



แผนการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลการเรียนรู้ฉบับย่อ

สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ (เพิ่มเติมกลุ่ม 1)

รายวิชา ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม รหัสวิชา ว 30293 1.0 หน่วยกิต 2 คาบ/สัปดาห์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2558

1. คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ ความหมายและลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ วิธีการจัดการกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่คลุมเครือ ซับซ้อน ที่ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือหาคำตอบอย่างตรงไปตรงมาได้ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการกับปัญหาหรือสถานการณ์ต่างๆ เหล่านั้น ฝึกทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์กับสถานการณ์ปัญหาหรือการพัฒนาในประเด็นต่างๆ ที่สนใจ ฝึกทักษะการพัฒนานวัตกรรมทางด้านสิ่งประดิษฐ์ กระบวนการ การจัดการ โดยผ่านการพัฒนาอย่างเป็นระบบ นักเรียนจะได้รับการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการฝึกพัฒนานวัตกรรมอย่างหลากหลายวิธีอย่างเป็นระบบ และสัมผัสประสบการณ์ตรงจากบุคคลที่จัดว่าเป็นนักคิดสร้างสรรค์หรือนักนวัตกรรม

สร้างสรรค์ผลงานการแก้ปัญหาหรือพัฒนานวัตกรรมผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยนำความรู้จากหลากหลายสาขาวิชามานบูรณาการและประยุกต์ใช้ เพื่อปลูกฝังและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ให้ เป็นผลอย่างเป็นรูปธรรม

2. ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความสำคัญและความจำเป็นของความคิดสร้างสรรค์ได้
2. คิดสร้างสรรค์ผ่านระบบการฝึกทักษะการคิดสร้างสรรค์แบบต่างๆ ได้
3. สืบค้นและวิเคราะห์ผลงานที่ผ่านกระบวนการการคิดสร้างสรรค์ได้
4. สร้าง/พัฒนาผลงาน/วิธีการแก้ปัญหา/การจัดการ/วิธีการ ที่ปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าเดิม หรือพัฒนาใหม่ทั้งหมดได้
5. จัดนำเสนอผลงานและแสดงให้ผู้อื่นเห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ในนวัตกรรมได้

3. กำหนดการสอนและผลการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	คาบที่	หัวข้อ/สาระการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้
1	1-2	ปฐมนิเทศ - ผลการเรียนรู้ - ลักษณะเนื้อหาวิชา - วิธีการเรียนการสอน - กิจกรรมทบทวนความรู้เดิมและกระตุ้นการ	- เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในขอบข่ายโดยรวมของเนื้อหาวิชา - เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจตรงกัน เกี่ยวกับกิจกรรมการ

