

## ตอนที่ 1

### คำชี้แจงการจัดแผนการจัดการเรียนรู้

#### สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

#### กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

## 1. แนวทางการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

คู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ ม. 1 เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้ครูใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้เศรษฐศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งการแบ่งหน่วยการเรียนรู้สำหรับจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมงในคู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้แบ่งเนื้อหาเป็น 5 หน่วย สามารถใช้ควบคู่กับหนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 และแบบฝึกทักษะ รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การบริโภค

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สถาบันการเงิน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เศรษฐกิจพอเพียง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ

คู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้ได้นำเสนอรายละเอียดไว้ครบถ้วนตามแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้พัฒนาองค์ความรู้ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้อย่างครบถ้วนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ครูควรศึกษาคู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้ให้ละเอียดเพื่อปรับใช้ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม สถานการณ์ และสภาพของนักเรียน

ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะแบ่งแผนการจัดการเรียนรู้ออกเป็นรายชั่วโมง ซึ่งมีจำนวนมากน้อยไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความยาวของเนื้อหาสาระ และในแต่ละหน่วยการเรียนรู้มีองค์ประกอบดังนี้

1. ฝั่งโน้ตค้นเป้าหมายการเรียนรู้และขอบข่ายภาระงาน/ชิ้นงาน แสดงขอบข่ายเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ที่ครอบคลุมความรู้ คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ทักษะ/กระบวนการ และภาระงาน/ชิ้นงาน

2. ฝั่งการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด **Backward Design** (Backward Design Template) เป็นกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ แบ่งเป็น 3 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 ผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

ขั้นที่ 2 ภาระงานและการประเมินผลการเรียนรู้ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างแท้จริง

ขั้นที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ จะระบุว่าในแต่ละหน่วยการเรียนรู้แบ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้กี่แผน และแต่ละแผนใช้เวลาในการจัดกิจกรรมกี่ชั่วโมง

3. แผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิดการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design ประกอบด้วย

3.1 ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยลำดับที่ของแผน ชื่อแผน และเวลาเรียน เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เศรษฐศาสตร์ เวลา 1 ชั่วโมง

3.2 สาระสำคัญ เป็นความคิดรวบยอดของเนื้อหาที่นำมาจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

**3.3 ตัวชี้วัดชั้นปี** เป็นตัวชี้วัดที่ใช้ตรวจสอบนักเรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร

**3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้** เป็นส่วนที่บอกจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่นักเรียนภายหลังจากเรียนจบในแต่ละแผน ทั้งในด้านความรู้ (K) ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม (A) และด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ซึ่งสอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดชั้นปีและเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ นั้น ๆ

**3.5 การวัดและประเมินผลการเรียนรู้** เป็นการตรวจสอบผลการจัดการเรียนรู้ว่าหลังจากจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว นักเรียนมีพัฒนาการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเป้าหมายที่คาดหวังไว้หรือไม่ และมีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนา ปรับปรุง ส่งเสริมในด้านใดบ้าง ดังนั้น ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จึงได้ออกแบบวิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ของนักเรียนไว้อย่างหลากหลาย เช่น การทำแบบทดสอบ การตอบคำถามสั้น ๆ การตรวจผลงาน การประเมินพฤติกรรมทั้งที่เป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม โดยเน้นการปฏิบัติให้สอดคล้องและเหมาะสมกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้

วิธีการและเครื่องมือในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้เหล่านี้ครูสามารถนำไปใช้ประเมินนักเรียนได้ ทั้งในระหว่างการจัดการเรียนรู้และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนการนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

**3.6 สารการเรียนรู้** เป็นหัวข้อย่อที่นำมาจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้แกนกลาง

**3.7 แนวทางบูรณาการ** เป็นการเสนอแนะแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องที่เรียนรู้ของแต่ละแผนให้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เพื่อให้การเรียนรู้สอดคล้องและครอบคลุมสถานการณ์จริง

**3.8 กระบวนการจัดการเรียนรู้** เป็นการเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาในแต่ละเรื่อง โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้ครูนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 นำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ฝึกฝนผู้เรียน

ขั้นที่ 4 นำไปใช้

ขั้นที่ 5 สรุป

**3.9 กิจกรรมเสนอแนะ** เป็นกิจกรรมเสนอแนะสำหรับให้นักเรียนได้พัฒนาเพิ่มเติมในด้านต่าง ๆ นอกเหนือจากที่ได้จัดการเรียนรู้อยู่แล้วในช่วงโม่งเรียน กิจกรรมเสนอแนะมี 2 ลักษณะ คือ กิจกรรมสำหรับผู้ที่มีความสามารถพิเศษและต้องการศึกษาค้นคว้าในเนื้อหานั้น ๆ ให้ลึกซึ้งกว้างขวางยิ่งขึ้น และกิจกรรมสำหรับการเรียนรู้ให้ครบตามเป้าหมาย ซึ่งมีลักษณะเป็นการซ่อมเสริม

**3.10 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้** เป็นรายชื่อสื่อการเรียนรู้ทุกประเภทที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้ง สื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่อบุคคล เช่น หนังสือ เอกสารความรู้ รูปภาพ เครื่องช่วย อินเทอร์เน็ต วิกิพีเดีย ปรากฏข่าวบ้าน

**3.11 บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้** เป็นส่วนที่ให้ครูบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ มีปัญหาหรืออุปสรรคอะไรเกิดขึ้นบ้าง ได้แก้ไขปัญหาละอุปสรรคนั้นอย่างไร สิ่งที่ ไม่ได้ปฏิบัติตามแผนมีอะไรบ้าง และข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังอำนวยความสะดวกให้ครู โดยจัดทำเอกสารและความรู้เสริมสำหรับครูบันทึกลงใน แผ่นซีดี (CD) ประกอบด้วย

1. มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดชั้นปี และสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์ (เศรษฐศาสตร์ ม. 1)

2. โครงการงาน (Project Work) และแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)

3. ผังการออกแบบการจัดการเรียนรู้และรูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง ซึ่งออกแบบตาม แนวคิด Backward Design

4. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนประจำหน่วยการเรียนรู้ เป็นแบบทดสอบเพื่อใช้วัดและ ประเมินผลนักเรียนก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้

5. แบบทดสอบกลางภาค เป็นแบบทดสอบเพื่อใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ปลายภาค 3 ด้าน ได้แก่

- 5.1 ด้านความรู้ มีแบบทดสอบทั้งที่เป็นแบบปรนัยและแบบอัตนัย
- 5.2 ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม เป็นตารางการประเมิน
- 5.3 ด้านทักษะ/กระบวนการ เป็นตารางการประเมิน

6. แบบทดสอบปลายภาค เป็นแบบทดสอบเพื่อใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ปลายภาค 3 ด้าน ได้แก่

- 6.1 ด้านความรู้ มีแบบทดสอบทั้งที่เป็นแบบปรนัยและแบบอัตนัย
- 6.2 ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม เป็นตารางการประเมิน
- 6.3 ด้านทักษะ/กระบวนการ เป็นตารางการประเมิน

