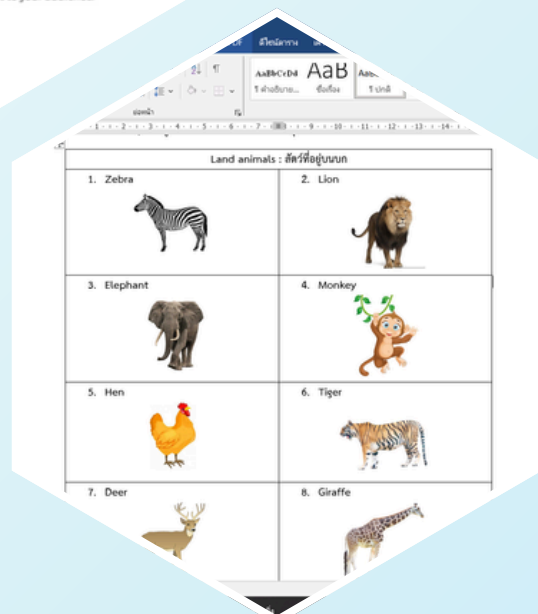
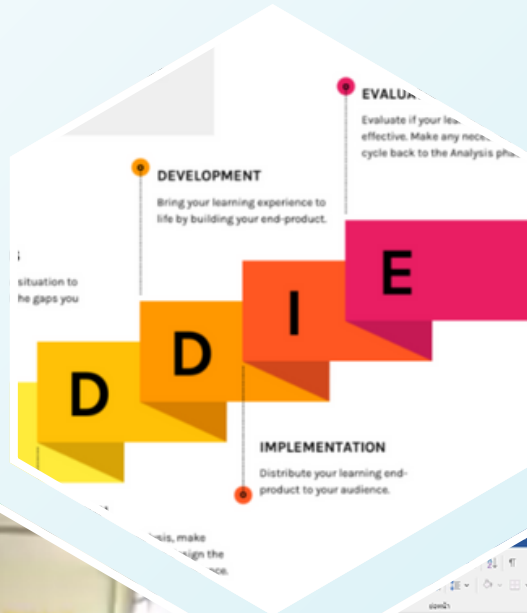


# รายงานการพัฒนาการอ่านและการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึก Crossword ในแนวทางActive Learning เพื่อแก้ปัญหการอ่านและการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



นางสาวกัลยา แดมพันธ์  
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านสร้างมิ่ง  
ตำบลหนองเมือง อำเภอวังสามสี จังหวัดอุบลราชธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## การรายงานนวัตกรรม

1. ชื่อนวัตกรรม : การพัฒนาการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2567
2. ผู้จัดทำ : นางสาวกัลยา แดมพันธ์
3. ระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรม : 16 พฤษภาคม 2567 ถึง 31 มีนาคม 2568
4. ที่มาและความสำคัญ

การสื่อสารได้มากกว่าหนึ่งภาษาในโลกทุกวันนี้ เป็นสิ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ว่ามีความจำเป็นมากแค่ไหน นอกจากความชำนาญในภาษาแม่ของตนแล้ว ความสามารถในการใช้อื่น แม้แค่ 1 ภาษา ก็สามารถเพิ่มโอกาสชีวิตของคุณได้ ดังสุภาษิตจีนที่ว่า “To learn a language is to have one more window from which to look at the world.” “การเรียนรู้ภาษาคือการมีหน้าต่างอีก 1 บาน สำหรับมองดูโลก” จาก 7,100 ภาษาของประชากรโลก ภาษาอังกฤษถูกจัดอยู่ในลำดับที่ 1 ของภาษาที่ถูกใช้และมีการจัดการเรียนการสอนอย่างกว้างขวางใน 118 ประเทศ ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้ในวงการ การค้าขาย วิทยาศาสตร์ การบิน คอมพิวเตอร์ การท่องเที่ยว การทูต สื่อและอินเทอร์เน็ตภาษาอังกฤษจึงเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการเปิดโลก และการประกอบอาชีพของทุกคน

