



Best Practice

เกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่

จัดทำโดย



นายศิริวัฒน์ สุนทรงามทวีเลิศ
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านตรมไพร ตำบลตรมไพร อำเภอสว่างภูมิ จังหวัดสุรินทร์
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน	เกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่
ชื่อเจ้าของผลงาน	นายศิริวัฒน์ สุนทรงามทวีเลิศ
โรงเรียน	บ้านตรมไพร
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑
โทรศัพท์	๐๘๕-๒๓๓๘๓๑๗
โทรศัพท์มือถือ	๐๖๓-๕๙๑๕๕๙๑

ประเภทผลงาน

[] ผู้บริหารสถานศึกษา

[/] ครู

ชื่อผลงาน	เกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่
ผู้รับผิดชอบ	นายศิริวัฒน์ สุนทรงามทวีเลิศ
กลุ่มสาระการเรียนรู้	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ชื่อหน่วยงาน	โรงเรียนบ้านตรมไพร
สังกัด	เครือข่ายบริหารสถานศึกษาแบบบูรณาการ ศีขรภูมิ ๒ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑)

วิชาวิทยาศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาวิธีคิด ทั้งความคิดเป็นเหตุเป็นผล ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีทักษะที่สำคัญในการ ค้นหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ สามารถตัดสินใจโดยใช้ข้อมูล หลากหลายและประจักษ์พยานที่ตรวจสอบได้ ทุกคนจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้รู้วิทยาศาสตร์ เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจโลกธรรมชาติ พัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีตลอดจนการพัฒนาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติอย่างสมดุลและยั่งยืน การเรียนรู้วิทยาศาสตร์เป็นการเรียนรู้ ตลอดชีวิตเนื่องจากความรู้วิทยาศาสตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกธรรมชาติซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง ตลอดเวลา ทุกคนต้องเรียนรู้เพื่อนำผลการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตและการประกอบอาชีพ เมื่อผู้เรียนได้ ปัญหา มีการร่วมกันคิดลงมือปฏิบัติจริงก็จะเข้าใจและเห็นความเชื่อมโยงของวิทยาศาสตร์อื่นและชีวิต ทำให้สามารถอธิบายทำนายคาดการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผล (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๖)

ในปีการศึกษา ๒๕๖๕ นี้ข้าพเจ้าสอนได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนในรายวิชา วิทยาศาสตร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ซึ่งได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ทำให้พบว่านักเรียนไม่ชอบในการเรียนวิทยาศาสตร์ เนื่องจากมีความคิดว่าเป็นวิชาที่ยาก และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนซึ่งอยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างต่ำ ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดว่าจะจัดการเรียนการสอนอย่างไรเพื่อให้นักเรียนชอบเรียนในรายวิชา วิทยาศาสตร์ และสนุกกับการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ จึงได้คิดสร้างสรรค์ เกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ ขึ้นเพื่อใช้ควบคู่ไปกับการจัดการเรียนการสอน เพราะเกมอาจทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและรู้สึกชอบ มีความสุขในการเรียนมากขึ้น

เกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่นั้นเป็นเกมที่สร้างขึ้นมามีจุดประสงค์ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์อย่างสนุกสนาน พร้อมทั้งได้รับความรู้ในวิชาวิทยาศาสตร์เนื่องจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุกหรือ Active Learning คือการที่ครูให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเพื่อการค้นหาคำตอบของปัญหาด้วยตนเอง อีกทั้งสอดแทรกความรู้เรื่อง ความซื่อสัตย์สุจริต นักเรียนทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน มีความสุขในการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี สมาชิกทุกคนต้องเคารพกติกาในการเล่นเกมส์ ซึ่งข้าพเจ้าได้สร้างเกมส์เพื่อบูรณาการกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนสำหรับครูผู้สอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) ทั้ง ๘ คุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน ในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมในสถานศึกษาให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการคิด ความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ความซื่อสัตย์สุจริต ความมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มีความมุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะ อีกทั้งยังเกิดความสามัคคีในการเล่นเกมส์ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม และยังได้ความสนุกสนาน ผีกทักษะด้านกระบวนการคิดแบบนักวิทยาศาสตร์อีกด้วย