7. ใบความรู้ ใบงาน แบบบันทึก และแบบประเมิน

ครูควรศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ จัดกิจกรรมให้นักเรียน ได้พัฒนาครบทุกสมรรถนะสำคัญที่กำหนดไว้ในหลักสูตร กล่าวคือ สมรรถนะในการสื่อสาร การคิด การ แก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี รวมถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรและ กิจกรรมเสนอแนะเพื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมให้เต็มตามศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งได้กำหนดไว้ใน แผนการจัดการเรียนรู้แล้ว

นอกจากนี้ ครูสามารถปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพความพร้อมของ นักเรียนและสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ ซึ่งจะใช้เป็นผลงานทางวิชาการเพื่อเลื่อนวิทยฐานะได้ แผนการ จัดการเรียนรู้ได้อำนวยความสะดวกให้ครู โดยได้พิมพ์โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบการ จัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design ให้ครูเพิ่มเติมเฉพาะส่วนที่ครูปรับปรุงเองไว้ด้วยแล้ว

## 2. สัญลักษณ์ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้

คู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ ม. 1 เล่มนี้สามารถใช้คู่กับแบบฝึกทักษะ รายวิชา พื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 ซึ่งได้กำหนดสัญลักษณ์กำกับกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ทุกกิจกรรมเพื่อช่วยให้ครู และนักเรียนทราบลักษณะของกิจกรรมนั้น ๆ เพื่อการจัดกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมาย สัญลักษณ์ลักษณะ กิจกรรมการเรียนรู้มีดังนี้



**โครงการ** เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาการคิด การวางแผน และการแก้ปัญหา



**การพัฒนากระบวนการคิด** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนทำเพื่อพัฒนากระบวนการคิดด้านต่าง ๆ



**การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด



**การทำประโยชน์ให้สังคม** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนปฏิบัติในการทำประโยชน์เพื่อสังคม เพื่อ การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข



**การปฏิบัติจริง/ฝึกทักษะ** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงหรือฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิด ทักษะอันจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปตามเป้าหมายอย่างสมบูรณ์และเกิดความเข้าใจที่คงทน



**การศึกษาค้นคว้า/สืบค้น** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าหรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่ง การเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจนเกิดเป็นนิสัย



**การสำรวจ** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนสำรวจ รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ หาเหตุ หาผล ฝึกความเป็นผู้รอบคอบ



**การสังเกต** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนรู้จักสังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้จนสร้างองค์ความรู้ได้อย่าง เป็นระบบและมีเหตุผล



**ทักษะการพูด** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการพูดประเภทต่าง ๆ



**ทักษะการเขียน** เป็นกิจกรรมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการเขียนประเภทต่าง ๆ



**กิจกรรมสำหรับกลุ่มพิเศษ** เป็นกิจกรรมสำหรับให้นักเรียนใช้พัฒนาการเรียนรู้เพิ่มเติม เพื่อ การพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ



**กิจกรรมสำหรับซ่อมเสริม** เป็นกิจกรรมสำหรับให้นักเรียนใช้เรียนซ่อมเสริมเพื่อให้เกิดการ เรียนรู้ตามตัวชี้วัด

### 3. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design

การจัดการเรียนรู้หรือการสอนเป็นงานที่ครูทุกคนต้องใช้กลวิธีต่าง ๆ มากมายเพื่อให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้และเกิดผลตามที่ครูคาดหวัง การจัดการเรียนรู้จัดเป็นศาสตร์ที่ต้องใช้ความรู้ความสามารถตลอดจนประสบการณ์อย่างมาก ครูบางคนอาจจะละเลยเรื่องของการออกแบบการจัดการเรียนรู้หรือการออกแบบการสอน ซึ่งเป็นงานที่ครูจะต้องทำก่อนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ทำอะไร ทำไมจึงต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้ ครูทุกคนผ่านการศึกษาและได้เรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้มาแล้ว ในอดีตการออกแบบการจัดการเรียนรู้จะเริ่มต้นจากการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ปัจจุบันการเรียนรู้ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม เศรษฐกิจ และสังคม รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัว ดังนั้น การออกแบบการจัดการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการสำคัญที่ครูจำเป็นต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนแต่ละคน

แกรนต์ วิกกินส์ (Grant Wiggins) และเจย์ แมกไท (Jay McTighe) นักการศึกษาชาวอเมริกันได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเรียกว่า Backward Design อันเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ครูจะต้องกำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนก่อน โดยทั้งสองให้ชื่อว่า ความเข้าใจที่คงทน (Enduring Understanding) เมื่อกำหนดความเข้าใจที่คงทนได้แล้ว ครูจะต้องบอกให้ได้ว่าความเข้าใจที่คงทนของนักเรียนนี้เกิดจากอะไร นักเรียนจะต้องมีหรือแสดงพฤติกรรมอะไรบ้าง ครูมีหรือใช้วิธีการวัดอะไรบ้างที่จะบอกนักเรียนมีหรือแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นแล้ว จากนั้นครูจึงนึกถึงวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่คงทนต่อไป

#### แนวคิด Backward Design

Backward Design เป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ผลลัพธ์ปลายทางเป็นหลัก ซึ่งผลลัพธ์ปลายทางนี้จะเกิดขึ้นกับนักเรียนก็ต่อเมื่อจบหน่วยการเรียนรู้ ทั้งนี้ครูจะต้องออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กรอบความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล มีความสัมพันธ์กัน จากนั้นจึงจะลงมือเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ขยายรายละเอียดเพิ่มเติมให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพต่อไป

กรอบความคิดหลักของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design มีขั้นตอนหลักที่สำคัญ 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 กำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

ขั้นที่ 2 กำหนดภาระงานและการประเมินผลการเรียนรู้ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างแท้จริง

ขั้นที่ 3 วางแผนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 กำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

ก่อนที่จะกำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนนั้น ครูควรตอบคำถามสำคัญต่อไปนี้

1. นักเรียนควรจะมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถทำได้บ้าง

2. เนื้อหาสาระใดบ้างที่มีความสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจของนักเรียน และความเข้าใจที่คงทน (Enduring Understanding) ที่ครูต้องการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียนมีอะไรบ้าง

เมื่อจะตอบคำถามสำคัญดังกล่าวข้างต้น ให้ครูนึกถึงเป้าหมายของการศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระระดับชาติที่ปรากฏอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 รวมทั้ง มาตรฐานการเรียนรู้ระดับเขตพื้นที่การศึกษาหรือท้องถิ่น การทบทวนความคาดหวังของหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เนื่องจากมาตรฐานแต่ละระดับจะมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ซึ่ง มีความแตกต่างลดหลั่นกันไป ด้วยเหตุนี้ขั้นที่ 1 ของ Backward Design ครูจึงต้องจัดลำดับความสำคัญ และเลือกผลลัพธ์ปลายทางของนักเรียน ซึ่งเป็นผลการเรียนรู้ที่เกิดจากความเข้าใจที่คงทนต่อไป

