



รายงาน

ผลการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning



นางสาวศิรพร เภาวรรณ

ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวทางการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอของนักเรียน สู่การออกแบบนวัตกรรม คือ การปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน ที่จะช่วยให้ นักเรียนได้ฝึกเพิ่มเติม หรือเสริมจากหนังสือเรียน ทั้งยังช่วยเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น เพราะเมื่อนักเรียนใช้สื่อและทำแบบฝึกจะทำให้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่าน ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อลดปัญหาเกี่ยวกับการอ่านภาษาอังกฤษและช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น อันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน และการสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษต่อไป ทำให้การเรียนรู้เกิดผลอย่างยั่งยืนและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือผู้ที่สนใจ เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ศิริพร เกาวรรณ์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อนวัตกรรม	๑
ผู้จัดสร้างนวัตกรรม	๑
ระยะเวลาดำเนินการ	๑
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๒
ขอบเขตการศึกษา	๒
เครื่องมือที่ใช้	๓
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๓
ทฤษฎีและแนวคิด	๔
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๕
ผลที่เกิดกับเป้าหมาย	๖
บทเรียนที่ได้รับ	๖
เงื่อนไขความสำเร็จ	๗
ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	๘
ภาคผนวก	๙
-แผนพัฒนานวัตกรรม	๑๐
-ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ/ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	๒๑

**รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑**

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning

ประเภทของนวัตกรรม

- ๑. ด้านระบบ รูปแบบ ของการจัดการศึกษา
- ๒. ด้านการเรียนการสอน
- ๓. ด้านการจัดการชั้นเรียน
- ๔. ด้านการวัดและประเมินผล
- ๕. ด้านหลักสูตร
- ๖. ด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษา
- ๗. ด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- ๘. ด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงานการพัฒนางานองค์กร

๒. ชื่อผู้สร้างนวัตกรรม

นางสาวศิริพร เงามวรรณ ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗ - ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญ

จากการประชุมของ TESOL International Association (1988) ได้ข้อตกลง ร่วมกันว่าภาษาอังกฤษถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก (global English or world Englishes) นั้นหมายความว่าภาษาอังกฤษคือภาษาสำหรับทุกคนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางสำหรับการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารกันได้แม้ว่าจะอยู่ใน ประเทศใดก็ตาม ดังที่ Taskin - Can (2013) เสนอว่าบุคคลใดที่มีความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้จะมีโอกาสในการไปศึกษาต่อและทำงานในต่างประเทศมากกว่าบุคคล ที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้

การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงถือเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งเพราะใช้เป็นส่วนหนึ่งสำหรับวัดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ดังที่ Imsaard and Kerdpol (2015) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจะทำให้นักเรียนสามารถสื่อสารกับประเทศ เพื่อนบ้านได้และก้าวทันความ

เปลี่ยนแปลงของประเทศในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสาร

จากการจัดการเรียนการสอน พบว่าการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ป.3 โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีปัญหา พบว่า ปัญหาส่วนใหญ่ของนักเรียน คือ นักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ถึงแม้จะฟังเข้าใจแต่เมื่ออยู่ในรูปของตัวอักษร แล้ว นักเรียนส่วนใหญ่จะไม่สามารถอ่านออกเสียงและแปลให้เข้าใจได้ สังเกตได้จากการเข้าร่วม เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้ กิจกรรมในชั้นเรียนที่มีการอ่านออกเสียง นักเรียนมักจะมีอาการง่วงเหงาหาวนอนเนื่องจากทำกิจกรรมไม่ได้ หรือ ได้ไม่ดีเท่าที่ควรและผลคะแนนทักษะด้านการอ่านที่น้อยกว่าทักษะด้านอื่นๆ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ *Slider Cards* ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ *Active Learning* ไปใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน มีความสนใจ มีเจตคติที่ดี และนำคำศัพท์ที่เรียนในบทเรียนมาตอบประโยคคำถามง่ายๆเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนาวัตกรรมการใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นาร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. วัตถุประสงค์ของการพัฒนาวัตกรรมการ

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

๖. ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน.....๒๓....คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

- สื่อคำศัพท์ Slider Cards ๓ ชุด ชุดละ ๑๐ คำ รวม ๓๐ คำ
- แบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ได้แก่
 - แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๑ Place ๔ กิจกรรม
 - แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๒ Preposition ๒ กิจกรรม
 - แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๓ Vehicle ๔ กิจกรรม
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (K) จำนวน ๒๐ ข้อ
- แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง (P) จำนวน ๕ ข้อ
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) จำนวน ๑๐ ข้อ

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๘.๑ การวางแผน (Plan)

๑. วิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนรายบุคคลที่มีความสามารถในการเขียน และจัดกลุ่มนักเรียนตามความสามารถด้านการเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน ๓ กลุ่ม ตามผลการประเมินการอ่าน

๒. ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๓. ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบ Active Learning และการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้สื่อคำศัพท์ Slider Cards

๘.๒ ขั้นการดำเนินงาน D (Do)

- ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน
- จัดทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำสื่อคำศัพท์ Slider Cards เป็น ๓ ชุด ชุดละ ๑๐ คำ รวม ๓๐ คำและแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ได้แก่
 - แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๑ Place ๔ กิจกรรม
 - แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๒ Preposition ๒ กิจกรรม
 - แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๓ Vehicle ๔ กิจกรรม
- สร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน จำนวน ๓ ชนิด เพื่อวัดทักษะการอ่าน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัยเลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ

แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง ระดับคุณภาพ ๔ ระดับ จำนวน ๕ ข้อ

- นำนวัตกรรมไปใช้ในชั้นเรียนจริงโดยดำเนินกิจกรรมตามกระบวนการ ดังนี้

๑) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/ Lead in)

- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี
- กระตุ้นความสนใจ
- แบบทดสอบก่อนเรียน

- เกม
- กิจกรรมจับคู่
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น

๒) ขั้่นนำเสนอ (Presentation)

- แจ้่งจุดประสงค์การเรียนรู้/แนะนำหัวข้อที่เรียน/ คำศัพท์สถานที่ ยานพาหนะ บุพพท โดยใช้ Slider Cards และโครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ ง่าย ๆ สั้่น ๆ โดยนักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น

- โครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ

๓) ขั้่นฝึก (Practice)

- อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค
- ระบุงู้อสถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานีและตำแหน่งของสถานที่
- Role Play
- Work in pairs

๔) ขั้่นการใช้ภาษา (Production)

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปลเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน
- ใบความรู้
- ใบงาน
- work in pairs
- Slider Cards

๕) ขั้่นสรุป (Wrap up)

- ผลงานนักเรียน
- Role Play
- แบบทดสอบหลังเรียน

๘.๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยใช้สื่อ Slider Cards

- สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ด้้นวั้ตกรรมที่มีประสิทธิภพยิ่งขึ้น

๘.๔ สรุปลผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

สรุปลผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป

๙. ทฤษฎีและแนวคิดและหลักการ

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา โดยมีนักวิชาการให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, ๒๕๕๐) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อน ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน ดังนี้

๑. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

๒. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้ง กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

๓. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

๔. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย

๕. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม

๖. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

เทคนิคการสอนแบบ Active Learning ในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียน กล้าที่จะสื่อสาร ครู

๑๐. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

๑) การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. จัดทำ ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน จัดทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำสื่อคำศัพท์ Slider Cards เป็น ๓ ชุด ชุดละ ๑๐ คำ รวม ๓๐ คำและแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ แต่ละแผนใช้เวลา ๑ ชั่วโมง สัปดาห์ละ ๕ ชั่วโมง เป็นเวลา ๒ สัปดาห์ ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่างเดือน พฤศจิกายน- กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงสอนภาษาอังกฤษพื้นฐาน ตามตารางสอนที่รับผิดชอบ

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๓ คน

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

๒. จัดเตรียม แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน สำหรับแต่ละชุด ๆ ละ ๒๐ ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการเขียนภาษาอังกฤษ

๒) การดำเนินการทดลองใช้ในชั้นเรียนจริง

การจัดกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้สื่อคำศัพท์ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning โดยใช้กระบวนการดังต่อไปนี้

๑. Warm up (กระตุ้นความสนใจ)

เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะอ่าน ภาพ เกม เพลง หรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด

๒. Presentation (นำเสนอความรู้)

อธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการอ่านที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่ง

ของสถานที่ ยานพาหนะ โครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ ง่ายๆ สั้นๆ โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์ จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้

๓. Practice (ฝึกปฏิบัติ)

นักเรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๔. Production (การสร้างชิ้นงานจริง/การนำไปใช้)

ผู้เรียนอ่านคำศัพท์สถานที่ ระบุตำแหน่ง และยานพาหนะที่ต้องใช้ในการเดินทางไป โดยให้นักเรียนระบุว่าอยู่ที่ใด และเดินทางไปด้วยวิธีใด

๕. Wrap up (สรุปบทเรียน)

สรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการอ่าน

๓) การประเมินผล

ก่อนเริ่มใช้แต่ละชุดแบบฝึก จะมีการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน ๒๐ ข้อเมื่อสิ้นสุดชุดแบบฝึกทักษะ จะทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน ๒๐ ข้อ เพื่อนำผลมาเปรียบเทียบและวิเคราะห์พัฒนาการด้านทักษะการอ่าน

๔) การเก็บข้อมูลและสะท้อนผล

เก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การตรวจผลงานเขียน แบบสอบถามความพึงพอใจ และคะแนนจากแบบทดสอบ วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนำข้อมูลไปปรับปรุงแบบฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

๑๑.๑ ด้านความรู้

๑. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน

๑๑.๒ ด้านคุณลักษณะ

๑. มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๑๑.๓ ด้านเจตคติ

๑. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

๑๑.๔ ด้านสมรรถนะ

๑. นักเรียนสามารถใช้ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษในการสื่อสารดีขึ้น

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ได้ก่อให้เกิดบทเรียนและข้อค้นพบที่สำคัญทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาครู ดังนี้

