

บทที่ ๓

การออกแบบกิจกรรมเพิ่มเวลา

กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เป็นการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ที่เน้นผู้เรียนลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม เผชิญประสบการณ์ตรง เรียนรู้ด้วยตนเอง และได้ค้นพบศักยภาพของตนเอง โดยกิจกรรมเพิ่มเวลารู้เน้นเป้าหมายการพัฒนา ๔H ประกอบด้วย การพัฒนาสมอง (Head) การพัฒนาจิตใจ (Heart) การพัฒนาทักษะการปฏิบัติ (Hand) และการพัฒนาสุขภาพ (Health) เชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๕ ประการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน ๘ ประการ พัฒนาทักษะการเรียนรู้สำหรับศตวรรษที่ ๒๑ และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ตามแนวการประเมินผลผู้เรียนนานาชาติ (PISA) การจัดการเรียนรู้ผู้สอนควรลดบทบาทจากผู้ให้ความรู้ เป็นการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning)

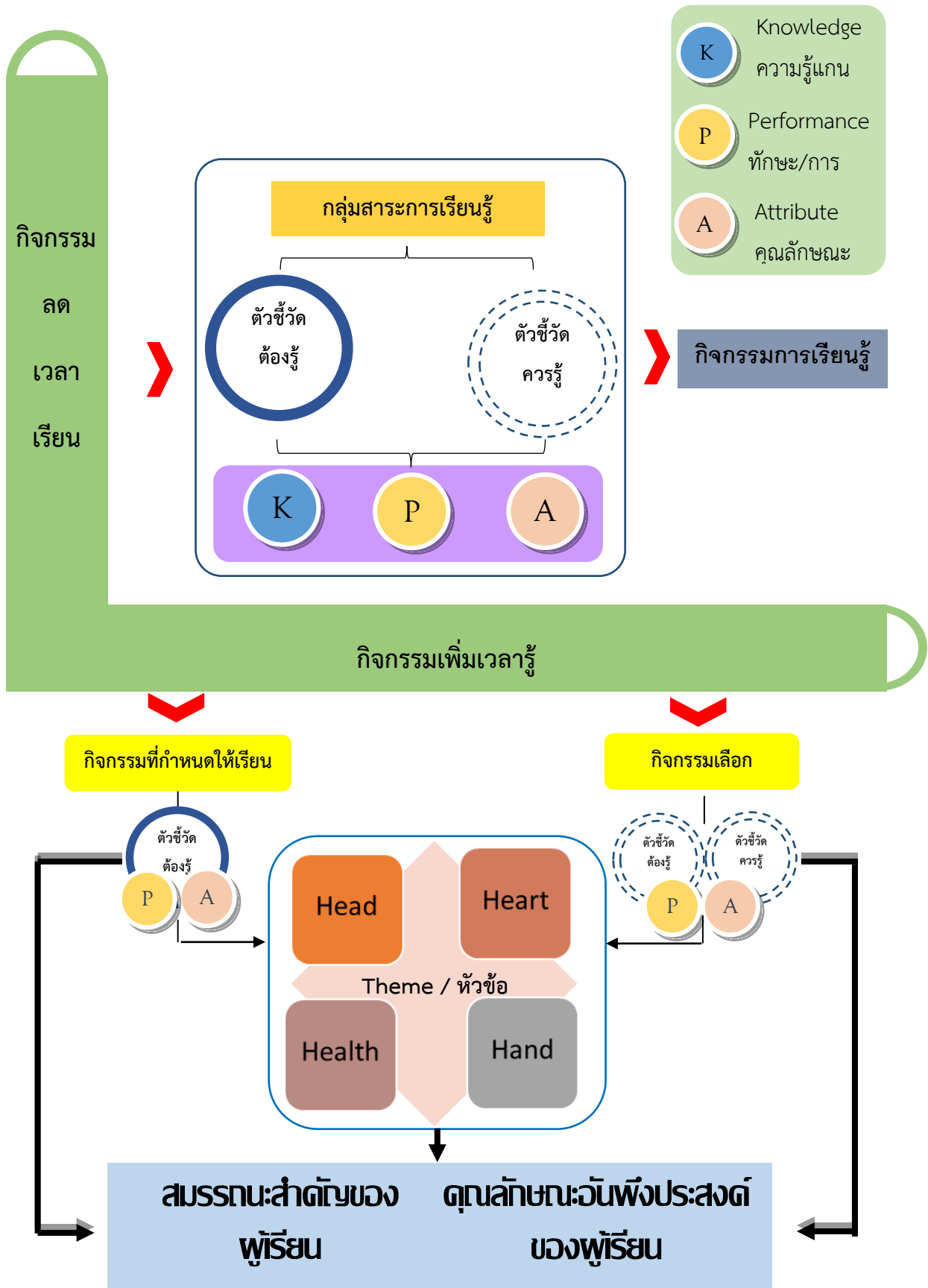
การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมให้มีความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมลดเวลาเรียนและกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ โดยกิจกรรมลดเวลาเรียนเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ที่ลดบทบาทผู้สอนในการบรรยายหรือให้ความรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นหลัก ๔H ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head) กิจกรรมพัฒนาจิตใจ (Heart) กิจกรรมพัฒนาทักษะการปฏิบัติ (Hand) และกิจกรรมพัฒนาสุขภาพ (Health) ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกทักษะและเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่เชื่อมโยงจากกิจกรรมลดเวลาเรียน

กรอบความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมลดเวลาเรียนและกิจกรรมเพิ่มเวลารู้

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมลดเวลาเรียนและกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ผู้สอนสามารถเชื่อมโยงการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในช่วงลดเวลาเรียน จากตัวชี้วัดในแต่ละรายวิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนเกิดทั้งความรู้/ความคิดรวบยอด (K : Knowledge) ทักษะ/การปฏิบัติ (P : Performance) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์สู่การจัดการกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ที่ให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติ (Active Learning) ตามความสนใจความสนใจจากการได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง อาทิ พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงจากการลงมือปฏิบัติ การทำงานสามารถพัฒนาเป็นอาชีพหรือเลือกแนวทางการศึกษาต่อในระดับที่สูง และเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่พร้อมสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในยุคแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ที่ต่อยอดเป็นการพัฒนาต่อยอดจากตัวชี้วัดที่เน้นการปฏิบัติและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในกิจกรรมลดเวลาเรียน ให้การจัดกิจกรรมในช่วงเพิ่มเวลารู้มีความหมายกับชีวิตจริงยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ กิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ควรมีทั้งกิจกรรมที่กำหนดให้เรียน ซึ่งเชื่อมโยงกับตัวชี้วัดที่ต้องรู้ และกิจกรรมให้เลือกเรียนที่ผู้เรียนเลือกได้ตามความถนัดความสนใจ ซึ่งทั้งกิจกรรมที่กำหนดให้เรียน และกิจกรรมให้เลือกเรียน มุ่งเน้นประเมินด้านทักษะ/การปฏิบัติ (Performance) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute) ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ การดำเนินการตามกรอบในแผนภาพที่ ๒