### ความเข้าใจที่คงทนของนักเรียน

ความเข้าใจที่คงทนคืออะไร ความเข้าใจที่คงทนเป็นความรู้ที่ลึกซึ้ง ได้แก่ ความคิดรวบยอด ความสัมพันธ์ และหลักการของเนื้อหาและวิชาที่นักเรียนเรียนรู้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นความรู้ที่อิงเนื้อหา ความรู้นี้เกิดจากการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ของนักเรียน และเป็นองค์ความรู้ที่นักเรียนสร้างขึ้นด้วยตนเอง

### การเขียนความเข้าใจที่คงทนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

ถ้าความเข้าใจที่คงทนหมายถึงสาระสำคัญของสิ่งที่จะเรียนรู้แล้ว ครูควรจะรู้ว่าสาระสำคัญหมายถึงอะไร คำว่า สาระสำคัญ มาจากคำว่า Concept ซึ่งนักการศึกษาของไทยแปลเป็นภาษาไทยว่า สาระสำคัญ ความคิดรวบยอด มโนทัศน์ มโนคติ และสังกัป แต่การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้นิยมใช้คำว่า สาระสำคัญ

สาระสำคัญเป็นข้อความที่แสดงแก่นหรือเป้าหมายเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อให้ได้ข้อสรุปรวม และข้อแตกต่างเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยอาจครอบคลุมข้อเท็จจริง กฎ ทฤษฎี ประเด็น และการสรุป สาระสำคัญและข้อความที่มีลักษณะรวบยอดอย่างอื่น

### ประเภทของสาระสำคัญ

1. ระดับกว้าง (Broad Concept)
2. ระดับการนำไปใช้ (Operative Concept หรือ Functional Concept)

#### ตัวอย่างสาระสำคัญระดับกว้าง

- การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคมีปัจจัยเป็นตัวกำหนดหลายประการ

#### ตัวอย่างสาระสำคัญระดับการนำไปใช้

- การตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภคขึ้นอยู่กับรายได้ ราคาของสินค้าและบริการ

คุณภาพของสินค้าและบริการ รสนิยมในการบริโภค และการโฆษณา

### แนวทางการเขียนสาระสำคัญ

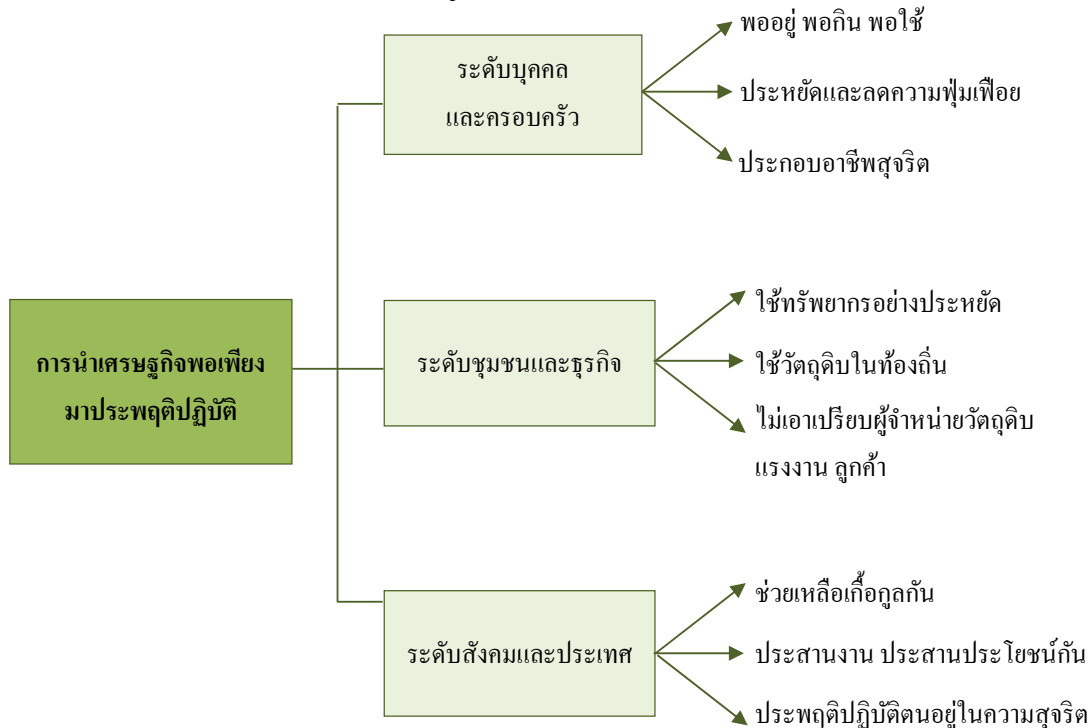
1. ให้เขียนสาระสำคัญของทุกเรื่อง โดยแยกเป็นข้อ ๆ (จำนวนข้อของสาระสำคัญจะเท่ากับจำนวนเรื่อง)

2. การเขียนสาระสำคัญที่ดีควรเป็นสาระสำคัญระดับการนำไปใช้

3. สารระสำคัญต้องครอบคลุมประเด็นสำคัญครบถ้วน เพราะหากขาดส่วนใดไปแล้วจะทำให้  
นักเรียนรับสารสำคัญที่ผิดไปทันที

4. การเขียนสารระสำคัญที่จะให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญ วิธีการหนึ่ง คือ การเขียนแผนผัง  
สารระสำคัญ

ตัวอย่างการเขียนแผนผังสารระสำคัญ



สารระสำคัญของการนำเศรษฐกิจพอเพียงมาประพฤติปฏิบัติ: การนำเศรษฐกิจพอเพียงมาประพฤติปฏิบัติแบ่งได้ 3 ระดับ ได้แก่ ระดับบุคคลและครอบครัว ระดับชุมชนและธุรกิจ และระดับสังคมและประเทศ

5. การเขียนสารระสำคัญเกี่ยวกับเรื่องใดควรเขียนลักษณะเด่นที่มองเห็นได้หรือนึกได้ออกมาเป็น  
ข้อ ๆ แล้วจำแนกลักษณะเหล่านั้นเป็นลักษณะจำเพาะและลักษณะประกอบ

6. การเขียนข้อความที่เป็นสารระสำคัญ ควรใช้ภาษาที่มีการจัดกลาอย่างดี เลี่ยงคำที่มีความหมาย  
กำกวมหรือฟุ่มเฟือย

## ตัวอย่างการเขียนสาระสำคัญ เรื่อง ธนาคาร

ธนาคาร	ลักษณะจำเพาะ	ลักษณะประกอบ
มี 2 ประเภท	✓	–
ให้เข้าผู้ถือหุ้น	–	✓
เป็นตัวกลางทางการเงิน	✓	–
จำหน่ายสลากออมสิน	–	✓
กู้ยืมและให้กู้ยืมเงิน	✓	–
รับชำระเงินค่าสินค้าและบริการต่าง ๆ	–	✓
มีสาขากระจายทั่วประเทศ	–	✓