๑๒.๑ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

- การใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning ช่วยให้นักเรียนมีความชัดเจน ลำดับขั้นตอนเหมาะสม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

- การจัดแผนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จำนวน ๑๐ แผน ทำให้นักเรียนมีเวลาเรียนรู้ ซึมซับ และฝึกฝนทักษะการอ่านอย่างเป็นระบบ

๑๒.๒ แบบฝึกทักษะที่ออกแบบมาอย่างเหมาะสมช่วยพัฒนาทั้งความรู้และทักษะ

- แบบฝึกช่วยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก ส่งผลให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

- แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนช่วยประเมินความก้าวหน้าได้ชัดเจน และยังเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากพัฒนาตนเอง

๑๒.๓ การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

- ผู้เรียนมีความมั่นใจมากขึ้นในการเขียนภาษาอังกฤษมากขึ้นแต่นักเรียนบางกลุ่มที่จะต้องมีการพัฒนาต่อไป

- บรรยากาศในห้องเรียนมีความสนุกสนาน กระตุ้นให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและกล้าคิดกล้าทำ

๑๒.๔ นวัตกรรมสามารถพัฒนาและต่อยอดได้

- แบบฝึกทักษะนี้สามารถนำไปปรับใช้กับทักษะภาษาอังกฤษอื่น ๆ เช่น การเขียน ฟัง และจะต้องมีการพัฒนาให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑๓.๑ นักเรียนได้รับ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๗๐ มีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning

- นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

๑๓.๒ ครูได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมการสอน โดยการฝึกทักษะการสื่อสารผ่าน สื่อ Slider Cards ทำให้เป็นการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ เหมาะกับผู้เรียน

- ครูสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้

๑๓.๓ โรงเรียนได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียน

- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

- โรงเรียนมีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

๑๓.๔ ชุมชน ได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง

๑๔. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน



ภาคผนวก

- แผนพัฒนานวัตกรรม
- ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ
- ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ...นางสาว.....ชื่อผู้จัดทำศิริพร.....

นามสกุลผู้จัดทำ.....เงาวรรณ.....รับผิดชอบสอนวิชา ภาษาอังกฤษ

ระดับชั้น.....ประถมศึกษาปีที่ ๓รายวิชา.....วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ป.๓ (๑๑๓๑๐๑).....

๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๗- ๓๐ มิถุนายน ๒๕๖๘

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕.ประเภทของนวัตกรรม

() ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ

() ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(√) โครงการต่อเนื่อง

๖.หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

(ระบุสภาพปัจจุบัน จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ ของโรงเรียน/ผู้เรียน เช่นด้านผลสัมฤทธิ์ ความเหลื่อมล้ำ การบริหารจัดการ การเรียนการสอน)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

จากการประชุมของ TESOL International Association (๑๙๘๘) ได้ข้อตกลง ร่วมกันว่าภาษาอังกฤษถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก (global English or world Englishes) นั้นหมายความว่าภาษาอังกฤษคือภาษา

สำหรับทุกคนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางสำหรับการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารกันได้แม้ว่าจะอยู่ใน ประเทศใดก็ตาม ดังที่ Taskin - Can (๒๐๑๓) เสนอว่าบุคคลใดที่มีความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้จะมีโอกาสในการไปศึกษาต่อและทำงานในต่างประเทศมากกว่าบุคคล ที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้

การพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจึงถือเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งเพราะใช้เป็นส่วนหนึ่งสำหรับวัดความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ดังที่ Iamsaard and Kerdpol (๒๐๑๕) กล่าวว่า ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารจะทำให้นักเรียนสามารถสื่อสารกับประเทศ เพื่อนบ้านได้และก้าวทันความเปลี่ยนแปลงของประเทศในประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสาร

จากการจัดการเรียนการสอน พบว่าการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ป.๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) มีปัญหา พบว่า ปัญหาส่วนใหญ่ของนักเรียน คือ นักเรียนไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ถึงแม้จะฟังเข้าใจแต่เมื่ออยู่ในรูปของตัวอักษร แล้ว นักเรียนส่วนใหญ่จะไม่สามารถอ่านออกเสียงและแปลให้เข้าใจได้ สังเกตได้จากการเข้าร่วม เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน **โดยนำข้อมูลในชุมชนหรืออัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้** กิจกรรมในชั้นเรียนที่มีการอ่านออกเสียง นักเรียนมักจะมีอาการง่วงเหงาหาวนอนเนื่องจากทำกิจกรรมไม่ได้ หรือ ได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควรและผลคะแนนทักษะด้านการอ่านที่น้อยกว่าทักษะด้านอื่นๆ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาส มีทรัพยากรที่มีความเหมาะสม เช่น วัสดุ อุปกรณ์ โครงสร้างพื้นฐานมีความเพียงพอ เช่น การคมนาคม สื่อสาร ไฟฟ้า ประปา อุปกรณ์กีฬา ทางด้านการจัดการเรียนรู้ สนามกีฬา มีห้องเรียนที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการกลุ่ม มีหลักสูตรที่สอดคล้องกับการนำนวัตกรรม ด้วยการ *พัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning* ไปใช้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสนใจ มีเจตคติที่ดี และนำคำศัพท์ที่เรียนในบทเรียนมาตอบประโยคคำถามต่างๆเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ และสามารถปรับหลักสูตรให้รองรับการเรียนรู้แบบใหม่ได้ ครูมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรและมีแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้อง โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว) เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ และมีการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอก มีระบบการประเมินผลที่เอื้อต่อการทดลองและพัฒนานวัตกรรม ใช้การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพิจารณาถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) ของพื้นที่นำร่อง ซึ่งจะเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการนำนวัตกรรมไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

