

INNOVATION NEWSLETTER

นายอนุรัตน์ ทองสกุล



สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม



ประเภทสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้



แนวคิดในการพัฒนา

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง และได้ใช้องค์ความรู้ที่มี ไปสร้างสรรค์ชิ้นงานสื่อการเรียนรู้ของตนเองโดยการเรียบเรียงเนื้อหาใหม่ในรูปแบบของตนเอง เน้นการเรียนรู้แบบ Active learning

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของไทยได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความแตกต่างเชิงวัฒนธรรมของอาณาจักรโบราณในดินแดนไทยได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรมของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้



นวัตกรรมสื่อการสอน | รายวิชา 133103 ประวัติศาสตร์ไทย 2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

กิจกรรมการออกแบบสื่อการเรียนรู้ รัฐโบราณในดินแดนไทย

ผลการพัฒนานวัตกรรม

1. ผู้เรียนมีทักษะในการสืบค้นข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์เกี่ยวกับอาณาจักรโบราณในดินแดนไทย
2. ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความแตกต่างเชิงวัฒนธรรมของอาณาจักรโบราณในดินแดนไทยได้
3. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรมของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้

จุดเด่นและความแปลกใหม่

1. ผู้เรียนได้ใช้ทักษะในการสืบค้นข้อมูลเชิงลึกตามวิธีการทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับอาณาจักรโบราณต่างๆ ได้อย่างอิสระ
2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความรู้เชิงลึกผ่านการนำเสนอ และการวิพากษ์
3. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรม เน้นสร้างความเข้าใจ และลดความขัดแย้ง

ประโยชน์ของนวัตกรรม

1. ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตร
2. ครูได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning