

การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 1 : ข้อมูลต่าง ๆ

- ชื่อวิชาหรือกิจกรรม : Mini Hackathon
- ชื่อครู/หน่วยงาน : ครูชนานันท์ ศิлянันท์ / ผลงานภายใต้ความร่วมมือระหว่าง ธปท. และสาคิตพีไอเอ็ม
ชื่อโรงเรียนที่สอนหรือฝึกสอน : โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

ภาคการศึกษาและปีการศึกษาที่ใช้สอน/ทำกิจกรรม : ภาคการเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

ระดับชั้น : มัธยมศึกษาปีที่ 5

รูปแบบการนำไปใช้ :

☐ รายวิชาเฉพาะ _____

☒ สอดแทรกในรายวิชา _____ การงานอาชีพ (การวางแผนธุรกิจ)

☐ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (ชุมนุม / ชมรม / ค่าย / ชั่วโมงแนะแนว) ได้แก่ _____

3. วัตถุประสงค์การเรียนรู้ :

- เพื่อให้ผู้เรียนออกแบบ Business Model Canvas ของธุรกิจ และนำเสนอธุรกิจผ่าน Business Model Canvas ได้

4. สมรรถนะทางการเงิน (Financial competency) :

- สมรรถนะที่ 5 การจัดการความเสี่ยง ภัยทางการเงิน และการประกันภัย (มัธยมศึกษาตอนปลาย)

5. ตัวชี้วัด สพร. (ถ้ามี) :

ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
-	ง 2.1 ม.4-6/1 อภิปรายแนวทางเข้าสู่อาชีพที่สนใจ
	ง 2.1 ม.4-6/2 เลือกและใช้เทคโนโลยี
	ง 2.1 ม.4-6/3 มีประสบการณ์ในอาชีพที่ถนัดและสนใจ
	ง 2.1 ม.4-6/4 มีคุณลักษณะที่ดีต่ออาชีพ



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้หรือขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม :

ชั้นนำ

1. ครูทบทวนความรู้นักเรียนเรื่อง “Business Model Canvas” ผ่านส่วนประกอบ 4 ส่วน ได้แก่ Who What How และ Money
2. นักเรียนทบทวนความรู้เรื่อง “Business Model Canvas” ผ่านการวิเคราะห์ธุรกิจ Netflix จาก 3 คำถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - 1) นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 5-6 คน
 - 2) ครูเสนอคำถามเกี่ยวกับ Netflix และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบ Business Model Canvas นั้น ๆ ให้ได้ลึกที่สุด
 - 3) กลุ่มที่สามารถวิเคราะห์ได้ลึกที่สุดจะได้รับคะแนนพิเศษ ข้อละ 1 คะแนน โดยจะเก็บสะสมเป็นคะแนนเก็บพิเศษ

ชั้นสอน

3. นักเรียนร่วมกิจกรรม “Mini Hackathon” โดยมีรายละเอียดดังนี้
 - 1) ครอบงำ Hackathon ในครั้งนี้คือ “น้ำท่วมถนนแจ้งวัฒนะ” พร้อมทั้งชี้แจงเกณฑ์การแข่งขัน และของรางวัลระดับห้องเรียน
 - 2) กิจกรรมแบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่
 - a. Pain Point: ระบุปัญหา ให้เวลา 5 นาที
 - b. Solution: ระดมสมองหาวิธีแก้ปัญหา ให้เวลา 10 นาที
 - c. Action: จัดทำ Pitch Deck นำเสนอปัญหา และ Business Model Canvas จำนวนไม่เกิน 3 หน้า ให้เวลาจัดทำ 30 นาที
 - 3) แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนกลุ่มละ 2 นาที

ขั้นสรุป

4. ครูประกาศกลุ่มชนะเลิศประจำห้อง พร้อมคำอธิบายเพิ่มเติม เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในงานแข่งขันภายนอกได้



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

7. การประเมินและการวัดผลการเรียนรู้ :