สัปดาห์ที่	คาบที่	หัวข้อ/สาระการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้
		เรียนรู้ - การวัดผลและการประเมินผล	เรียนการสอน ผลการเรียนรู้ กฎเกณฑ์ในชั้นเรียน เกณฑ์ การวัดและประเมินผล
2-3	3 - 6	1. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ - ทฤษฎี/สิทธิบัตรทางปัญญา - การศึกษาตัวอย่างนวัตกรรม - ฝึกทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์กับ สถานการณ์ปัญหา กรอบกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อนี้ 1.1 ศึกษาเรียนรู้ทฤษฎี/สิทธิบัตรทาง ปัญญา /ความหมายเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม 1.2 นักเรียนสืบค้นเกี่ยวกับนวัตกรรมที่ เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และนำเสนอ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกันในรูปแบบที่สนใจ เช่น แผ่นพับ/เขียนภาพ/ โปสเตอร์ 1.3 ครูออกแบบกิจกรรมเกี่ยวกับ ความคิดสร้างสรรค์ประมาณ 2 กิจกรรมเป็น กิจกรรมเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (ความคิด ริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดสวยงาม ละเอียดลออ (Elaboration)) หรือกำหนด สถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนได้ค้นหาปัญหา และคิดหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยวิธีการแก้ปัญหา ในแนวทางใหม่ๆ หรือใช้แนวปฏิบัติทาง วิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี (ซึ่งอาจกำหนดเงื่อนไขวัสดุอุปกรณ์หรือไม่ กำหนดก็ได้)	1. อธิบายความสำคัญและ ความจำเป็นของความคิด สร้างสรรค์ได้ 2. คิดสร้างสรรค์ผ่าน ระบบการฝึกทักษะการคิด สร้างสรรค์แบบต่างๆ ได้ 3. สืบค้นและวิเคราะห์ ผลงานที่ผ่านกระบวนการการ คิดสร้างสรรค์ได้
4-6	7 - 12	2. การออกแบบนวัตกรรม -การออกแบบนวัตกรรมจากจากปัญหาที่ นักเรียนสนใจหรือสถานการณ์ กรอบกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อนี้ 2.1) นักเรียนคิดออกแบบนวัตกรรมของ ตนเองในลักษณะ Open inquiry ตามความถนัด และความสนใจ (ค้นหาปัญหาที่พบเห็นในชีวิต จริงและคิดหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยวิธีการ แก้ปัญหาในแนวทางใหม่ๆ หรือใช้แนวปฏิบัติทาง วิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยการนำเสนอโครงร่างนวัตกรรม วัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้ งบประมาณ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม) 2.2) นักเรียนคิดออกแบบนวัตกรรมของ ตนเองในลักษณะ Guided Inquiry ตามความ	4. สร้าง/พัฒนาผลงาน/ วิธีการแก้ปัญหา/การจัดการ/ วิธีการ ที่ปรับปรุงให้ดีขึ้น กว่าเดิม หรือพัฒนาใหม่ ทั้งหมดได้

สัปดาห์ที่	คาบที่	หัวข้อ/สาระการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้
		<p>ถนัดและความสนใจภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด (ภายใต้หัวข้อเรื่องเดียวกันแล้วคิดหาวิธีการแก้ปัญหาด้วยวิธีการแก้ปัญหาในแนวทางใหม่ๆ หรือใช้แนวปฏิบัติทางวิทยาศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยการนำเสนอ โครงร่างนวัตกรรม วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ งบประมาณ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมโดยนักเรียน</p> <ul style="list-style-type: none"> - การระบุปัญหา - การคิดค้น/การค้นหาแนวคิดที่เกี่ยวข้อง - การวางแผนและพัฒนา - การทดสอบ/ประเมินนวัตกรรม - นำเสนอโครงร่างนวัตกรรม 	
7-17	13 -34	<p>3. การสร้างและพัฒนานวัตกรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนสร้างสรรค์นวัตกรรม <p>กรอบกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อนี้</p> <p>3.1 ให้นักเรียนสร้างสรรค์นวัตกรรมของตนเองตามที่ได้ออกแบบและเสนอโครงร่างปรับปรุงและพัฒนา ทดสอบประสิทธิภาพ ภายใต้การดูแลของอาจารย์ประจำวิชาและอาจารย์ที่เกี่ยวข้อง พร้อมนำเสนอความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานเป็นระยะ ๆ</p>	4. สร้าง/พัฒนาผลงาน/วิธีการแก้ปัญหา/การจัดการ/วิธีการ ที่ปรับปรุงให้ดีขึ้นกว่าเดิม หรือพัฒนาใหม่ทั้งหมดได้
18-19	35 -38	<p>4. การนำเสนอ</p> <ul style="list-style-type: none"> -นำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ เช่น VDO/โปสเตอร์/PPT/รูปเล่มรายงาน/นิทรรศการ <p>กรอบกิจกรรมการเรียนรู้ในหัวข้อนี้</p> <p>4.1 นักเรียนจัดทำรายงานผลการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาและสร้างสรรค์นวัตกรรมของตนเอง</p> <p>4.2 นำเสนอนวัตกรรมของตนเองในรูปแบบของการจัดนิทรรศการพร้อมสื่อประกอบ (VDO/โปสเตอร์/PPT)</p>	5. จัดนำเสนอผลงานและแสดงให้ผู้อื่นเห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ในนวัตกรรมได้
20	39 - 40	สอบปลายภาค	