๘.กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน.....๒๓....คน

๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา โดยมีนักวิชาการให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, ๒๕๕๐) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อน ความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน ดังนี้

๑. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี กับผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

๒. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้ง กระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

๓. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

๔. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย

๕. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม

๖. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

เทคนิคการสอนแบบ Active Learning ในห้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียน กล้าที่จะสื่อสาร ครู

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ กิจกรรมการเรียนรู้

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
๑.ขั้นวางแผน (plan)	- ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ - ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ - ศึกษาทฤษฎีของการสอนภาษาอังกฤษแบบ Active Learning โดยการ จัดกิจกรรมแบบ Game-Based Learning
๒. ขั้นการดำเนินงาน D (Do) - การนำแผนที่ได้วางไว้ไปปฏิบัติจริง	ครูผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน จัดทำสื่อการสอนที่สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ โดยจัดทำสื่อคำศัพท์ Slider Cards เป็น ๓ ชุด ชุดละ ๑๐ คำ รวม ๓๐ คำและแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียง หน่วยการเรียนรู้ที่ ๔ ได้แก่ แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๑ Place ๔ กิจกรรม

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
	<p>แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๒ Preposition ๒ กิจกรรม</p> <p>แบบฝึกทักษะทักษะชุดที่ ๓ Vehicle ๔ กิจกรรม สร้างแบบประเมินทักษะการอ่าน จำนวน ๓ ชนิด เพื่อวัด ทักษะการอ่าน ความรู้ (K) ทักษะ (P) คุณลักษณะ (A) ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> - แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ชนิดปรนัย เลือกตอบ ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ - แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง ระดับคุณภาพ ๔ ระดับ จำนวน ๕ ข้อ
<p>๒.๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)</p>	<p>สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี</p> <ul style="list-style-type: none"> -กระตุ้นความสนใจ - แบบทดสอบก่อนเรียน -เกม -กิจกรรมจับคู่ - แบบทดสอบก่อนเรียน - รูปภาพจากสื่อ Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
<p>๒.๒ ขั้นนำเสนอ (Presentation)</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ คำบุพบท ยานพาหนะ โดยใช้ Slider Cards - โครงสร้างประโยคคำถาม-การตอบ ง่ายๆ สั้นๆ โดย นักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ YouTube, Power Point, Video, บัตรภาพ เป็นต้น
<p>๒.๓ ขั้นฝึก (Practice)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านคำศัพท์ อ่านประโยค - ระบุชื่อสถานที่สำคัญของจังหวัดอุบลราชธานีและตำแหน่ง ของสถานที่ - Role Play - Work in pairs
<p>๒.๔ ขั้นการใช้ภาษา (Production)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ใบงาน - work in pairs - Slider Cards
<p>๒.๕ ขั้นสรุป (Wrap up)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ผลงานนักเรียน - Role Play

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนและนำเสนอผลงาน	- แบบทดสอบหลังเรียน
ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check) - การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม	- ดำเนินการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้รูปแบบ Active Learning โดยใช้สื่อ Slider Cards - สังเกตพฤติกรรมและการประเมินคุณลักษณะทางภาษา เพื่อนำผลที่ได้นำไปใช้ และในการปรับปรุงแก้ไขให้ได้ นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
ขั้นที่ ๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action) - ข้อมูลและผลลัพธ์จากการตรวจสอบเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนากระบวนการ	สรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning วิเคราะห์ ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารต่อไป

๑๐.๒ สื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ

ลำดับที่	ชื่อสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
๑. กิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up/Lead in)	แบบทดสอบก่อนเรียน, Power Point, Video, บัตรภาพ
๒. กิจกรรมชั้นนำเสนอ (Presentation)	- ใบงาน, บัตรภาพ
๓. กิจกรรมขั้นฝึก (Practice)	- คลิป VDO บทสนทนา และตัวอย่าง Role Play
๔. ขั้นการใช้ภาษา (Production)	- ใบงาน/แบบฝึกหัด/บัตรภาพ - ใบความรู้ - Slider Cards
๕. ขั้นสรุป (Wrap up) - นำเสนอผลงาน /สะท้อนการเรียนรู้	-แบบทดสอบหลังเรียน

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้ สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เป็นหนึ่งในวิธีการสอนที่ช่วยให้การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และมีประสิทธิภาพ โดยแต่ละขั้นตอนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านของผู้เรียน ดังนี้

๑) Warm-up (การเตรียมความพร้อม)