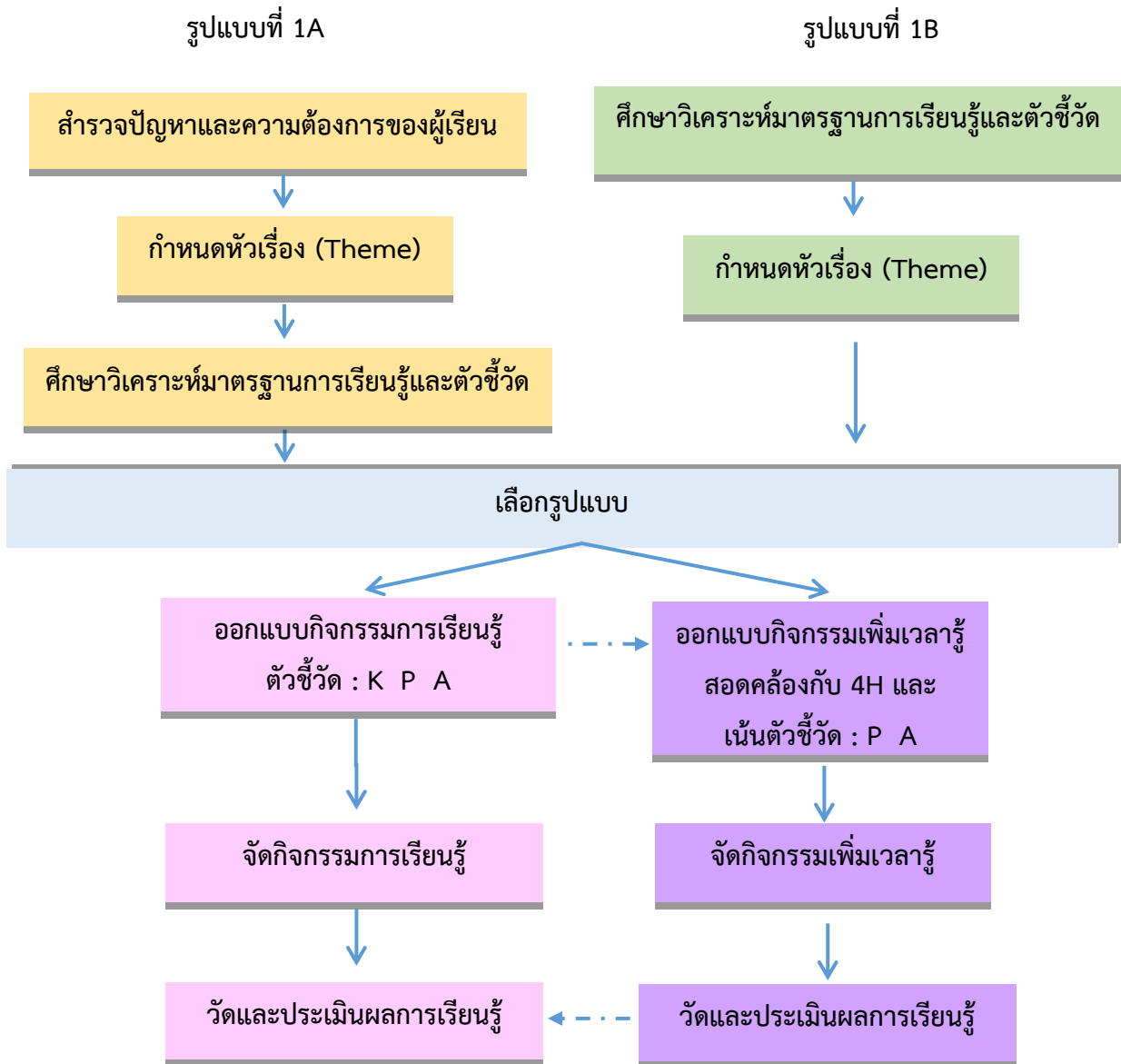


ภาพที่ ๒ กรอบความเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมลดเวลาเรียนและเพิ่มเวลารู้

แนวทางการออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ สามารถดำเนินการได้ดังนี้

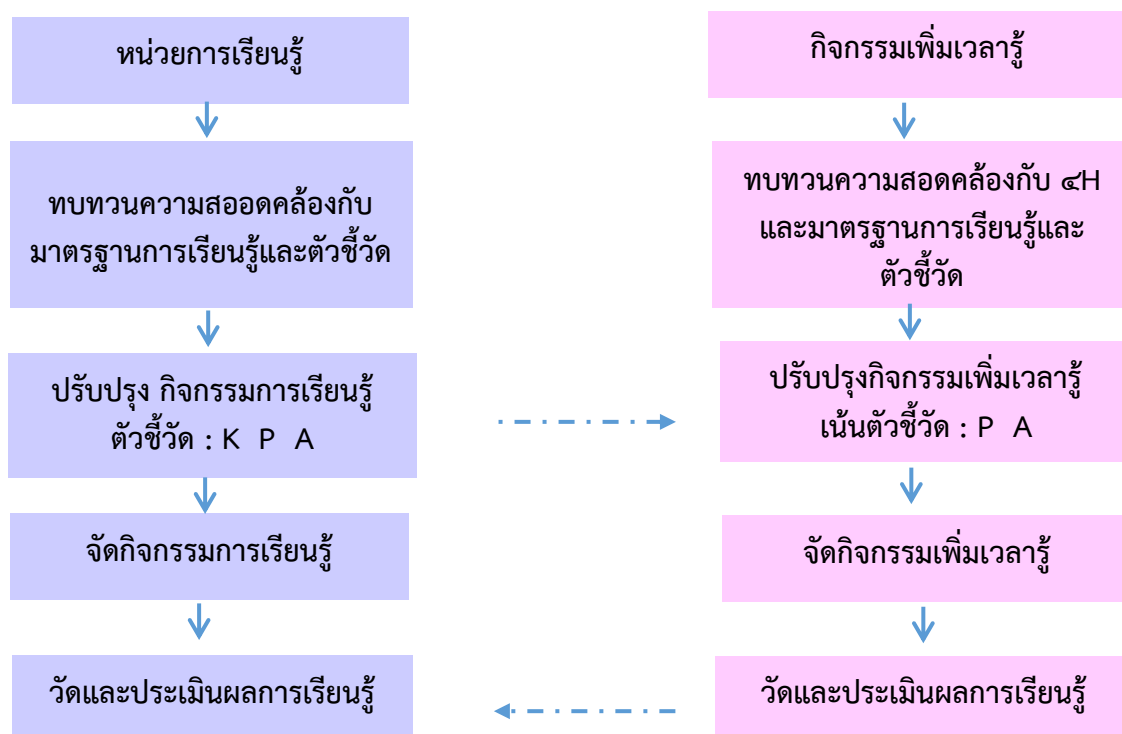
กรณีที่ ๑ สถานศึกษาที่ยังไม่มีหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ สามารถดำเนินการได้ ๒ รูปแบบ คือ รูปแบบที่ ๑A เริ่มต้นจากการสำรวจปัญหาและความต้องการของผู้เรียน รูปแบบที่ ๑B เริ่มต้นจากศึกษาวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ดังแผนภาพที่ ๓



แผนภาพที่ ๓ การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กรณีที่สถานศึกษาไม่มีหน่วยการเรียนรู้และ
กิจกรรมเพิ่มเวลารู้