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ข้าพเจ้าต้องการให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ มีความรู้ ทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์ที่ยั่งยืน ควบคู่คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการที่กล่าวมาจึงได้มีความคิดที่สร้างสรรค์ “เกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่” มาเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์ มีความสนุกในการเรียนวิทยาศาสตร์ และสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้กับนักเรียน โดยกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๓๑ คน สาระการเรียนรู้เรื่องการจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน

๒.๑ จุดประสงค์

- ๑) เพื่อให้นักเรียนมีวินัยในการเล่นเกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่
- ๒) เพื่อให้นักเรียนรู้จักกติกา ปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมส์และมีความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมส์
- ๓) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของนักเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๔) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิตให้สูงขึ้น
- ๕) เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เชิงปริมาณ

- ๑) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีวินัยและความซื่อสัตย์ในการเล่นเกมส์ สามารถปฏิบัติตามกติกาในการเล่นเกมส์ได้



๒) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์

๓) นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาธิตการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิตที่สูงขึ้น

๒.๒.๒ เชิงคุณภาพ

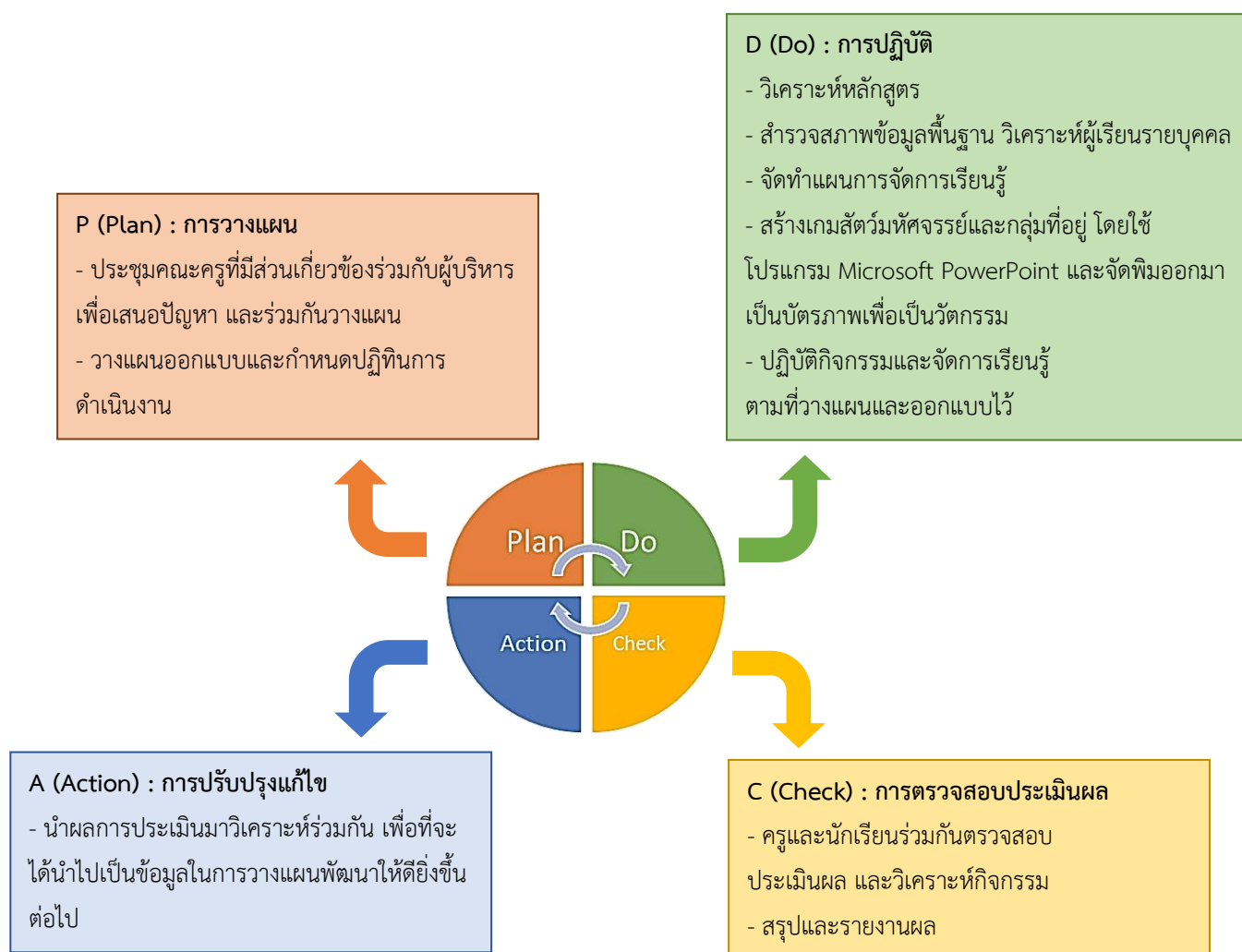
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีพัฒนาการด้านกระบวนการคิด มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐)