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ - นักเรียนอธิบายรายละเอียด Business Model Canvas ได้	- ตรวจสอบจากชิ้นงาน	- ชิ้นงาน	- ทำชิ้นงานได้อย่างถูกต้องมากกว่า 70% ของจำนวนหัวข้อในชิ้นงานทั้งหมด
ด้านทักษะ 1. นักเรียนออกแบบ Business Model Canvas ของธุรกิจได้ 2. นักเรียนนำเสนอธุรกิจผ่าน Business Model Canvas ได้	- แบบประเมินทักษะของนักเรียน	แบบประเมินด้านทักษะ (ตรวจสอบจากบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้)	- ได้ผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป
ด้านเจตคติ - นักเรียนให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	- สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมด้านเจตคติของนักเรียน (ตรวจสอบจากบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้)	- ได้ผลการประเมินอยู่ในระดับดีขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะและกระบวนการ

ตัวชี้วัด / เกณฑ์การประเมิน	ระดับการประเมิน				
	ดีมาก	ดี	ค่อนข้างดี	พอใช้	ควรปรับปรุง
การออกแบบ Business Model Canvas	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 สร้าง BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 65 สร้าง BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 สร้าง BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 30 สร้าง BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่เกินร้อยละร้อยละ 30 สร้าง BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้
การนำเสนอธุรกิจผ่าน Business Model Canvas	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 นำเสนอ BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 65 นำเสนอ BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 นำเสนอ BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 30 นำเสนอ BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้	นักเรียนไม่เกินร้อยละร้อยละ 30 นำเสนอ BMC ได้ถูกต้อง ชัดเจน และสามารถให้เหตุผลได้

เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรมด้านเจตคติของนักเรียน

ระดับดีมาก	หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินบ่อยครั้ง
ระดับดี	หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินค่อนข้างบ่อย
ระดับพอใช้	หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินบ้างเป็นบางครั้ง
ระดับปรับปรุง	หมายถึง นักเรียนแสดงพฤติกรรมตรงตามรายการประเมินนาน ๆ ครั้ง



การเผยแพร่ผลงานครูในโครงการ หรือตามความร่วมมือต่าง ๆ

ส่วนที่ 2 : สื่อประกอบต่าง ๆ เช่น แผนการสอน แผนการดำเนินกิจกรรม ใบงาน

- Keynote/Powerpoint สื่อการสอน

MINI HACKATHON

แจ้งวัฒนะ น้ำท่วม

จัดทำ Pitch Deck 3 หน้า
เพื่อนำเสนอ กลุ่มละ 2 นาที

- ปัญหาที่ต้องการแก้
- Business Model Canvas

3 STEPS ACTIVITIES

STEP 1	STEP 2	STEP 3
PAIN POINT ระบุ ปัญหาที่ ต้องการ แก้ไข	SOLUTION ระดม สมองหา แนว ทางแก้ไข	ACTION BMC และ Pitch Deck
5 min	10 min	30 min

STEP 1 “PAIN POINT”

PAIN POINT

- ปัญหาที่เกิดจากน้ำท่วม
- เลือกปัญหาที่ยากแก้ไข 1 ปัญหา

แจ้งวัฒนะ น้ำท่วม

STEP 2 “SOLUTION”

SOLUTION

ระดมสมองหา
แนวทางแก้ไข
ปัญหาให้
ได้มากที่สุด

เลือกแนวทาง
แก้ไขที่ดีที่สุด
1 แนวทาง

IMPACT	LOW	HIGH
LOW	FILL IN JOBS	THANKLESS TASKS
HIGH	QUICK WIN	MAJOR PROJECT

EFFORT: LOW to HIGH

STEP 3 “ACTION”

ACTION

Pitch Deck

- ระบุปัญหา
- BMC
- จำนวนไม่เกิน 3 หน้า

Key Partners พันธมิตรหลัก	Key Activities กิจกรรมหลัก	Value Proposition ข้อเสนอคุณค่า	Customer Relations ความสัมพันธ์กับลูกค้า	Customer Segments กลุ่มเป้าหมาย
	Key Resource ทรัพยากรหลัก		Channels ช่องทางกระจาย	
Cost Structure ต้นทุน			Revenue Streams รายได้	

PITCHING 3 MINS

WHAT'S YOUR PITCH?