กรณีที่ ๒ สำหรับสถานศึกษาที่มีหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้อยู่แล้ว สามารถดำเนินการได้ดังแผนภาพที่ ๔

กรณีที่ ๒



แผนภาพที่ ๔ การออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กรณีที่สถานศึกษามีหน่วยการเรียนรู้และ กิจกรรมเพิ่มเวลารู้

หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้

การจัดกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ มีรูปแบบการจัดกิจกรรม ๒ ลักษณะ ซึ่งขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชา ได้แก่ กิจกรรมบูรณาการ และกิจกรรมเฉพาะเรื่อง โดยมีหลักการสำคัญของการจัดกิจกรรม ๗ ประการดังนี้

๑. เชื่อมโยงตัวชี้วัด: สอดคล้องและเชื่อมโยงกับมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๒. เน้นจัด ๔H: เน้นการจัดกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมาย ๔H ได้แก่ กิจกรรมพัฒนาสมอง (Head) กิจกรรมพัฒนาจิตใจ (Heart) กิจกรรมพัฒนาทักษะการปฏิบัติ (Hand) และกิจกรรมพัฒนาสุขภาพ (Health)

๓. ผู้เรียนเป็นสุข: เรียนรู้อย่างมีความสุข โดยการใช้วิธีการจัดกิจกรรมที่หลากหลายอย่างเหมาะสม ตอบสนองความสนใจ ความถนัด ความต้องการ และความแตกต่างของผู้เรียน

๔. สนุกการคิดขั้นสูง: เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วางแผน คิดวิเคราะห์ ค้นคว้า ถกเถียง สร้างความคิด เชิงเหตุผล อภิปราย สรุปความรู้ นำเสนอ จุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจ สร้างความมุ่งมั่นเพื่อ แสวงหาความรู้ การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์นวัตกรรม

๕. มุ่งทำงานเป็นกลุ่ม: จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นทีม ทำงานอย่างเป็นระบบ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ช่วยเหลือเกื้อกูล มีความสามัคคี และเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี

๖. ลุ่มลึกแหล่งเรียนรู้: ใช้แหล่งเรียนรู้ ภูมิปัญญา สิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

๗. สู่การประเมิน P&A: ประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลาย เน้นการประเมินการปฏิบัติ (P: Performance Assessment) และการประเมินคุณลักษณะ (A: Attribute Assessment)

