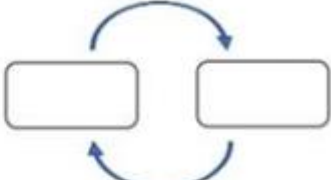
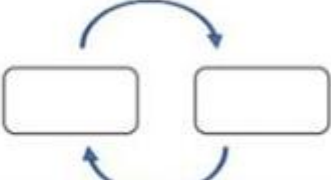
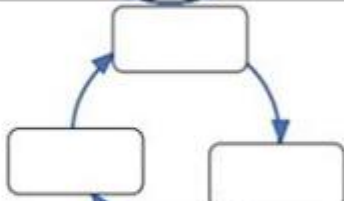
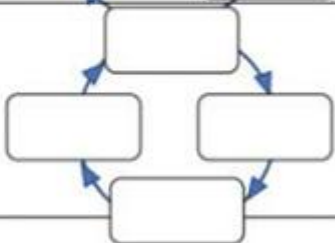
.....

.....

.....

เรื่อง วัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่าง ๆ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามวัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่าง ๆ ให้ถูกต้อง

ข้อ	สัตว์	ออกลูกเป็น ตัวหรือเป็นไข่	จำนวน ระยะ	วัฏจักรชีวิต
1.	 สุนัข			
2.	 ปลาหางนกยูง			
3.	 กบ			
4.	 ผึ้ง			

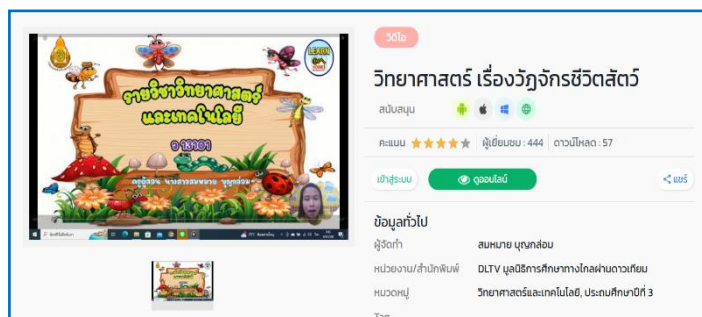


แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภทครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC CONTENT CENTER

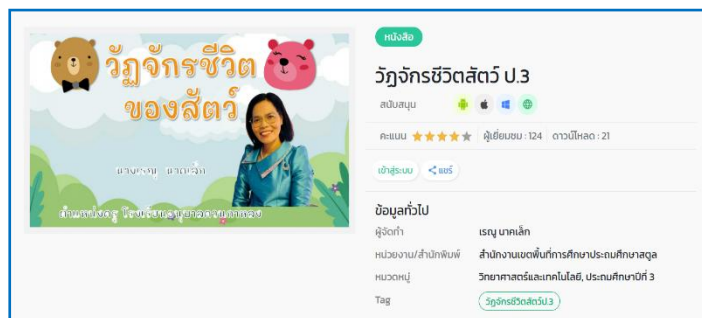
สื่อจากระบบ OBEC Content Center ที่นำมาใช้



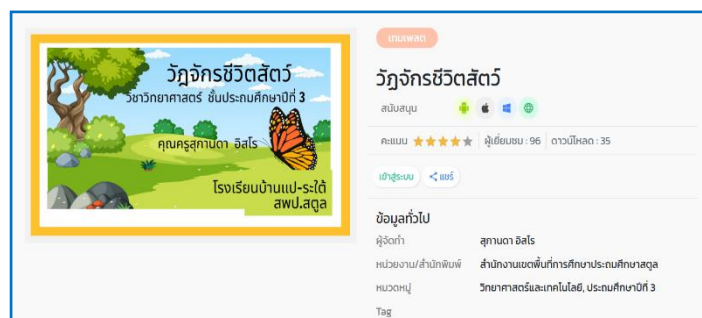
สื่อวิดีโอ เรื่องของกบ



สื่อวิดีโอ เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์



หนังสือ เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์



เทมเพลต เรื่องวัฏจักรชีวิตสัตว์



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (5Es) ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1.ขั้นสร้างความสนใจ (Engagement)

ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยคำถาม ภาพประกอบและสื่อวิดีโอจากคลังสื่อในระบบ OBEC CONTENT CENTER



2.ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)

นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตและในระบบ OBEC CONTENT CENTER แล้วทำกิจกรรม ดังนี้

- 1.ใบงานเรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์
- 2.ใบงานเรื่องการเขียนเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์

3.นักเรียนร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่ม “ วัฏจักรชีวิตของสัตว์ต่างๆ ” เพื่อเขียนเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์บางชนิดและบอกแนวทางการไม่ทำให้วัฏจักรชีวิตของสัตว์เปลี่ยนแปลง



3.ขั้นสำรวจและค้นหา (Explanation)

นักเรียนนำเสนอผลที่ได้จากการค้นคว้าจากการทำกิจกรรมตามใบงานและใบกิจกรรมกลุ่ม จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายหาข้อสรุปของสาระสำคัญในบทเรียน



4.ขยายความรู้ (Elaboration)

นักเรียนแต่ละคนเชื่อมโยงความรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ สามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องวัฏจักรชีวิตของสัตว์ การสร้างแบบจำลองที่บรรยายวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และสามารถเปรียบเทียบวัฏจักรชีวิตของสัตว์ และเผยแพร่ผลงานวัฏจักรชีวิตของสัตว์ได้อย่างถูกต้อง



5.ประเมินผล (Evaluation)

- การตอบคำถามผ่านเกม เรื่อง วัฏจักรชีวิตสัตว์





ผลงานนักเรียน





แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัล
เพื่อการเรียนรู้

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการ
ADDIE Model ร่วมกับการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center
เรื่องวิถีชีวิตของสัตว์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3