จากการศึกษา สำนวนสภาพปัญหาการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านสร้างมิ่ง พบว่า ยังมีนักเรียนบางคนไม่สามารถแยกแยะรูปลักษณะของตัวอักษรพิมพ์ใหญ่และตัวอักษรพิมพ์เล็ก การเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ และการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตลอดจนการรู้คำศัพท์ ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากที่นักเรียนจะต้องมี จากเหตุผลดังกล่าวผู้จัดทำจึงได้ออกแบบและพัฒนา นวัตกรรม การใช้แบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขึ้น เพื่อต้องการพัฒนานักเรียนให้มีความรู้เกี่ยวกับการอ่าน การเขียนตัวอักษรและการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้มากขึ้น กระตุ้นการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย น่าสนใจ มีความเหมาะสมกับระดับสติปัญญา ความสามารถของนักเรียน เพื่อความก้าวหน้าแล้วเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้นอย่าง มีคุณภาพ และยังเป็นกรอบทบทวนเนื้อหาเก่าเชื่อมโยงเนื้อหาใหม่อย่างมีประสิทธิภาพเน้นกระบวนการ Active Learning จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนที่ จะต้องใช้ทั้งการคิด การลงมือทำ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น นักเรียนไม่ได้อยู่ในฐานะผู้รับความรู้จากครู เท่านั้น แต่จะต้องเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ชีวิตชีวาและอย่างตื่นตัว เมื่อนำวิธีการสอนทั้ง 2 แบบนี้มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างประสบการณ์ใหม่ ที่ไม่จำเจ เป็นการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนต้องการร่วมกิจกรรมโดยมีเป้าหมาย ปลายทางคือการพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนตัวอักษร รวมทั้งการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น

ดังนั้นผู้จัดทำได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม การใช้แบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ผลการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น และ

ที่สำคัญที่สุดนักเรียนจะต้องสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อ สื่อสาร และเป็นเครื่องมือในการ แสวงหาองค์ความรู้ต่อไปในอนาคต

## 5.วัตถุประสงค์

5.1 เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึก Crossword ใน แนวทาง Active Learning เพื่อแก้ปัญหาการอ่านและการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

5.2 เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน

5.3 เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นและให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนานกับการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

## 6. กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### 7. เครื่องมือที่ใช้ :

7.1 บัตรภาพเรื่องสัตว์

7.2 บัตรคำศัพท์เรื่องสัตว์

7.3 ใบงาน Animals Crossword

7.4 ใบความรู้เรื่อง Where Animals Live

7.5 แบบบันทึกการประเมินชิ้นงาน ภาระงาน และการนำเสนอผลงาน ด้านความรู้ (K)

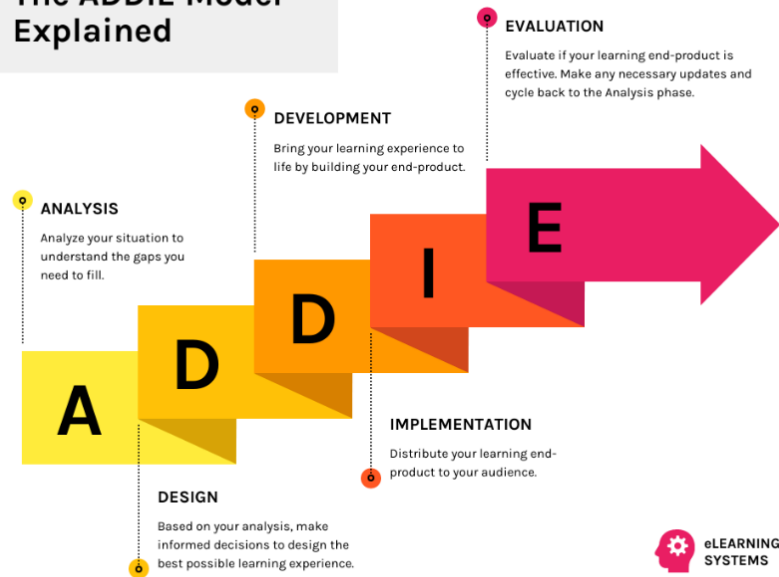
7.6 แบบบันทึกการประเมินการพูด ด้านทักษะกระบวนการ (P)

7.7 แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (A)

## 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม เรื่องการพัฒนาการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยใช้ แบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดำเนินตามขั้นตอน ADDIE Model ดังนี้