สาระสำคัญของธนาคาร: ธนาคารเป็นตัวกลางทางการเงิน มี 2 ประเภท ทำธุรกิจในรูปแบบของการกู้ยืม และให้กู้ยืมเงิน บางแห่งให้เข้าผู้ถือหุ้น บางแห่งจำหน่ายสลากออมสิน บางแห่งรับชำระเงินค่าสินค้าและบริการต่าง ๆ และบางแห่งมีสาขากระจายทั่วประเทศ

**ขั้นที่ 2 กำหนดภาระงานและการประเมินผลการเรียนรู้ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงว่านักเรียน  
มีผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างแท้จริง**

เมื่อครูกำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนแล้ว ก่อนที่จะดำเนินการขั้นต่อไป ขอให้ครูตอบคำถามสำคัญต่อไปนี้

- นักเรียนมีพฤติกรรมหรือแสดงออกในลักษณะใดจึงทำให้ครูทราบว่า นักเรียนบรรลุผลลัพธ์ปลายทางตามที่กำหนดไว้แล้ว
- ครูมีหลักฐานหรือใช้วิธีการใดที่สามารถระบุได้ว่า นักเรียนมีพฤติกรรมหรือแสดงออกตามผลลัพธ์ปลายทางที่กำหนดไว้

การออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design เน้นให้ครูรวบรวมหลักฐานการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ที่จำเป็นและมีหลักฐานเพียงพอที่จะกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์แล้ว ไม่ใช่เรียนแค่ให้จบตามหลักสูตรหรือเรียนตามชุดของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูกำหนดไว้เท่านั้น วิธีการ Backward Design ต้องการกระตุ้นให้ครูกำลังหน้าว่า ครูควรกำหนดและรวบรวมหลักฐานเชิงประจักษ์อะไรบ้างก่อนที่จะออกแบบหน่วยการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักฐานดังกล่าวควรจะเป็นหลักฐานที่สามารถใช้เป็นข้อมูลย้อนกลับที่มีประโยชน์สำหรับนักเรียนและครูได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ครูควรใช้วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้แบบต่อเนื่องอย่างไม่เป็นทางการและเป็นทางการตลอดระยะเวลาที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ต้องการให้ครูทำการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียกว่า “สอนไปวัดผลไป”

จึงกล่าวได้ว่า ขั้นนี้ครูควรนึกถึงพฤติกรรมหรือการแสดงออกของนักเรียน โดยพิจารณาจากผลงานหรือชิ้นงานที่เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดผลลัพธ์ปลายทางตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แล้ว และเกณฑ์ที่ใช้ประเมินควรเป็นเกณฑ์คุณภาพในรูปแบบของมิตินคุณภาพ (Rubrics) อย่างไรก็ตาม ครูอาจจะมีหลักฐานหรือใช้วิธีการอื่น ๆ เช่น การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การสัมภาษณ์

การศึกษาค้นคว้า การฝึกปฏิบัติขณะเรียนรู้ประกอบด้วยก็ได้

หลังจากที่ครูได้กำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนแล้ว ครูควรกำหนดภาระงานและวิธีการประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ตามผลลัพธ์ปลายทางที่กำหนดไว้แล้ว

ภาระงาน หมายถึง งานหรือกิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนปฏิบัติ เพื่อให้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้/ตัวชี้วัดชั้นปี/มาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ ลักษณะสำคัญของงานจะต้องเป็นงานที่สอดคล้องกับชีวิตจริงในชีวิตประจำวัน เป็นเหตุการณ์จริงมากกว่ากิจกรรมที่จำลองขึ้นเพื่อใช้ในการทดสอบ ซึ่งเรียกว่า งานที่ปฏิบัติเป็นงานที่มีความหมายต่อนักเรียน (Meaningful Task) นอกจากนี้ งานหรือกิจกรรมจะต้องมีขอบเขตที่ชัดเจน สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้/ตัวชี้วัดชั้นปี/มาตรฐานการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

ทั้งนี้ เมื่อได้ภาระงานครบถ้วนตามที่ต้องการแล้ว ครูจะต้องนึกถึงวิธีการและเครื่องมือที่จะใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนซึ่งมีอยู่มากมายหลายประเภท ครูจะต้องเลือกให้เหมาะสมกับภาระงานที่นักเรียนปฏิบัติ

ตัวอย่างภาระงานเรื่อง เศรษฐศาสตร์ รวมทั้งการกำหนดวิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนดังตาราง

## ตัวอย่าง ภาระงาน/ชิ้นงาน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เศรษฐศาสตร์

## สาระที่ 3: เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ๓.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจ

หลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	ภาระงาน/ชิ้นงาน	การวัดและประเมินผล			กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้
			วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์		
1. บอกความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์ได้	• เศรษฐศาสตร์ 1. ความหมายของเศรษฐศาสตร์ 2. ความสำคัญของเศรษฐศาสตร์	1. บันทึกผลการอภิปราย 2. การนำเสนอผลงาน	1. ชักถามความรู้	1. แบบชักถามความรู้	1. เกณฑ์คุณภาพ 4 ระดับ	ศึกษา ค้นคว้า อภิปราย บันทึกผล และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	1. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2. ใบความรู้ 3. ใบงาน 4. แบบประเมินพฤติกรรมในการทำงานเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม 5. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 6. แบบฝึกทักษะ รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 7. คู่มือการสอน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 8. สื่อการเรียนรู้ PowerPoint รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1
2. ตระหนักและเห็นความสำคัญของเศรษฐศาสตร์			2. ตรวจผลงาน	2. แบบตรวจสอบผลงาน	2. เกณฑ์คุณภาพ 4 ระดับ		
3. นำความรู้เกี่ยวกับเศรษฐศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม			3. สังเกตการทำงานกลุ่ม	3. แบบสังเกตการทำงานกลุ่ม	3. เกณฑ์คุณภาพ 4 ระดับ		

ความเข้าใจที่ทบทวนจะเกิดขึ้นได้ นักเรียนจะต้องมีความสามารถ 6 ประการ ได้แก่

**1. การอธิบาย ชี้แจง** เป็นความสามารถที่นักเรียนแสดงออกโดยการอธิบายหรือชี้แจงในสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง สอดคล้อง มีเหตุผล และเป็นระบบ

**2. การแปลความและตีความ** เป็นความสามารถที่นักเรียนแสดงออกโดยการแปลความและตีความได้อย่างมีความหมาย ตรงประเด็น กระชับ และทะลุปรุโปร่ง

**3. การประยุกต์ ดัดแปลง และนำไปใช้** เป็นความสามารถที่นักเรียนแสดงออกโดยการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปสู่อะไรก็ได้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีประสิทธิผล

**4. การมีมุมมองที่หลากหลาย** เป็นความสามารถที่นักเรียนแสดงออกโดยการมีมุมมองที่น่าเชื่อถือ เป็นไปได้ มีความลึกซึ้ง เจมชัด และแปลกใหม่