- **เป้าหมาย** เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้
- **กิจกรรม** เริ่มต้นบทเรียนด้วยกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับหัวข้อที่จะอ่าน ภาพ เกม เพลง หรือการใช้คำถามเปิดที่กระตุ้นความคิด
- **ตัวอย่างกิจกรรม** ครูออกเสียงคำศัพท์ ให้นักเรียนหยิบบัตรคำหรือบัตรภาพที่ตรงกับเสียงที่ได้ยิน

องค์ประกอบ

- กิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ
- กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดและตั้งคำถามเกี่ยวกับหัวข้อ
- การเชื่อมโยงความรู้เก่ากับความรู้ใหม่

๒) Presentation (การนำเสนอข้อมูล)

- **เป้าหมาย** เพื่อแนะนำหลักการและเทคนิคการอ่านที่ถูกต้อง
- **กิจกรรม** การอธิบายเนื้อหาหรือรูปแบบการอ่านที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เช่น คำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ โครงสร้างประโยคการถาม-การตอบ ง่ายๆสั้นๆ **โดยนำข้อมูลในชุมชนหรือ**
อัตลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานีมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาสาระที่จำเป็นต้องเรียนรู้
- **ตัวอย่างกิจกรรม** การอธิบายหลักการอ่าน การเน้นเสียงพยางค์ การเรียนรู้การออกเสียงโดยเลือกใช้น้ำเสียงหนักหรือเสียงเบาตามแต่ละพยางค์ ในหนึ่งคำสามารถมีทั้งเสียงหนักและเสียงเบาได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นเสียงเดียวกันทั้งประโยค หรือทั้งคำ

องค์ประกอบ

- การนำเสนอหลักการและเทคนิคการอ่านที่เหมาะสม
- การอธิบายขั้นตอนหรือวิธีการอ่านที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้
- การใช้ตัวอย่างหรือรูปภาพเพื่อเสริมการเข้าใจ

๓) Practice (การฝึกฝน)

- **เป้าหมาย** เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านในกิจกรรมที่กำหนดให้หรือเนื้อหาที่เรียน
- **กิจกรรม** การให้ผู้เรียนออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ ยานพาหนะ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- **ตัวอย่าง** ให้ผู้เรียนการถาม-ตอบเกี่ยวกับสถานที่ในจังหวัดอุบลราชธานีที่นักเรียนเคยไป และระบุชื่อสถานที่ ที่นักเรียนอยากไป

องค์ประกอบ

- การฝึกอ่านภายใต้การดูแลของผู้สอน
- การให้ข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์และแก้ไขจุดบกพร่องในการอ่าน
- การใช้เทคนิคที่เรียนรู้ในขั้นตอนการนำเสนอ

๔) Production (การนำไปใช้)

- **เป้าหมาย** เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านและสนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
- **กิจกรรม** การให้ผู้เรียนอ่านคำศัพท์สถานที่ ระบุตำแหน่ง และยานพาหนะที่ต้องใช้ในการเดินทางไป
- **ตัวอย่างกิจกรรม** คำศัพท์ museum ให้นักเรียนระบุว่าอยู่ที่ใด และเดินทางไปด้วยวิธีใด

ออกแบบ

- การใช้ทักษะและเทคนิคทั้งหมดที่ได้เรียนรู้ในขั้นตอนการฝึกฝน
- การผลิตงานเขียนที่สมบูรณ์และมีความคิดที่ชัดเจน
- การใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้ผลงานออกมาดีที่สุดในที่สุด

๕) Wrap-up (การสรุปผลการเรียนรู้)

- เป้าหมาย เพื่อทบทวนและสรุปสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- กิจกรรม การทบทวนเนื้อหาหรือสิ่งที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน พร้อมให้ผู้เรียนสะท้อนความเข้าใจ การถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นหรือข้อสงสัย
- ตัวอย่างกิจกรรม การสรุปข้อคิดหลักจากการอ่านคำศัพท์ เกี่ยวกับสถานที่ ตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะ การให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการอ่านของผู้เรียนและการให้ผู้เรียนทำแบบฝึกทักษะเพิ่มเติมเพื่อปรับปรุงทักษะการอ่าน

องค์ประกอบ

- การทบทวนสิ่งที่เรียนรู้ในบทเรียน
- การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงทักษะการอ่าน
- การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือถามคำถาม

สรุปโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

๑. Warm-up: กระตุ้นความสนใจและเตรียมความพร้อม
 ๒. Presentation: นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการอ่าน
 ๓. Practice: ฝึกทักษะการอ่านในรูปแบบต่างๆ
 ๔. Production: ฝึกอ่าน สนทนาและการสร้างสรรค์ผลงาน
 ๕. Wrap-up: ทบทวนและสรุปผลการเรียนรู้
- การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning นักเรียน เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นคง โดยมีการเรียนรู้ทั้งด้านทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ นักเรียนได้รับ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๗๐ มีความรู้ ความเข้าใจ ในด้านการอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียน โดยการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning
- นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์ อย่างมีประสิทธิภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

๑๒.๒ ครู ได้รับ

- ครูมีนวัตกรรมการสอน โดยการฝึกทักษะการสื่อสารผ่าน สื่อ Slider Cards ทำให้เป็นการสอนที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ เหมาะกับผู้เรียน
- ครูสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้

