



คู่มือ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจน์รัตนดำรง ไชยศรี

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณาธิการ

คู่มือแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน



คู่มือแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน

พิมพ์ครั้งแรก เมษายน 2567

บรรณาธิการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจน์รัตนดำรง ไชยศรี

ศิลปกรรมปก นางสาวธันยนันท์ ฉัพพรรณรังสี

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ (ฉบับที่ 5) พ.ศ. 2565

จัดจำหน่ายโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจน์รัตนดำรง ไชยศรี

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ 02-649-5000

อีเมล rungarun@g.swu.ac.th

จัดพิมพ์โดย

บริษัท เปเปอร์เมท (ประเทศไทย) จำกัด (สำนักงานใหญ่)

91 ซอยอ่อนนุช 65 แขวงประเวศ เขตประเวศ กทม. 10250

โทรศัพท์ 0-2320-3644

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

คู่มือแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน.- กรุงเทพฯ : เปเปอร์เมท (ประเทศไทย), 2567.

261 หน้า.

1. แผนการสอน. 2. ระบบการเรียนการสอน. I. รุ่งอรุณ โรจน์รัตนดำรง ไชยศรี. II. ชื่อเรื่อง.

371.3

ISBN 978-616-603-871-2



คำนำ

หนังสือ “คู่มือแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน” เป็นการรวบรวมแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการและมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) เพื่อส่งเสริมสมรรถนะผู้เรียนและสามารถใช้ร่วมกับหนังสือชุด “สนุกกับนวัตกรรมส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน เล่ม 1-3” และหนังสือ “กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการสู่ยุทธศาสตร์ส่งเสริมการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการเสริมสร้างสมรรถนะเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนตามแนวคิดการพัฒนาโรงเรียนทั้งระบบของนักเรียนยากจน”

คู่มือแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ อาทิ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ สมรรถนะเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนในการส่งเสริมความสามารถของนักเรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ คุณลักษณะไปปฏิบัติและวัดประเมินผลได้ สาระการเรียนรู้ที่แยกตามรายวิชาสอดคล้องกับตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ การบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาที่ยั่งยืน การจัดกิจกรรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการ ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นคิดค้นปัญหา ขั้นสืบสอบสาเหตุ ขั้นทดลองปฏิบัติการและขั้นสื่อสารสรุปผล โดยในแต่ละขั้นมีการยกตัวอย่างกิจกรรม ข้อคำถาม (ตัวอย่างแนวคำตอบของข้อคำถาม) นอกจากนี้ยังมีการอธิบายเพิ่มเติมว่านักเรียนสามารถเรียนรู้อะไรได้บ้างจากกิจกรรมดังกล่าว สื่อการสอน สื่อการเรียนรู้ ชิ้นงาน ภาระงาน การวัดและประเมินผล รวมถึงแบบสังเกตพฤติกรรมการดำเนินกิจกรรมบูรณาการ จึงเป็นคู่มือแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนที่ละเอียดโดยครูผู้สอนสามารถนำมาเป็นแนวทางหรือปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม

คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณ คุณวิรัช นี สุวรรณ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคลองใหญ่และรักษาการผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนวัดอำภาศิริวงศ์ มิตรภาพที่ 162 คุณครู เจ้าหน้าที่ในโรงเรียน นักเรียน ผู้ทรงคุณวุฒิ นิสิตเอกคู่การจัดการเรียนรู้ภาษาไทย รหัส 63 ที่น่ารักทั้งร่วมเขียนแผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการและสร้างสรรค์นิทาน ผู้เขียนขอขอบพระคุณผู้อยู่เบื้องหลังหนังสือเล่มนี้ทุกคนและหวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อวงการการศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้แก่ผู้เรียนต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง ไชยศรี

ผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โจนรัตน์ดำรง ไชยศรี
นางสาวภัทรสุดา วันทามิและนางสาวปัญญารักษ์ จิตรพงษ์
นางสาวอดิศา ชูเนื่องและนางสาวอาภัสรา พรไทย
นางสาวนนทิวา สุขบาลและนางสาวพรทิพา มีสถิตย์
นางสาวเกวลิน ฤทธิเดชและนางสาวกนกวรรณ ช่างเหล็ก
นางสาวปริยาธร บุญศรีประเสริฐและนางสาวปัญญาศา ทองพงษ์
นางสาววรัญญา คงเร่งและนางสาวสิรารวรรณ วิชัยดิษฐ์
นางสาวนิตยร์ดี สัจจาและนายภัทพงษ์ คำกอก
นางสาวกัญญภาศ ถาวรเกียรติและนางสาวณภัตรา โตเทียม
นางสาวณัฏฐพร ใจสุวรรณและนางสาวชุลีรินทร์ สังวัง
นางสาวนพพร วงศ์อ้ายและนางสาวจันทร์สุดา ยาทองไชย
นางสาวนวลหง วิทย์รัตน์และนายธนธรณ์ ชินรัตนา
นางสาวบัวชมพู นาบุญและนางสาวสุจิรา ไสยเกตุ
นางสาวมัทวัน ถากุลและนางสาวสุตาภรณ์ ชูดำ
นางสาวสราวลี ทัศนยิ่งยงและนางสาวณัฐนิชา จันทร์ฉาย
นางสาวคอรี่เยาะ ดาระแนและนางสาวโสภิตนภา แสงกล้า
นางสาวพรชนก หลิมสุนทรและนางสาววริษฐา จันทร์สุ
นางสาวอรรวรรณ เลือบและนางสาวพรพรหม พรหมจร

เศรษฐกิจพอเพียง
ทัศนศึกษาพาเหงื่อตก
มารินกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางทะเล
นายพรานผลาญป่า
เพื่อนฉันพิชิต โควิด-19
เหมยลี่กับสมุดจดบันทึก
เมืองพลังงานสะอาด
เมืองน่าอยู่
ต้นน้ำसानใจ
บ้านลุงพอเพียง
อาไปกลับใจ
พระราชากับนางฟ้าไร้เศิล
คุณครูครับ ผมมีเรื่องสงสัยครับ
ครอบครัวพอใจ
หนูไม่ได้กินผัก
สัตว์ป่าสามัคคี
คำถามของกระรอก
สายรุ้งและแจ่มใสยอดนักออม



สารบัญ



เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)	1
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง	4
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง ทักษะศึกษาพาหนะออก	27
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง มาริณกับการอนุรักษ์ทรัพยากรทางทะเล	39
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง นายพรานผลาญป่า	56
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เพื่อนฉันพิชิต โควิด-19	71
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เหมยลี้กับสมุดจดบันทึก	87
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เมืองพลังงานสะอาด	101
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เมืองน่าอยู่	117
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง ต้นน้ำสมาณใจ	132
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง บ้านลุ่มพอเพียง	147
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง อาโปกลับใจ	162
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง พระราชากับนางฟ้าไร้ไซเคิล	180
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง คุณครูครับ ผมมีเรื่องสงสัยครับ	198
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง ครอบครัวพอใจ	212
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง หนูนิดไม่กินผัก	225
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง สัตว์ป่าสามัคคี	239
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง คำถามของกระรอก	253
แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง สายรุ้งและแจ่มใสยอดนักออม	267
บรรณานุกรม	281
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ	282



เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ทั้ง 17 เป้าหมาย ประกอบด้วย (UNESCO. 2016; UNESCO 2017; UNESCO. 2018a; UNESCO. 2018b)

เป้าหมายที่ 1 : ขจัดความยากจนทุกรูปแบบในทุกพื้นที่

เป้าหมายที่ 2 : ยุติความหิวโหย บรรลุความมั่นคงทางอาหารและยกระดับโภชนาการและส่งเสริมเกษตรกรรมที่ยั่งยืน

เป้าหมายที่ 3 : สร้างหลักประกันว่าคนมีชีวิตที่มีสุขภาพดีและส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีสำหรับทุกคนในทุกวัย

เป้าหมายที่ 4 : สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เป้าหมายที่ 5 : บรรลุความเท่าเทียมระหว่างเพศ และเสริมอำนาจให้แก่สตรีและเด็กหญิง

เป้าหมายที่ 6 : สร้างหลักประกันว่าจะมีการจัดให้มีน้ำและสุขอนามัยสำหรับทุกคนและมีการบริหารจัดการที่ยั่งยืน

เป้าหมายที่ 7 : สร้างหลักประกันให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพลังงานสมัยใหม่ที่ยั่งยืนในราคาที่ย่อมเยา

เป้าหมายที่ 8 : ส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่อเนื่อง ครอบคลุม และยั่งยืน การจ้างงานเต็มที่มีผลิตภาพ และการมีงานที่เหมาะสมสำหรับทุกคน

เป้าหมายที่ 9 : สร้างโครงสร้างพื้นฐานที่มีความทนทาน ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมที่ครอบคลุมและยั่งยืน และส่งเสริมนวัตกรรม

เป้าหมายที่ 10 : ลดความไม่เสมอภาคภายในประเทศและระหว่างประเทศ

เป้าหมายที่ 11 : ทำให้เมืองและการตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มีความครอบคลุม ปลอดภัย มีภูมิคุ้มกันและยั่งยืน

เป้าหมายที่ 12 : สร้างหลักประกันให้มีรูปแบบการผลิตและการบริโภคที่ยั่งยืน

เป้าหมายที่ 13 : ปฏิบัติการอย่างเร่งด่วนเพื่อต่อสู้การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศและผลกระทบที่เกิดขึ้น

เป้าหมายที่ 14 : อนุรักษ์และใช้ประโยชน์จากมหาสมุทร ทะเล และทรัพยากรทางทะเลอย่างยั่งยืน เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

เป้าหมายที่ 15 : ปกป้อง ป่าผืน และสนับสนุนการใช้ระบบนิเวศบนบกอย่างยั่งยืน จัดการป่าไม้ อย่างยั่งยืนต่อสู้การกลายสภาพเป็นทะเลทราย หยุดการเสื่อมโทรมของที่ดินและผืนสภาพดิน และหยุดยั้งการ สูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ

เป้าหมายที่ 16 : ส่งเสริมสังคมที่สงบสุขและครอบคลุมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ให้ทุกคนเข้าถึงความ ยุติธรรม และสร้างสถาบันที่มีประสิทธิภาพ รับผิดชอบ และครอบคลุมในทุกระดับ

เป้าหมายที่ 17 : เสริมความเข้มแข็งให้แก่งlobalizationการทำงานและฟื้นฟูหุ้นส่วนความร่วมมือระดับ โลกเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้ง 17 เป้าหมายเป็นหัวข้อในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้บูรณา การโดยใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมและนิทาน ผ่านการนำเสนอเนื้อหาและการเล่าเรื่อง โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิง บูรณาการ ในแต่ละขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปฏิบัติและเกิดคุณลักษณะที่พึงงาม จนเป็นสมรรถนะเพื่อการ พัฒนาที่ยั่งยืน เรียนรู้ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของการเป็นพลเมืองโลกในการแก้ปัญหาในระดับท้องถิ่น สร้างการ เปลี่ยนแปลงเพื่อโลกที่ยั่งยืน

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



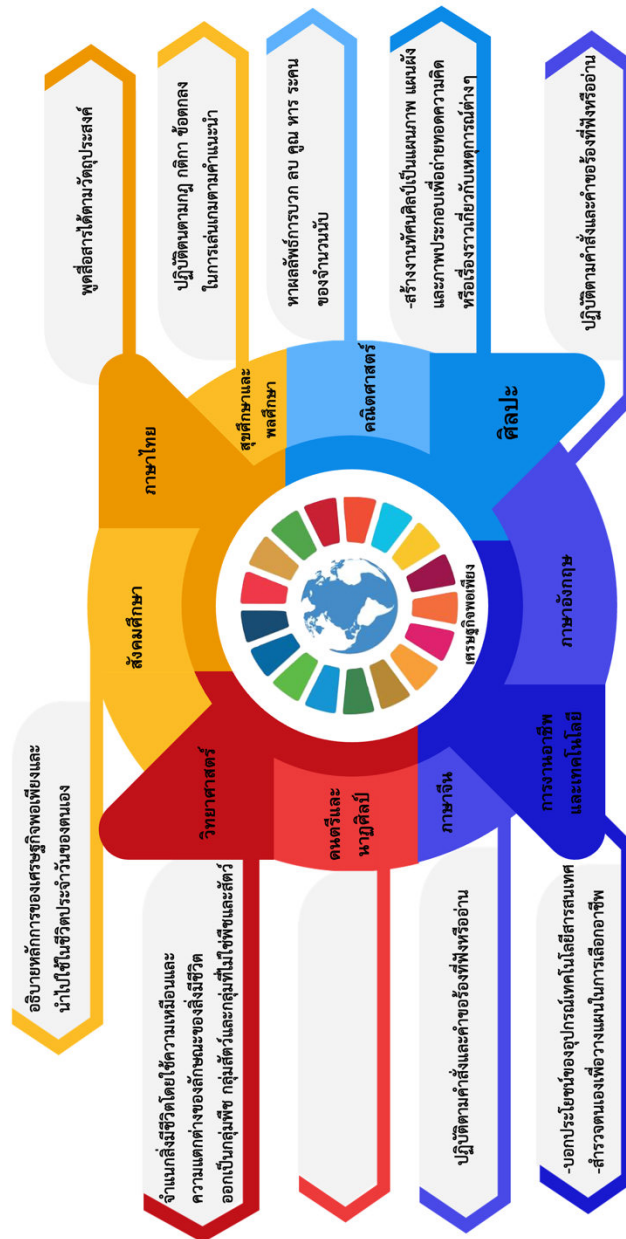
เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs)