**5. การให้ความสำคัญและใส่ใจในความรู้สึกของผู้อื่น** เป็นความสามารถที่นักเรียนแสดงออกโดยการมีความละเอียดรอบคอบ เปิดเผย รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ระมัดระวังที่จะไม่ให้เกิดการกระทบกระเทือนต่อผู้อื่น

**6. การรู้จักตนเอง** เป็นความสามารถที่นักเรียนแสดงออกโดยการมีความตระหนักรู้ สามารถประมวลผลข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย ปรับตัวได้ รู้จักใคร่ครวญ และมีความเฉลียวฉลาด

นอกจากนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสมรรถนะสำคัญของนักเรียนหลังจากสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรไว้ 5 ประการ ดังนี้

**1. ความสามารถในการสื่อสาร** เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

**2. ความสามารถในการคิด** เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

**3. ความสามารถในการแก้ปัญหา** เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

**4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต** เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

**5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี** เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

นอกจากสมรรถนะสำคัญของนักเรียนหลังจากสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรที่กล่าวแล้วข้างต้น หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

ดังนั้น การกำหนดภาระงานให้นักเรียนปฏิบัติ รวมทั้งการเลือกวิธีการและเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้นั้น ครูควรคำนึงถึงความสามารถของนักเรียน 6 ประการตามแนวคิด Backward Design สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนหลังจากสำเร็จการศึกษาตามหลักสูตรที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น เพื่อให้ภาระงาน วิธีการ และเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ครอบคลุมสิ่งที่สะท้อนผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนอย่างแท้จริง

ทั้งนี้ภาระงาน วิธีการ เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้จะต้องมีความเที่ยงตรง เชื่อถือได้ มีประสิทธิภาพ ตรงกับสภาพจริง มีความยืดหยุ่น และสร้างความสบายใจแก่นักเรียนเป็นสำคัญ

### ขั้นที่ 3 วางแผนการจัดการเรียนรู้

เมื่อครูมีความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับการกำหนดผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน รวมทั้งกำหนดภาระงานและการประเมินผลการเรียนรู้ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างแท้จริงแล้ว ขั้นต่อไปครูควรนึกถึงกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะจัดให้แก่ นักเรียน การที่ครูจะนึกถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะจัดให้นักเรียนได้นั้น ครูควรตอบคำถามสำคัญต่อไปนี้

– ถ้าครูต้องการจะจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด หลักการ และทักษะกระบวนการต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับนักเรียน ซึ่งจะทำให้ให้นักเรียนเกิดผลลัพธ์ปลายทางตามที่กำหนดไว้ รวมทั้งเกิดเป็นความเข้าใจที่คงทนต่อไปนั้น ครูสามารถใช้วิธีการง่าย ๆ อะไรบ้าง

– กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยเป็นสื่อให้นักเรียนเกิดความรู้และทักษะที่จำเป็นมีอะไรบ้าง

– สื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมและดีที่สุด ซึ่งจะทำให้นักเรียนบรรลุตามมาตรฐานของหลักสูตรมีอะไรบ้าง

– กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ควรจัดกิจกรรมใดก่อนและควรจัดกิจกรรมใดหลัง

– กิจกรรมต่าง ๆ ออกแบบไว้เพื่อตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนหรือไม่

เพราะเหตุใด

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดผลลัพธ์ปลายทางตามแนวคิด Backward Design นั้น วิกินิสและแมกไทได้เสนอแนะให้ครูเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้หลัก **WHERE TO** (ไปที่ไหน) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**W** แทน กิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ นั่นจะต้องช่วยให้นักเรียนรู้ว่าหน่วยการเรียนรู้นี้จะดำเนินไปในทิศทางใด (Where) และสิ่งที่คาดหวังคืออะไร (What) มีอะไรบ้าง ช่วยให้ผู้ทราบว่านักเรียนมีความรู้พื้นฐานและความสนใจอะไรบ้าง

**H** แทน กิจกรรมการเรียนรู้ควรดึงดูดความสนใจนักเรียนทุกคน (Hook) ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในสิ่งที่จะเรียนรู้ (Hold) และใช้สิ่งที่นักเรียนสนใจเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้

**E** แทน กิจกรรมการเรียนรู้ควรส่งเสริมและจัดให้ (Equip) นักเรียนได้มีประสบการณ์ (Experience) ในแนวคิดหลัก/ความคิดรวบยอด และสำรวจ รวมทั้งวินิจัย (Explore) ในประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจ

**R** แทน กิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดทบทวน (Rethink) ปรับ (Revise) ความเข้าใจในความรู้และงานที่ปฏิบัติ

**E** แทน กิจกรรมการเรียนรู้ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมิน (Evaluate) ผลงานและสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

**T** แทน กิจกรรมการเรียนรู้ควรออกแบบ (Tailored) สำหรับนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และความสามารถที่แตกต่างกันของนักเรียน

**O** แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เป็นระบบ (Organized) ตามลำดับการเรียนรู้ของนักเรียน และกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ตั้งแต่เริ่มแรกและตลอดไป ทั้งนี้เพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกตว่า การวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีการกำหนดวิธีการจัดการเรียนรู้ การลำดับบทเรียน รวมทั้งสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงนั้นจะประสบผลสำเร็จได้ ก็ต่อเมื่อครูได้มีการกำหนดผลลัพธ์ปลายทาง หลักฐาน และวิธีการวัดและประเมินผลที่แสดงว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างแท้จริงแล้ว การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเพียงสื่อที่จะนำไปสู่เป้าหมายความสำเร็จที่ต้องการเท่านั้น ด้วยเหตุนี้ถ้าครูมีเป้าหมายที่ชัดเจนก็จะช่วยให้การวางแผนการจัดการเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถทำให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามที่กำหนดไว้ได้

โดยสรุปจึงกล่าวได้ว่า ขั้นนี้เป็นการค้นหาสื่อการเรียนรู้ แหล่งการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องเหมาะสมกับนักเรียน กิจกรรมที่กำหนดขึ้นควรเป็นกิจกรรมที่จะส่งเสริมให้นักเรียนสามารถสร้างและสรุปเป็นความคิดรวบยอดและหลักการที่สำคัญของสาระที่เรียนรู้ ก่อให้เกิดความเข้าใจที่คงทน รวมทั้งความรู้สึกและค่านิยมที่ดีไปพร้อม ๆ กับทักษะความชำนาญ

**Backward Design Template**  
**ผังการออกแบบการจัดการเรียนรู้**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ \_\_\_\_\_**