## The ADDIE Model Explained



ที่มาภาพ : <https://th.venngage.com/templates/infographics/addie-model-steps-infographic-72d7a77e-bb12-401a-b6fe-e952809bbf01>

1. การวิเคราะห์ (A : Analysis) เป็นขั้นตอนการวิเคราะห์สภาพปัญหา ข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียน ระบุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ออกแบบ บทเรียน สื่อหรือกิจกรรม
2. การออกแบบ (D : Design) เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลที่วิเคราะห์ รวบรวมในขั้นก่อนหน้ามาใช้ ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ หรือกิจกรรมให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น
3. การพัฒนา (D : Development) เป็นขั้นตอนการนำนวัตกรรมที่ได้ออกแบบมาพัฒนาด้านเนื้อหา และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและส่งต่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม เพื่อปรับปรุง
4. การทดลองใช้ (I : Implementation) เป็นขั้นตอนการนำนวัตกรรมมาทดลองใช้กับผู้เรียน เพื่อหาประสิทธิภาพ
5. การประเมินผล (E : Evaluation) เป็นขั้นตอนการประเมินผลการใช้นวัตกรรมจากผู้เกี่ยวข้อง เพื่อปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

ในกระบวนการแต่ละขั้นนั้นอาจไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามที่เห็นในแผนภาพ ครูสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความถนัดและความเหมาะสมของแต่ละเรื่องที่จะสอน แต่ในที่สุดต้องสามารถบอกได้ว่า เมื่อเรียนจบหน่วยการเรียนรู้แล้วผู้เรียนบรรลุมาตรฐาน/ตัวชี้วัดใดและเมื่อครูเขียนหน่วยการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเอกสารนั้นควรเริ่มจากชื่อหน่วยการเรียนรู้ เวลาเรียน ประเด็นปัญหา/สิ่งที่ผู้เรียนสนใจ มาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด สารที่สำคัญ ชิ้นงาน เกณฑ์การประเมินและกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการออกแบบดังต่อไปนี้

## แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. กำหนดชื่อหน่วยการเรียนรู้ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสาระสำคัญแต่ละหน่วย
2. กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อระบุมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่เป็นเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนของหน่วยนั้น
3. กำหนดสาระสำคัญของหน่วยการเรียนรู้ สาระหลัก ทักษะกระบวนการ ผู้เรียนต้องรู้และปฏิบัติอะไรได้
4. กระบวนการเรียนรู้ เป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา มีความรู้และทักษะตามมาตรฐานที่กำหนดไว้แต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือทำ คิดวิเคราะห์และร่วมมือกันแก้ไขปัญหา ซึ่งเป็นไปตามเจตนารมณ์ของกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)
5. ชิ้นงาน/ภาระงาน ครูและผู้เรียนร่วมกันกำหนดขึ้นแสดงให้ทราบถึง การพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนบอกร่องรอยว่ามีความรู้และทักษะตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ชิ้นงานหรือภาระงานเป็นหลักฐาน/ร่องรอย ว่าผู้เรียนบรรลุมาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัดในหน่วยเรียนรู้นั้น ๆ อาจเกิดจากผู้สอนกำหนดให้หรือให้ผู้เรียนร่วมกันกำหนดขึ้นจากการวิเคราะห์ตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้
6. การวัดและประเมินผล การประเมินผลจะประเมินจากชิ้นงานหรือภาระงาน โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่ครูและผู้เรียนร่วมกันกำหนดการประเมินโดยใช้รูบริก (Rubric) ช่วยในการสื่อสารอีกทางหนึ่งให้ผู้เรียนมองเห็นเป้าหมายของการทำชิ้นงานหรือภาระงานของตนเองและได้รับความยุติธรรมในการให้คะแนนของผู้สอนตามคุณภาพของงานอย่างไรก็ตามการประเมินชิ้นงานหรือภาระงานอาจใช้วิธีการอื่นได้ตามความเหมาะสม เช่น การทำแบบ check list การทดสอบ เป็นต้น
7. สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ที่เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย
8. กำหนดเวลาเรียน ระยะเวลาที่ใช้ตามจริงในหน่วยนั้น ๆ ดังตัวอย่าง