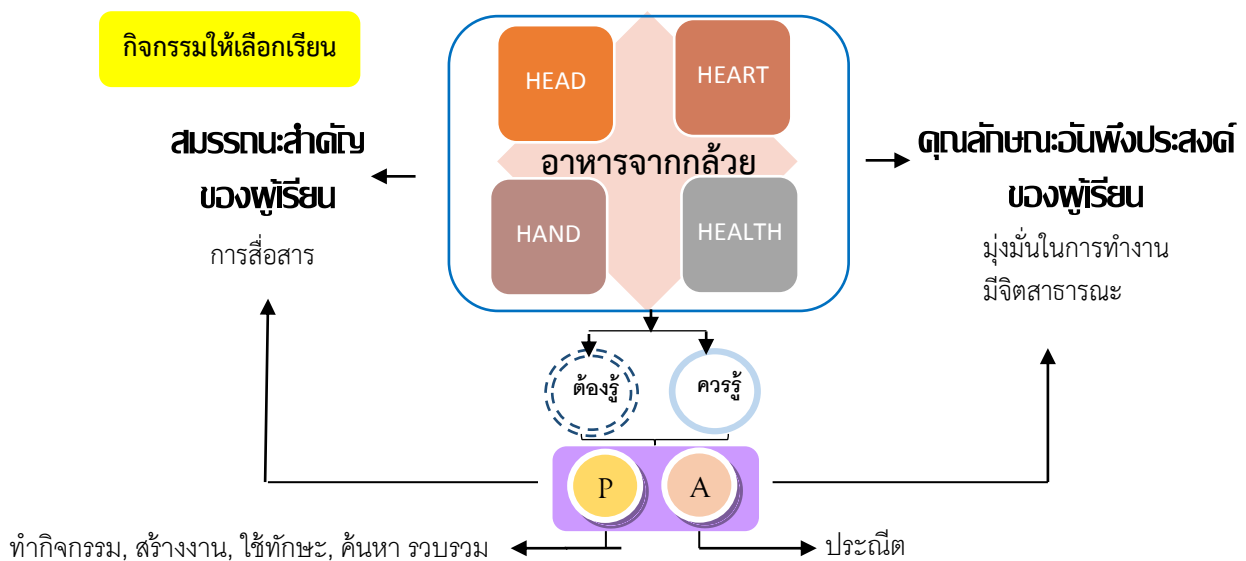
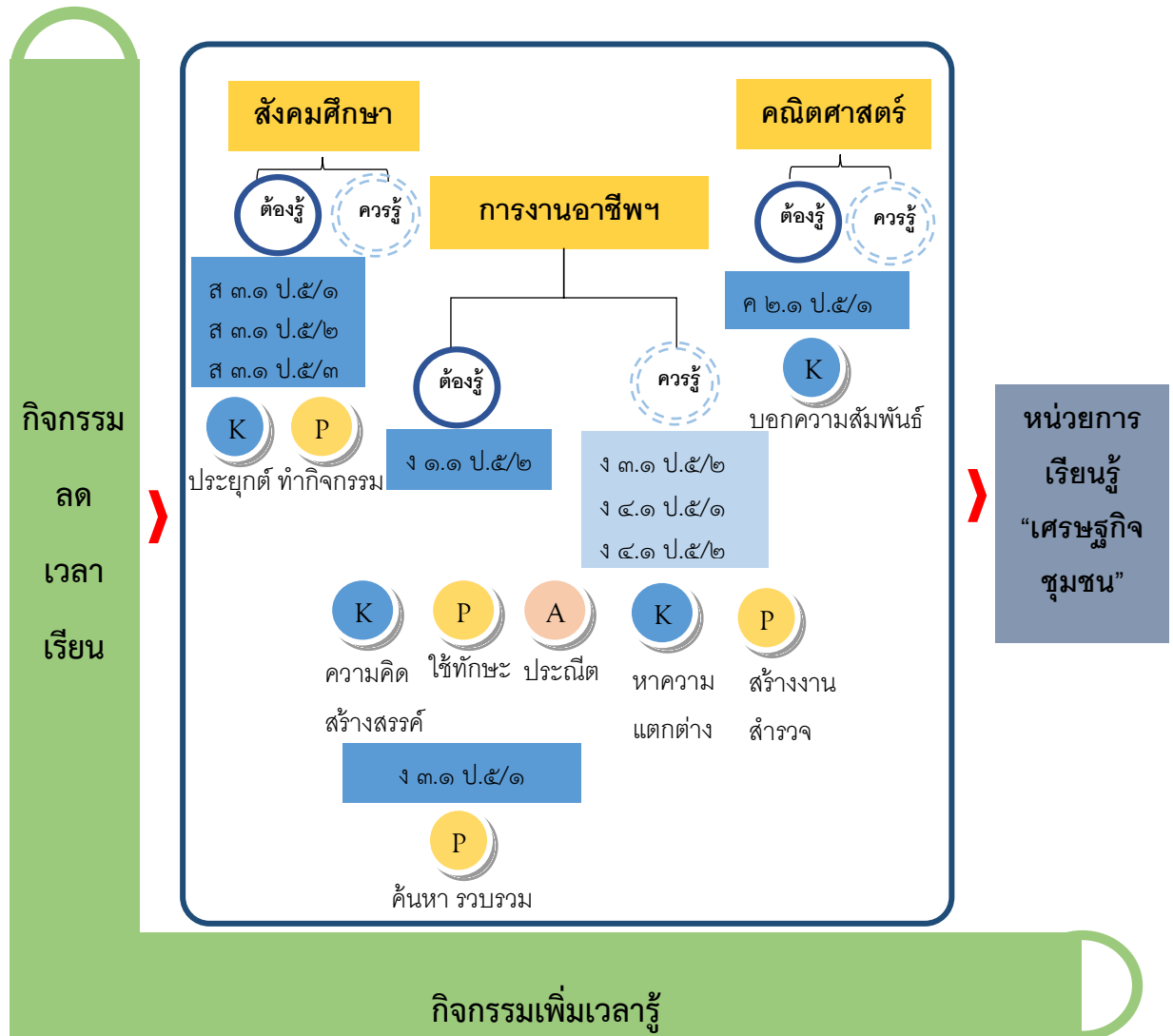
แสดงโดยสรุปดังแผนภาพที่ ๕



ภาพที่ ๕ ๗ หลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมเพิ่มเวลา

ทั้งนี้ได้แสดงตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ กรณีที่ ๑ สถานศึกษาที่ยังไม่มีหน่วยการเรียนรู้และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ คือ กิจกรรมเรื่องอาหารจากกล้วย โดยใช้แผนภาพ Info Graphic ในหน้า ๒๙ – ๓๐ นอกนั้น เป็นตัวอย่างกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ ที่น่าสนใจที่สถานศึกษาสามารถนำไปพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบท ได้แก่ กระปุกออกสินสร้างสรรค์ สำนึกความเป็นไทย และฝึกตบชวากับสิ่งแวดล้อม โดยนำเสนอเป็นแผนภาพ Info Graphic ในหน้า ๓๑ – ๓๓ สำหรับตัวอย่างกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ที่มีรายละเอียดของกิจกรรมอยู่ในภาคผนวก

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมเพิ่มเวลารู้ โดยใช้รูปแบบ ๑A



