

เกณฑ์การประเมินเรื่องเล่าดิจิทัล
การเรียนรู้ด้วยโครงการโดยใช้ไอซีทีสร้างชิ้นงาน ตามแนว Constructionism

I. เกณฑ์ประเมิน กระบวนการจัดการเรียนรู้ในวิดีโออัตโนมัติ (60%)

| รายการประเมิน | คะแนน | | |
|-----------------------|---|---|---|
| | 10 | 5 | 1 |
| 1. เนื้อหาสาระ | <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตร หรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง - เนื้อหาสาระส่งเสริมให้เรียนรู้สาระในหลักสูตรในเชิงลึกและกว้าง | <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตร หรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง - เนื้อหาสาระส่งเสริมการเรียนรู้ในเชิงลึก มีน้อย | <ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาสาระสอดคล้องกับหลักสูตรหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง |
| 2. บทบาทครู | <p>มีครบในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูให้ข้อมูลเบื้องต้น ข้อมูลเสริม/เพิ่มเติม/แก้ไขสิ่งที่เข้าใจคลาดเคลื่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง มากกว่าการสอนแบบบรรยาย - ครูอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ แนะนำผู้เรียนเป็นรายกรณี หรือรายกลุ่ม - ครูจัดพื้นที่ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในเวลาเรียนสร้างชิ้นงาน - ครูประเมินชิ้นงานและกระบวนการเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงานด้วยเกณฑ์การประเมิน | <p>ขาดประเด็นใดประเด็นหนึ่งในต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูให้ข้อมูลเบื้องต้น ข้อมูลเสริม/เพิ่มเติม/แก้ไขสิ่งที่เข้าใจคลาดเคลื่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง มากกว่าการสอนแบบบรรยาย - ครูอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ แนะนำผู้เรียนเป็นรายกรณี หรือรายกลุ่ม - ครูจัดพื้นที่ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในเวลาเรียนสร้างชิ้นงาน - ครูประเมินชิ้นงานและกระบวนการเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงานด้วยเกณฑ์การประเมิน | <p>ขาดมากกว่า 1 ประเด็น</p> <ul style="list-style-type: none"> - ครูให้ข้อมูลเบื้องต้น ข้อมูลเสริม/เพิ่มเติม/แก้ไขสิ่งที่เข้าใจคลาดเคลื่อน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง มากกว่าการสอนแบบบรรยาย - ครูอำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ แนะนำผู้เรียนเป็นรายกรณี หรือรายกลุ่ม - ครูจัดพื้นที่ให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในเวลาเรียนสร้างชิ้นงาน - ครูประเมินชิ้นงานและกระบวนการเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงานด้วยเกณฑ์การประเมิน |

| รายการประเมิน | คะแนน | | |
|---|--|---|---|
| | 10 | 5 | 1 |
| 3. บทบาทผู้เรียน | <p>มีครบในทุกประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงาน ในคาบเรียน * - ได้ออกแบบ วางแผน - ได้สร้างชิ้นงาน แก้ปัญหา* - ได้รายงานความก้าวหน้า - ได้นำเสนอและเผยแพร่ชิ้นงาน | <p>ขาดประเด็นประเด็นหนึ่ง ที่ไม่ใช่ข้อ * ต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงาน ในคาบเรียน * - ได้ออกแบบ วางแผน - ได้สร้างชิ้นงาน แก้ปัญหา* - ได้รายงานความก้าวหน้า - ได้นำเสนอและเผยแพร่ชิ้นงาน | <p>ขาดประเด็นในข้อ * ต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้เรียนเรียนรู้จากการสร้างชิ้นงาน ในคาบเรียน * - ได้ออกแบบ วางแผน - ได้สร้างชิ้นงาน แก้ปัญหา* - ได้รายงานความก้าวหน้า - ได้นำเสนอและเผยแพร่ชิ้นงาน |
| 4. การประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัล | <p>เป็นการประยุกต์ให้ผู้เรียนได้ใช้เครื่องมือดิจิทัล สร้างชิ้นงานที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ และส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ในระดับลึก และกว้างกว่าหลักสูตร</p> | <p>เป็นการประยุกต์ให้ผู้เรียนได้ใช้เครื่องมือดิจิทัล สร้างชิ้นงานที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ และส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ตามหลักสูตร</p> | <p>เป็นการประยุกต์ให้ผู้เรียนได้ใช้เครื่องมือดิจิทัล สร้างชิ้นงานที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระ และส่งเสริมสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน น้อยกว่าหลักสูตร</p> |
| 5. จริยธรรมในการใช้ไอซีที และทรัพยากรการเรียนรู้อื่นๆ | <p>มีครบในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - อ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง - ไม่ลอกข้อมูลผู้อื่นมาแอบอ้างเป็นของตนเอง - ไม่กระทำการใดๆ ที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีและกฎหมาย | <p>ขาดประเด็นใดประเด็นหนึ่งในต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - อ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง - ไม่ลอกข้อมูลผู้อื่นมาแอบอ้างเป็นของตนเอง - ไม่กระทำการใดๆ ที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีและกฎหมาย | <p>ขาดมากกว่า 1 ประเด็น</p> <ul style="list-style-type: none"> - อ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลทุกครั้ง - ไม่ลอกข้อมูลผู้อื่นมาแอบอ้างเป็นของตนเอง - ไม่กระทำการใดๆ ที่ขัดต่อศีลธรรมอันดีและกฎหมาย |