## 9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิดการจัดการศึกษานี้เป็นรากฐานจากปรัชญาการศึกษาและทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นแนวทางที่ได้รับการพิสูจน์ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตาม “ต้องการอย่างได้ผล” (วัฒนาพร รัชชบุทก์, 2550, หน้า 77) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพและมีความสำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนในทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา ซึ่งจะนำไปสู่ความเป็นคนเก่ง คนดีและมีความสุข ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ในหมวดที่ 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 22 ที่กล่าวไว้ว่า “การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ” ซึ่งเป็นนิยามเกี่ยวกับ “การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)” ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการจัดการเรียนรู้ให้มีทักษะและความพร้อมทางการเรียนรู้ตลอดไป การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรสถานศึกษาต้องมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกให้ครูสามารถบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการจัดการเรียนรู้มาใช้ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพมากขึ้น

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว (Active) ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยความตื่นตัวนี้ควรเป็นไปทั้งทางร่างกาย (Physically Active) ทางความคิดและสติปัญญา (Intellectually Active) ทางอารมณ์และจิตใจ (Emotionally Active) และทางสังคม (Socially Active) การเรียนรู้ที่มีความตื่นตัว ทั้ง 4 ด้านดังกล่าวจะส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดี ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ก็คือการจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563, หน้า 21)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิดการได้รับการปรึกษาชี้แนะ การนำความรู้ไปใช้ การถอดบทเรียน การสะท้อนคิดรวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น เกิดแรงบันดาลใจ เกิดทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจ ความเชี่ยวชาญได้ตามความถนัดของตน ทั้งนี้โดยคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ ตามระดับช่วงวัย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2562, หน้า 4) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์สังเคราะห์ ประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกันผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

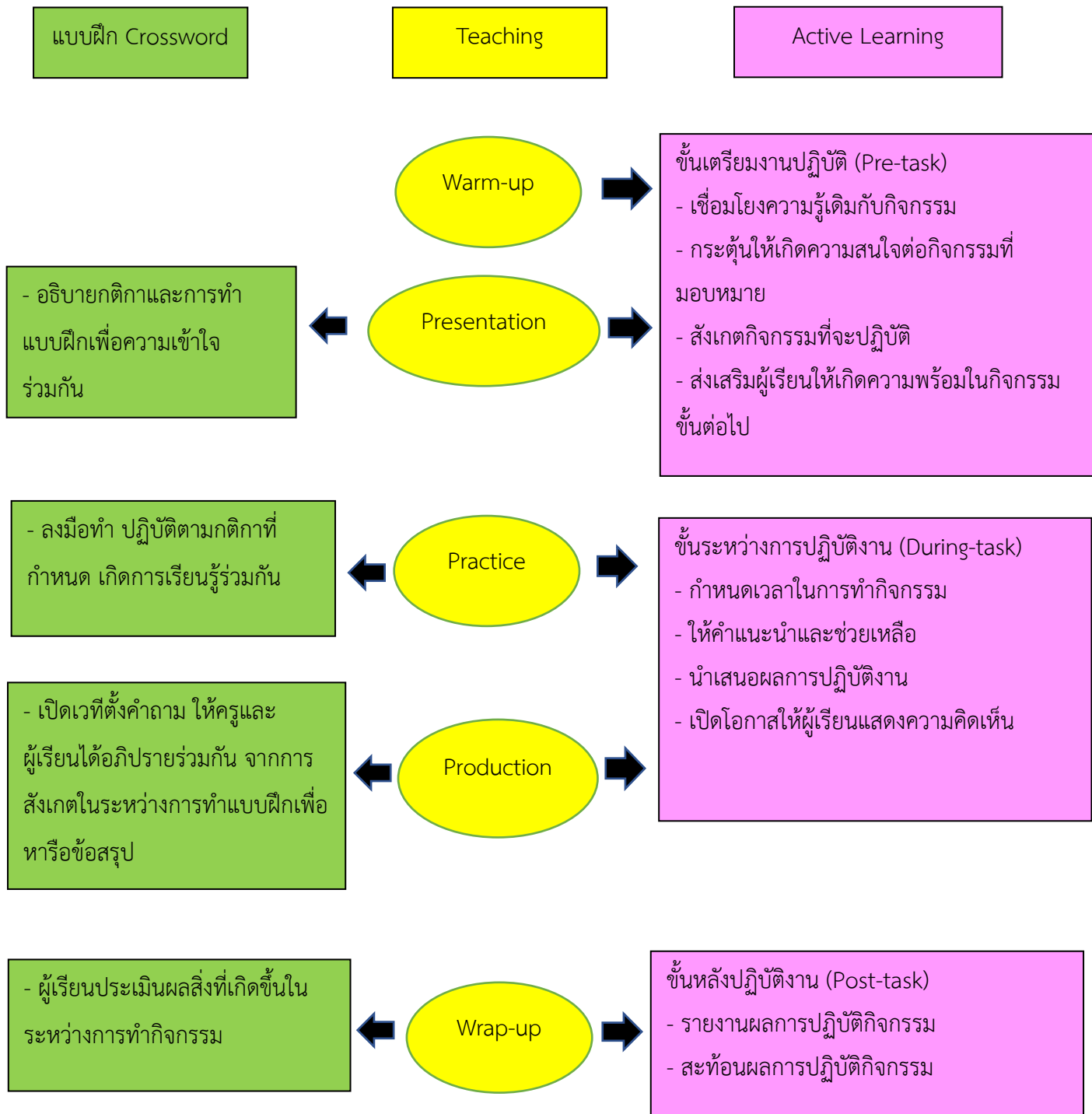
ความหมายของ Active Learning คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการ คือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) (Fedler and Brent, 1196)

Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยผ่านการอ่าน การเขียน การโต้ตอบและการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า กล่าวคือ หากเปรียบความรู้เป็น “กับข้าว” แล้ว Active Learning ก็คือ “วิธีการปรุง” นั่นเอง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มาก และนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียน เรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง

## 10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

กระบวนการการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน เรื่องพัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ มีดังนี้



## 11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

11.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านสร้างมิ่ง ร้อยละ 80 ที่เรียนใน รายวิชาภาษาอังกฤษ มีผลการพัฒนาทักษะอ่านและการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ตามตัวชี้วัดที่ต้องรู้และตัวชี้วัดที่ควรรู้ และมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น

11.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านสร้างมิ่ง สามารถอ่านออกและเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ ถูกต้องชัดเจน แก้ปัญหาได้ มีกระบวนการคิด ตรงตามสมรรถนะของผู้เรียนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

## 12. บทเรียนที่ได้รับ

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอน การสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาโดยการนำสิ่งประดิษฐ์หรือแนวความคิดใหม่ๆ ในการเรียนการสอนนั้น เผยแพร่ไปสู่ครู-อาจารย์ท่านอื่นๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับครู ที่สอนในวิชาเดียวกันได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป รวมทั้งการนำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานทางวิชาการ นวัตกรรมการเรียนรู้นอกจากจะเป็นประโยชน์ในด้านการปรับปรุง และพัฒนางานหรือการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิชาชีพอีกด้วย โดยผู้สร้างนวัตกรรมสามารถนำผลจากการนำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานวิชาการเพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะหรือปรับตำแหน่งให้สูงขึ้นได้

## 13. เงื่อนไขความสำเร็จ (นักเรียน ครู สถานศึกษา ผู้ปกครอง)

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้พัฒนาทักษะการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน และการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 เมื่อได้นำไปจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายแล้ว พบว่า เป็นนวัตกรรมที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปแก้ปัญหาและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านและการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ หลังการพัฒนาสูงขึ้นกว่าก่อนการพัฒนา นอกจากนั้นนักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในการเรียนที่ส่งผลต่อการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ส่งผลให้สามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนตัวอักษรภาษาอังกฤษ รวมทั้งการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สู่ทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยมีประโยชน์ต่อบุคคลและหน่วยงาน ดังนี้

1) ประโยชน์ต่อผู้เรียน สามารถเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมที่มีบทเรียนออกแบบจากข่าวสาร เหตุการณ์ที่อยู่ในโลกปัจจุบัน ทันเหตุการณ์ และอยู่ในความสนใจ จุดประกายให้เกิดการเรียนรู้จากบทอ่านที่ยากกลายเป็นง่ายต่อการทำความเข้าใจ นอกจากจะทำให้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษแล้ว ยังก่อให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแสดงความคิดเห็นที่มีต่อข่าวสารที่ได้รับ และอยู่ในกระแสของโลกยุคปัจจุบัน