หมายเหตุ

1. สัปดาห์ที่ 10 สอบกลางภาค และสัปดาห์ที่ 20 สอบปลายภาค
2. แนะนำแหล่งสืบค้นข้อมูล
 - https://m.youtube.com/results?search_query=how+its+made
 - www.iurban.in.th
 - www.toeyod.com
 - หนังสือ Magic Mind Map

4. แผนการประเมินผลการเรียนรู้และการมอบหมายงาน

การสอนรายวิชา ว 30293 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 มีแผนการประเมินผลการเรียนรู้ ดังนี้

ที่	รายการประเมิน	ลักษณะงาน	เวลายอมหมาย	กำหนดส่ง	เวลาที่นักเรียนควรใช้ (นาที)	คะแนน
1	การสืบค้นเกี่ยวกับนวัตกรรมและการนำเสนอ	งานเดี่ยว	สัปดาห์ที่ 2	ส่งในชั่วโมง	60	5
2	กิจกรรมที่กำหนด	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 2-3	ส่งในชั่วโมง	ตามที่ปฏิบัติจริง	15
3	การนำเสนอโครงร่าง (proposal)	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 4-6	ส่งในชั่วโมง	ตามที่ปฏิบัติจริง	10
4	ผลงานนวัตกรรม	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 7-17		ตามที่ปฏิบัติจริง	30
5	การนำเสนอผลงาน/รายงาน	งานกลุ่ม	สัปดาห์ที่ 18-19			20
6	จิตพิสัย	เดี่ยว				10
7	สอบปลายภาค(แบบทดสอบอัตนัยวัดความคิดสร้างสรรค์)	เดี่ยว	สัปดาห์ที่ 20		60	10
รวม						100

5. เกณฑ์และแบบประเมินผลงานนักเรียน

กรณีการประเมินกิจกรรมที่ออกแบบในเชิงสะเต็มศึกษา สามารถใช้แบบประเมิน ต่อไปนี้
รายละเอียดแนวการประเมินผลจากงานที่ได้รับมอบหมายในแต่ละกิจกรรม (ตามหัวข้อ 2 กิจกรรมฝึกทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์กับสถานการณ์ปัญหา)

กลุ่มที่	ระดับคะแนนของแต่ละรายการที่ประเมิน					คะแนนรวม (100 คะแนน)
	ผลงาน (40 คะแนน)	งบประมาณ (10 คะแนน)	การนำเสนอผลงาน (20 คะแนน)	การใช้กระบวนการออกแบบทางวิศวกรรม (15 คะแนน)	การบูรณาการความรู้ (STEM) (15 คะแนน)	
1						
2						
3						

เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน)

ระดับคุณภาพ รายการ ประเมิน	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ควรปรับปรุง (1 คะแนน)
ผลงาน/ชิ้นงาน (40 %)	นวัตกรรมที่สร้างขึ้นเป็นไปตามเงื่อนไขที่กำหนดและสอดคล้องกับสถานการณ์ / ปัญหา	นวัตกรรมที่สร้างขึ้นคลาดเคลื่อนจากเงื่อนไขที่กำหนดไม่เกิน 3 % และสอดคล้องกับสถานการณ์ / ปัญหา	นวัตกรรมที่สร้างขึ้นคลาดเคลื่อนจากเงื่อนไขที่กำหนดไม่เกิน 5 % และสอดคล้องกับสถานการณ์ / ปัญหา	นวัตกรรมที่สร้างขึ้นคลาดเคลื่อนจากเงื่อนไขที่กำหนดเกิน 5 % หรือไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ / ปัญหา
งบประมาณ (จัดลำดับโดยเปรียบเทียบจากแต่ละกลุ่มในชั้นเรียน) (10 %)	ใช้งบประมาณน้อยที่สุดเป็นลำดับที่ 1	ใช้งบประมาณน้อยที่สุดเป็นลำดับที่ 2	ใช้งบประมาณน้อยที่สุดเป็นลำดับที่ 3	ใช้งบประมาณน้อยเป็นลำดับที่ 4 เป็นต้นไป
การนำเสนอผลงาน (20 %)	สามารถนำเสนอผลงานได้อย่างน่าสนใจ สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง	สามารถนำเสนอผลงานได้อย่างน่าสนใจ สามารถสื่อสารได้ดี แต่ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง	สามารถนำเสนอผลงานได้ แต่ขาดความน่าสนใจ และขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง	การนำเสนอผลงานไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง
การใช้กระบวนการ ออกแบบทาง วิศวกรรม (15 %)	มีการใช้กระบวนการออกแบบทางวิศวกรรมมีการสืบค้นข้อมูลและแสดงถึงการใช้อข้อมูลมาเป็นพื้นฐานการตัดสินใจในการออกแบบ มีการร่างแบบของนวัตกรรมที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	มีการใช้กระบวนการออกแบบทางวิศวกรรมมีการสืบค้นข้อมูล แต่ไม่ได้นำมาใช้เป็นพื้นฐานการตัดสินใจในการออกแบบ มีการร่างแบบของนวัตกรรมแต่ยังขาดความชัดเจนในบางจุด	มีการใช้กระบวนการออกแบบทางวิศวกรรมแต่ขาดการสืบค้นข้อมูล มีแบบร่างของนวัตกรรมแต่ขาดความสมบูรณ์เป็นจำนวนมาก	ขาดการใช้การออกแบบทางวิศวกรรม ขาดแบบร่างของนวัตกรรม

