



ตารางวิเคราะห์ตัวชี้วัดความสำเร็จสู่แผนการจัดการเรียนรู้

Backward Design (BwD)

วิชา สังคมศึกษา 2

รหัส ส 21103

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ชื่อหน่วย อุปสงค์-อุปทาน

จำนวน 2 คาบ

ครูผู้สอน นางสาวรัชต์ฉา บุญมี

1) ตัวชี้วัด (องค์ความรู้พื้นฐาน)	2) หลักฐานที่แสดงถึงความสำเร็จในการเรียนรู้
ส 3.2 ม.1/3 ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทาน	- กราฟอุปสงค์-อุปทาน
3) กระบวนการเรียนรู้ (GPAS) - การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการใช้บอร์ดเกม	4) คำถามที่จำเป็นต่อการตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาที่สอน (คำถามท้าทาย) - ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์-อุปทาน

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 อุปสงค์-อุปทาน

เวลา 2 คาบ

1. สาระการเรียนรู้

1.1 สาระสำคัญ / สังกัป (Main Idea)

ค่านิยมและพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนในสังคม มีความสัมพันธ์กับกฎอุปสงค์และอุปทาน มีผลต่อเศรษฐกิจของชุมชนและประเทศ ในปัจจุบันมีกฎหมายทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งมีผลดีต่อผู้บริโภค

1.2 กระบวนการที่ใช้ (Teaching Process)

- การแบบแสดงบทบาทสมมติ
- การใช้บอร์ดเกม

1.3 ค่านิยม / คุณธรรม / คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Value / Moral / Desirable Characteristics)

ค่านิยม 12 ประการ ข้อที่ 2 ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงามเพื่อส่วนรวม

คุณธรรม : ให้ทำดีและมั่งคั่งด้วยกิจการที่ดี มีใจกว้างในการให้และพร้อมที่จะแบ่งปัน (1ทธ 6:18)

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ข้อที่ 1 ซื่อตรง

อัตลักษณ์ : ซื่อตรง : ซื่อสัตย์สุจริต มีมโนธรรมที่เที่ยงตรง จริงจัง โปร่งใส ไม่คดโกงยึดความถูกต้อง

(ลก 16:10)

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Competencies)

1. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

1.5 คำศัพท์ (Vocabularies)

1. อุปสงค์ = Demand
2. อุปทาน = Supply

2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objective)

1. อธิบายความหมาย และกฎของอุปสงค์และอุปทานได้
2. วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทานได้

3. มาตรฐานการเรียนรู้ (Learning Standards)

ส 3.1 : เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภค การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัด ได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

4. ตัวชี้วัด (Indicators)

ส 3.2 ม.1/3 ระบุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอุปสงค์และอุปทาน

5. หลักฐานที่แสดงถึงความสำเร็จในการเรียนรู้ (Evidences of Learning)

- กราฟอุปสงค์-อุปทาน

6. กิจกรรมการเรียนรู้ (GPAS)

6.1 คำถามที่จำเป็นต่อการตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหาที่สอน (Essential Questions)

- ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการบริโภคของคนไทยในปัจจุบันมีอะไรบ้าง

6.2 กลวิธีที่ใช้ (Strategies)

- การแสดงบทบาทสมมติ ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

คาบที่ 1 วิธีสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบ การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Introduction)

- ครูให้นักเรียนผลัดกันเล่าประสบการณ์ของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้จ่ายเงินซื้อสินค้า และเหตุผลของการใช้จ่ายเงินซื้อสินค้า

ขั้นสอน (Steps of Teaching)

1. ครูอธิบายเชื่อมโยงให้นักเรียนเห็นว่า การใช้จ่ายเงินซื้อสินค้านั้นเป็นส่วนหนึ่งของการบริโภค ซึ่งหลักการบริโภคที่ดีนั้นผู้บริโภคควรคำนึงถึงด้านการประหยัด คุณประโยชน์ คุณภาพ ราคา และความปลอดภัย

2. ครูอธิบายความหมาย ความสำคัญของเทคนิคและกลยุทธ์ การซื้อขายสินค้าเพื่อดูพฤติกรรมของผู้ผลิตและผู้บริโภคในห้องเรียนนี้ว่าตัดสินใจซื้อและขายสินค้าอะไรมากที่สุด แต่สินค้าจะเป็นประเภทการแข่งขันแบบไม่สมบูรณ์ และด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่ออุปสงค์-อุปทาน ค่านิยม และพฤติกรรมการบริโภคของคนในสังคมปัจจุบัน และผลดีผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว

3. ครูนำภาพของสินค้า ที่พ่อค้าแม่ค้ามาวางกองขายพร้อมมีประกาศลดราคาสินค้ามาให้ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันชั้นเรียน เกี่ยวกับการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าเพื่อเสริมความเข้าใจของหลักการของอุปสงค์และอุปทาน

ขั้นสรุป (Conclusion)

- ครูและนักเรียนสรุปความรู้ความเข้าใจความหมายและกฎของอุปสงค์และอุปทาน
- ครูมอบหมายให้นักเรียน จัดเตรียมการแสดงบทบาทสมมติ เป็นพ่อค้าแม่ค้าและลูกค้าในรูปแบบของบอร์ดเกม ในคาบเรียนต่อไป

คาบที่ 2 วิธีสอนโดยการจัดการเรียนรู้แบบ การแสดงบทบาทสมมติร่วมกับการใช้บอร์ดเกม

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Introduction)

- ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับการเตรียมเข้าสู่การเล่นบอร์ดเกม เพื่อนำเข้าสู่สถานการณ์การซื้อขายสินค้า (บทบาทสมมติ) และการใช้บอร์ดเกม ในการเล่นแบ่งกลุ่มและอธิบายกติกาให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรม

ขั้นสอน (Steps of Teaching)

1. แบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มพ่อค้าแม่ค้า และกลุ่มลูกค้า
2. ครูแจกโทเคน (Token) เงิน โดยกำหนดให้ สีม่วง มีมูลค่า 500 บาท สีแดง มีมูลค่า 100 บาท สีฟ้า มีมูลค่า 50 บาท และสีเขียว มีมูลค่า 20 บาท ค่าเป็นเงินบาทไทย โดยกลุ่มลูกค้าได้เงินไม่เท่ากัน (แบ่งตามความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ)
3. ครูแจกการ์ดสินค้าให้กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าจำนวนเท่า ๆ กัน และให้เงินทุนสำหรับทอนลูกค้ากลุ่มละ 470 บาท กลุ่มพ่อค้าแม่ค้า สามารถกำหนดโปรโมชั่น เช่น การลดแลกแจกแถมอย่างอิสระ นักเรียนกลุ่มพ่อค้าแม่ค้า (อุปทาน) มีเป้าหมายคือ ให้ขายของได้กำไรมากที่สุด Keyword คือ ขายสินค้าอะไรได้มากที่สุด ได้กำไรจากการขายสินค้าเท่าไร
4. ให้เวลา 5 นาที ให้กลุ่มลูกค้าเลือกซื้อสินค้ากับกลุ่มพ่อค้าแม่ค้า โดยสามารถต่อรองราคาได้ เป้าหมายของกลุ่มลูกค้า (อุปสงค์) คือ ให้ซื้อของได้มากที่สุด Keyword คือ สินค้าอะไรที่ซื้อจำนวนมากที่สุด
5. ครูตั้งคำถามให้นักเรียน คิดวิเคราะห์ว่า
 - ทำไมนักเรียนสามารถจำหน่ายสินค้าได้ปริมาณมาก และราคาสูง
 - ทำไมนักเรียนแต่ละกลุ่ม จึงซื้อสินค้าได้ปริมาณที่แตกต่างกัน
 - นักเรียนมีวิธีการต่อรองการซื้อขายอย่างไร

ขั้นสรุป (Conclusion)

- ครูและนักเรียนได้สรุปกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมเป็นการเชื่อมโยงสู่หลักการอุปสงค์-อุปทาน เทียบเคียงกับระดับราคาและความต้องการซื้อขายในระบบเศรษฐกิจ หากขายราคาสูง จะส่งผลให้มีปริมาณการซื้อน้อย แต่หากขายราคาต่ำ จะส่งผลทำให้มีปริมาณการซื้อเพิ่มมากขึ้น สุดท้ายต่อรองกันได้ในระดับที่ราคาเท่าไร จุดนั้น คือ จุดดุลยภาพระหว่างอุปสงค์อุปทาน ครูและนักเรียนร่วมกันเขียนกราฟสรุปกฎของอุปสงค์-อุปทาน