II. เกณฑ์ประเมิน เทคนิคการนำเสนอ (40%)

| รายการประเมิน | ระดับการให้คะแนน | | |
|--|---|---|--|
| | 10 | 5 | 1 |
| 1. รูปแบบการนำเสนอ | มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ และกระชับ ลำดับเรื่องราวได้ครบถ้วน อยู่ในเวลาที่กำหนด | มีรูปแบบการนำเสนอที่ค่อนข้างน่าสนใจ ลำดับเรื่องราวได้ครบถ้วน แต่ใช้เวลามากกว่าที่กำหนด | มีรูปแบบการนำเสนอที่ไม่ค่อยน่าสนใจ |
| 2. ความคิดสร้างสรรค์ | ผลงานแปลกใหม่ แสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ ครบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ คีตริเริ่ม คิดหลากหลาย คิดยืดหยุ่น และคิดละเอียด | ผลงานแสดงให้ถึงความสร้างสรรค์ เพียง 3 ใน 4 องค์ประกอบ ได้แก่ คีตริเริ่ม คิดหลากหลาย คิดยืดหยุ่น และคิดละเอียด | ผลงานแสดงให้ถึงความสร้างสรรค์ เพียงองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่ง ดังนี้ คีตริเริ่ม คิดหลากหลาย คิดยืดหยุ่น และคิดละเอียด |
| 3. ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว / ภาพวิดีโอ | ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว/ภาพวิดีโอ ที่นำเสนอมีความชัดเจน ช่วยในการสื่อสารให้เข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจน | ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว/ภาพวิดีโอ ที่นำเสนอมีความชัดเจน ช่วยในการสื่อสารให้เข้าใจได้ | ภาพนิ่ง / ภาพเคลื่อนไหว/ภาพวิดีโอ ที่นำเสนอมีไม่ชัดชัดเจน บางภาพไม่ช่วยสื่อให้เกิดความเข้าใจ |
| 4. เสียงพูด/เสียงดนตรี | คุณภาพเสียงบรรยายและเสียงประกอบ มีความชัดเจน น่าสนใจ ต่อเนื่องตลอดการนำเสนอ | คุณภาพเสียงบรรยายและเสียงประกอบ มีความชัดเจน น่าสนใจ เป็นส่วนใหญ่ (70-90%) ต่อเนื่องตลอดการนำเสนอ | คุณภาพเสียงบรรยายและเสียงประกอบ ไม่มีความชัดเจน และไม่ค่อยน่าสนใจ |

องค์ประกอบสำคัญ 8 ประการของ PBL

1. **เนื้อหาสำคัญ (Significant Content)** PBL เน้นการเรียนรู้ที่ทำให้ได้เนื้อหาและทักษะตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรตามมาตรฐานตัวชี้วัด และสาระสำคัญ
2. **สมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 (21st Century Competencies)** นักเรียนมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสร้างสรรค์หรือนวัตกรรม การร่วมมือกัน การสื่อสาร การใช้เทคโนโลยี
3. **การขับเคลื่อนด้วยคำถาม (Driving Question)** การทำโครงการมีจุดเน้นตรงคำถามปลายเปิดที่นักเรียนเข้าใจและมีความน่าสนใจที่ทำให้มองเห็นการทำชิ้นงานและกรอบของการศึกษาค้นคว้า
4. **ความจำเป็นที่ต้องรู้ (Need to know)** นักเรียนมองเห็นว่าการทำโครงการนี้เป็นเรื่องที่มีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ หรือเห็นประโยชน์ของการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระนี้ว่าสอดคล้องหรือเป็นประโยชน์กับชีวิตจริง
5. **การสืบเสาะเชิงลึก (In-depth inquiry)** นักเรียนมีส่วนร่วมในการขยาย การถามปัญหา การเข้าถึงทรัพยากร การเรียนรู้ และการหาคำตอบ
6. **การมีอิสระในการคิดและการเลือกทำชิ้นงาน (Voice and Choice)** นักเรียนตัดสินใจเองว่าจะสร้างชิ้นงานและนำเสนอในรูปแบบใด
7. **การไตร่ตรองและการปรับปรุงแก้ไข (Reflection and Revision)** นักเรียนควรใช้เวลาในการไตร่ตรองตนเองและไตร่ตรองเป็นกลุ่ม ควรทบทวนจุดแข็งที่กำหนดไว้สำหรับเป้าหมายการเรียนรู้แต่ละครั้งและพิจารณาว่าบรรลุหรือเกินเกณฑ์ (หรือแม้ว่านักเรียนไม่บรรลุหรือเข้าใจเกณฑ์) นักเรียนควรไตร่ตรองคำถามสำคัญที่นักเรียนพยายามตอบตลอดหน่วยการเรียนรู้ด้วย
8. **การนำเสนอผลงานให้กับผู้ชม (Public Audience)** นอกเหนือจากการนำเสนอให้เพื่อนและครูแล้ว นักเรียนควรนำเสนอผลงานต่อผู้ชมที่แท้จริง วิธีง่ายๆบางอย่างที่สามารถทำได้คือการเขียนบล็อกเกี่ยวกับเรื่องนี้นำเสนอให้กับนักเรียนที่อายุน้อยกว่าในระดับอื่น ๆ หรือนำเสนอต่อสมาชิกชุมชน อีกหนึ่งขั้นตอนที่ยอดเยี่ยมคือการให้นักเรียนเผยแพร่ผลงานของตนที่ไหนสักแห่ง นอกจากนี้ในยุคดิจิทัลนี้เพิ่มสะสมผลงานดิจิทัลเป็นวิธีที่ยอดเยี่ยมสำหรับนักเรียนในการติดตามผลการเรียนรู้และการรอกงามตลอดทั้งปี