๓. กระบวนการผลิตงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การจัดกิจกรรมเกมสัตรัมทัศนธาตุและกลุ่มที่อยู่โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA กระบวนการ PLC และการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning 4 ขั้น ตามโมเดล PAR-SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑ มีรายละเอียด ดังตาราง

รูปแบบ/กระบวนการ	แนวคิดที่เกี่ยวข้อง	การปฏิบัติ
P (Plan) การวางแผน	- การมีส่วนร่วมในการวางแผน โดยใช้กระบวนการ PLC	- ประชุมคณะครูที่มีส่วนเกี่ยวข้องร่วมกับผู้บริหารเพื่อเสนอปัญหา และร่วมกันวางแผน - วางแผนออกแบบและกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
D (Do) การปฏิบัติ	- กำหนดวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning 4 ขั้น ตามโมเดล PAR-SAPS ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุรินทร์ เขต ๑	- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๐) มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด - สสำรวจสภาพข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อการจัดการเรียนรู้ให้เต็มตามศักยภาพ - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่เลือกไว้ - สร้างเกมสัตรัมทัศนธาตุและกลุ่มที่อยู่ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และจัดพิมพ์ออกมาเป็นบัตรภาพเพื่อเป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน - ปฏิบัติกิจกรรมและจัดการเรียนรู้ตามที่วางแผนและออกแบบไว้

C (Check) การตรวจสอบ ประเมินผล	- ตรวจสอบและประเมินผล โดยใช้กระบวนการ PLC	- ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบ ประเมินผล และวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ - สรุปและรายงานโครงการต่อผู้บริหาร และ ครูที่เกี่ยวข้อง
A (Action) การปรับปรุงแก้ไข	- การวิเคราะห์ปัญหา/ อุปสรรควิธีการแก้ไข โดยใช้ กระบวนการ PLC	- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ ร่วมกันกับครูผู้เกี่ยวข้อง เพื่อที่จะได้นำไปเป็น ข้อมูลในการวางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป



รูปภาพ ขั้นตอนการดำเนินงานวงจรคุณภาพ PDCA

๔. ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลการดำเนินงาน

จากผลการดำเนินงานโดยใช้เกมสัตรัมห์ศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ โดยใช้ โปรแกรม Microsoft PowerPoint และจัดพิมพ์ออกมาเป็นบัตรภาพสัตรัมห์เพื่อเป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนพบว่า นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ยคะแนนที่เพิ่มขึ้นจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐)

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์

ตาราง ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมสัตรัมห์ศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ เป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต

เลขที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนแบบทดสอบ	
		ก่อนเรียน (๒๐ คะแนน)	หลังเรียน (๒๐ คะแนน)
๑	เด็กชายพีภัทร สุขเสมอ	๖	๑๓
๒	เด็กชายสรณ์สิริ บุญยงค์	๓	๑๐
๓	เด็กชายปรณพัฒน์ ทองอัม	๑๒	๑๙
๔	เด็กชายกิตติภพ ฉกรรจ์	๕	๑๓
๕	เด็กชายสิงหา จำรัส	๔	๑๒
๖	เด็กชายณรงค์ศักดิ์ บุญสืบ	๙	๑๕
๗	เด็กชายธนพล ฉกรรจ์	๘	๑๔
๘	เด็กชายวุฒิกร บุญสม	๑๑	๑๘
๙	เด็กชายชญาณนท์ บุญวงศ์	๒	๘
๑๐	เด็กชายกิตติศักดิ์ ชัยเงิน	๙	๑๕
๑๑	เด็กชายลัทธิพล สีทองคำ	๓	๑๑
๑๒	เด็กชายวสุพล บุตรดี	๔	๑๒
๑๓	เด็กชายอัศวพันธ์ บุญตั้ง	๓	๙
๑๔	เด็กชายกิตติกร สายธนู	๘	๑๔
๑๕	เด็กชายวิหวัส บุญหาญ	๗	๑๓
๑๖	เด็กชายอนันต์ คำคุณ	๖	๑๕
๑๗	เด็กชายกิตติศักดิ์ มูลมี	๕	๑๖
๑๘	เด็กชายเสกศักดิ์ คำผล	๑	๘
๑๙	เด็กหญิงกษิรา บุญยงค์	๑๐	๑๕
๒๐	เด็กหญิงปัทมา ประภาสัย	๙	๑๖



๒๑	เด็กหญิงขวัญพร ศิริรัตน์	๑๒	๑๙
๒๒	เด็กหญิงกนกวรรณ เรืองศรี	๑๐	๑๗
๒๓	เด็กหญิงกนกวรรณ กะทิสาสตร์	๑๑	๑๕
๒๔	เด็กหญิงวัลภา กันตามระ	๑๐	๑๗
๒๕	เด็กหญิงณัฐสินี ใจดี	๖	๑๑
๒๖	เด็กหญิงกัญญารักษ์ จันทร์คีน	๙	๑๘
๒๗	เด็กหญิงภัทรกร บุตรดี	๘	๑๔
๒๘	เด็กหญิงเนตรนภา จันทำ	๗	๑๕
๒๙	เด็กหญิงกัญญาพัชร ทราจารย์	๑๑	๑๔
๓๐	เด็กหญิงปัญญาพร สังข์พงษ์	๘	๑๖
๓๑	เด็กชายรชต จะรอนรัมย์	๑๒	๑๗
ค่าเฉลี่ย		๗.๓๘	๑๔.๑๖

ตาราง สรุปผลการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน เมื่อใช้เกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต

ระดับชั้น	คะแนนแบบทดสอบ		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน	
ประถมศึกษาปีที่ ๔	๗.๓๘	๑๔.๑๖	+๖.๗๘

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๔.๑ นักเรียนมีวินัยในการเล่นเกมนสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่
- ๔.๒ นักเรียนรู้จักกติกา ปฏิบัติตามกติกาในการเล่นและมีความซื่อสัตย์ในการเล่น
- ๔.๓ นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์
- ๔.๔ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิตที่สูงขึ้น
- ๔.๕ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๘ ประการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ๕.๑ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตรมไพรให้ความสำคัญ ส่งเสริมให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนการพัฒนากระบวนการ

๕.๒ ครูมีส่วนร่วม มุ่งมั่นตั้งใจจริงและทุ่มเท ทั้งร่างกายแรงใจเพื่อพัฒนานักเรียน เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียน เอาใจใส่และให้คำแนะนำที่ดีแก่นักเรียน