๑๒.๓ โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงของนักเรียน
- โรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น
- โรงเรียนมีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้

๑๒.๔ ชุมชน ได้รับ

- สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนและผู้ปกครอง


๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)			
๒) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมนำเสนอ	ค่าใช้จ่าย			
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	- กระดาษ A๔ - โปสเตอร์แข็ง - โปสเตอร์อ่อนสองหน้า - กาวสองหน้า - กาวลาเท็กซ์ - มีดคัตเตอร์ - ปากกาเคมี - หมึกปริ้นเตอร์ - ไม้บรรทัดเหล็ก - แผ่นรองตัด - ปากกาตัดเส้น	๑ ลัง ๔ แพค ๓ แพค ๒๐ อัน ๓ ขวด ๑ อัน ๓ ด้าม ๑ ชุด ๑ อัน ๑ อัน ๑ ด้าม	๕๗๕ ๖๐๐ ๓๐๐ ๓๒๐ ๗๒ ๘๐ ๔๕ ๘๔๐ ๕๐ ๙๙ ๑๙
รวม(สามพันบาทถ้วน)				๓,๐๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ จากภาพที่เห็นได้	ตรวจใบงาน	ใบงาน
๒) นักเรียนสามารถบอกตำแหน่งของสถานที่ และยานพาหนะที่ใช้เดินทางไปได้	การสังเกตพฤติกรรม การอ่าน	แบบประเมินการ อ่าน
๒) นักเรียนมีความพึงพอใจในการปรับประยุกต์ใช้สื่อ Slider Cards ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning	สำรวจความพึงพอใจ	แบบสำรวจความพึงพอใจ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๓) นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	การสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	แบบสังเกต
๔) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๕) สื่อนวัตกรรม	การนิเทศ	แบบนิเทศการสอน

(ลงชื่อ)  ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวศิริพร เกาวรรณ)
ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(...✓...) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(...✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(..✓...) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(..✓...) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

(✓) สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

(✓) สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(...✓) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (..✓...) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(..✓...) เห็นชอบ

(....) ให้ปรับปรุง

(....) ไม่เห็นชอบ



(นางนารอน ทับสกุล)





ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ

ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3


ชื่อ ชั้น เลขที่


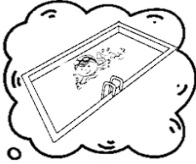

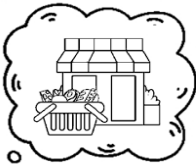








Match the words with the pictures.

	supermarket
	bank
	hospital
	zoo

ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Name..... Class..... No.....


Look and match. 





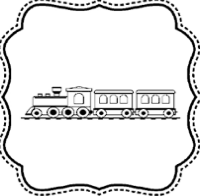

	supermarket	
	hospital	
	swimming pool	
	bank	
	zoo	
	shop	








ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ

ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Name..... Class..... No.....


Look at the pictures and write the words. 


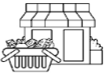










		
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
		
<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>


ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Name..... Class..... No.....

Look at the pictures. Then read the sentences and write the names. 

I go to school by bike.
 I go to the zoo by car.
 I go to the supermarket by bus.
 I go to the shop by boat.



ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

<p style="text-align: center;">แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1</p> <p>รายวิชา ๑13101 ภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Around town เวลา 10 ชั่วโมง เรื่อง Place เวลา 1 ชั่วโมง คู่มือสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษต่างประเทศ (รายวิชาภาษาอังกฤษ) ภาคเรียนที่ 2 ผู้สอน นางสาวศิริพร เจริญธรรม ปีการศึกษา 2567</p> <hr/> <p>1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และคำบุพบทบอกตำแหน่ง รวมถึงการใช้ประโยคในการถามและตอบเกี่ยวกับที่ตั้งของสถานที่ เป็นการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อนำไปใช้สื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลในชีวิตประจำวัน</p> <p>2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้</p> <p>2.1 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดย</p> <p>2.2 ตัวชี้วัด ตัวชี้วัดระหว่างทาง ต 1.1 ป. 3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง</p> <p>ตัวชี้วัดปลายทาง ต 1.1 ป. 3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อักษรกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ต 1.3 ป. 3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว</p> <p>2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ ความรู้ (K) ให้ข้อมูลคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้ ทักษะกระบวนการ (P) พูด อ่านออกเสียง สะกดคำคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้ เจตคติ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน</p> <p>3. สาระการเรียนรู้ 3.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง Function : Talking about place Structure : How do you spell "bank"?</p>	<p>Vocabulary : คำศัพท์ใหม่ bank, supermarket, hospital, zoo, shop, swimming pool คำศัพท์บทอ่าน -</p> <p>3.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น -</p> <p>4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการสื่อสาร <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการคิด <input type="checkbox"/> ความสามารถในการแก้ปัญหา <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี</p> <p>5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์สุจริต <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน <input checked="" type="checkbox"/> มีวินัย <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ</p> <p>6. จุดเน้นผู้ทรงคุณวุฒิ ความสามารถและทักษะของผู้เรียนศตวรรษที่ 21 (3Rs x 8Cs x 2Ls) <input type="checkbox"/> R1- Reading (อ่านออก) <input type="checkbox"/> R2- Writing (เขียนได้) <input type="checkbox"/> R3 - (Application) (คิดและปฏิบัติ) <input type="checkbox"/> C1 - Critical Thinking and Problem Solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา) <input type="checkbox"/> C2 - Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม) <input type="checkbox"/> C3 - Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างระบบวัฒนธรรม) <input type="checkbox"/> C4 - Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และการผู้นำ) <input checked="" type="checkbox"/> C5 - Communications, Information and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) <input type="checkbox"/> C6 - Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร) <input type="checkbox"/> C7 - Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้) <input type="checkbox"/> C8 - Compassion (ความมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม จริยธรรม)</p>
---	--