ว 3.1 ป.5/2 สืบค้นข้อมูลและอธิบายการนำวัสดุไปใช้
ในชีวิตประจำวัน

ง 1.1 ป.5/2 ใช้ทักษะการจัดการในการทำงานอย่างเป็น
ระบบ ประณีตและมีความคิดสร้างสรรค์

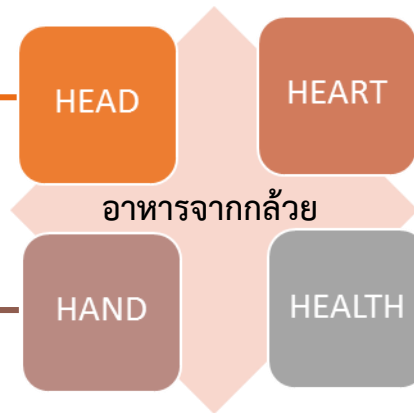


ง 1.1 ป.5/2 ใช้ทักษะการจัดการในการทำงาน
อย่างเป็นระบบ ประณีตและมีความคิด
สร้างสรรค์

ง 3.1 ป.5/1 ค้นหา รวบรวมข้อมูลที่สนใจ และ
เป็นประโยชน์จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่เชื่อถือได้
ตรงตามวัตถุประสงค์



ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์
ในชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ

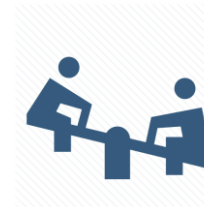


ส 3.1 ป.5/2 ประยุกต์ใช้แนวคิดของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
ในการทำกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัว โรงเรียน และชุมชน

ง 3.1 ป.5/2 สร้างงานเอกสารเพื่อใช้ประโยชน์ใน
ชีวิตประจำวันด้วยความรับผิดชอบ



พ 3.1 ป.5/2 เล่นเกมนำไปสู่กีฬาที่เลือกและ
กิจกรรมการเคลื่อนไหวแบบพลัด



อาหารจากกล้วย

๒๖



สื่อการเรียนรู้:

ตัวอย่างอาหารจากกล้วย, อุปกรณ์
การสืบค้นข้อมูล, วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้
ทำอาหาร