<b>ขั้นที่ 1 ผลลัพธ์ปลายทางที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียน</b>	
ตัวชี้วัดชั้นปี  _____	
<b>ความเข้าใจที่คงทนของนักเรียน</b> <b>นักเรียนจะเข้าใจว่า...</b>  1. _____ 2. _____	<b>คำถามสำคัญที่ทำให้เกิดความเข้าใจที่คงทน</b>  1. _____ 2. _____
<b>ความรู้ของนักเรียนที่นำไปสู่ความเข้าใจที่คงทน</b> <b>นักเรียนจะรู้ว่า...</b>  1. _____ 2. _____ 3. _____	<b>ทักษะ/ความสามารถของนักเรียนที่จะนำไปสู่ความเข้าใจที่คงทน นักเรียนจะสามารถ...</b>  1. _____ 2. _____ 3. _____
<b>ขั้นที่ 2 ภาระงานและการประเมินผลการเรียนรู้ซึ่งเป็นหลักฐานที่แสดงว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างแท้จริง</b>	
<b>1. ภาระงานที่นักเรียนต้องปฏิบัติ</b>  1.1 _____ 1.2 _____	
<b>2. วิธีการและเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้</b>  2.1 วิธีการประเมินผลการเรียนรู้ 1) _____ 2) _____	2.2 เครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้  1) _____ 2) _____
<b>3. สิ่งที่มีผู้ประเมิน</b>  3.1 _____ 3.2 _____ 3.3 _____	
<b>ขั้นที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้</b>	
_____ _____	

## รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมง

รูปแบบแผนการจัดการเรียนรู้รายชั่วโมงจากการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design เขียนโดยใช้รูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเรียงหัวข้อ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ชื่อแผน... (ระบุชื่อและลำดับที่ของแผนการจัดการเรียนรู้)

ชื่อเรื่อง... (ระบุชื่อเรื่องที่จะทำการจัดการเรียนรู้)

สาระที่... (ระบุสาระที่ใช้จัดการเรียนรู้)

ชั้น... (ระบุชั้นที่จัดการเรียนรู้)

หน่วยการเรียนรู้ที่... (ระบุลำดับที่และชื่อของหน่วยการเรียนรู้)

เวลา... (ระบุระยะเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อ 1 แผน)

สาระสำคัญ... (เขียนความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ของหัวเรื่องที่จะจัดการเรียนรู้)

ตัวชี้วัดขั้นปี... (ระบุตัวชี้วัดขั้นปีที่ใช้เป็นเป้าหมายของแผนการจัดการเรียนรู้)

จุดประสงค์การเรียนรู้... (กำหนดให้สอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนหลังจากสำเร็จการศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งประกอบด้วยด้านความรู้ (Knowledge: K) ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม (Affective: A) และด้านทักษะ/กระบวนการ (Performance: P))

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้... (ระบุวิธีการและเครื่องมือวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน)

สาระการเรียนรู้... (ระบุสาระและเนื้อหาที่ใช้จัดการเรียนรู้ อาจเขียนเฉพาะหัวเรื่องก็ได้)

แนวทางบูรณาการ... (เสนอแนะและระบุกิจกรรมของกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่บูรณาการร่วมกัน)


กระบวนการจัดการเรียนรู้... (กำหนดให้สอดคล้องกับธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้และกระบวนการข้ามกลุ่มสาระการเรียนรู้)

กิจกรรมเสนอแนะ... (ระบุรายละเอียดของกิจกรรมที่นักเรียนควรปฏิบัติเพิ่มเติม)

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้... (ระบุสื่อ อุปกรณ์ และแหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้)

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้... (ระบุรายละเอียดของผลการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ อาจนำเสนอข้อเด่นและข้อด้อยให้เป็นข้อมูลที่สามารถใช้เป็นส่วนหนึ่งของการทำวิจัยในชั้นเรียนได้)

ในส่วนของการเขียนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ให้ครูที่เขียนแผนการจัดการเรียนรู้นำขั้นตอนหลักของเทคนิคและวิธีการของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เช่น การเรียนแบบแก้ปัญหา การศึกษาเป็นรายบุคคล การอภิปรายกลุ่มย่อย/กลุ่มใหญ่ การฝึกปฏิบัติการ การสืบค้นข้อมูล ฯลฯ มาเขียนในขั้นสอน โดยให้คำนึงถึงธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้

การใช้แนวคิดของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Backward Design จะช่วยให้ครูมีความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้และใช้แผนการจัดการเรียนรู้ของ  ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

#### 4. เทคนิคและวิธีการจัดการเรียนรู้–การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 มาตรา 24 (2) และ (3) ได้ระบุแนวทางการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการฝึกทักษะกระบวนการคิด การฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย การฝึกปฏิบัติจริง และการประยุกต์ใช้ความรู้เพื่อการป้องกันและแก้ปัญหา ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าวนี้ การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ในคู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ ม. 1 เล่มนี้จึงยึดแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child-centered) เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง และเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ผสมผสานเชื่อมโยงสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ กับหัวข้อเรื่องหรือประเด็นที่สอดคล้องกับชีวิตจริง เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการพัฒนาในองค์กรรวม เป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับสภาพและปัญหาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตของนักเรียน

แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ได้เปลี่ยนแปลงบทบาทของครูจากการเป็นผู้ชี้แนะหรือถ่ายทอดความรู้ ไปเป็นผู้ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวก และส่งเสริมสนับสนุนนักเรียนโดยใช้วิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้นักเรียนเกิดการสร้างสรรค์ความรู้และนำความรู้ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ คู่มือครู แผนการจัดการเรียนรู้ เศรษฐศาสตร์ ม. 1 เล่มนี้จึงได้นำเสนอทฤษฎี เทคนิค และวิธีการเรียนการสอนต่าง ๆ มาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ เช่น

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning–BBL)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่อิงผลการวิจัยทางประสาทวิทยา ซึ่งได้เสนอแนะไว้ว่า ตามธรรมชาตินั้นสมองเรียนรู้ได้อย่างไร โดยได้กล่าวถึงโครงสร้างที่แท้จริงของสมองและการทำงานของสมองมนุษย์ที่มีการแปรเปลี่ยนไปตามขั้นของการพัฒนา ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดของการสร้างสรรค์การจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning–PBL)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นจุดเริ่มต้นและเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนร่วมกันแก้ปัญหาภายใต้การแนะนำของครู ให้นักเรียนช่วยกันตั้งคำถามและช่วยกันค้นหาคำตอบ โดยอาจใช้ความรู้เดิมมาแก้ปัญหา หรือศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมสำหรับการแก้ปัญหา นำข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้ามาสรุปเป็นข้อมูลในการแก้ปัญหา แล้วช่วยกันประเมินการแก้ปัญหาเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาครั้งต่อไป

**การจัดการเรียนรู้แบบพหุปัญญา (Multiple Intelligences)** เป็นการพัฒนาองค์รวมของนักเรียนทั้งสมองด้านซ้ายและสมองด้านขวา บนพื้นฐานความสามารถและสติปัญญาที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล มุ่งหมายจะให้นักเรียนสามารถแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ภายใต้อาณาจักรของวัฒนธรรมหรือสภาพแวดล้อม

**การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)** เป็นการจัดสถานการณ์และบรรยากาศใ้ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน ฝึกให้นักเรียนที่มีลักษณะแตกต่างกันทั้งสติปัญญาและความถนัดร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันศึกษาค้นคว้า