<p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/> L1 – Learning (ทักษะการเรียนรู้) <input type="checkbox"/> L2 – Leadership (ทักษะความเป็นผู้นำ)</p> <p>7. กิจกรรมการเรียนรู้ 1. ขั้นนำ (Warm up) 1. ครูพูดทักทายกับนักเรียนในชั้นเรียน Teacher: Good morning. How are you today? Students: I'm fine, thank you. And you? Teacher: I'm great.</p> <p>2. ครูสนทนาเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ที่นักเรียนรู้จัก โดยให้นักเรียนบอกเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ จากนั้นครูเขียนคำศัพท์บนกระดาน ให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียงคำศัพท์</p> <p>2. ขั้นนำเสนอ (Presentation) 1. ครูสอนคำศัพท์ใหม่เกี่ยวกับสถานที่ ครูติดบัตรคำบนกระดาน ดังนี้ bank supermarket hospital zoo shop swimming pool</p> <p>2. ครูอ่านออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำให้นักเรียนฟัง 1 ครั้ง ให้นักเรียนออกเสียงตาม 3. ครูให้นักเรียนช่วยกันหาความหมายของสถานที่ โดยมีนักเรียนสามารถทายจากภาพจนครบได้ 4. นักเรียนที่หาความหมายคำศัพท์ได้แล้ว ให้นักเรียนออกมาเขียนความหมายคู่บัตรคำ ครูตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>3. ขั้นฝึก (Practice) 1. ครูอ่านออกเสียงทีละคำ และสะกดตัวอักษรของคำนั้นๆ นักเรียนออกเสียงและสะกดคำอย่างถูกต้อง ทำอย่างนี้ประมาณ 2 ครั้ง</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Teacher : b - a - n - k bank Students : b - a - n - k bank</p> </div> <p>2. ครูชี้คำศัพท์บนกระดานทีละตัว และสุ่มนักเรียน 3-4 คน ให้สะกดตัวอักษรภาษาอังกฤษ Teacher : ชี้ไปที่คำว่า "bank" และถามนักเรียนด้วยประโยคภาษาอังกฤษ ค่ะนี้ How do you spell "bank"? นางสาวณิชา : b - a - n - k Teacher : Very good!</p>	<p>4. ขั้นนำไปใช้ (Production) นักเรียนทำใบงาน Write the missing alphabets.</p> <p>5. ขั้นสรุป (Wrap up) นักเรียนสรุปคำศัพท์และความหมายลงในสมุดคำศัพท์</p> <p>8. การวัดและประเมินผล</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>สิ่งที่วัด</th> <th>วิธีวัดผล</th> <th>เครื่องมือวัดผล</th> <th>เกณฑ์การประเมินผล</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ด้านความรู้ (K) ให้ข้อมูลคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้</td> <td>ตรวจสอบเด็กทีละคน</td> <td>แบบฝึกหัด</td> <td>60% ขึ้นไป ผ่าน</td> </tr> <tr> <td>ด้านทักษะกระบวนการ (P) พูด อ่านออกเสียง สะกดคำ คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้</td> <td>ประเมินการพูด</td> <td>แบบประเมินการพูด</td> <td>60% ขึ้นไป ผ่าน</td> </tr> <tr> <td>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน</td> <td>การสังเกตการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน</td> <td>แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์</td> <td>60% ขึ้นไป ผ่าน</td> </tr> </tbody> </table> <p>9. สื่อแหล่งเรียนรู้ 9.1 สื่อการเรียนรู้ 1. บัตรคำ 2. ใบงาน 3. Slider Cards 9.2 แหล่งเรียนรู้ -</p>	สิ่งที่วัด	วิธีวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล	ด้านความรู้ (K) ให้ข้อมูลคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้	ตรวจสอบเด็กทีละคน	แบบฝึกหัด	60% ขึ้นไป ผ่าน	ด้านทักษะกระบวนการ (P) พูด อ่านออกเสียง สะกดคำ คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้	ประเมินการพูด	แบบประเมินการพูด	60% ขึ้นไป ผ่าน	ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	60% ขึ้นไป ผ่าน
สิ่งที่วัด	วิธีวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมินผล														
ด้านความรู้ (K) ให้ข้อมูลคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้	ตรวจสอบเด็กทีละคน	แบบฝึกหัด	60% ขึ้นไป ผ่าน														
ด้านทักษะกระบวนการ (P) พูด อ่านออกเสียง สะกดคำ คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ได้	ประเมินการพูด	แบบประเมินการพูด	60% ขึ้นไป ผ่าน														
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	60% ขึ้นไป ผ่าน														