7. การวัดผล (Measurement)

- การเขียนกราฟอุปสงค์-อุปทาน
- การให้คะแนนกิจกรรมบอร์ดเกม อุปสงค์ – อุปทาน

8. เกณฑ์การประเมิน (Rubrics)

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนน			
	3	2	1	0
(K) เนื้อหาความรู้ มีความรู้ความเข้าใจ ความหมายและกฎ ของอุปสงค์-อุปทาน การวิเคราะห์ปัจจัยที่ มีผลต่ออุปสงค์- อุปทาน	นักเรียนสามารถ บอกความหมายของ อุปสงค์-อุปทานผ่าน การเขียนกราฟได้ อย่างถูกต้องและดี เยี่ยม	นักเรียนสามารถบอก ความหมายของอุป สงค์-อุปทานกราฟ อุปสงค์-อุปทานได้ ถูกต้อง	นักเรียนสามารถ บอกความหมายแต่ ไม่สามารถเขียน กราฟอุปสงค์- อุปทานได้	นักเรียนไม่สามารถ บอกความหมายและ ไม่สามารถเขียน กราฟอุปสงค์- อุปทานได้
(P) ทักษะ/กระบวนการ ทักษะการในการ ต่อรองราคาสินค้า และกลยุทธ์ในการ ขายผ่านการแสดง บทบาทสมมติ	นักเรียนมีเทคนิค และทักษะทั้งกลุ่มผู้ ซื้อและผู้ขายในการ คิดกลยุทธ์และการ ต่อรองสินค้าได้อย่าง ดีเยี่ยม	นักเรียนมีเทคนิคและ ทักษะทั้งกลุ่มผู้ซื้อ และผู้ขายในการคิด กลยุทธ์และการ ต่อรองสินค้าได้ดี	นักเรียนสามารถ แสดงบทบาทสม มติได้แต่ยังใช้กล ยุทธ์และการ ต่อรองยังได้	นักเรียนไม่สามารถ แสดงบทบาทสมมติ ได้
(A) คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ ข้อที่ 1 ซื่อตรง	นักเรียนมีความ ซื่อตรงต่ออาชีพ ซึ่ง เป็นบทบาทที่ครู มอบหมายนักเรียน แสดงได้สมบทบาท และดีเยี่ยม	นักเรียนมีความ ซื่อตรงต่ออาชีพซึ่ง เป็นบทบาทที่ครู มอบหมายนักเรียน แสดงได้สมบทบาท และดี	นักเรียนมีความ ซื่อตรงต่ออาชีพซึ่ง เป็นบทบาทที่ครู มอบหมายนักเรียน แสดงยังไม่สม บทบาท	นักเรียนมีความ ซื่อตรงต่ออาชีพแต่ ยังไม่สามารถแสดง บทบาทที่ครู มอบหมายให้
(C) สมรรถนะของ ผู้เรียน ความสามารถใน การใช้ทักษะชีวิต	นักเรียนมีทักษะ พิเศษและสามารถ แสดงบทบาทสมมติ ได้อย่างดีเยี่ยม	นักเรียนมีทักษะ พิเศษและสามารถ แสดงบทบาทสมมติ ได้ดี	นักเรียนไม่กล้า แสดงออก	นักเรียนไม่สามารถ แสดงบทบาทสมมติ ได้

เกณฑ์การตัดสิน / ระดับคุณภาพ

ระดับคะแนน	ร้อยละ	หมายถึง
3	80-100	ดีมาก
2	70-79	ดี
1	60-69	พอใช้
0	1-59	ปรับปรุง

9. การจัดบรรยากาศเชิงบวก (Positive Atmosphere)

การจัดกิจกรรม ครูให้นักเรียนเป็นผู้ปฏิบัติ แสดงความคิดเห็น เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เช่น บอร์ดเกม
ครูให้คำปรึกษาแบบเป็นกันเอง

10. สื่อ / ทรัพยากรที่ต้องใช้ (Materials & Resources)

1. การ์ดเกม อุปสงค์ – อุปทาน
2. PowerPoint ประกอบการอธิบาย เรื่อง อุปสงค์ อุปทาน