๕.๓ นักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ และมีความพร้อมในร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่

๕.๓ มีความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

๕.๔ ผู้ปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่นำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนา ปรับปรุงระบบการทำงานอย่างต่อเนื่อง

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๖.๑ การใช้เกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน อีกทั้งยังส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น

๖.๒ การใช้เกมส์ตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนไม่เพียงแต่ใช้ได้ผลในวิชาวิทยาศาสตร์เท่านั้น สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด และนำไปใช้ประกอบการสอนได้ในทุก ๆ รายวิชา

๗. การเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ของโรงเรียนบ้านตรมไพร

http://tromprai.ac.th/workteacher-detail_18968



h/workteacher-detail_18968

ผลงานครู

เจ้าของผลงาน

ชื่ออาจารย์ : นายศิริวัฒน์ สุนทรงานทวีเลิศ
 ตำแหน่ง : ครู คศ.1
 เบอร์โทรศัพท์ :
 อีเมล :
 โพสต์เมื่อ : 29 ส.ค. 2565, 12:51 ผ่าน 1 ครั้ง

ชื่อผลงาน : ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) เกมตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ วิชาวิทยาศาสตร์ ป.4

Best Practice
 เกมตัวมหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่

จัดทำโดย

กระทรวงศึกษาธิการ
 Ministry of Education



๘. เงื่อนไขความสำเร็จ

๘.๑ มีความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพหรือโทรทัศน์ เครื่องเคลื่อนย้ายภาพ เป็นต้น

๘.๒ นักเรียนปฏิบัติตามกติกาในการเล่นและมีนิสัยรักในการเล่น

๘.๓ นักเรียนมีความพร้อมในร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่



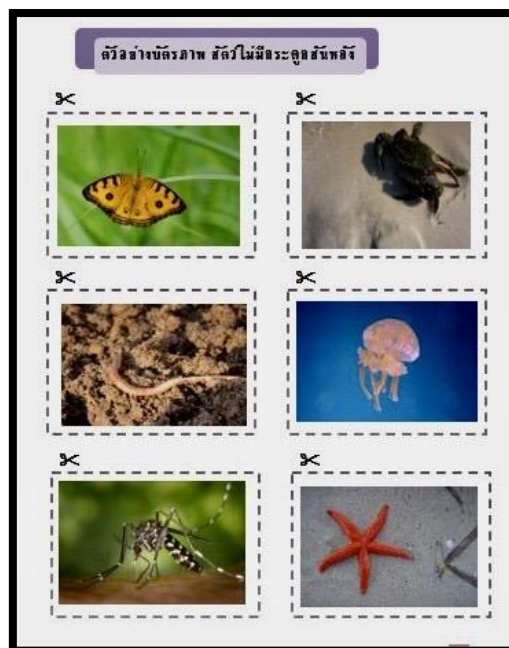
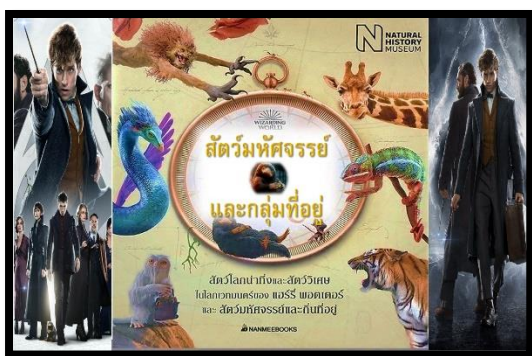
ภาคผนวก



รูปภาพ แบบฝึกหัดวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม สารการเรียนรู้เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต ที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอน



รูปภาพ การใช้เกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่เป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน
สาระการเรียนรู้ เรื่อง การจัดกลุ่มสิ่งมีชีวิต



รูปภาพ ตัวอย่างเกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint และบัตรภาพสัตว์ เป็นวัตรกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอน



Best Practice

เกมสัตว์มหัศจรรย์และกลุ่มที่อยู่