หมายเหตุ จาก <https://www.sdgmove.com/intro-to-sdgs/>



แผนการจัดการเรียนรู้บูรณาการ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง

1. ตัวชี้วัด



2. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

1. จำแนกความแตกต่างของลักษณะพืชและสัตว์
2. สร้างสรรค์บอร์ดเกมกระดานของตนเองตามแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

ด้านทักษะ

1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำในการเล่นเกม
2. บวก ลบ คูณหรือหารจำนวนนับของรายได้และรายจ่าย
3. พูดสื่อสารขณะเล่นเกม
4. ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)
5. สำรวจตนเองในการเลือกประกอบอาชีพ

ด้านคุณลักษณะ

1. ใฝ่เรียนรู้ (สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ)
2. อยู่อย่างพอเพียง (ใช้อุปกรณ์การเรียนรู้อย่างประหยัดและรู้คุณค่า)

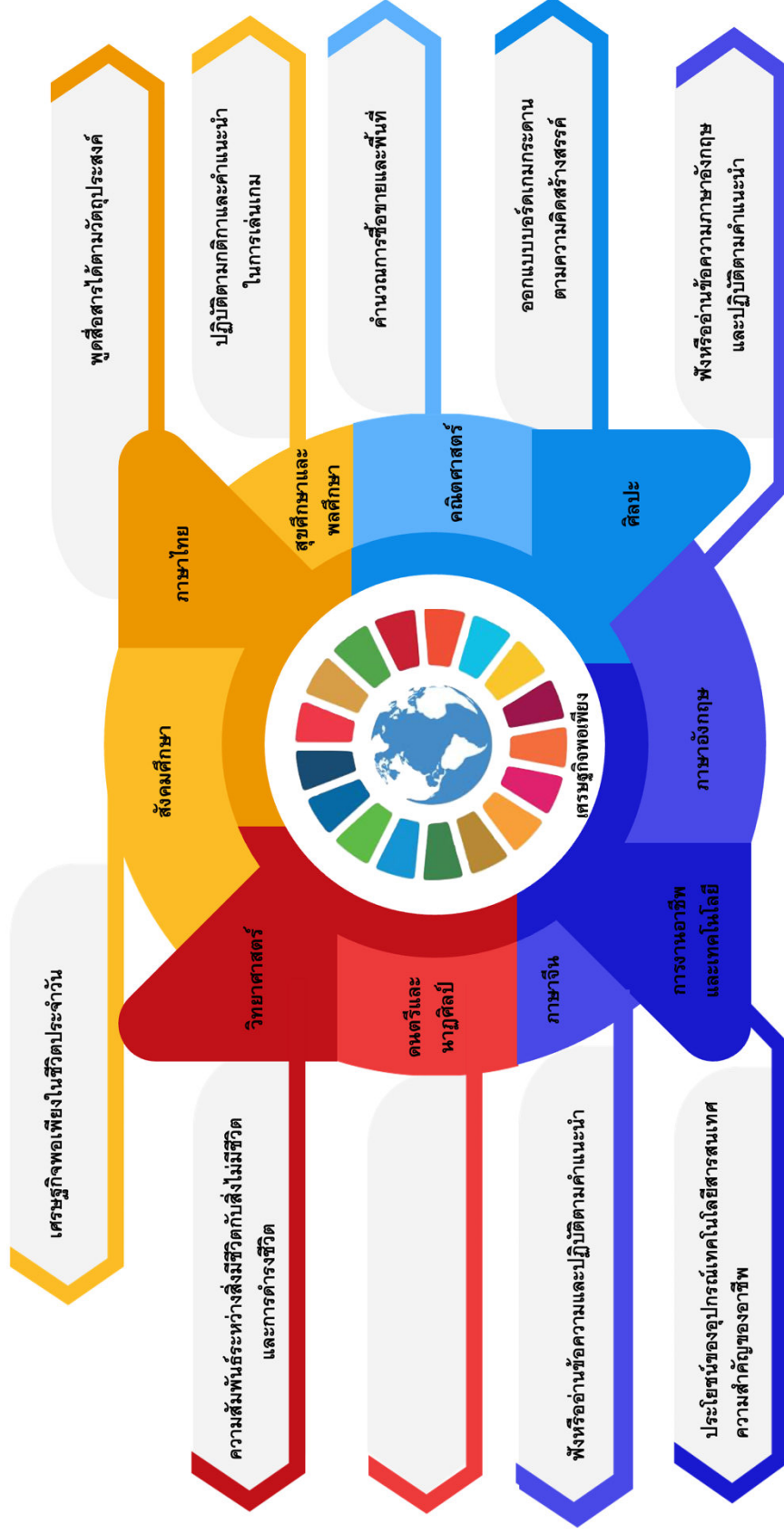
3. สาระสำคัญ

เศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญาที่ทุกคนสามารถนำมาเป็นหลักปฏิบัติในการดำรงชีวิต สร้างจิตสำนึกด้วยความศรัทธา เชื่อมั่น เห็นคุณค่าและปฏิบัติด้วยตนเอง ขยายไปสู่ครอบครัว ชุมชน สังคมและประเทศชาติเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