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

เกณฑ์การให้คะแนนการอ่าน						
ระดับคะแนน ประเมิน การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง ตัวอักษร คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออกเสียง	ออกเสียง ตัวอักษร คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออกเสียง	ออกเสียง ตัวอักษร คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ จาก การออกเสียง	ออกเสียง ตัวอักษร/คำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียง ทำไปจึงอ่านไม่ได้	2	8
ความต่อเนื่องแล้ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด	พูดสลับ ตะกุกตะกักบ้าง แต่ ยังสื่อสาร ทำใจจัดการ ได้	พูดเป็นช่วงๆ หยุดเป็นช่วงๆ ทำใจจัดการ ได้ไม่ชัดเจน	พูดได้บางคำ ทำใจหรือ ความหมาย ไม่ได้	2	8
การผสมคำพยางค์ และเสียงประกอบ การพูด	แสดงพยางค์ และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทพูดอย่าง สมบูรณ์	แสดงพยางค์ และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทพูดเป็น ส่วนใหญ่	แสดงพยางค์ไม่ เป็นธรรมชาติ พูดหรืออ่าน พูดได้โดยยาก	ไม่แสดงพยางค์ ประกอบการพูด พูดได้โดยยาก	1	4
รวม					5	20

การกำหนดระดับคุณภาพโดยรวมทั้งหมด

- ระดับดีมาก คะแนนระหว่าง 17-20
- ระดับดี คะแนนระหว่าง 13-16
- ระดับพอใช้ คะแนนระหว่าง 9-12
- ระดับปรับปรุง คะแนนระหว่าง 0-8

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวศิริพร เสงวีธรรม)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน									คะแนน รวม (9)	ระดับ คุณภาพ
		มีวินัย			ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายคุณ ทองทอง											
2	เด็กชายคุณ สหาย											
3	เด็กชายคุณ บุญปัญญา											
4	เด็กชายคุณ ชัยชาติ											
5	เด็กชายคุณวิทย์ ศรีพิบูลย์											
6	เด็กชายคุณ อดิษฐ์											
7	เด็กชายคุณ สมนึก											
8	เด็กชายคุณ ปวีร์											
9	เด็กชายคุณ ทศพร											
10	เด็กชายคุณ การดี											
11	เด็กชายคุณ สุรินทร์											
12	เด็กชายคุณวิทย์ อินสน											
13	เด็กชายคุณ ศรียง											
14	เด็กชายคุณ ศักดิ์											
15	เด็กชายคุณ สันติธรรม											
16	เด็กชายคุณ สุทธิธรรม											
17	เด็กชายคุณ ปานัส											
18	เด็กชายคุณ ประภา ปานัส											
19	เด็กชายคุณ สุทธิธรรม											
20	เด็กชายคุณ เมธิดา											
21	เด็กชายคุณ พิศาล											
22	เด็กชายคุณ สันติธรรม											
23	เด็กชายคุณ สายใจ											

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
คะแนนรวม	7-9 คะแนน	4-6 คะแนน	ต่ำกว่า 4 คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มีวินัย

คะแนน : ระดับคุณภาพ	คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น
3 : ดี	ผลงานสะอาดเรียบร้อย ปฏิบัติตามอยู่ในข้อตกลงที่กำหนดให้ร่วมกับทุกคน
2 : พอใช้	ผลงานส่วนใหญ่สะอาดเรียบร้อย ปฏิบัติตามอยู่ในข้อตกลงที่กำหนดให้ร่วมกับส่วนใหญ่
1 : ปรับปรุง	ผลงานไม่ค่อยเรียบร้อย ปฏิบัติตามอยู่ในข้อตกลงที่กำหนดให้ร่วมกัน บางครั้ง ต้องอาศัยการแนะนำ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ใฝ่เรียนรู้

คะแนน : ระดับคุณภาพ	คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น
3 : ดี	มีความสนใจ /ความตั้งใจครบระยะเวลาการเรียนรู้
2 : พอใช้	มีความสนใจ /ความตั้งใจเป็นบางครั้ง
1 : ปรับปรุง	มีความสนใจ /ความตั้งใจในระยะเวลาสั้นๆ ชอบเล่นในเวลาเรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มุ่งมั่นในการทำงาน

คะแนน : ระดับคุณภาพ	คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น
3 : ดี	ส่งงานก่อนหรือตรงกำหนดเวลานัดหมาย รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและปฏิบัติตามจนเป็นนิสัย เป็นตัวอย่าแก่ผู้อื่น และแนะนำชี้ชวน
2 : พอใช้	ส่งงานช้ากว่ากำหนด รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและปฏิบัติตามจนเป็นนิสัย
1 : ปรับปรุง	ส่งงานช้ากว่ากำหนด รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและปฏิบัติตามจนเป็นนิสัย ปฏิบัติงานโดยอาศัยการชี้แนะ และนำ ดัดเตือน