เกณฑ์การให้คะแนน (100 คะแนน) (ต่อ)

ระดับคุณภาพ รายการ ประเมิน	ดีมาก (4 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ควรปรับปรุง (1 คะแนน)
การบูรณาการ ความรู้ (STEM) (15 %)	สามารถอธิบายความรู้ ทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และ เทคโนโลยี ที่นำมาใช้ ในการออกแบบผลงาน ได้ชัดเจนและถูกต้อง ครบทั้ง 3 ด้าน	สามารถอธิบาย ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบผลงาน ได้ชัดเจนและถูกต้อง 2 ด้าน	สามารถอธิบาย ความรู้ที่เกี่ยวข้อง กับการออกแบบ ผลงานได้ชัดเจน และถูกต้องด้าน เดียว	ไม่สามารถอธิบาย ความรู้ที่เกี่ยวข้อง กับการออกแบบ ผลงานได้อย่าง ชัดเจน

ที่มา ...ดัดแปลงจากคู่มือกิจกรรมสะเต็ม สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ตัวอย่างแบบประเมินผลงาน proposal (10 คะแนน)

วิชา ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ชื่อผลงาน..... ห้อง

ชื่อนักเรียน 1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

ครูผู้ประเมิน.....วันที่.....

รายการ	ดีมาก	พอใช้	ไม่ดี	หมายเหตุ
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความเป็นนวัตกรรม				
1. ความเป็นนวัตกรรม (แปลกใหม่ ใช้ได้จริง เผยแพร่ได้)	3	2	1	
2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อาจจะแปลกใหม่ทั้งหมดหรือ (บางส่วนก็ได้ และมีประโยชน์)	3	2	1	
2. ระดับของความใหม่	3	2	1	
การวางแผนงานและการออกแบบนวัตกรรม				
3. มีการวางแผนจากวัตถุประสงค์และปัญหาที่ได้กำหนดขึ้น	3	2	1	
4. มีการออกแบบนวัตกรรมที่สอดคล้องเชื่อมโยงกับหลักการ/แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี	3	2	1	
5. ออกแบบโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีความเหมาะสมและปลอดภัย	3	2	1	
6. งานที่ออกแบบมามีความปลอดภัย	3	2	1	
7. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง หรือมีโอกาสในการผลิตเชิงการค้า	3	2	1	
8. ผลตอบแทนคุ้มค่ากับการลงทุน	3	2	1	
การเขียนและนำเสนอเค้าโครงนวัตกรรม / การทำงานเป็นทีม				
9. มีรายละเอียดของแต่ละส่วนประกอบของเค้าโครงนวัตกรรมอย่างครบถ้วนสมบูรณ์	3	2	1	
10. แสดงถึงความตั้งใจในการเขียน proposal การเรียบเรียงข้อมูล ความพร้อมของข้อมูล ระเบียบการพิมพ์ถูกต้อง	3	2	1	
11. นักเรียนทุกคนในกลุ่มมีความเข้าใจในงานแสดงถึงการมีกระบวนการกลุ่มที่ดี	3	2	1	
คะแนนรวม				
คะแนนรวม / 3.6 = คะแนนเต็ม 10 คะแนน				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

ตัวอย่างแบบประเมินผลงานนวัตกรรม (30 คะแนน)

ชื่อนวัตกรรม.....ห้อง.....