2) ประโยชน์ต่อเพื่อนครู สามารถนำนวัตกรรมและผลการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการจัดการ เรียนการสอนให้เหมาะสมกับลักษณะวิชา

3) ประโยชน์ต่อผู้บริหารสถานศึกษา จุดประกายและสร้างแรงจูงใจให้ครูผู้สอนสร้างสรรค์ นวัตกรรม เพื่อแก้ปัญหาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ทันต่อโลกในศตวรรษที่ 21

4) ประโยชน์ต่อสถานศึกษา พัฒนาบุคลากรให้สร้างสรรค์ผลงานทางวิชาการ สร้างแรงจูงใจ เผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และมีการแลกเปลี่ยนรู้ในเครือข่ายครูผู้สอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา

5) ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง และชุมชน นำไปประยุกต์ใช้ในชุมชนท้องถิ่น หน่วยงาน หรือองค์กรส่วน ท้องถิ่น ทุกที่ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน พัฒนาบุคลากรในการนำเสนอข้อมูลแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น ให้นักท่องเที่ยวและชาวต่างชาติ ส่งผลให้ชุมชน เกิดการพัฒนา เกิดความรัก ภาคภูมิใจในถิ่นเกิดและอนุรักษ์ แหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาให้ยั่งยืนสืบไป

#### 14. ภาพกิจกรรม



## 15. ภาคผนวก

### แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Where Animals Live

เวลา 1 ชั่วโมง

เรื่อง What animal is it?

ใช้สอนวันที่ ..... เดือน ธันวาคม พ.ศ. ....

---

#### 1. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

การใช้ภาษาอังกฤษในการเรียนรู้เรื่องธรรมชาติของสัตว์ต่างๆ เกี่ยวกับที่อยู่อาศัย การดำเนินชีวิต และอาหารที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสืบค้นและเข้าใจในสัตว์ต่างๆ มากขึ้น และเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนอนุรักษ์ต่อไป

#### 2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด/จุดประสงค์การเรียนรู้

##### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

##### ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความและบทกลอนสั้นๆถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.5/3 ระบุ/วาดภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยค และข้อความสั้นๆที่ฟังหรืออ่าน

##### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและบอกความหมายคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนสามารถถามและตอบประโยคเกี่ยวกับสัตว์ที่กำหนดได้อย่างถูกต้อง

#### 3. สาระการเรียนรู้

1. Vocabulary : deer, zebra, lion, monkey, bear, elephant, hen, giraffe, shark, dolphin, seahorse, cheetah, fish, tiger, seal, turtle, octopus, starfish,

2. Structure : What animal is it?  
= It is a / an .....

3. Function : Talking about animals

#### 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

#### 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
- อยู่อย่างพอเพียง
- ซื่อสัตย์สุจริต
- มุ่งมั่นในการทำงาน
- มีวินัย
- รักความเป็นไทย
- ใฝ่เรียนรู้
- มีจิตสาธารณะ

#### 6. จุดเน้นสู่การพัฒนาผู้เรียน

ความสามารถและทักษะของผู้เรียนศตวรรษที่ 21 (3Rs x 8Cs x 2Ls)

- R1- Reading (อ่านออก)  R2- (W) Riting (เขียนได้)  R3 - (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น)
- C1 - Critical Thinking and Problem Solving ( ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)
- C2 - Creativity and Innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม)
- C3 - Cross-cultural Understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)
- C4 - Collaboration, Teamwork and Leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)
- C5 – Communications, Information and Media Literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)
- C6 - Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร)
- C7 - Career and Learning Skills (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)
- C8 – Compassion (ความมีเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรม จริยธรรม)
- L1 – Learning (ทักษะการเรียนรู้)  L2 – Leadership (ทักษะความเป็นผู้นำ)

## 7. กิจกรรมการเรียนรู้

### Warm up (ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน)

1. ทบทวนคำศัพท์สัตว์ต่างๆ ให้นักเรียนช่วยกันพูด/บอกคำศัพท์ที่รู้จักมาอย่างน้อย 5 ชนิด จากนั้นครูพูดประโยคปริศนาให้นักเรียนทายว่าเป็นสัตว์อะไร เช่น