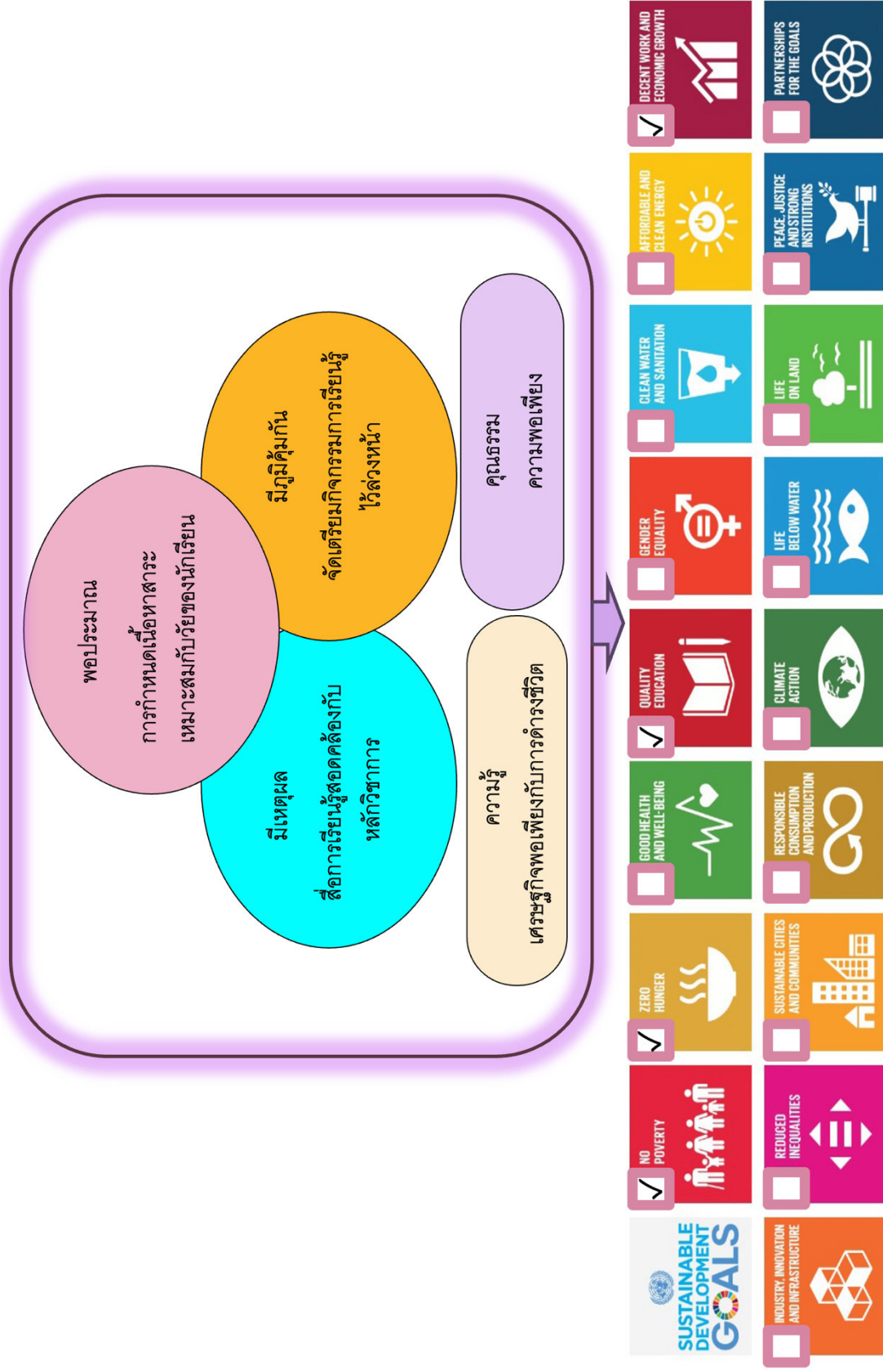
4. สมรรถนะเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

- ☒ 1. สมรรถนะสหวิทยาการ (Interdisciplinary Competency)
- ☒ 2. สมรรถนะการสื่อสารเพื่อสันติสุขที่ยั่งยืน (Communication Competency for Sustainable Peace)
- ☒ 3. สมรรถนะการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking Competency: HOT)
- ☒ 4. สมรรถนะการทำงานแบบร่วมมือ (Collaborative Competency)
- ☒ 5. สมรรถนะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy Competency)
- ☒ 6. สมรรถนะการสร้างนวัตกรรม (Creative Innovation Competency)
- ☒ 7. สมรรถนะการตระหนักรู้ภายในตนเองและสังคม (Self and Social awareness Competency)
- ☒ 8. สมรรถนะชีวิตและอาชีพ (Life and Career Competency)

5. การเรียนรู้



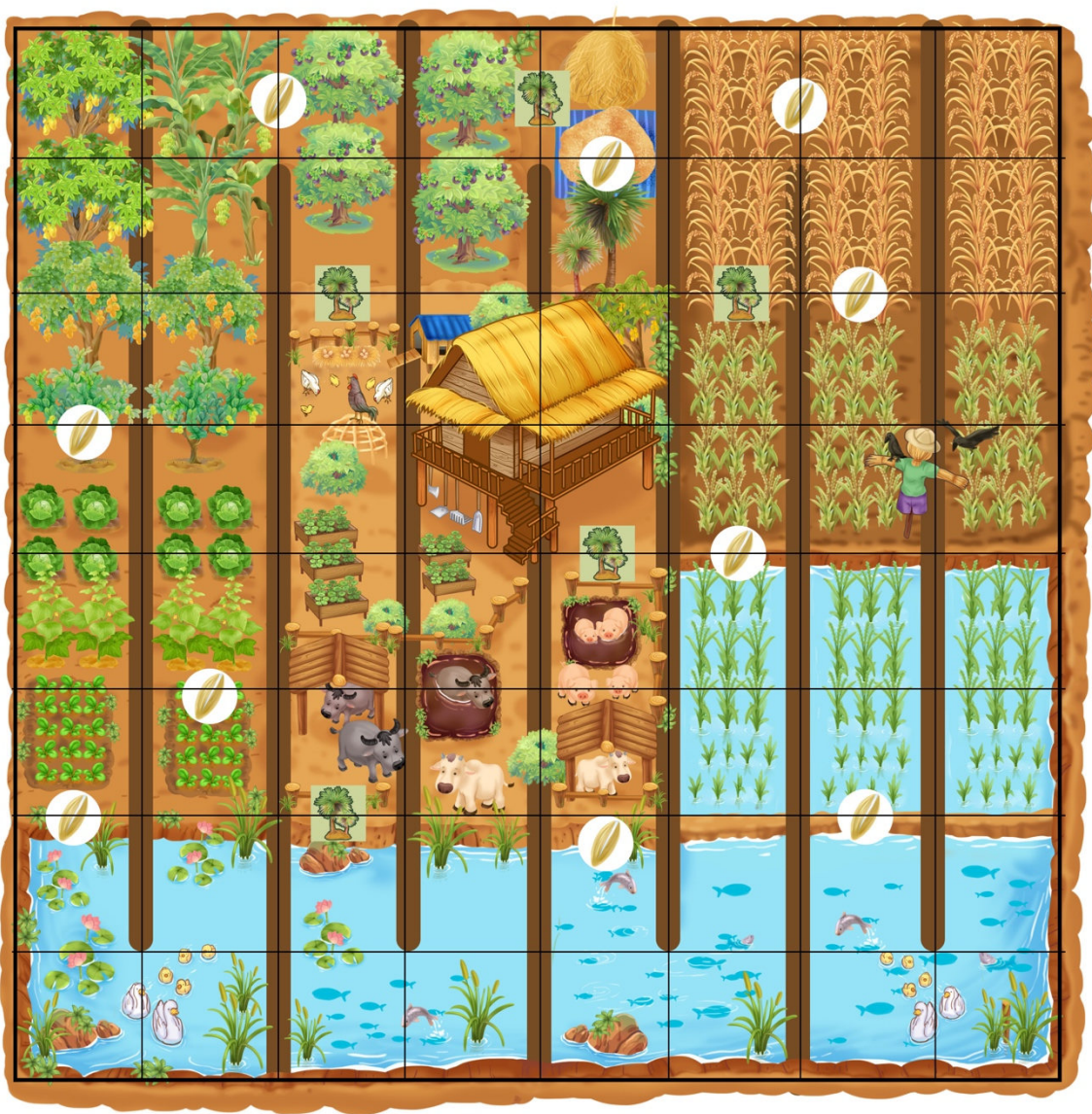
6. การบูรณาการหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาที่ยั่งยืน