ทำงานเป็นขั้นเป็นตอน วางแผน
อย่างเป็นระบบ และประเมินผลการ
ทำงานเพื่อการพัฒนางาน



ส ๓.๑ ป.๕/๒

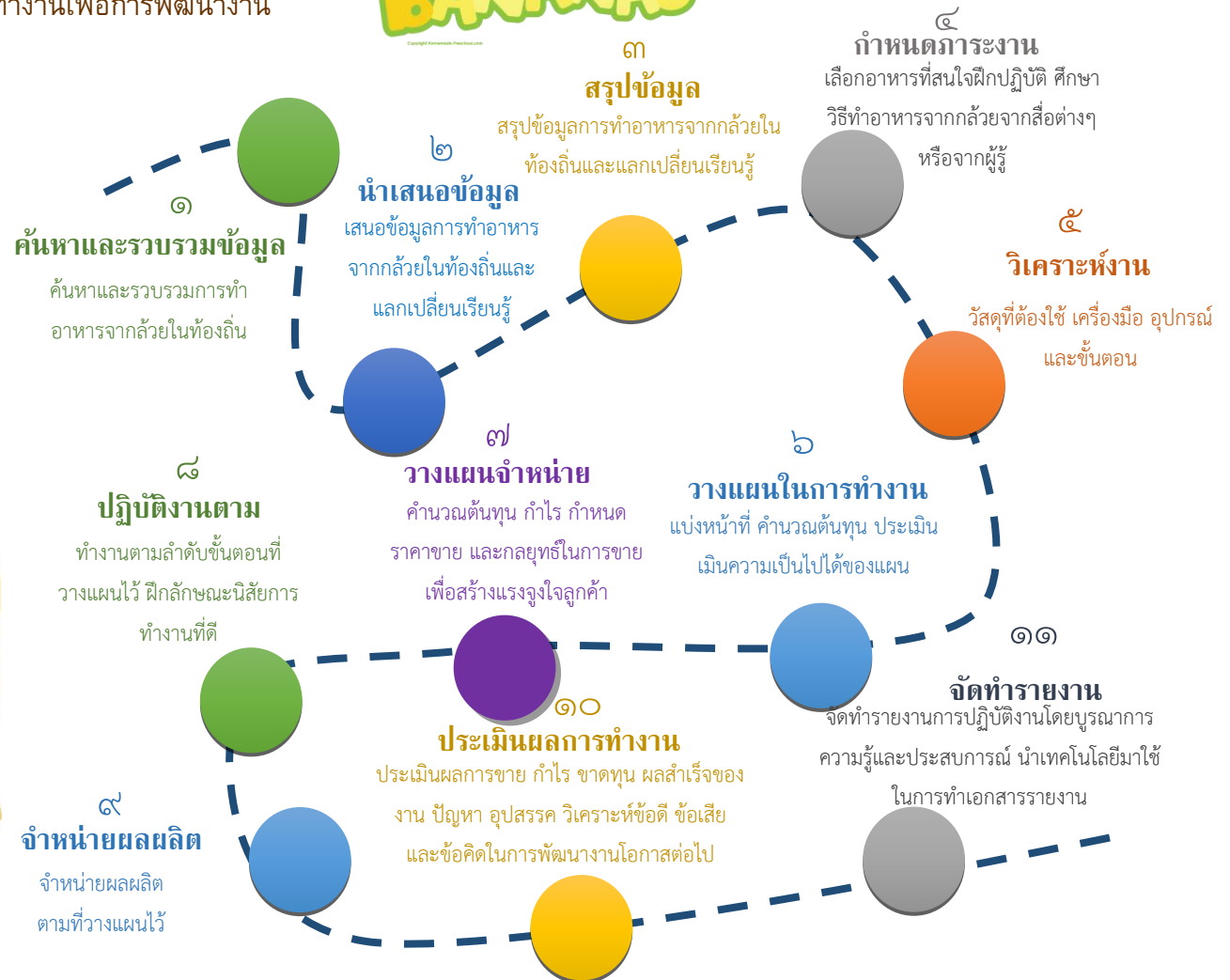
ง ๑.๑ ป.๕/๒ ง ๓.๑ ป.๕/๑ ง ๓.๑ ป.๕/๒

ว ๓.๑ ป.๕/๒

พ ๓.๑ ป.๕/๒

P

A



ออมสินสร้างสรรค์

พัฒนาทักษะการคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์
ตระหนักถึงความอดออม และนำทรัพยากรกลับมาใช้ใหม่

สังคม ศาสนา
และ
วัฒนธรรม

ส ๓.๑ ป.๑/๒ ส ๓.๑ ป.๒/๔ ส ๓.๑ ป.๓/๒
ส ๓.๑ ป.๔/๓ ส ๓.๑ ป.๕/๒ ส ๓.๑ ป.๖/๓

ศิลปะ

ศ ๑.๑ ป.๑/๓ ศ ๑.๑ ป.๒/๔ ศ ๑.๑ ป.๓/๗
ศ ๑.๑ ป.๔/๕ ศ ๑.๑ ป.๕/๒ ศ ๑.๑ ป.๖/๒

การทำงาน
อาชีพและ
เทคโนโลยี

ง ๑.๑ ป.๑/๒ ง ๑.๑ ป.๒/๒ ง ๑.๑ ป.๓/๒
ง ๑.๑ ป.๔/๒ ง ๑.๑ ป.๕/๒ ง ๑.๑ ป.๖/๒

P

A

- เหริยและธนบัตรประเภทต่างๆ
- เพลง “รวมเงิน”
- ตัวอย่างชิ้นงาน “กระปุกออมสินไม้ไผ่”
- วัสดุ/อุปกรณ์ต่างๆ เพื่อการทำ
กระปุกออมสินจากไม้ไผ่

สื่อการ
เรียนรู้



HEAD	HEART	HAND	คุณลักษณะ
คิดวิเคราะห์	ประหยัด	การออกแบบผลิตภัณฑ์	มีวินัย
การสื่อสาร	อดออม	การนำเสนอผลงาน	อยู่อย่างพอเพียง
การแก้ปัญหา			มุ่งมั่นในการทำงาน
สมรรถนะสำคัญ	กิจกรรมที่ 3		
การคิด			
การสื่อสาร			
การแก้ปัญหา			

๑. ทบทวนขั้นตอนการทำกระปุกออมสิน ตามแผนในกิจกรรมที่ ๒
๒. ลงมือสร้างชิ้นงาน “กระปุกออมสิน” ตามแผนที่วางไว้
๓. ตกแต่งลวดลาย
๔. นำเสนอชิ้นงาน และปัญหาและสาเหตุของอุปสรรคขณะทำงาน



๑. ผู้เรียนศึกษาความเป็นมาและข้อดีของการใช้กระปุกออมสิน
๒. ผู้เรียนวางแผนการทำกระปุกออมสิน จาก ๔ ประเด็น คือ การออกแบบ วัสดุ ขั้นตอน และการตกแต่ง
๓. ผู้เรียนปรับแผน จากการประเมินปัญหาอุปสรรค ความไม่สอดคล้องกัน ระหว่างแผน และการทำงานจริง
๔. นำเสนอผลงานการออกแบบ และผู้เรียนร่วมกันคัดเลือกผลงานการ ออกแบบ

กิจกรรมที่ 2

กิจกรรมที่ 1

๑. ผู้เรียนคิดหาวิธีรวมเงินให้ได้ค่าเงินจำนวนต่างๆ ตามที่สถานการณ์ปัญหากำหนด โดย ผู้สอนให้ประเภทเงินกับผู้เรียนอย่างหลากหลาย
๒. ผู้เรียนเล่นเกม “รวมเงิน”
๓. สนทนาถึงค่าใช้จ่ายในแต่ละวันจนสรุปเป็น รายรับ รายจ่าย และการออมของผู้เรียน