- |   |
|---|
| 1. I have a big ears but small eyes. I have a long nose. I am gray. What am I?<br>( คำตอบ Elephant) |
| 2. I have a long tail. I can climb trees. I like to eat bananas. What am I?<br>(คำตอบ Monkey)       |

### Presentation (ชั้นสอน)

1. ครูชูบัตรภาพและบัตรคำ คำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ให้นักเรียนดูแต่ละคำ ครูออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนออกเสียงตามทั้งห้อง แล้วให้นักเรียนสังเกตและเปรียบเทียบตัวอักษรภาษาอังกฤษตัวพิมพ์ใหญ่ และตัวพิมพ์เล็กในบัตรคำ พร้อมทั้งให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ที่นักเรียนเห็นพร้อม ๆ กัน โดยครูใช้คำถามด้วยประโยค What do you spell zebra/ deer/ lion/.....?
2. ครูอธิบายประโยคที่ใช้ถาม ด้วยประโยค What animal is it? ให้นักเรียนตอบโดยใช้โครงสร้าง It is a/an elephant/ zebra/ deer/ lion/ monkey. และให้นักเรียนสังเกตการใช้ a และ an นำหน้าคำศัพท์ ซึ่ง a จะใช้หน้าคำนามนับได้เอกพจน์ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะ และ an จะใช้หน้าคำนามนับได้เอกพจน์ที่ขึ้นต้นด้วยเสียงสระ ( a, e, i, o, u) เช่น

|      |   |
|------|---|
| T :  | What animal is it? (ครูชูบัตรภาพ)               |
| Ss : | It is a/an elephant/ zebra/ deer/ lion/ monkey. |

3. ให้ตัวแทนนักเรียนออกมาทำหน้าที่เป็นผู้ถามแทนครู ให้เพื่อน ๆ ช่วยกันตอบ

### Practice (ชั้นฝึก)

1. ให้นักเรียนฝึก ถาม - ตอบกัน เป็นกลุ่ม สลับกันถามตอบ โดยครูแจกบัตรภาพและบัตรคำให้นักเรียนกลุ่มละ 3 คำ เพื่อฝึกสนทนา ถาม - ตอบเป็นกลุ่มด้วยประโยค

G1 : What animal is it? (นักเรียนชูบัตรภาพ)

G2 : It is a/an elephant/ zebra/ deer/ lion/ monkey.

โดยนักเรียนเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ถามและตอบ ครูคอยสังเกตพฤติกรรมและให้คำแนะนำความแตกต่าง ระหว่างการใช้ a /an ครูฟังคำตอบ ตรวจสอบความถูกต้อง กล่าวชมเมื่อตอบถูก ช่วยแก้ไขถ้าตอบผิด

2. ฝึกซ้ำโดยเปลี่ยนบัตรภาพและบัตรคำ แล้วสลับ ถาม - ตอบ

### Production (ชั้นนำไปใช้)

1. นักเรียนศึกษาใบความรู้เรื่อง Where Animals Live
2. นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงาน Animals Crossword

## Wrap up (ขั้นสรุป)

- ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงคำศัพท์เกี่ยวกับเรื่องสัตว์ที่ได้เรียนมาว่ามีคำใดบ้าง และอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์

## 8. การวัดและประเมินผล

| สิ่งที่วัด  | วิธีวัดผล                          | เครื่องมือวัดผล                  | เกณฑ์การประเมินผล |
|---|------------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| <b>ด้านความรู้ (K)</b><br>ให้ข้อมูลคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์เป็นภาษาอังกฤษได้         | ตรวจจากการทำใบงาน                  | ใบงาน                            | 70% ขึ้นไป ผ่าน   |
| <b>ด้านทักษะกระบวนการ (P)</b><br>พูดออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ได้ถูกต้อง       | การสังเกตการพูดสนทนาในชั้นเรียน    | แบบประเมินการพูด                 | 70% ขึ้นไป ผ่าน   |
| <b>ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)</b><br>มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน | การสังเกตการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน | แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | 70% ขึ้นไป ผ่าน   |

## 9. สื่อการเรียนรู้

- บัตรภาพเรื่องสัตว์
- บัตรคำศัพท์เรื่องสัตว์
- ใบงาน Animals Crossword
- ใบความรู้เรื่อง Where Animals Live

### ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบงาน Animals Crossword

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของหัวหน้าสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(.....)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสร้างมิ่ง

10. กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

11. บันทึกผลหลังแผนการจัดการเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (K)

.....