7. การจัดกิจกรรมด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงบูรณาการ

1. ขั้นคิดค้นปัญหา (Raise a question)

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละไม่เกิน 4 คน
2. นักเรียนดูภาพตัวอย่าง “เห็นภาพนี้แล้วคิดถึงอะไรบ้าง”



* เราความสนใจของนักเรียนและกระตุ้นความคิดของนักเรียนจากการดูภาพตัวอย่าง

3. นักเรียนเห็นดังกล่าวแล้ว “นักเรียนสงสัยอะไรจากภาพนี้บ้าง”

* นักเรียนสังเกตภาพและฝึกการคิดค้นปัญหาจากการตั้งคำถาม

2. ขั้นสืบสอบสาเหตุ (Open Inquiry)

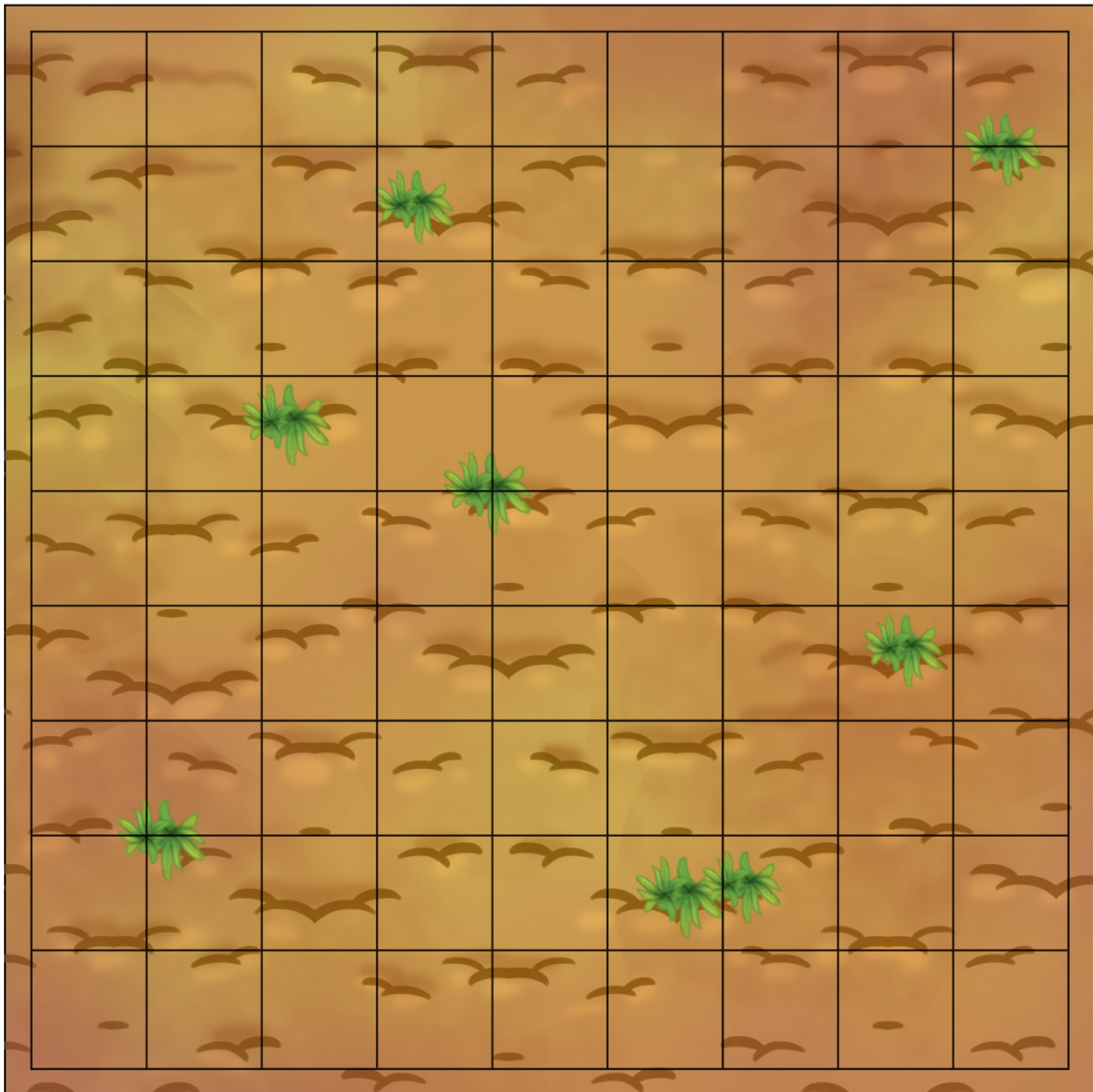
1. นักเรียนพูดคุยจากประเด็นคำถามและให้เพื่อนนักเรียนช่วยกันตอบคำถาม

* กระตุ้นความคิดของนักเรียนในการตั้งคำถามและหาคำตอบ

2. นักเรียนดูภาพตัวอย่าง

“ทำไมที่ดินถึงว่างเปล่า”

“สมมติถ้านักเรียนมีที่ดินว่างเปล่าแบบนี้ นักเรียนจะอย่างไร”



* ฝึกให้นักเรียนพูดแสดงความคิดเห็นในการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาจากภาพและนักเรียนสามารถหาคำตอบได้จากกิจกรรมบอร์ดเกม “เศรษฐกิจพอเพียง”

3. ขั้นตอนทดลองปฏิบัติการ (Conduct an experiment)

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 2-4 คน ครูช่วยแจกบอร์ดเกม “เศรษฐกิจพอเพียง” ให้แก่นักเรียน และครูอธิบายกฎ กติกาในการเล่นจากคู่มือการเล่น



อุปกรณ์

เศรษฐกิจ
พอเพียง
SUFFICIENCY ECONOMY

1. แผ่นกระดากกลาง (มี 2 ด้าน ผู้เล่นเลือกเล่นด้านใดด้านหนึ่ง)
2. แผ่นกระดานดิน (1 คนต่อ 1 แผ่น)
3. ชาวนา 4 ตัว (คนละ 1 ตัว)
4. หุ่นไล่กา 1 ตัว
5. ต้นไม้ 5 ต้น
6. ตัวต่อพิเศษ 6x6
7. เหรียญ
8. ตัวต่อ