สำนักไทย



ขั้นตอนสู่การสร้างจิตสำนึกความเป็นไทย
Historical Method

Head

วิเคราะห์และ
ตีความข้อมูล

ภูมิใจในชาติ ศาสนา กษัตริย์
รักษาสืบวงศ์
ชื่อสัตย์ เสียสละ อดทน
และมีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงาม

Heart

Hand

ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์
ในการสืบค้น รวบรวม และ
นำเสนอข้อมูล ใช้เครื่องมือ
ทางภูมิศาสตร์ศึกษาข้อมูล
ทักษะการทำงานเป็นทีม

พฤติกรรมป้องกัน

และแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อม
ที่มีต่อสุขภาพ

Health



กำหนดประเด็นศึกษา

คู่มือทัศน์หรือสื่ออื่นๆ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัย
ต่างๆ ถกแถลงเรื่องราว เพื่อกำหนดประเด็นการศึกษา
เลือกประเด็นและร่วมกันศึกษาตามที่สนใจ

สืบค้นและรวบรวมข้อมูล

ผู้เรียนใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์และเครื่องมือทาง
ภูมิศาสตร์สืบค้นและรวบรวมข้อมูลตามที่สนใจ จากแหล่ง
เรียนรู้ต่างๆ

วิเคราะห์และตีความข้อมูล

ผู้เรียนวิเคราะห์และตีความข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการสืบค้น
รวบรวมไว้แล้ว มาพิจารณาโดยใช้เหตุผลเป็นแนวทางในการ
ตีความเพื่อนำไปสู่การค้นพบข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์

และภูมิศาสตร์

คัดเลือกและประเมินข้อมูล

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มคัดเลือกและประเมินข้อมูลเพื่อค้นหาความ
เกี่ยวข้องสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลกับข้อเท็จจริงทาง
ประวัติศาสตร์และภูมิศาสตร์ที่ต้องการทราบ

เรียบเรียงและเขียนรายงาน

ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเรียบเรียงรายงาน จากการวิเคราะห์และ
การตีความข้อมูล จัดนิทรรศการนำเสนอด้วยการสร้างสรรค์
งานเป็นแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบ แสดงนาฏศิลป์

ส ๔.๑ ป.๖/๑, ส ๔.๑ ป.๖/๒,
ส ๕.๑ ป.๖/๑ พ ๔.๑ ป.๖/๑
ศ ๑.๑ ป.๖/๒ ศ ๓.๑ ป.๖/๓

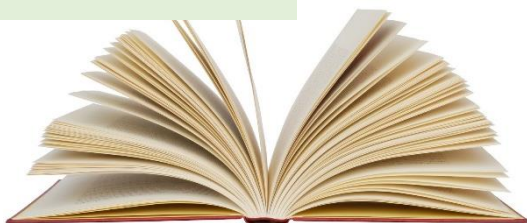
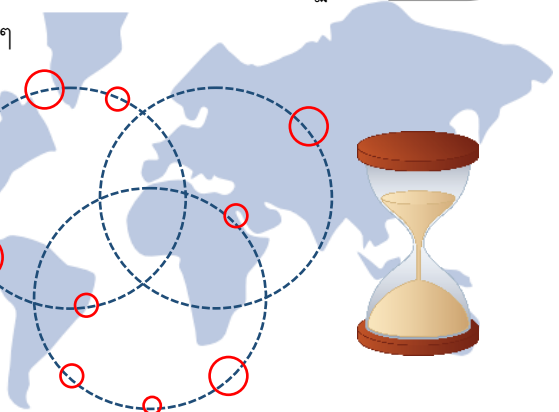
สมรรถนะสำคัญ

หรือละครต่างๆ

- การสื่อสาร
- การใช้เทคโนโลยี
- การคิด
- การแก้ปัญหา
- ทักษะชีวิต

คุณลักษณะ

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- รักความเป็นไทย
- มีจิตสาธารณะ
- ชื่อสัตย์ สุจริต
- ใฝ่เรียนรู้



ฝึกตอบชวากับสิ่งแวดล้อม

Project-based Learning

ทำงานเป็นขั้นเป็นตอน วางแผนอย่างเป็นระบบ และประเมินผลการทำงานเพื่อการพัฒนา

ส ๕.๑ ม.๑/๑-๓, ส.๕.๑ ม.๒/๑,
ว ๖.๑ ม.๑/๖-๗, ว ๖.๑ ม.๒/๗,
ง ๑.๑ ม.๑/๑-๓, ง ๑.๑ ม.๒/๑-๓,
ง ๑.๑ ม.๓/๑-๓, ง ๒.๑ ม.๓/๒,
ง ๓.๑ ม.๓/๔, ง ๑.๑ ม.๓/๓

