โมเดล S.I.G.M.A Model

(Social Integrated Game–Media–Active Learning)

แนวคิดหลัก
เป็นการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบบูรณาการ ที่นำจุดเด่นของทั้ง 5 โมเดลมาผสมผสานกัน เพื่อสร้างห้องเรียนที่ **สนุก มีส่วนร่วม ใช้เทคโนโลยี พัฒนาทักษะคิด และสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง**

- ใช้ **Active Learning** เป็นแกนกลาง → นักเรียนคิด วิเคราะห์ สื่อสาร
- แทรก **Game-Based Learning** → สร้างแรงจูงใจและความเพลิดเพลิน
- ใช้ **Online Learning** → ขยายการเรียนรู้นอกห้องเรียนและเสริมทักษะดิจิทัล
- ใช้ **Innovation & Research** → ทดลองสื่อ เทคนิค และเก็บข้อมูลสะท้อนผล
- สร้างการเรียนรู้แบบ **Blended Learning** → เชื่อมโยงออนไลน์ + ออฟไลน์

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน (ตาม S.I.G.M.A Model)

ขั้นที่ 1

S – Stimulate (กระตุ้นความสนใจ)

- ครูใช้สื่อออนไลน์ / คลิปวิดีโอ / เกมสั้น ๆ เปิดประเด็น เช่น Quizizz, Kahoot
- ตั้งคำถามกระตุ้นคิด → เชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2

I – Investigate (สืบค้นและสำรวจ)

- นักเรียนทำงานกลุ่ม ค้นคว้าข้อมูลจากสื่อออนไลน์ (LMS, Google, วิดีโอ, e-Book)
- ครูทำหน้าที่เป็นโค้ช ชี้แนะแนวทางการค้นคว้า
- ผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ค้นพบลงในใบงานหรือ E-Portfolio

ขั้นที่ 3

G – Game & Group Learning (เรียนรู้ผ่านเกมและกลุ่ม)

- ครูออกแบบเกมการเรียนรู้ เช่น เกมจำลองสถานการณ์, เกมจับคู่, Role Play
- นักเรียนได้ลงมือเล่นเกม ฝึกคิด วิเคราะห์ และทำงานเป็นทีม
- เน้นการมีส่วนร่วมและบรรยากาศสนุกสนาน

ขั้นที่ 4

M – Make & Media Presentation (สร้างสรรค์และนำเสนอด้วยสื่อ)

- นักเรียนสร้างผลงาน เช่น Infographic, แผนภาพความคิด, คลิปสั้น
- ใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Canva, Google Slide, ClassPoint
- นำเสนอหน้าชั้นเรียน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ขั้นที่ 5

A – Assess & Apply (ประเมินและประยุกต์ใช้)

- ครูและเพื่อนร่วมชั้นสะท้อนผลการเรียนรู้
- ใช้การประเมินหลายรูปแบบ → แบบทดสอบสั้น ๆ + การสังเกตพฤติกรรม + การสะท้อนคิด
- นักเรียนสรุปว่า “ฉันได้อะไร และจะนำไปใช้อย่างไรในชีวิตจริง”
- ครูเก็บข้อมูลสะท้อนผล เพื่อใช้ในการปรับปรุง (Innovation & Classroom Research)

✅ จุดเด่นของ S.I.G.M.A Model

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วมเต็มที่
2. การเรียนรู้สนุก ไม่ตึงเครียด เพราะใช้เกมและสื่อดิจิทัล
3. ขยายการเรียนรู้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน
4. มีการวิจัยและพัฒนาสื่อการสอนต่อเนื่อง
5. บูรณาการครบทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