**การจัดการเรียนรู้แบบใช้หมวกความคิด 6 ใบ (Six Thinking Hats)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนฝึกตั้งคำถามและตอบคำถามที่ใช้ความคิดในลักษณะต่าง ๆ โดยสามารถอธิบายเหตุผลประกอบหรือวิเคราะห์หาคำตอบได้

**การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน (Inquiry Process)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ฝึกให้นักเรียนค้นหาความรู้ด้วยตนเอง เพื่ออธิบายสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นระบบและมีหลักเกณฑ์ โดยนักเรียนจะต้องใช้ความสามารถของตนเองคิดค้น สืบเสาะ แก้ปัญหาหรือคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ด้วยตนเอง

**การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ปัญหา (Problem Solving)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งฝึกให้นักเรียนเรียนรู้จากการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น โดยการทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา และตรวจสอบหรือมองย้อนกลับ

**การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Work)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ โดยใช้กระบวนการแสวงหาความรู้หรือค้นคว้าหาคำตอบในสิ่งที่นักเรียนอยากรู้หรือสงสัยด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย

**การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ (Active Learning)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ทดลองทำด้วยตนเอง เพื่อจะได้เรียนรู้ขั้นตอนของงาน รู้จักวิธีแก้ปัญหาในการทำงาน

**การจัดการเรียนรู้แบบสร้างผังความคิด (Concept Mapping)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกลุ่มความคิดรวบยอด เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์กันระหว่างความคิดหลักและความคิดรองลงไป โดยนำเสนอเป็นภาพหรือเป็นผัง

**การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experience Learning)** เป็นการจัดกิจกรรมหรือจัดประสบการณ์ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ แล้วกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะใหม่ ๆ เจตคติใหม่ ๆ หรือวิธีการคิดใหม่ ๆ

**การจัดการเรียนรู้โดยการแสดงบทบาทสมมุติ (Role Playing)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้แสดงบทบาทในสถานการณ์ที่สมมุติขึ้น โดยอาจกำหนดให้แสดงบทบาทสมมุติที่เป็นพฤติกรรมของบุคคลอื่น หรือแสดงพฤติกรรมในบทบาทของตนเองในสถานการณ์ต่าง ๆ

**การจัดการเรียนรู้จากเกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Gaming)** เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่คล้ายกับการแสดงบทบาทสมมุติ แต่เป็นการให้เล่นเกมจำลองสถานการณ์ โดยครูนำสถานการณ์จริงมาจำลองไว้ในห้องเรียน โดยกำหนดกฎ กติกา และเงื่อนไขสำหรับเกมนั้น ๆ แล้วให้นักเรียนไปเล่นเกมหรือกิจกรรมในสถานการณ์จำลองนั้น

**การจัดการเรียนรู้แบบกลับด้านชั้นเรียน (Flipped Classroom)** เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดที่ว่า เรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน เป็นการกลับมุมมองจากการให้บทบาทและความสำคัญที่ครูไปให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน จากเดิมสิ่งที่ทำในชั้นเรียนให้นำไปทำที่บ้าน และนำสิ่งที่มอบหมายให้ทำที่บ้านมาทำในชั้นเรียน โดยครูคอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และตอบข้อสงสัยในระหว่างการทำงาน/กิจกรรมของนักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ต้องจัดควบคุมการวัดและการประเมินผลตามภาระงาน/ชิ้นงานที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด แผนการจัดการเรียนรู้นี้ได้เสนอการวัดและประเมินผลครบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม และด้านทักษะ/กระบวนการ เน้นวิธีการวัดที่หลากหลายตามสถานการณ์จริง การดูร่องรอยต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการดูกระบวนการทำงานและผลผลิตของงาน โดยออกแบบการประเมินก่อนเรียน ระหว่างเรียน หลังเรียน และแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ พร้อมแบบฟอร์มและเกณฑ์การประเมิน เพื่ออำนวยความสะดวกให้ครูไว้พร้อม ทั้งนี้ครูอาจเพิ่มเติมโดยการออกแบบการวัดและประเมินด้วยมิติคุณภาพ (Rubrics)

## 5. ตารางวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปี

### กับสาระการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดชั้นปี หน่วยการเรียนรู้	มฐ. ส 3.1			มฐ. ส 3.2			
	1	2	3	1	2	3	4
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น</b>							
1. เศรษฐศาสตร์	๑						
2. อุปสงค์และอุปทาน						๑	
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การบริโภค</b>							
1. พฤติกรรมการบริโภค		๑					
2. ทฤษฎีสันทางปัญญา							๑
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สถาบันการเงิน</b>							
1. ความหมายของสถาบันการเงิน				๑			
2. ประเภทของสถาบันการเงิน				๑			
3. ธนาคารกลาง				๑			
4. ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเศรษฐกิจ				๑			
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เศรษฐกิจพอเพียง</b>							
1. ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			๑				
2. หลักแนวคิด/หลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			๑				
3. ทฤษฎีใหม่			๑				
4. การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง			๑				
5. ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อสังคมไทย			๑				
<b>หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ</b>							
1. การพึ่งพาอาศัยกัน					๑		
2. การแข่งขันทางเศรษฐกิจในประเทศไทย					๑		
3. ปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทย					๑		

## 6. คำอธิบายรายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1

### คำอธิบายรายวิชา

ส 21101

เศรษฐศาสตร์

รายวิชาพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

20 ชั่วโมง

ศึกษา วิเคราะห์ อภิปรายความหมายและความสำคัญของเศรษฐศาสตร์เบื้องต้น ความหมายของคำว่า ทรัพยากรมีจำกัดกับความต้องการมีไม่จำกัด ความขาดแคลน การเลือกและค่าเสียโอกาส ความหมายและความสำคัญของการบริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ หลักการในการบริโภคที่ดี ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค ค่านิยมและพฤติกรรมของการบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน รวมทั้งผลดีและผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว ความหมาย ความเป็นมา หลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง หลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โครงการตามพระราชดำริ การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงในการดำรงชีวิต ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อสังคมไทย

ศึกษา วิเคราะห์ อภิปรายความหมาย ประเภท และความสำคัญของสถาบันการเงินที่มีต่อระบบเศรษฐกิจ บทบาทหน้าที่และความสำคัญของธนาคารกลาง การหารายได้ รายจ่าย การออม การลงทุน ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต ผู้บริโภค และสถาบันการเงิน ยกตัวอย่างที่สะท้อนให้เห็นการพึ่งพาอาศัยกันและกัน การแข่งขันกันทางเศรษฐกิจในประเทศ ปัญหาเศรษฐกิจในชุมชน ประเทศ และแนวทางแก้ไข ความหมายและกฎอุปสงค์ อุปทาน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทาน ความหมายและความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาพอสังเขป ตัวอย่างการละเมิดแห่งทรัพย์สินทางปัญญาแต่ละประเภท

โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ประหยัด และคุ้มค่า มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม

### มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ส 3.1 ม. 1/1, ส 3.1 ม. 1/2, ส 3.1 ม. 1/3

ส 3.2 ม. 1/1, ส 3.2 ม. 1/2, ส 3.2 ม. 1/3, ส 3.2 ม. 1/4

รวมทั้งหมด 7 ตัวชี้วัด

## 7. โครงสร้างรายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1

### โครงสร้างรายวิชา

ส 21101	เศรษฐศาสตร์
รายวิชาพื้นฐาน	กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	20 ชั่วโมง

หน่วย การเรียนรู้ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มฐ./ตัวชี้วัด	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน (100)
1	เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น	ส 3.1 ม. 1/1 ส 3.2 ม. 1/3	2	20
2	การบริโภค	ส 3.1 ม. 1/2 ส 3.2 ม. 1/4	4	20
3	สถาบันการเงิน	ส 3.2 ม. 1/1	3	20
4	เศรษฐกิจพอเพียง	ส 3.1 ม. 1/3	6	30
5	การพึ่งพาอาศัยกัน และการแข่งขันกัน ทางเศรษฐกิจ	ส 3.2 ม. 1/2	2	10
รวม			17	100

หมายเหตุ รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1 จัดเวลาเรียนให้นักเรียนตลอดภาคเรียนเท่ากับ 20 ชั่วโมง  
 การจัดทำโครงสร้างเวลาเรียนได้กำหนดเวลาเรียนไว้ 17 ชั่วโมง เวลาปฐมนิเทศ 1 ชั่วโมง  
 เวลาในการทดสอบกลางภาค 1 ชั่วโมง และเวลาในการทดสอบปลายภาค 1 ชั่วโมง

## 8. โครงสร้างเวลาเรียน รายวิชาพื้นฐาน เศรษฐศาสตร์ ม. 1

(ปรับเปลี่ยนเวลาเรียนตามความเหมาะสม)

หน่วยการเรียนรู้ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชั่วโมงที่	หมายเหตุ
	แผนปฐมนิเทศ	ชั่วโมงที่ 1 ปฐมนิเทศและข้อตกลงในการเรียน	
หน่วยที่ 1 เศรษฐศาสตร์เบื้องต้น (2 แผน)	แผนที่ 1 เศรษฐศาสตร์ (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 2 เศรษฐศาสตร์ 1. เศรษฐศาสตร์ 1.1 ความหมายของเศรษฐศาสตร์ 1.2 ความสำคัญของเศรษฐศาสตร์	
	แผนที่ 2 อุปสงค์และอุปทาน (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 3 อุปสงค์และอุปทาน 2. อุปสงค์และอุปทาน 2.1 อุปสงค์ 2.2 อุปทาน	
หน่วยที่ 2 การบริโภค (2 แผน)	แผนที่ 3 พฤติกรรมการบริโภค (2 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 4 พฤติกรรมการบริโภค 1. พฤติกรรมการบริโภค 1.1 ความหมายและความสำคัญของการบริโภค 1.2 หลักการบริโภคที่ดี ชั่วโมงที่ 5 พฤติกรรมการบริโภค (ต่อ) 1.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภค 1.4 ค่านิยมและพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน	

หน่วยการเรียนรู้ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชั่วโมงที่	หมายเหตุ
	แผนที่ 4 ทฤษฎีสันทางปัญญา (2 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 6 ทฤษฎีสันทางปัญญา 2. ทฤษฎีสันทางปัญญา 2.1 ความหมายและความสำคัญของทฤษฎีสันทางปัญญา 2.2 ประเภทของทฤษฎีสันทางปัญญา ชั่วโมงที่ 7 ทฤษฎีสันทางปัญญา (ต่อ) 2.3 กฎหมายที่เกี่ยวกับการคุ้มครองทฤษฎีสันทางปัญญา 2.4 การละเมิดทฤษฎีสันทางปัญญา 2.5 ผลของการละเมิดทฤษฎีสันทางปัญญา	
หน่วยที่ 3 สถาบันการเงิน (3 แผน)	แผนที่ 5 สถาบันการเงิน (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 8 สถาบันการเงิน 1. ความหมายของสถาบันการเงิน 2. ประเภทของสถาบันการเงิน 2.1 สถาบันการเงินที่ประกอบกิจการธนาคาร 2.2 สถาบันการเงินที่ไม่ได้ประกอบกิจการธนาคาร	
	แผนที่ 6 ธนาคารกลาง (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 9 ธนาคารกลาง 3. ธนาคารกลาง	
	แผนที่ 7 ความสัมพันธ์ระหว่าง หน่วยเศรษฐกิจ (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 10 ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเศรษฐกิจ 4. ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยเศรษฐกิจ	
		ชั่วโมงที่ 11 การทดสอบกลางภาค	ปรับเปลี่ยนชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชั่วโมงที่	หมายเหตุ
			ทดสอบตามความเหมาะสม
หน่วยที่ 4 เศรษฐกิจพอเพียง (4 แผน)	แผนที่ 8 ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 12 ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 1. ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 1.1 ความหมายของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 1.2 ความเป็นมาของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	
	แผนที่ 9 หลักแนวคิด/หลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (2 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 13 หลักแนวคิด/หลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2. หลักแนวคิด/หลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2.1 หลักแนวคิดของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ชั่วโมงที่ 14 หลักแนวคิด/หลักการของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (ต่อ) 2.2 หลักการทรงงานของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว 2.3 โครงการตามพระราชดำริ	
	แผนที่ 10 ทฤษฎีใหม่ (1 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 15 ทฤษฎีใหม่ 3. ทฤษฎีใหม่ 3.1 ความเป็นมาและแนวคิดทฤษฎีใหม่ 3.2 ตัวอย่างโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ	
	แผนที่ 11 การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (2 ชั่วโมง)	ชั่วโมงที่ 16 การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 4. การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 4.1 การนำเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	

หน่วยการเรียนรู้ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ที่	ชั่วโมงที่	หมายเหตุ
		<p>4.2 การนำเศรษฐกิจพอเพียงมาประพฤติดิปฏิบัติ</p> <p>ชั่วโมงที่ 17 ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อสังคมไทย</p> <p>5. ความสำคัญ คุณค่า และประโยชน์ของปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงต่อสังคมไทย</p>	
หน่วยที่ 5 การพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ (1 แผน)	แผนที่ 12 การพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ (2 ชั่วโมง)	<p>ชั่วโมงที่ 18 การพึ่งพาอาศัยกันและการแข่งขันกันทางเศรษฐกิจ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การพึ่งพาอาศัยกัน</li> <li>2. การแข่งขันทางเศรษฐกิจในประเทศ               <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ความหมายของการแข่งขัน</li> <li>2.2 รูปแบบของการแข่งขันทางเศรษฐกิจ</li> <li>2.3 การสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขัน</li> <li>2.4 การสร้างความสามารถทางการแข่งขัน</li> </ol> </li> </ol> <p>ชั่วโมงที่ 19 ปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทย</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. ปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทย               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ปัญหาเศรษฐกิจในชุมชนและแนวทางแก้ไข</li> <li>3.2 ปัญหาเศรษฐกิจในประเทศและแนวทางแก้ไข</li> </ol> </li> </ol>	
		ชั่วโมงที่ 20 การทดสอบปลายภาค	