แผ่นกระดากกลาง



แผ่นกระดานดิน

ชาวนา



ตัวต่อ



เหรียญ



ตัวต่อพิเศษ



ต้นไม้



หุ่นไล่กา

เริ่มต้นเกม

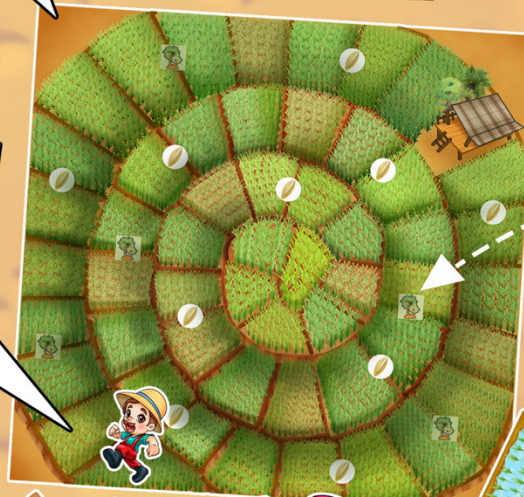


1. ผู้เล่นจะได้แผ่นกระดานดิน 1 แผ่น
ขาวนา 1 ตัวและเหรียญจำนวน 10 เหรียญ



8. ไปเริ่มเกมกันเลย

2. นำแผ่นกระดานหลักไว้ตรงกลาง



3. วางตัวขาวนาที่จุดเริ่มต้น
ของแผ่นกระดานหลัก
(เป่า ยิง ฉุบ ผู้เล่นที่เป็น
คนสุดท้ายจะเป็นผู้เล่น
เกมก่อน)

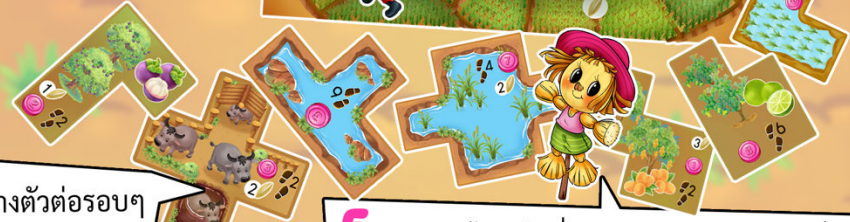
7. วางต้นไม้ไว้บนช่อง
ของแผ่นกระดานหลัก
ที่กำหนด



6. วางตัวต่อพิเศษ
6x6 ไว้ด้านนอก



4. วางตัวต่อรอบๆ
กระดานหลัก



5. วางหุ่นไล่กาไว้ที่ระหว่างตัวต่อตัวใดตัวหนึ่ง
เพื่อเป็นจุดเริ่มต้น

วิธีการเล่น



1. ผู้เล่นแรกสามารถเลือกซื้อตัวต่อ 1 ชิ้น จากจำนวน 3 ตัว



2. นำหุ่นไล่กาไปวางด้านหน้า ตัวต่อที่ถูกเลือกไป 1 ใน 3 ตัวต่อ

3. จ่ายเหรียญตามที่ ระบุบนตัวต่อ



6. สลับให้ผู้เล่นคนต่อไปเลือกตัวต่อ



5. นำขานาเดินบนกระดานหลักตามช่องให้ตรงกับตัวเลขที่ระบุบนตัวต่อ



4. นำตัวต่อไปวางบนแผ่นกระดานดินของตนเองตามที่ผู้เล่นชอบ



7. เกมสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นทุกคนไปถึงจุดสุดท้ายของกระดานหลัก



★ หากผู้เล่นเดินผ่านเม็ดข้าวบนกระดานหลัก ผู้เล่นจะได้รับเหรียญเพิ่มจำนวน 1 เหรียญ และ หากผู้เล่นมีเม็ดข้าวบนตัวต่อ ในกระดานดินของตนเองจะได้รับเหรียญตามจำนวนเม็ดข้าว



หากผู้เล่นไม่มีเหรียญพอที่จะซื้อตัวต่อให้ผู้เล่นเดินไปข้างหน้าผู้เล่นคนแรกและนับจำนวนช่องเดิน ผู้เล่นจะได้เหรียญตามจำนวนช่องที่เดินเพิ่มเติม



★ หากผู้เล่นเดินผ่านต้นไม้สามารถนำมาวางบนกระดานดินได้



★ หากผู้เล่นคนใดสามารถวางตัวต่อบนกระดานดินของตนเองได้ครบ 6x6 จะได้รับตัวต่อพิเศษและได้รับเหรียญเพิ่ม 6 เหรียญ



$$4 \times 2 = 8$$

การนับคะแนน

1. ให้ผู้เล่นแต่ละคนนับจำนวนช่องว่างที่ไม่มีตัวต่อ **คูณด้วย 2** จะเท่ากับจำนวนเหรียญที่ต้องจ่ายคืน
2. ผู้เล่นนับจำนวนเหรียญของตนเอง ผู้เล่นคนใดมีจำนวนเหรียญมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ



The image shows a colorful interface for a jigsaw puzzle game titled "เศรษฐกิจพอเพียง" (Sufficiency Economy) in Thai, "充足的經濟" (Sufficient Economy) in Chinese, and "SUFFICIENCY ECONOMY" in English. The interface features several jigsaw puzzle pieces arranged around the central text. The pieces depict various rural scenes: a pig, a cow, a river, a field, and a person. A girl is shown in the bottom right corner, sitting on the floor and using a tablet to view an AR scene of a pig. The background is a warm orange color.

พิเศษ

- บนตัวต่อทุกตัวสามารถใช้โทรศัพท์หรือแท็บเล็ตพีซี เพื่อดู AR ได้ โดยสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Sufficiency Economy ได้ทั้งระบบ IOS และ Android