.....

.....

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

.....

.....

.....

ด้านคุณลักษณะ (A)

.....

.....

.....

2. ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกัลยา แฉมพันธ์)

วันที่ ..... เดือน..... พ.ศ. ....











เกณฑ์การให้คะแนนด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : ใฝ่เรียนรู้

| คะแนน : ระดับคุณภาพ | คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น                                  |
|---------------------|---|
| ๓ : ดี              | มีความสนใจ / ความตั้งใจตลอดระยะเวลาการเรียนรู้            |
| ๒ : พอใช้           | มีความสนใจ / ความตั้งใจเป็นบางครั้ง                       |
| ๑ : ปรับปรุง        | มีความสนใจ / ความตั้งใจในระยะเวลาสั้นๆ ชอบเล่นในเวลาเรียน |

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ : มุ่งมั่นในการทำงาน

| คะแนน : ระดับคุณภาพ | คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น  |
|---------------------|---|
| ๓ : ดี              | ส่งงานก่อนหรือตรงกำหนดเวลานัดหมาย<br>รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย<br>เป็นตัวอย่างแก่ผู้อื่น และแนะนำชักชวน |
| ๒ : พอใช้           | ส่งงานช้ากว่ากำหนด<br>รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย   |
| ๑ : ปรับปรุง        | ส่งงานช้ากว่ากำหนด<br>รับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมายและปฏิบัติตนจนเป็นนิสัย<br>ปฏิบัติงานโดยอาศัยการชี้แนะ แนะนำ ตักเตือน           |







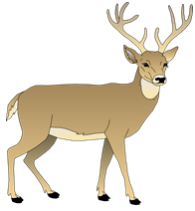



เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

| ระดับคุณภาพ | ดี        | พอใช้     | ปรับปรุง  |
|-------------|-----------|-----------|-----------|
| คะแนนรวม    | ๕-๖ คะแนน | ๓-๔ คะแนน | ๑-๒ คะแนน |

# ใบความรู้เรื่อง Where Animals Live

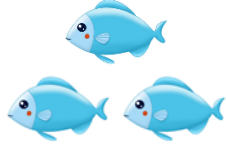
## Vocabulary

สัตว์ต่างๆ ที่เรารู้จักและเกี่ยวข้องมากมายกับมนุษย์นั้น แบ่งเป็นประเภท ดังนี้

| Land animals : สัตว์ที่อยู่บนบก   |   |
|---|---|
| 1. Zebra<br>     | 2. Lion<br>       |
| 3. Elephant<br> | 4. Monkey<br>   |
| 5. Hen<br>     | 6. Tiger<br>    |
| 7. Deer<br>    | 8. Giraffe<br>  |
| 9. Bear<br>    | 10. Cheetah<br> |

Water animals : สัตว์ที่อยู๋ในน้ำ

1. Fish



2. Seahorse



3. Seal



4. Dolphin



5. Shark



6. Starfish



7. Turtle



8. Octopus















เฉลยแบบฝึก Crossword ในแนวทาง Active Learning

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

เฉลย

Worksheet : Where Animals Live

ให้นักเรียนทำกิจกรรม Animals Crossword

1  ...hen...  
 2  ...zebra...  
 3  ...fish...  
 4  ...seahorse...  
 5  ...monkey...  
 6  ...dolphin...  
 7  ...cheetah...  
 8  ...lion...  
 9  ...shark...  
 10  ...turtle...  
 T U R T L E  
 C O  
 H E N  
 E  
 Z E B R A  
 T  
 A  
 F I S H  
 H  
 S E A H O R S E  
 R  
 M O N K E Y  
 D O L P H I N  
 H E N  
 Z E B R A  
 F I S H  
 S E A H O R S E  
 M O N K E Y  
 D O L P H I N  
 T U R T L E