ชื่อนักเรียน 1.....เลขที่..... 2.....เลขที่.....

3.....เลขที่..... 4.....เลขที่.....

วันที่นำเสนอ.....ลำดับที่นำเสนอ.....

รายการประเมิน	คุณภาพ				
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ไม่ดี
ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (10 คะแนน)	(10 คะแนน)				
1. มีความเป็นนวัตกรรมด้านความแปลกใหม่	2	1.5	1.0	0.5	0
2. มีความเป็นนวัตกรรมด้านการใช้ได้จริง	2	1.5	1.0	0.5	0
3. มีความเป็นนวัตกรรมด้านการเผยแพร่ได้	1	0.8	0.5	0.3	0
4. มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านระดับของความแปลกใหม่	3	2.5	1.5	1	0
5. มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความมีประโยชน์	2	1.5	1.0	0.5	0
รวมคะแนน.....					
การปฏิบัติงาน (10 คะแนน)	(10 คะแนน)				
1. มีความมุ่งมั่นในการทำงาน ตั้งใจทำงาน เก็บอุปกรณ์พื้นที่ทำงาน เรียบร้อย	2	1.5	1.0	0.5	0
2. การร่วมงานกับทีม ช่วยทำงานในกลุ่ม	2	1.5	1.0	0.5	0
3. มีการประเมินผลงานอย่างรอบด้านอย่างสม่ำเสมอ ปรับปรุง แก้ไข พัฒนาชิ้นงานปรับปรุงชิ้นงานอย่างสม่ำเสมอ	2	1.5	1.0	0.5	0
4. มีการบันทึกใน logbook อย่างสม่ำเสมอ พร้อมผู้รับรอง	1	0.8	0.5	0.3	0
5. พบครูเพื่อปรึกษาและรายงานความก้าวหน้าอย่างสม่ำเสมอ	1	0.8	0.5	0.3	0
6. เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเครื่องมืออย่างเหมาะสมกับจุดประสงค์ของนวัตกรรม	2	1.5	1.0	0.5	0
รวมคะแนน.....					
การนำเสนอผลงานและเผยแพร่ผลงาน (Oral Presentation) (10 คะแนน)	(10 คะแนน)				
1. มีทักษะและมารยาทการนำเสนอที่ดี	2	1.5	1.0	0.5	0
2. รูปแบบของการทำ slide เหมาะสม เช่น ขนาดตัวอักษร สี กราฟ ภาพประกอบ	2	1.5	1.0	0.5	0
3. รูปแบบการนำเสนอ แสดงให้เห็นความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นนวัตกรรมของชิ้นงานสามารถสื่อสารให้ผู้ฟังเข้าใจได้ถึงความเป็นนวัตกรรมได้	2	1.5	1.0	0.5	0
4. ความถูกต้อง / เหมาะสม/ครบถ้วน ของเนื้อหาใน slide นำเสนอ	2	1.5	1.0	0.5	0
5. มีวิดีโอ ที่แสดงถึงการทำงานและประสิทธิภาพของนวัตกรรม	2	1.5	1.0	0.5	0
รวมคะแนน.....					

ตัวอย่างแบบประเมินการนำเสนอผลงาน Poster Presentation (10 คะแนน)

รหัส.....ชื่อ นวัตกรรม.....