Special

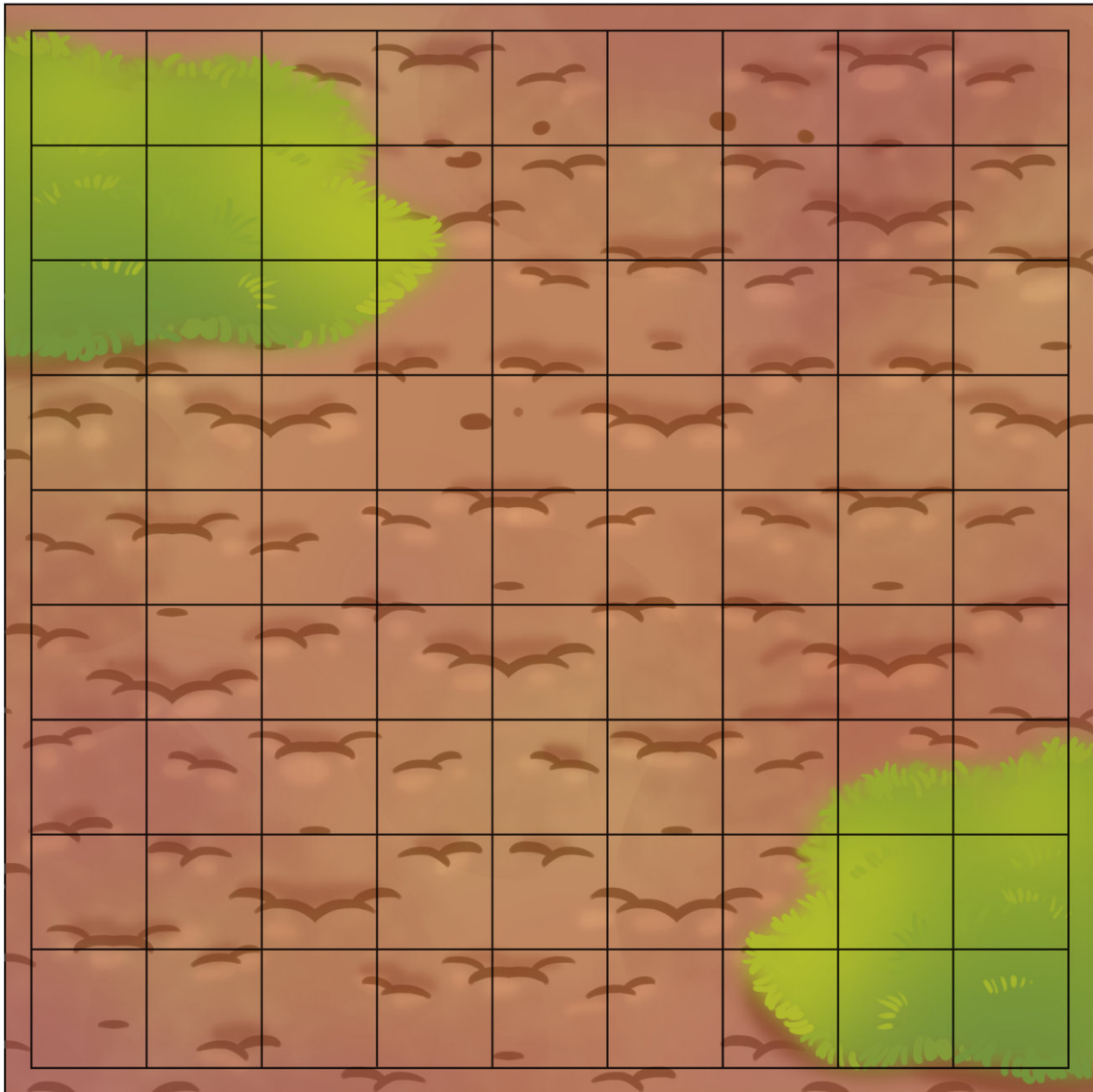
- All jigsaws can be used on your phone or tablet to view AR. You can download “Sufficiency Economy” application for both IOS and Android.

特殊功能

- 每一个拼图均可以通过手机或平板电脑下载iOS端或安卓端的SUFFICIENCY ECONOMY 程序观看AR。

* ฝึกให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำในการเล่นเกมน โดยมีคู่มือการเล่นให้อ่านประกอบเพิ่มเติมรายละเอียดทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษและภาษาจีน

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกม “เศรษฐกิจพอเพียง” จากอุปกรณ์ที่กำหนด โดยนักเรียนแต่ละคนวางแผนออกแบบแผ่นกระดานดินของตนเอง



* ให้นักเรียนวิเคราะห์หาแนวทางในการแก้ไขปัญหาจากการเล่นเกม โดยออกแบบแผ่นกระดานดินของตนเอง รู้จักประยุกต์ใช้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงจากแผ่นกระดานหลักที่มีการใช้พื้นที่ทำกินตามแนวเกษตรทฤษฎีใหม่ (นาข้าว 30% พืชสวนพืชไร่ 30% แหล่งน้ำ 30% เลี้ยงสัตว์และที่อยู่อาศัย 10%) และวางแผนการใช้สอยที่ดินของตนเองจากแผ่นกระดานดินตามความคิดสร้างสรรค์ คิดคำนวณรายได้และรายจ่ายจากเหรียญที่มีและการซื้อตัวต่อ (นาข้าว พืชผัก ผลไม้ สัตว์ บ่อน้ำ บ้าน) เพื่อนำมาวางบนกระดาน

ดินของตนเอง โดยตัวต่อทุกตัวสามารถใช้โทรศัพท์หรือแท็บเล็ตพีซี เพื่อดูเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ด้วยภาพและเสียงได้

* ครูดาวน์โหลด Application “Sufficiency Economy” ลงในโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตพีซี ได้ทั้งระบบ IOS และ Android เมื่อเปิด Application สามารถนำกล้องส่องไปที่ตัวต่อแต่ละตัวจะขึ้นภาพต่าง ๆ และมีเสียงร้องของสัตว์

4. ขั้นสื่อสารสรุปผล (Communicate a Conclusion)

1. นักเรียนร่วมสนทนาพูดคุยอภิปรายกับเพื่อนในกลุ่ม ถึงแนวทางการสร้างสรรค์กระดานดินของตนเอง ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอและสรุปผลจากภาพกระดานดินของตนเอง

* ฝึกให้นักเรียนฝึกพูดอภิปรายถึงเหตุผลของวิธีการในการการแก้ไขปัญหา และสรุปวิธีแก้ปัญหาที่เป็นไปได้และแนวทางปฏิบัติที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์แผ่นกระดานดินของตนเอง

2. นักเรียนร่วมกันบอกประโยชน์ของบอร์ดเกมและการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)

* กระตุ้นให้นักเรียนเห็นคุณค่าของสื่อการเรียนรู้และเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างสรรค์นวัตกรรมแผ่นกระดานดินของตนเอง และบนตัวต่อสามารถใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) ทำให้เห็นภาพและเสียงสามารถจำแนกความแตกต่างของพืชและสัตว์ได้

3. นักเรียนสำรวจตนเองว่าสนใจประกอบอาชีพใดในอนาคต

* ส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักรู้และเห็นคุณค่าภายในตนเอง และแนวทางในการประกอบอาชีพในการดำรงชีวิตในสังคม

8. สื่อการสอน / สื่อการจัดการเรียนรู้

8.1 สื่อการเรียนรู้

1. บอร์ดเกม “เศรษฐกิจพอเพียง”
2. โทรศัพท์หรือแท็บเล็ตพีซี
3. Application “Sufficiency Economy” ได้ทั้งระบบ IOS และ Android

8.2 แหล่งเรียนรู้ (ภายในหรือนอกสถานที่)

1. โรงเรียน
2. ที่บ้าน

9. ชิ้นงานหรือภาระงาน

1. บอร์ดเกมเศรษฐกิจพอเพียง (แผ่นกระดานดิน)

10. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ 1. จำแนกความแตกต่างของลักษณะพืชและสัตว์ 2. สร้างสรรค์บอร์ดเกมกระดานของตนเองตามแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง	การตอบคำถาม การสังเกตพฤติกรรม	แบบ บ ส ั ง เ ก ต พ ฤ ตិ ก ร ร ม ก า ร ด ำ เนิ น กิ จ ก ร ร ม บ ู ร ณ า ก า ร	คุณภาพการปฏิบัติ มากกว่าร้อยละ 70 ถือว่า ผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ 1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำในการเล่น 2. บวก ลบ คูณหรือหารจำนวนนับของรายได้และรายจ่าย 3. พูดสื่อสารขณะเล่นเกม 4. ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR) 5. สำรวจตนเองในการเลือกประกอบอาชีพ	สังเกตพฤติกรรม สังเกตพฤติกรรม การพูดนำเสนอ สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม	แบบ บ ส ั ง เ ก ต พ ฤ ติ ก ร ร ม ก า ร ด ำ เนิ น กิ จ ก ร ร ม บ ู ร ณ า ก า ร	คุณภาพการปฏิบัติ มากกว่าร้อยละ 70 ถือว่า ผ่านเกณฑ์
ด้านคุณลักษณะ 1. ใฝ่เรียนรู้ (สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ) 2. อยู่อย่างพอเพียง (ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า)	สังเกตพฤติกรรม	แบบ บ ส ั ง เ ก ต พ ฤ ติ ก ร ร ม ก า ร ด ำ เนิ น กิ จ ก ร ร ม บ ู ร ณ า ก า ร	คุณภาพการปฏิบัติ มากกว่าร้อยละ 70 ถือว่า ผ่านเกณฑ์

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านสมรรถนะเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน 1. สมรรถนะสหวิทยาการ 2. สมรรถนะการสื่อสารเพื่อสันติสุขที่ยั่งยืน 3. สมรรถนะการคิดขั้นสูง 4. สมรรถนะการทำงานแบบร่วมมือ 5. สมรรถนะการรู้ดิจิทัล 6. สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม 7. สมรรถนะการตระหนักรู้ภายในตนเองและสังคม 8. สมรรถนะชีวิตและอาชีพ	สังเกตพฤติกรรม	แบบ บ ส ัง เก ต พฤติกรรม การ ดำเนินกิจกรรม บูรณาการ	คุณภาพการปฏิบัติ มากกว่าร้อยละ 70 ถือว่า ผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมการดำเนินกิจกรรมบูรณาการเรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง (Boardgame)

โรงเรียน..... วันที่.....

คุณครูผู้ประเมิน.....

นักเรียนระดับชั้น.....

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม (ระบุชื่อ-นามสกุล)

1. 2.

3. 4.

หมายเหตุ การประเมินต่อไปนี้เป็นกิจกรรมที่นักเรียนแต่ละระดับชั้นได้เรียนรู้เกี่ยวกับนักเรียนระดับชั้นอื่น

คำชี้แจง สังเกตพฤติกรรมการแสดงผลงานของนักเรียนและทำเครื่องหมาย / โดยพิจารณาตามรายการประเมิน

ข้อ	หัวข้อ	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ			
			พฤติกรรมหรือผลงานที่ปฏิบัติ			ไม่ปฏิบัติ พฤติกรรมหรือไม่ ทำผลงาน
			ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้ บ้าง	ปฏิบัติ แต่ไม่ค่อยได้	
1	ด้านความรู้	1. จำแนกความแตกต่างของลักษณะพืชและสัตว์ 2. สร้างสรรค์บอร์ดเกมกระดานของตนเองตามแนวคิดปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง	3	2	1	0
รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)						
2	ด้านทักษะ	1. ปฏิบัติตามคำสั่งและคำแนะนำในการเล่น				
		2. บวก ลบ คูณหรือหารจำนวนนับของรายได้และรายจ่าย				
		3. พูดสื่อสารขณะเล่นเกม				
		4. ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR)				

ข้อ	หัวข้อ	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ				
			พฤติกรรมหรือผลงานที่ปฏิบัติ			ไม่ปฏิบัติ พฤติกรรมหรือไม่ ทำผลงาน	
			ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้ บ้าง	ปฏิบัติ แต่ไม่ค่อยได้		
			3	2	1	0	
		5. สำรวจตนเองในการเลือกประกอบอาชีพ					
		รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)					
3	ด้านคุณลักษณะ	1. ไม่เรียนรู้					
		- สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ					
		2. อยู่อย่างพอเพียง					
		- ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า					
		รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 6 คะแนน)					
4	สมรรถนะเพื่อ การพัฒนาที่ยั่งยืน	1. สมรรถนะสหวิทยาการ					
		- มีความสามารถในการบูรณาการความรู้วิชาต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ กัน					
		- นำความรู้มาปฏิบัติจนเกิดเจตคติและเห็นคุณค่า					
		2. สมรรถนะการสื่อสารเพื่อสันติสุขที่ยั่งยืน					
		- มีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร					
		3. สมรรถนะการคิดขั้นสูง					
		-มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา					
		-มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์					

ข้อ	หัวข้อ	รายการประเมิน	คุณภาพการปฏิบัติ			
			พฤติกรรมหรือผลงานที่ปฏิบัติ			ไม่ปฏิบัติ พฤติกรรมหรือไม่ ทำผลงาน
			ปฏิบัติได้	ปฏิบัติได้ บ้าง	ปฏิบัติ แต่ไม่ค่อยได้	
			3	2	1	0
		4. สมรรถนะการทำงานแบบร่วมมือ				
		- มีความสามารถในการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น				
		5. สมรรถนะการรู้ดิจิทัล				
		- มีความสามารถในการเข้าถึง เข้าใจ การใช้สื่อสารสนเทศ เทคโนโลยี และดิจิทัล				
		6. สมรรถนะการสร้างสรรค์นวัตกรรม				
		- สามารถปรับปรุง เปลี่ยนแปลง เพื่อให้ได้สิ่งใหม่ที่แตกต่างกันจากเดิม				
		7. สมรรถนะการตระหนักรู้ภายในตนเองและสังคม				
		- ตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เหมาะสม				
		8. สมรรถนะชีวิตและอาชีพ				
		- เลือกรับรองอาชีพตามความถนัดและสนใจ				
		- นำหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้ในการดำรงชีวิต				
		รวมคะแนน (คะแนนเต็ม 33 คะแนน)				
		รวมคะแนนทุกด้าน (คะแนนเต็ม 60 คะแนน)				

เกณฑ์การสรุปผล คุณภาพการปฏิบัติมากกว่าร้อยละ 70 ถือว่า ผ่านเกณฑ์