ครูผู้ประเมิน.....รวมคะแนน...../ 10

การนำเสนอผลงานแบบ Poster Presentation	คุณภาพงาน			
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ไม่ดี
1. โปสเตอร์ ผ่านการคิดวิเคราะห์เพื่อสรุปความ สามารถสื่อสารได้ เข้าใจ	2	1.5	1	0.5
2. โปสเตอร์ มีความสวยงามเหมาะสม เช่นรูปแบบตัวอักษร การใช้สี ศิลปะ	2	1.5	1	0.5
3. โปสเตอร์มีการแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบนำเสนอ และแสดงถึงความตั้งใจการทำงาน	2	1.5	1	0.5
4. มีการสาธิตการทำงานของนวัตกรรม ประสิทธิภาพ	2	1.5	1	0.5
5. ส่งโปสเตอร์ที่สมบูรณ์พร้อมชิ้นงานหลังเลิกงานด้วยความเรียบร้อย	2	1.5	1	0.5
รวมคะแนน				

ตัวอย่างแบบประเมินรายงานนวัตกรรม (10 คะแนน)

รหัส.....ชื่อนวัตกรรม.....

ครูผู้ประเมิน.....รวมคะแนน...../ 10

รายการ	คุณภาพงาน			
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ไม่ดี
1. ส่วนประกอบของรายงานมีครบตามรูปแบบที่กำหนด มีการจัดเกลาเรียบเรียงเนื้อหา อ้างอิงแหล่งที่มา สาระที่เสนอสอดคล้องกับการพัฒนาชิ้นงาน มีความละเอียดของเนื้อหาเพียงพอ	2	1.5	1	0.5
2. แสดงถึงลำดับขั้นตอนการทำงานอย่างเป็นอย่างดี มีกระบวนการในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานอย่างชัดเจน	2	1.5	1	0.5
3. มีการทดสอบประสิทธิภาพนวัตกรรม ประเมินผลและวิเคราะห์ผล และจัดการข้อมูลอย่างเหมาะสม	2	1.5	1	0.5
4. มีการอธิบายที่แสดงถึงความเชื่อมโยงกับวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี คณิตศาสตร์เป็นอย่างดีและตรงประเด็น	2	1.5	1	0.5
5. การจัดทำรายงาน มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความถูกต้องในการสะกดคำ รูปแบบตารางและกราฟเหมาะสม แสดงถึงความตั้งใจ/ใส่ใจในการทำงาน	2	1.5	1	0.5
รวมคะแนน				

ตัวอย่างการประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน : จิตพิสัย (10 คะแนน)

การประเมินพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนรายวิชา ว 30293 ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม
 ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ได้กำหนดหัวข้อการประเมินดังนี้

หัวข้อการประเมิน	ผลการประเมิน				
	ดีเยี่ยม (5)	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความอยากรู้อยากเห็น					
2. ความใจกว้าง					
3. ความรับผิดชอบและเพียรพยายาม					
4. มีเจตคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์					
5. ความมีเหตุผล					
6. ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น					
7. ความมีระเบียบและรอบคอบ					
8. ความประหยัด					
9. ความซื่อสัตย์					
10. ความตรงต่อเวลา					

ตัวอย่างการเสนอโครงการนวัตกรรม

นวัตกรรมเรื่อง

สมาชิก 1.	เลขที่	ห้อง
2.	เลขที่	ห้อง
3.	เลขที่	ห้อง
4.	เลขที่	ห้อง

นำเสนอเค้าโครงนวัตกรรมวันที่

เสนอ 1)	2)
3)	4)

1. ประเด็นปัญหา

2. วัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของนวัตกรรม

3. แนวคิดหรือทฤษฎีในการพัฒนานวัตกรรม

4. การออกแบบพัฒนานวัตกรรม (นำหลักการ แนวคิด หรือทฤษฎีมาใช้ในการออกแบบพัฒนานวัตกรรมทุกขั้นตอนการออกแบบ)

4.1 อุปกรณ์ (ระบุลักษณะเฉพาะและราคาของวัสดุที่ออกแบบ)

4.2 ขั้นตอน

4.3 แบบร่างของนวัตกรรม (เขียนแบบให้ถูกต้องตามหลักการเขียนแบบ)

4.4 ตารางเวลาการทำงาน

5. การประเมินนวัตกรรม

5.1 เครื่องมือในการประเมินนวัตกรรม

5.2 วิธีการประเมิน / วิธีการวิเคราะห์ผล

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากนวัตกรรม