



แผนรายนงานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น เพื่อพัฒนา
ทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยี
อุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



นางสาวณัฐ์ปุดณา เฑษศิริโกศล
ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียน บ้านหนองฮ่าง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชบุรีเขต 1

คำนำ

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยข้าพเจ้าได้สรุปและรวบรวมผลการดำเนินงาน เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นายถาวร บุญกระจาย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองฮาง ที่ให้คำปรึกษา แนะนำในการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการประเมินผลงานของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

ณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล

สารบัญ

หน้าที่

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	1
ความสำคัญของนวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์	3
กลุ่มเป้าหมาย	4
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม	4
ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	7
ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม	15
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	16
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	17
บรรณานุกรม	19
ภาคผนวก	20

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อ-นามสกุล(เจ้าของนวัตกรรม) นางสาวณัฏฐ์บุณณา เตชสิริโกศล

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ **โรงเรียน** บ้านหนองฮาง **สังกัด** สพป.อุบลราชธานี เขต1

ความสำคัญของนวัตกรรม

การพัฒนาการศึกษาในประเทศไทยยุคปัจจุบันเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพด้านกระบวนการเรียนรู้ เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยถ่ายทอดความรู้การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งการที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่ต้องการ ต้องอาศัยครูผู้สอนที่มีทักษะในการจัดการเรียนรู้ มีเจตคติต่อวิชาชีพครูที่ดีมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง โดยเฉพาะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ที่ครูควรมีทักษะและคุณลักษณะที่รองรับและเข้าถึง เพื่อสร้างนวัตกรรมบริหารจัดการชั้นเรียนแนวใหม่ ในอันที่จะพัฒนาผู้เรียนที่เป็นเยาวชนในยุคใหม่ได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 ปีพุทธศักราช 2545 และฉบับที่ 3 ปีพุทธศักราช 2553 ในมาตรา 22 ที่กล่าวว่าจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ รวมทั้งในมาตรา 24 (2) และ 24 (3) ได้กล่าวถึงว่า การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จึงกำหนดให้จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุลกัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริม สนับสนุน ให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2553) ตลอดจนมีทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยผู้เรียนจะไขความรู้อันสาระหลักไปบูรณาการสั่งสมประสบการณ์กับทักษะ 3 ทักษะ คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ (สำนักงานบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2558) ซึ่งทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ

คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ และทักษะความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ปัจจุบันภาษาอังกฤษได้ถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก (Global English or world Englishers) จากการประชุมทำข้อตกลงร่วมกันของ TESOL International Association นั้น หมายความว่าภาษาอังกฤษคือภาษาสำหรับทุกคนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางสำหรับติดต่อสื่อสาร ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารกันได้ แม้ว่าจะอยู่ในประเทศใดก็ตาม ดังที่ ทาสกินแคน (Taskin-Can, 2013) เสนอว่าบุคคลใดที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้จะมีโอกาสในการไปศึกษาต่อและทำงานในต่างประเทศมากกว่าบุคคลที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้แต่อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยปัจจุบันก็ยังไม่ประสบความสำเร็จนัก นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควรอันเนื่องมาจากเหตุผลและปัจจัยหลายด้าน เช่น นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก ไกลตัว ไวยากรณ์มีความซับซ้อน และไม่มีโอกาสได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนบางคนมีทัศนคติด้านลบกับภาษาอังกฤษ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน ขาดสมาธิ สนใจกับสิ่งอื่นนอกเหนือจากการเรียนการสอน ซึ่งจากวิวัฒนาการด้านการศึกษา ผู้เรียนมีแนวโน้มที่จะปฏิเสธการเรียนรู้ที่ตนเองไม่สนใจ ปฏิเสธการเรียนการสอนที่ไม่ดึงดูดความสนใจ และต้องการวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ ต้องการเรียนรู้ที่สนุกสนานที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของตนเอง

จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษ ที่ดำเนินการโดยสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ ปี 2564-2566 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฮาง ได้คะแนน 38.94, 40.69 และ 35.35 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ตามลำดับ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน 3 ปีการศึกษาและการสัมภาษณ์หลังการทดสอบ ร่วมกับพิจารณาผลคะแนนจากการทดสอบในภาคเรียนก่อนหน้า พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสามารถด้านการอ่าน นักเรียนจำนวนหนึ่งไม่สามารถอ่านจับใจความและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้การอ่านไม่มีประสิทธิภาพ อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายด้าน เช่น ความสามารถในการเรียนรู้และพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียน มีผลมาจากปัจจัยในหลายด้าน เช่น ประสิทธิภาพของนักเรียนที่จะนำมาใช้ในการอ่าน การถ่ายทอดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและกลวิธีในการตีความ จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านซึ่งผู้อ่านภาษาอังกฤษจะประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพียงพอ เข้าใจ ความรู้เบื้องต้นของการอ่านและหมั่นพัฒนาความรู้เดิมอยู่เสมอ จะเห็นว่าการเป็นผู้อ่านที่ประสบ ความสำเร็จ และเข้าใจในสิ่งที่อ่าน คือผู้อ่านจำเป็นต้องกระตือรือร้นและตั้งใจหาคำตอบ นึกถึงความรู้เดิมและประสบการณ์ที่มีเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

ซึ่งเกมเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีทัศนคติที่ดี และเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยครูส่วนมากยอมรับว่าเกมเป็น กิจกรรมการเล่นที่สามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูผู้สอนจึงสามารถนำเกมมาใช้ดำเนินกิจกรรมให้บรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถจัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขัน อย่างมีกฎ กติกาโดยเฉพาะได้ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพโดยการนำเอาเทคนิค วิธีการต่าง ๆ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยใช้การแข่งขันเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้เกิดความพยายามในการทำงาน นอกจากนี้ การแข่งขันยังช่วยให้นักเรียนใช้ความพยายามเพื่อ หาทางให้การเรียนประสบผลสำเร็จมากขึ้น ซึ่งการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนเป็นหนึ่งในความเป็นไปได้ ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนวิชา ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำเอารูปแบบและองค์ประกอบของการ เล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ จึงสามารถทำให้การเรียนรู้อินห้องเรียนปกติมีบรรยากาศเหมือนกับ การเล่นเกมได้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) การใช้ระบบ การสะสมแต้ม (Point) และการให้รางวัล (Reward) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดง พฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามที่ครูผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ 2) การมีระบบการแข่งขันที่มี ความท้าทาย (Challenge) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน 3) การใช้ตารางอันดับ (Leaderboard) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้ายพัฒนา ศักยภาพของตนเองให้มากขึ้น เพื่อให้ทัดเทียมกับเพื่อนที่อยู่ในอันดับต้น ในขณะที่เดียวกันก็ส่งเสริมให้ ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับต้นสร้างผลงานที่ดีขึ้นไป 4) การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ใช้แสดมป์แทน คะแนน ใช้สมุดสะสมแสดมป์แทนกระดาดบันทึกคะแนน ทำให้การเก็บคะแนนไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ เมื่อสะสมแต้มหรือแสดมป์ได้ครบตามจำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำแต้มหรือแสดมป์นั้นไปแลก ของรางวัลที่อยู่ในความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นรางวัลประเภทอาหารและ เครื่องดื่ม เครื่องเขียน ของที่ระลึก ซึ่งรางวัลแต่ละประเภทก็มีระดับ (Level) หรือจำนวนแต้มหรือ แสดมป์ที่ต้องนำมาแลกที่แตกต่างกัน ซึ่งจะสร้างความท้าทาย และทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายาม และความตั้งใจ สุดท้ายคือปัจจัยด้านเวลา (Time) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีการกำกับเวลาของ แต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอนสามารถเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ในเวลาอันสั้น รวมถึง การมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสร้างผลงาน หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด สร้างวินัย ความรับผิดชอบ และ การตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีและการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบต่างๆของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้การเรียนรู้อินห้องเรียนที่ ดูน่าเบื่อ กลายเป็นสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ สามารถทำให้บทเรียนที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน

กลายเป็นเรื่องที่น่าเข้าใจง่าย ใกล้ตัวมากขึ้น รวมถึงสามารถทำให้แบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดที่เครียด กดดัน กลายเป็นกิจกรรมที่สร้างแต่ความสุขและรอยยิ้ม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ครูผู้สอนศึกษาเรื่องการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน จากการศึกษาข้อมูลของเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้นั้น นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้ดีอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์
2. เพื่อเสริมเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียนโดย โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านหนองฮาง จำนวน 19 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง(Purposive sampling)

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว(Active)

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองโดยความตื่นตัวนี้ควรไปไปทั้งทาง ร่างกาย (Physically Active)ทางการคิดและสติปัญญา(Intellectually Active)ทางอารมณ์จิตใจ (Emotionally & Active) และทางสังคม (Socially Active) การเรียนรู้ที่มีความตื่นตัวทั้ง ๔ ด้าน ดังกล่าว จะส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ดี ดังนั้น กลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ก็คือ

การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง อย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย ทางสติปัญญา สังคม อารมณ์จิตใจ โดยมี การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๖๓, หน้า ๒๑ - ๒๕)

1) ได้เคลื่อนไหวร่างกาย (Physically Active) อย่างเหมาะสมตามวัยและตามความสนใจ ของตนเพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ มีความตื่นตัวสามารถรับข้อมูล ความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างดีและ รวดเร็วดังนั้นในการจัดกิจกรรมต่างๆ

ควรให้มีลักษณะหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถสามารถคงความ สนใจของผู้เรียนไว้ได้

2) ได้เคลื่อนไหวทางสมองหรือสติปัญญา (Intellectually Active) ซึ่งก็คือการคิดนั่นเอง ผู้เรียนจะตื่นตัวถ้าได้ใช้ความคิด การคิดเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ การคิดในเรื่องที่ผู้เรียน สนใจ ประเด็นท้าทาย ประเด็นที่มีความหมายต่อตนเอง จะทำให้ผู้เรียนมีความผูกพันในการคิดและการกระทำ ในเรื่องที่เรียนส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3) ได้เคลื่อนไหวทางสังคม (Socially Active) คือได้มีโอกาสนำเสนอความคิดของตนเอง ต่อผู้อื่นได้รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้อื่น ได้รับข้อมูลย้อนกลับ ได้ตรวจสอบความคิดของตนเองได้ ขยายความคิดของตนเองได้เรียนรู้จากผู้อื่นกระบวนการต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ สามารถ รับรู้และเกิดการเรียนรู้ได้ดี

4) ได้เคลื่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ (Emotionally Active) ซึ่งหมายถึง กิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนนั้น ควรกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก ของผู้เรียนในทางที่เอื้อต่อการ เรียนรู้ในเรื่องที่เอื้อ กิจกรรมใดกระทบต่อผู้เรียนกิจกรรมนั้น มักมีความหมายต่อผู้เรียนและจะส่งผลต่อพฤติกรรม ของผู้เรียนด้วยศาสตร์ทางการสอนได้ทั้งทฤษฎี หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้หลากหลาย รวมทั้งยังได้มีการคิดค้น รูปแบบการเรียนการสอน (Instructional Models) วิธีสอน (Teaching Methods) และเทคนิคการสอน (Teaching Techniques) ไว้เป็นจำนวนมาก นับเป็นคลังความรู้ที่สามารถนำมาใช้เป็น กลยุทธ์ในการสอนได้เป็นอย่างดี เพียงแต่ครูต้องศึกษา เลือกสรรให้เหมาะสมตรงตามความต้องการเฉพาะในการ สอนแต่ละครั้ง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้เด็ก ปฐมวัยลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการไตร่ตรองจากกระบวนการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ที่เชื่อมโยง ความรู้จากประสบการณ์เดิม เด็กได้เผชิญกับสถานการณ์และหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ เด็กได้นำความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นความรู้ใหม่

โดยครูจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อและอำนวยความสะดวก ให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย หากเด็กพบปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ ครูจะเป็นผู้ช่วยในการค้นหาคำตอบด้วยการ

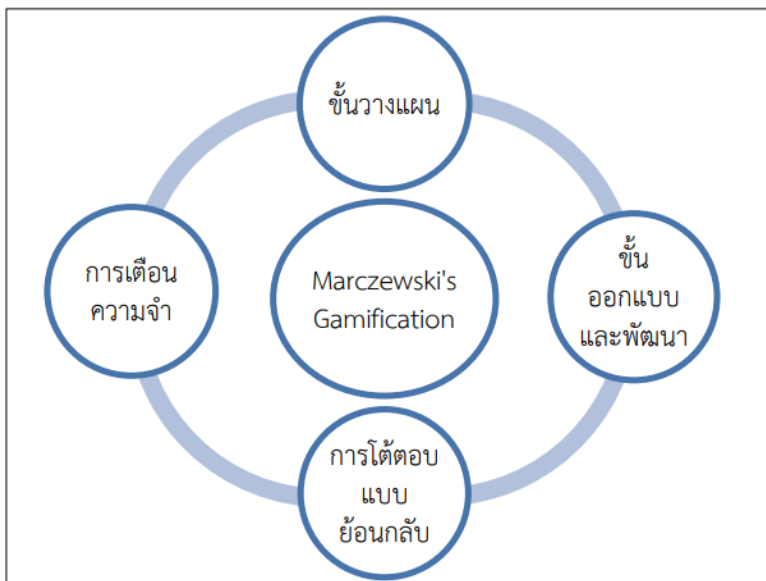
ปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและใช้ภาษาสร้างสรรค์ ให้เด็กได้สืบเสาะหาคำตอบด้วยตนเอง

ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการ ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ให้เรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕

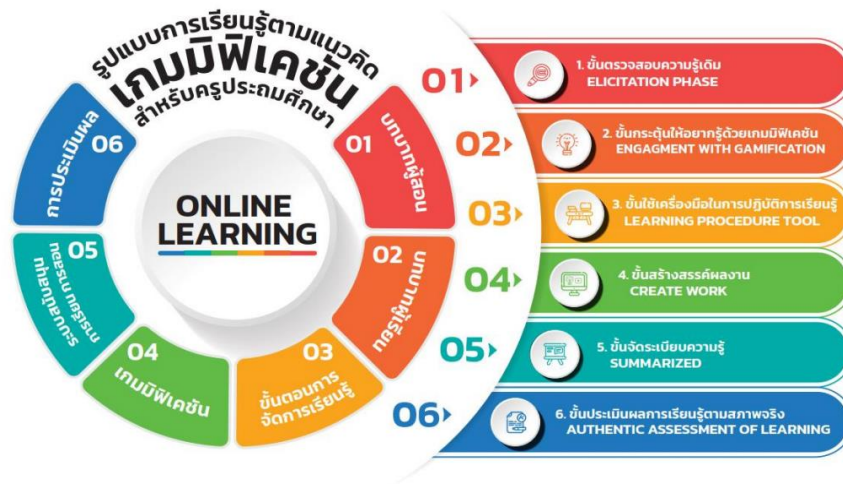
กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ กลไกของเกมมิฟิเคชันทั้งส่วนขององค์ประกอบกลไก ของเกม (Mechanics) พลวัตของเกม (Dynamics) สุนทรียภาพของเกม (Aesthetics) งานวิจัยเกมมิฟิเคชันในการศึกษาในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องพบว่าใช้องค์ประกอบ เกมมิฟิเคชันในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากที่สุด รองลงมาคือเสริมสร้างพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม พฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน งานวิจัยเกมมิฟิเคชันในการศึกษาในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องพบว่าใช้องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน ในการเสริมสร้างความผูกพันในการเรียนมากที่สุด รองลงมาคือเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน การมีส่วนร่วม และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

องค์ประกอบของเกมที่น่าสนใจมากที่สุดได้แก่

- 1) แต้มสะสม (Points)
- 2) ตารางอันดับ(Leaderboard)
- 3) ลำดับชั้น(Levels)
- 4) เหรียญตรา สัญลักษณ์ (Badges)
- 5) ความท้าทาย(Challenges)



ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน



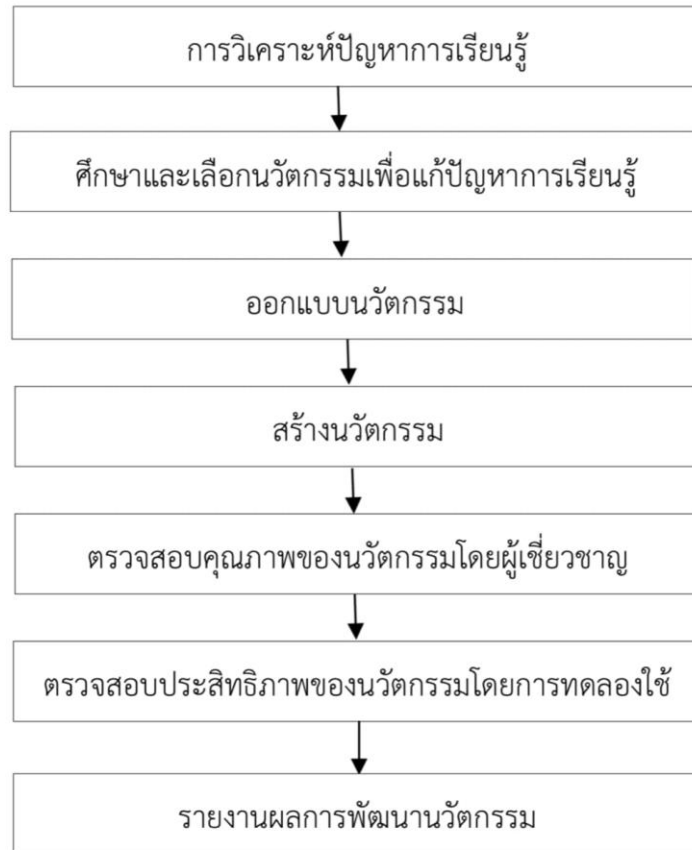
ภาพที่ 2 รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

บทบาทของผู้สอนในเกมมิฟิเคชัน คือการ ออกแบบระบบการเรียนรู้ด้วยการใช้แนวคิดของเกมกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ ควบคุมการดำเนินกิจกรรม ฝ่าฝืนติดตามความก้าวหน้า และความสำเร็จ ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก และให้รางวัลในรูปแบบต่าง ๆ แก่ผู้เรียนและทีมผู้เรียน ผู้สอนจึงเปรียบเสมือนเป็นโค้ช (Coach) ที่ ดูแลควบคุมทีม โดยการรับบทบาทจะประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นมาเป็นพิเศษเพื่อเกมมิฟิเคชัน โดยเฉพาะ

บทบาทผู้เรียนในเกมมิฟิเคชัน คือ การรับบทบาท สมมุติตามคุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้เรียน ปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมาย และเข้าร่วมทีมเพื่อร่วมมือกันแข่งขันในการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จตามเป้าหมายและกติกาที่กำหนด

ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครูผู้สอนนำเอากระบวนการทฤษฎีกระบวนการระบบ



การวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้

การวิเคราะห์หลักสูตร

สาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2552 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)

คุณภาพผู้เรียน จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค ง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
- พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังใช้คำสั่งและ คำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและ เพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง
- พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

- พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและ คำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

- บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

- บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น • ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

- ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว มีทักษะการใช้ ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง -พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ ประมาณ ๓๐๐-๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

- ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก /ระบุประโยคและ ข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบ คำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

- พูด /เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้ คำแนะนำ พูด /เขียนแสดงความต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความ ช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ เหตุผลสั้นๆ ประกอบ 5

- พูด /เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตารางแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังและอ่าน พูด /เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ต่างๆ ใกล้ตัว

- ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง /ชีวิตความเป็นอยู่ ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

- บอกความเหมือน / ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้ เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและ ภาษาไทย

เปรียบเทียบความเหมือน / ความแตกต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของ
เจ้าของภาษากับของไทย

- ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และ
นำเสนอด้วยการพูด / การเขียน • ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา
- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ
- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง - พูด - อ่าน - เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่อง เกี่ยวกับตนเอง
ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-
ขาย และลมฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐-๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)
- ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมาย ตามบริบทต่าง ๆ
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่ง
การพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ
ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา
ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ
ประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและ
ลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจน
การเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่าง
สร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ
เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้
อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และ
การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข
ปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ใน
การดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และ การอยู่ร่วมกันใน
สังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและ ความขัดแย้งต่างๆ อย่าง

เหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและปัญหาการเรียนรู้อย่างรายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองฮาง ปีการศึกษา ๒๕๖๖ สามารถวิเคราะห์สภาพปัญหา ได้ดังนี้

1. ด้านตัวผู้เรียน

- ทักษะพื้นฐานอ่อน: นักเรียนหลายคนมีพื้นฐานการฟัง พูด อ่าน เขียน ไม่แน่น โดยเฉพาะเรื่องคำศัพท์และโครงสร้างไวยากรณ์
- ขาดความมั่นใจ: นักเรียนมักกลัวการพูดผิด กลัวโดนล้อ ทำให้ไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษ
- ขาดแรงจูงใจ: นักเรียนอาจมองว่าภาษาอังกฤษยาก หรือไม่เห็นความสำคัญในการใช้ในชีวิตประจำวัน

2๒. ด้านระบบการศึกษา

- เน้นท่องจำมากกว่าการใช้งานจริง:
การเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมักเน้นให้ท่องศัพท์หรือกฎไวยากรณ์ มากกว่าการฝึกพูดหรือสื่อสารจริง
- จำนวนชั่วโมงเรียนจำกัด: การเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมอาจมีชั่วโมงเรียนไม่เพียงพอเมื่อเทียบกับภาษาไทยหรือวิชาอื่น
- หลักสูตรไม่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน:
 บางครั้งบทเรียนอาจเน้นเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก ทำให้ขาดความสนใจ

3. ด้านครูผู้สอน

- วิธีการสอนไม่น่าสนใจ: หากการสอนเน้นแต่หนังสือเรียนโดยไม่มีเกม กิจกรรม หรือสื่อการเรียนที่น่าสนใจ นักเรียนอาจเบื่อและไม่อยากเรียน

4. ด้านสิ่งแวดล้อมและการสนับสนุนจากครอบครัว

- ขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน:
 นักเรียนไทยมักไม่มีโอกาสฝึกภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เนื่องจากสภาพแวดล้อมใช้ภาษาไทยเป็นหลัก
 - ผู้ปกครองไม่สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ได้: ผู้ปกครองหลายคนอาจไม่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษ ทำให้ไม่สามารถช่วยลูกเรียนหรือฝึกฝนเพิ่มเติมที่บ้าน
- แนวทางแก้ไข

- สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษ เช่น การใช้สื่อมัลติมีเดีย เพลง หรือเกมในการเรียน
- ส่งเสริมให้เด็กฝึกพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน แม้จะเป็นคำง่าย ๆ เช่น การกล่าวทักทาย
- ปรับวิธีการสอนให้สนุกและน่าสนใจ เช่น การใช้บทบาทสมมติ การทำโครงการ หรือกิจกรรมกลุ่ม
- สนับสนุนให้มีการเรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น การ์ตูน หนังสือ นิทานภาษาอังกฤษ
- เพิ่มโอกาสให้เด็กได้สื่อสารกับเจ้าของภาษา เช่น การเชิญอาสาสมัครต่างชาติมาช่วยสอน

ศึกษาและเลือกนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้อ่าน

จากการวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ซึ่งเป็นกลุ่ม ตัวอย่าง โดยครูผู้สอนได้นำผลการวิเคราะห์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 มาจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 3 ช่วง คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน และวิเคราะห์ทักษะการอ่านจับใจความ จึงสรุปได้ว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้สร้างขึ้น

วิเคราะห์ปัญหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน พบว่า นักเรียนทักษะพื้นฐานอ่อน ขาดความมั่นใจขาดแรงจูงใจ เมื่อพิจารณาถึงสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปัญหาสถานการณ์ในปัจจุบัน พบว่า สื่อที่มีความน่าสนใจและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้จริงในชั้นเรียน คือ แท็บเล็ต โดยกระทรวงศึกษาธิการ (2554) กล่าวถึง ประโยชน์ของการใช้แท็บเล็ตว่า 1) เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมีทั้งภาพและเสียงประกอบการเรียนรู้จึงสามารถสร้างการจดจำได้ง่าย ดังนั้นเด็กจึงสามารถเรียนรู้และตอบสนองกับสื่อในรูปแบบนี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าสื่ออื่น ๆ ทำให้การเรียนกลายเป็นเรื่องสนุกและเข้าใจง่ายแตกต่างไปจากการเรียนจากหนังสือ ซึ่งน่าเบื่อและเข้าใจยาก 2) สามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วเพราะแท็บเล็ตสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ไร้พรมแดน กล่าวคือ ครูสามารถเข้าถึงรูปภาพ วีดีโอคลิป และข้อมูลต่าง ๆ จาก ทั่วโลกเพื่อใช้ในการสร้างบทเรียนที่น่าสนใจและทันสมัยให้กับนักเรียนได้อย่างไร้ขีดจำกัด และยังเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้เรียนได้ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องที่ตนเองสนใจ นอกจากนี้บทเรียนในห้องเรียน และ 3) สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมเสริมทักษะเพิ่มเติม ซึ่งในปัจจุบันได้มีโปรแกรมเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ที่เหมาะกับการใช้เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัยมากมาย เช่น โปรแกรมฝึกทักษะทางภาษา โปรแกรมฝึกทักษะด้านศิลปะ โปรแกรมสำหรับฝึก การอ่าน-เขียน โปรแกรมพัฒนาทักษะด้านการตอบสนอง

แอปพลิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านภาษา English Galaxy เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างแอปพลิเคชันสำหรับสื่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ด้วยการนำภาพการ์ตูนมาใช้เป็นองค์ประกอบสำหรับการเล่าเรื่องหรือทำให้ดูน่าสนใจได้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถนำมาใช้เสริมทักษะในด้านการอ่านและการเขียน ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร การจดจำรูปภาพ การนับ

ตัวเลขเป็นต้น สิ่งน่าสนใจของเครื่องมืออยู่ที่ใช้งานง่าย รวมทั้งสามารถนำภาพประกอบมาใช้เพิ่มเติมได้อีกมากมาย เรียกได้ว่าทำได้ทั้งแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมการสอนไปพร้อมๆกัน

English Galaxy เป็นแอปพลิเคชันเป็น Web Application แอปพลิเคชันประยุกต์ที่เข้าถึงด้วยเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ต่างจากเว็บไซต์ตรงที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับเว็บได้มากกว่าแค่การดูข้อมูล เว็บเพจถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็น เพื่อลดการใช้ทรัพยากรประมวลผลของเครื่องสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ทำให้เว็บแอปพลิเคชันโหลดหน้าเว็บได้เร็ว ใช้งานได้แม้อินเทอร์เน็ตจะมีความเร็วไม่สูง

แอปพลิเคชันในการทดสอบการอ่าน Chivox English listening Speaking Training System เป็นแอปพลิเคชันในการทดสอบการอ่านที่ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ AI ในการตรวจสอบการอ่านออกเสียงแล้วประมวลผลการอ่านออกเสียง ในรูปแบบคะแนน

วิเคราะห์หลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) พบว่า คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนจะต้องสามารถปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการ อ่าน เลือก /ระบุประโยคและข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอก

ใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า ทั้งนี้ครูผู้สอนได้วิเคราะห์และสรุปได้ว่า การที่นักเรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวข้างต้น นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ผูกฝน และจดจำคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษให้ได้ เพื่อที่จะสามารถเชื่อมโยงนำไปสู่การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญได้ จึงได้กำหนดเนื้อหาการจัดการเรียนรู้

กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ออกแบบนวัตกรรม

วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อ ประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.4/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถาม จากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ

กำหนดเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องเนื้อหาบทเรียนและเนื้อหาในแอปพลิเคชัน English Galaxy

กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จากการวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ หลักสูตร และ เนื้อหา เพื่อนำมาจัดการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรม

ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้

1) กำหนดเนื้อหาสาระการศึกษาในขอบเขตรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และใช้ในชั่วโมงซ่อมเสริมสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

2) กำหนดหัวข้อเรื่อง

3) กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง และสาระที่ควรเรียนรู้

2. จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กำหนดรูปแบบของชุด การเรียนรู้พิจารณาตามความเหมาะสมแต่ให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้

3. ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อกำหนดเนื้อหาหัวเรื่อง จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัด และประเมินผล เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ประกอบด้วย

(1) คู่มือการใช้ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอน การจัดการกิจกรรม คือ ชี้นำ ชี้นำทำกิจกรรมกลุ่ม ชี้นำตรวจสอบผลงานและทดสอบ ชี้นำสรุปทบทวน

(2) ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านออกเสียง เรื่อง Sports

(3) สร้างเกมจากแอปพลิเคชัน เกม Sports เกม Look at the picture and

write the words below

(4) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองฮาง อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี ตัวชี้วัด จุดประสงค์การ เรียนรู้คำอธิบาย

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด องค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้าง แผนการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้จากหนังสือและเอกสารงานวิจัยและหลักการสร้างพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ของวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544)

3. กำหนดหัวข้อหรือสาระที่จะนำมาใช้ในการสร้างแผนการจัดการ กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่าน จับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้และเวลา ได้จำนวน 5 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านหนองฮาง พุทธศักราช 2551 และกรอบหลักสูตร ของสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง

ตรวจสอบและการหาคุณภาพของนวัตกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีกระบวนการในการหาคุณภาพของนวัตกรรม ดังต่อไปนี้

1. ประเมินความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้นำวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อ ประเมินความเหมาะสมของวัตกรรมการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมิน

แบบมาตราส่วนประมาณ ค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง

เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) ตามรูปแบบของบุญชม ศรีสะอาด

(2545 : 99 -100) นำผลการประเมินแผนการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5

ท่านมาวิเคราะห์และแปลผล ซึ่งครูผู้สอนได้

กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมของผลการประเมินแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญต้องมีคะแนน

ตั้งแต่ 3.51 จากการประเมิน พบ แผนการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.00 หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับ มาก

2. ประเมินความเหมาะสมของชุดการเรียนรู้

วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านหนองฮาง จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง นำชุดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบและขอ

คำแนะนำในส่วนที่บกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทั้ง 5 ท่าน เพื่อ

ประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่มีต่อชุดการเรียนรู้ ทั้ง 5 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมมาก

สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้

3. การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้โดยการทดลองใช้เบื้องต้น (Tryout) ดำเนินการ 3 ชั้น ดังนี้

(1) การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) (2) การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) (3)

นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ไปหา คุณภาพโดยทดลองใช้

(Try Out) กับผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ผลปรากฏว่า ชุดการเรียนรู้มี ประสิทธิภาพเท่ากับ

82.66/81.42 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 จึงได้จัดพิมพ์ชุดการเรียนรู้เพื่อนำไป ทดลองใช้จริง (Trial

Run) กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป (4) การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้

โดยการทดลองใช้ในสถานการณ์จริง (Trial Run) ดำเนินการใช้ชุดการเรียนรู้

ในสถานการณ์การเรียนการสอนจริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 19

คน โรงเรียนบ้านหนองฮาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2567

ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์

ด้วยแอปพลิเคชัน นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนประกอบไปด้วย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก

(Active Learning) ในการดำเนินกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. เตรียมความพร้อม เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ กิจกรรมที่ครูผู้สอนได้นำมาใช้ ได้แก่ การทักทายซึ่งกันและกัน การเล่นเกม การร้องเพลง การทบทวนคำศัพท์ และแจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้เป็นต้น

2. การเรียนรู้

เป็นขั้นตอนการนำแผนสู่การปฏิบัติโดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้

3. การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการเรียนรู้โดยมีการนำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มาใช้เป็นเทคนิคการเรียนการสอนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่น (Play and Learn) โดยรูปแบบที่ครูผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้คือ

1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยสร้างเกมและใช้เกมที่มีใน Web Application English Galaxy

2) การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยนักเรียนภายในกลุ่มจะศึกษา เนื้อหาสาระร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บคะแนนของตนไว้และมีการทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไปหา คะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) หลังจากนั้นนำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกัน เป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รางวัล

3) ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวิเคราะห์ผล

- ทดสอบก่อนเรียน
- ประเมินชิ้นงานตามใบกิจกรรม
- ประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม
- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าและทดสอบความรู้ออกไปแล้ว ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบ ประสิทธิภาพของการใช้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น ก่อนและหลังการเก็บรวบรวมข้อมูลการสร้างชุดกิจกรรมการ

เรียนรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ผลการใช้นวัตกรรมดังต่อไปนี้

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น เนื่องจากเป็นการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ทักษะการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถ ทางการเรียนแตกต่างกัน คือ เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยสมาชิกทุกคนจะร่วมมือกันรับผิดชอบความสำเร็จของ กลุ่ม นักเรียนทุกคนจึงต้องทำความเข้าใจเนื้อหาในทุก ๆ ประเด็น มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่ม ทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการปรึกษาหารือให้คำแนะนำแก่กัน ตลอดจนมีความรับผิดชอบ ในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รูปแบบวิธีการแปลกใหม่ที่หลากหลาย นักเรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ตลอดไป

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

นวัตกรรมจัดการการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นนวัตกรรมที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการ เรียนการสอนของครูผู้สอน เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกให้ครูสอนเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น ครูผู้สอน สามารถนำรูปแบบนวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ

ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

โรงเรียนบ้านหนองฮาง มีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ที่สามารถพัฒนานักเรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจต่อชุมชนในการส่งบุตรหลานเข้าเรียนต่อและทำให้นักเรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข จนทำให้ชุมชนและภาคีเครือข่ายประชาสังคมมาร่วมพัฒนาและสนับสนุนทรัพยากร เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยได้รับการสนับสนุน งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพิ่มขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

ชุมชน สังคมเล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้โดยเฉพาะภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนจึงได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากชุมชนได้แก่ การมีส่วนร่วมใน การจัดกิจกรรมวันคริสต์มาส เป็นต้น

แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

1. การนำไปใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ครูผู้สอนควรสร้างใบกิจกรรมที่มีระดับความยากง่ายพอเหมาะเน้นเรื่องกระบวนการกลุ่ม คือเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสถกเถียง อภิปรายกันมากกว่าการมุ่งให้ฝึกทางด้านทักษะเพียงอย่างเดียว เพราะการเรียนแบบเชิงรุก มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ช่วยกันคิดช่วยกันทำและเรียนรู้ร่วมกันครู มีหน้าที่ชี้แนะและแนะนำนักเรียนในขณะที่ทำกิจกรรม

2. นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นอกจากจะเป็นประโยชน์ในด้านการปรับปรุงและพัฒนางานหรือการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิชาชีพอีกด้วย โดยผู้สร้างนวัตกรรมสามารถนำผลจากการนำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานวิชาการเพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะ หรือปรับตำแหน่งให้สูงขึ้นได้

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ.การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.กรุงเทพฯ :

องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.2544.

_____. การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) . กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2545.

_____. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2551.

_____. คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2552.

กิตติมา บัวแย้ม.การพัฒนาการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.กรุงเทพฯ :โรงเรียนอักษรเจริญทัศน์, 2553.

ภาคผนวก







แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 23

เรื่อง Sports

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ครูผู้สอนนางสาวณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล

โรงเรียนบ้านหนองฮาง

รหัสวิชา อ16101 วิชา ภาษาอังกฤษ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

สอนวันที่ 24 เดือนสิงหาคม พ.ศ.2565

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. สาระ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ต 1.1 ป.6/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำที่ฟังและอ่าน

ต 1.1 ป.6/3 เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้น ๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน

ต 1.2 ป.6/1 พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ต 1.2 ป.6/5 พูด/เขียนแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว กิจกรรมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผลสั้น ๆ ประกอบ

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

ต 2.1 ป.6/1 ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียงและกิริยาท่าทางอย่างสุภาพเหมาะสมตามมารยาททางสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ต 3.1 ป.6/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นจากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด/การเขียน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ต 4.1 ป.6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถของนักเรียนผ่านการใช้องค์ความรู้ด้านภาษาสามารถเชื่อมโยงสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้อย่างกลมกลืนเกิดประโยชน์ต่อนักเรียนและนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและสามารถเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และสื่อสารได้อย่างต่อเนื่องและเหมาะสม

3. สาระการเรียนรู้

3.1 ด้านคำศัพท์ (Vocabulary)

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับชนิดของกีฬา เช่น Badminton/ table tennis/ football/ volleyball/ cycling/ basketball/ swimming/ baseball/ tennis/ golf

3.2 ด้านไวยากรณ์(Grammar)

Present simple tense (subject +V1 + object)

3.3 ด้านการสื่อสาร (Communication)

: What kind of sports do you like most?

: I likeชื่อกีฬา.....

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

- 1.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องกีฬา
- 2.นักเรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับกีฬาได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับกีฬา ได้ถูกต้อง

ด้านกระบวนการ (Process)

1. นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้
2. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนาได้
3. นักเรียนสร้างบทสนทนาจากประสบการณ์และการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute)

1. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน
2. นักเรียนมีความใฝ่รู้โดยหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ ได้
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนและการใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน(Competencies of learners)

- 1.ความสามารถในการสื่อสาร
- 2.ความสามารถในการคิด

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

ขั้นเตรียมความพร้อม (Warm up)

(ขั้นกระบวนการระบุคำถาม เวลา 5 นาที)

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอ เพลง what sports ให้นักเรียนฟัง ครูนำเสนอ powerpoint เนื้อร้องเพลง what sports ให้นักเรียนอ่านตามพร้อมทำท่าประกอบ และร่วมกันร้องเพลง what sports

2. ครูถามนักเรียนว่านักเรียนชอบเล่นกีฬาอะไร โดยนักเรียนจะต้องตอบเป็นภาษาไทยก่อน เมื่อนักเรียนตอบคำถามได้ ครูให้นักเรียนตอบชนิดกีฬาเป็นภาษาอังกฤษ โดยครูนำเสนอ powerpoint คำศัพท์ใหม่

3. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยนำเสนอ powerpoint รูปภาพนักกีฬาไทยที่มีชื่อเสียง แล้วใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า

T : Do you know them?

SS: Yes/No.

T : Who is he/she?

SS: He/She is(ชื่อนักกีฬา).....

T: What sport does he/she play ?

SS:ชื่อกีฬา.....

ขั้นตอนการสอน (Presentation)

(ชั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ เวลา 15 นาที)

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ เรื่อง Sports

2.ครูนำเสนอ powerpoint รูปภาพกีฬาต่างๆพร้อมกับการอ่านออกเสียงคำศัพท์ให้นักเรียนฟัง 2 รอบ เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการออกเสียง จากนั้นครูให้นักเรียนออกเสียงตามพร้อมสะกดคำศัพท์ ดังนี้

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 1. badminton | b-a-d-m-i-n-t-o-n |
| 2. table tennis | t-a-b-l-e t-e-n-n-i-s |
| 3. football | f-o-o-t-b-a-l-l |
| 4. volleyball | v-o-l-l-e-y-b-a-l-l |
| 5. cycling | c-y-c-l-i-n-g |
| 6. basketball | b-a-s-k-e-t-b-a-l-l |
| 7. swimming | s-w-i-m-m-i-n-g |
| 8. baseball | b-a-s-e-b-a-l-l |
| 9. tennis | t-e-n-n-i-s |
| 10. golf | g-o-l-f |

3. จากนั้นให้นักเรียนฟังคำใบ้จากคลิปวิดีโอ ทีละประโยค แล้วให้นักเรียนทายว่าเป็นกีฬาอะไรนักเรียนแข่งกันตอบ คนที่ตอบถูกคนแรกถือว่าชนะ เช่น

T : It's fast.

S1 : Golf.

T : No. It's fast. You jump high.

S2 : Football.

T : No. It's fast. You jump high. You have a racket.

S3 : Badminton.

T : Correct.

4. ครูนำเสนอรูปแบบการถาม - ตอบกีฬาที่ตนเองชอบมากที่สุด ดังนี้

T : What kind of sports do you like most?

SS: I like(ชื่อกีฬาที่ชอบ).....

T : How do you spell it ?

SS: F-O-O-T-B-A-L-L

ขั้นฝึกฝน (Practice)

(ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้ เวลา 25 นาที)

1. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่1 โดยการชื่อกำศัพท์กีฬาให้ตรงกับรูปภาพที่ครูกำหนดให้

2. ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำศัพท์แต่ละกีฬา โดยตรวจสอบการเขียนคำศัพท์

การอ่านออกเสียง

3. เมื่อทำงานใบที่1เสร็จ ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกมาทบทวนคำศัพท์ โดยการให้ยืนต่อแถวกัน และให้คนแรกรับคำศัพท์กับครูและกระซิบบ่อยๆไปถึงคนสุดท้ายให้พูดคำศัพท์ที่ได้ยินให้เพื่อนในท้องฟัง เพื่อฝึกการฟังและการออกเสียง

4. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่2 ในการโต้ตอบสอบถามถึงกีฬาที่ชอบ โดยมีตัวอย่างดังนี้

A: What kind of sports do you like most ?

B: I like football.

A: How do you spell it ?

B: F-O-O-T-B-A-L-L

นักเรียนใช้บทสนทนาข้างต้น โต้ตอบกับเพื่อน เพื่อฝึกบทสนทนา จากนั้นครูตรวจสอบการใช้บทสนทนาข้างต้น โดยให้นักเรียนแต่ละคู่สนทนาโต้ตอบกัน

ขั้นนำไปใช้ (Production)

(ขั้นเรียนรู้เพื่อสื่อสาร เวลา 10 นาที)

1. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่2 คำสั่ง Find out anyone what he/she kind of sports do you like most? โดยนักเรียนจะต้องถามเพื่อนจำนวน 5 คน ว่าชอบกีฬาอะไร โดยให้นักเรียนใช้บทสนทนาข้างต้นที่ได้ฝึกกับเพื่อนที่เป็นคู่สนทนาไปก่อนหน้านี้

Example:

A: What kind of sports do you like most ?

B: I like football.

A: How do you spell it ?

B: F-O-O-T-B-A-L-L

2. ครูเดินสำรวจและคอยช่วยเหลือนักเรียนในระหว่างที่กำลังสนทนากับเพื่อนเพื่อเขียนลงในใบงานที่ 2 คำสั่งที่ 2 ที่ครูมอบหมาย

3. ครูคอยคุมเวลา หรือถ้านักเรียนได้ข้อมูลครบตามจำนวนเพื่อน 5 คนแล้วกลับไปนั่งที่ตนเอง เพื่อทำการสรุปข้อมูลที่ได้ค้นหา

ขั้นสรุป (Wrap up)

(ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม เวลา 5 นาที)

1. นักเรียนคนใดที่มีความพร้อมในการสรุปการค้นหาเพื่อนจำนวน 5 คน ว่าใครชอบกีฬาอะไร ให้ลุกออกมาหน้าห้องเรียนเพื่อนำเสนอให้เพื่อนๆ ฟัง

2. ครูให้นักเรียนตอบคำถามย้อนกลับว่าวันนี้เราได้เรียนรู้อะไรบ้าง (ความรู้ความเข้าใจในการออกเสียงของคำศัพท์เรื่องกีฬา จำนวน 10 คำ, ประโยคการสนทนาในการถามเรื่องกีฬา) และให้นักเรียนนำประโยคเหล่านี้ไปปรับใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันต่อไป

6. ชิ้นงาน/ภาระงาน

- 6.1 การเขียนคำศัพท์ Sports ถูกต้องตรงตามภาพ
- 6.2 การสนทนา ได้ตอบ เพื่อถามกีฬาที่ชอบ
- 6.3 การพูดขอข้อมูลของเพื่อนเกี่ยวกับกีฬาที่ชอบ

7. การวัดและประเมินผล

- 7.1 ประเมินการเขียนคำศัพท์ Sports ถูกต้องตรงตามภาพ ร้อยละ 70 ขึ้นไป
- 7.2 ประเมินการสนทนา ได้ตอบ เพื่อถามชนิดกีฬาที่ชอบ
- 7.3 ประเมินการพูดขอข้อมูลของเพื่อนเกี่ยวกับกีฬาที่ชอบ
- 7.4 แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 7.5 แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

8. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 8.1 powerpoint เรื่อง Sports (คำศัพท์ เนื้อเพลง บทสนทนา)
- 8.2 คลิปวิดีโอเพลง what sports , คลิปวิดีโอ เกมใช้คำ
- 8.3 ใบงานที่ 1 จับคู่คำศัพท์และรูปภาพ Sports
- 8.4 ใบความที่ 2 บทสนทนา Sports

9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

9.1 ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

9.2 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

9.3 แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน
(นางสาวณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล)

11. ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....
(นางกฤติยา สีหา)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองฮาง

ใบความรู้

badminton
แบดมินตัน
(แบดมินตัน)



table
tennis
ปิงปอง
(เทเบิล เทนิส)



football
ฟุตบอล
(ฟุตบอล)



volleybal
วอลเลย์บอล
(วอลเลย์บอล)



ใบความรู้

cycling

ขี่จักรยาน

(ใช้ ค ล ง)



basketball

บาสเกตบอล

(บ ้า ส ก เ ท บ อ ล)



swimming

ว่ายน้ำ

(ส ่ว ม ล ิ ง)



baseball

เบสบอล

(เบ ี ส บ อ ล)



tennis

เทนนิส

(เทนนิส)



golf

กอล์ฟ

(กอล์ฟ)





ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ

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

Look at the picture and write the words below.

volleyball	swimming	table tennis	tennis
badminton	football	basketball	running

Worksheet 2: Sports Dialogue

Instructions 1 : Ask and answer.

A: What kind of sports do you like most ?

B: I like football.

A: How do you spell it ?

B: F-O-O-T-B-A-L-L

Name	What kind of sports do you like most ?
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

I found out that.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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

แบบสังเกตการตอบคำถาม

เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง

ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้

ระดับ 3 หมายถึง แสดงพฤติกรรมให้เห็นมาก

ระดับ 2 หมายถึง แสดงพฤติกรรมให้เห็นปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง แสดงพฤติกรรมให้เห็นน้อย

ลำดับที่	พฤติกรรม/ ชื่อ-สกุล	สนใจและตั้งใจฟังคำถาม			ตอบคำถามได้ตรงประเด็น			ตอบคำถามอย่างสม่ำเสมอ			รวมคะแนน	การประเมินผล		หมายเหตุ
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน		✓			✓			✓		6	✓		
2	เด็กชายวุฒิกร ผูกพันธุ์	✓			✓			✓			9	✓		
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์		✓			✓			✓		6	✓		
4	เด็กชายอรรคพันธ์ ช่างเก		✓			✓			✓		6	✓		
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล		✓			✓			✓		6	✓		
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวโรจน์		✓			✓			✓		6	✓		
7	เด็กชายธเนศ สมพอง		✓			✓			✓		6	✓		
8	เด็กชายศักดิ์รินทร์ พิมพ์ดี		✓			✓			✓		6	✓		
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓			✓			✓			9	✓		
10	เด็กหญิงภานุณา วรโคตร	✓			✓			✓			9	✓		
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน		✓			✓			✓		6	✓		
12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง		✓			✓			✓		6	✓		
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุปญ	✓			✓			✓			9	✓		
14	เด็กหญิงกัญญาภักดิ์ ไชยเลิศ		✓			✓			✓		6	✓		
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์		✓			✓			✓		6	✓		
16	เด็กหญิงปณตพร รักจันทร์	✓			✓			✓			9	✓		
17	เด็กหญิงพรธนิภา ควรรการ	✓			✓			✓			9	✓		
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี		✓			✓			✓		6	✓		
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓			✓			✓			9	✓		

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฏฐ์ปุณณา เตะสิริโกศล)

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนตั้งแต่ 4-9 ผ่าน

8-9 = ดี

6-7 = ปานกลาง

4-5 = พอใช้

คะแนนต่ำกว่า 4 ไม่ผ่าน

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
สังเกตพฤติกรรมวันที่ เดือน พ.ศ.

เลขที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม				รวม
		ช่วยเหลือด้านกำลังใจ	การแนะนำ แนวทางการพูด ในสิ่งที่ใช่ประโยชน์	การพูดในสิ่งที่ใช่ประโยชน์พยายามช่วยเหลือ สมาชิกในกลุ่ม ไม่นิ่งดูดาย	เอาใจใส่กับงาน ร่วมกันแก้ไขปัญหา พยายาม ทำงานให้สำเร็จ	
		5	5	5	5	20
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	4	4	4	4	16
2	เด็กชายวุฒิกร ผูกพันธุ์	5	4	5	4	18
3	เด็กชายพรเพชร ประชาราษฎร์	4	4	4	4	16
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แซ่เก	4	4	4	4	16
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	4	4	4	4	16
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวโรจน์	5	4	5	4	18
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	4	4	4	4	16
8	เด็กชายศักดิ์รินทร์ พิมพ์ดี	4	4	4	4	16
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	5	5	5	4	19
10	เด็กหญิงภานุภาฏ วรโคตร	5	5	5	4	19
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	4	4	4	4	16
12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง	4	4	4	4	16
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุ่มบุญ	5	5	5	4	19
14	เด็กหญิงกัญญาภัก ไชยเลิศ	4	4	5	4	17
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์	5	4	5	4	18
16	เด็กหญิงปณตพร รักจันทร์	5	5	5	4	19
17	เด็กหญิงพรธนิภา ควรรการ	5	5	5	4	19
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	5	4	5	4	18
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	5	5	5	4	19

เกณฑ์การประเมินในการสังเกตพฤติกรรม มีดังนี้

คะแนน 18 – 20	ดีมาก
คะแนน 14 – 17	ดี
คะแนน 10 – 13	พอใช้
คะแนน 0 – 9	ควรปรับปรุง

มีเกณฑ์ให้คะแนนจากการสังเกตพฤติกรรม คือ

- เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการเป็นประจำสม่ำเสมอ
- เกณฑ์การให้คะแนน 4 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการเป็นประจำ
- เกณฑ์การให้คะแนน 3 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างจะสม่ำเสมอ
- เกณฑ์การให้คะแนน 2 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการค่อนข้างน้อย
- เกณฑ์การให้คะแนน 1 คะแนน เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการน้อย

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฏฐ์ปวงณา เตชสิริโกศล)

แบบประเมินผลงานนักเรียน
เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เลข ที่	ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน				คะแนน รวม (12)	ระดับ คุณภาพ	สรุปผล	
		ผลงาน ถูกต้อง ตามสาระ	ความ สะอาด สวยงาม	ทำงานตาม ขั้นตอน	ความคิด สร้างสรรค์			ผ่าน	ไม่ ผ่าน
		(3)	(3)	(3)	(3)				
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
2	เด็กชายวุฒิกร ผูกพันธุ์	2	3	3	3	11	ดีมาก	✓	
3	เด็กชายพรเพชร ประชาราษฎร์	2	2	2	3	9	ดี	✓	
4	เด็กชายอรรคพันธ์ ช่างเก	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวีโรจน์	3	2	3	3	11	ดีมาก	✓	
7	เด็กชายธนศ สมพอง	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
8	เด็กชายศักดิ์รินทร์ พิมพ์ดี	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
9	เด็กหญิงพัชรินทร์ นามนนท์	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	
10	เด็กหญิงภานุณา วรโคตร	3	3	3	3	12	พอใช้	✓	
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	2	2	3	2	9	ดี	✓	
12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุ่มบุญ	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	
14	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์	3	2	3	3	11	ดีมาก	✓	
16	เด็กหญิงปณตพร รักจันทร์	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	
17	เด็กหญิงพรธนิภา ควรรการ	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	2	3	3	3	11	ดีมาก	✓	
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล)

เกณฑ์การให้คะแนนการประเมินผลงาน

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. ผลงานถูกต้องตามสาระ	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา เป็นส่วนใหญ่	ผลงานถูกต้องตามหลักวิชา เป็นส่วนน้อย
2. ความสะอาดสวยงาม	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อย	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อยเป็นส่วนใหญ่	มีความสะอาด สวยงาม เรียบร้อยเป็นส่วนน้อย
3. ทำงานตามขั้นตอน	การทำงานมีครบทุกขั้นตอน	การทำงานไม่ครบทุกขั้นตอน และผิดพลาดบ้าง	การทำงานไม่มีขั้นตอน มีความผิดพลาดต้องแก้ไข
4. ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานแสดงออกถึงความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์แปลกใหม่	ผลงานแสดงออกถึงความคิด ริเริ่มสร้างสรรค์เกิดจากการ เลียนแบบ	ผลงานไม่แสดงออกถึง ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

- 0 – 5 คะแนน หมายถึง 0 (ปรับปรุง)
- 6 – 8 คะแนน หมายถึง 1 (พอใช้)
- 9 – 10 คะแนน หมายถึง 2 (ดี)
- 11 – 12 คะแนน หมายถึง 3 (ดีมาก)

หมายเหตุ ระดับคุณภาพ 0 ถือว่า ไม่ผ่าน

แบบบันทึกการประเมินการนำเสนอ
เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เลขที่	ประเด็น/ คะแนน ชื่อ - สกุล	การใช้ภาษา	เนื้อหา	รวมคะแนน
		8	12	20
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	5	10	15
2	เด็กชายวุฒิกร ผูกพันธ์ุ	6	10	16
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์	5	10	15
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แข่งเก	5	10	15
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	6	10	16
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวีโรจน์	7	10	17
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	5	10	15
8	เด็กชายศักดิ์นรินทร์ พิมพ์ดี	5	10	15
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	7	11	18
10	เด็กหญิงภานุณาถ วรโคตร	7	11	18
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	6	10	16
12	เด็กหญิงสุธาวลัย บุญเพ็ง	6	10	16
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุ่มบุญ	7	11	18
14	เด็กหญิงกัญญาภาค ไชยเลิศ	6	10	16
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์	6	10	16
16	เด็กหญิงปนตพร รักจันทร์	7	11	18
17	เด็กหญิงพรรณนิภา ควกรการ	7	10	17
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	6	10	16
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	7	11	18

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฐ์ปณณา เตชสิริโกศล)

เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอมีดังนี้

คะแนน 18 – 20	ดีมาก
คะแนน 14 – 17	ดี
คะแนน 13 – 10	พอใช้
คะแนน 0 – 9	ควรปรับปรุง

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
1. การใช้ภาษา	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตามหลัก การออกเสียง ออกเสียงเน้น หนักในคำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ถูกต้อง ตามหลัก การออก เสียง มีเสียงเน้นหนักใน คำ/ประโยค เป็นส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้อง เป็นส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการ ออกเสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
2. เนื้อหา	มีรายละเอียด เนื้อหาตรงกับ ลักษณะ ที่กำหนด มากที่สุด	รายละเอียด ของเนื้อหา แต่ยังไม่ครอบคลุม ทั้งหมด	มีรายละเอียด ของเนื้อหา น้อย	มีรายละเอียด ของเนื้อหา น้อยมาก	3	12
รวม					5	20

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่	พฤติกรรม ชื่อ-สกุล	ความสนใจ				การแสดง ความคิดเห็น				การตอบ คำถาม				การยอมรับ ฟังคนอื่น				ทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย				หมายเหตุ	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
		1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน		✓				✓				✓				✓				✓		
2	เด็กชายวุฒิกิจ ผูกพันธ์ุ	✓				✓				✓				✓					✓				
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์		✓				✓				✓				✓				✓				
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แซ่เก		✓				✓				✓				✓				✓				
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล		✓				✓				✓				✓				✓				
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สวโรจน์		✓				✓				✓				✓				✓				
7	เด็กชายธเนศ สมพอง			✓				✓				✓				✓				✓			
8	เด็กชายศักดิ์รินทร์ พิมพ์ดี		✓				✓				✓				✓				✓				
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓				✓				✓				✓					✓				
10	เด็กหญิงภานุภา วรโคตร	✓				✓				✓				✓					✓				
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน		✓				✓				✓				✓				✓				
12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง		✓				✓				✓				✓				✓				
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุปุญ	✓				✓				✓				✓					✓				
14	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ		✓				✓				✓				✓				✓				
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์		✓				✓				✓				✓				✓				
16	เด็กหญิงปณตพร รักจันทร์	✓				✓				✓				✓					✓				
17	เด็กหญิงพรณิภา ควรการ	✓				✓				✓				✓					✓				
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี		✓				✓				✓				✓				✓				
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓				✓				✓				✓					✓				

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้

- ดีมาก = 4 สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น มีคำถามที่ดี ตอบคำถามถูกต้อง ทำงานส่งครบตรงเวลา
- ดี = 3 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 70%
- ปานกลาง = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
- ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมา

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฐ์ปทุมณา เตชสิริโกศล)

แบบประเมินพฤติกรรม ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน						เกณฑ์ประเมิน	
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				รวม
		3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	✓			✓			6	✓
2	เด็กชายวุฒิกกร ผูกพันธ์ุ	✓			✓			6	✓
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์	✓			✓			6	✓
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แข่งเก	✓			✓			6	✓
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	✓			✓			6	✓
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวีโรจน์	✓			✓			6	✓
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	✓			✓			6	✓
8	เด็กชายศักดิ์รินทร์ พิมพ์ดี	✓			✓			6	✓
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓			✓			6	✓
10	เด็กหญิงภาณุณาด วรโคตร	✓			✓			6	✓
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	✓			✓			6	✓
12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง	✓			✓			6	✓
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุ่มบุญ	✓			✓			6	✓
14	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	✓			✓			6	✓
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์	✓			✓			6	✓
16	เด็กหญิงปณตพร รักจันทร์	✓			✓			6	✓
17	เด็กหญิงพรรณิภา ควรการ	✓			✓			6	✓
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	✓			✓			6	✓
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓			✓			6	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (5 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 6 คะแนน

คะแนน 5 – 6 หมายถึง ดีเยี่ยม

คะแนน 3 – 4 หมายถึง ดี

คะแนน 1 – 2 หมายถึง ผ่าน

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฐบุณณภา เตชศิริโกศล)

แบบประเมินพฤติกรรม ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
เรื่อง Sports รหัสวิชา อ16101 วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน						เกณฑ์ประเมิน	
		ความสามารถในการสื่อสาร			ความสามารถในการคิด				รวม
		3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	✓			✓			6	✓
2	เด็กชายวุฒิมกร ผูกพันธุ์	✓			✓			6	✓
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์	✓			✓			6	✓
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แข่งเก	✓			✓			6	✓
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	✓			✓			6	✓
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวีโรจน์	✓			✓			6	✓
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	✓			✓			6	✓
8	เด็กชายศักดิ์นรินทร์ พิมพ์ดี	✓			✓			6	✓
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓			✓			6	✓
10	เด็กหญิงภานุณถ วรโคตร	✓			✓			6	✓
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	✓			✓			6	✓
12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง	✓			✓			6	✓
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุ่มบุญ	✓			✓			6	✓
14	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	✓			✓			6	✓
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์	✓			✓			6	✓
16	เด็กหญิงปณตพร รักจันทร์	✓			✓			6	✓
17	เด็กหญิงพรรณนิภา ควรการ	✓			✓			6	✓
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	✓			✓			6	✓
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓			✓			6	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (5 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 6 คะแนน

คะแนน 5 – 6 หมายถึง ดีเยี่ยม

คะแนน 3 – 4 หมายถึง ดี

คะแนน 1 – 2 หมายถึง ผ่าน

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฐบุณณภา เตชศิริโกศล)

ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องประเภทของกีฬา
2. นักเรียนสามารถสนทนาเกี่ยวกับประเภทของกีฬาได้ถูกต้อง

ต้อง

3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์เกี่ยวกับประเภทกีฬา ได้ถูกต้อง

โดยดูผลลัพธ์ทางการเรียนของผู้เรียน จากการทำใบงานที่ 1









Look at the picture and write the words below การมีส่วนร่วมในการตอบสนองทางการเรียน และมีผลคะแนนที่ผ่านเกณฑ์คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป หรือระดับคุณภาพ 1 ขึ้นไป

ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ

Name Bunant Worakot Class ป.6 No. 10

Look at the picture and write the words below.

volleyball	swimming	table tennis	tennis
badminton	football	basketball	running

 <u>basketball</u>	 <u>volleyball</u>	 <u>football</u>	 <u>tennis</u>
 <u>badminton</u>	 <u>swimming</u>	 <u>table tennis</u>	 <u>running</u>

CHECKED
Excellent ★★★★★
Very good ★★★★
Good ★★★
Fair ★★
Date: 4/8/22 Teacher
โรงเรียนกาญจนาภิเษกวิทยาลัย

แบบบันทึกคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านความรู้
แบบประเมินผลงานนักเรียน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 ภาคเรียนที่ 1

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน				คะแนนรวม (12)	ระดับคุณภาพ	สรุปผล	
		ผลงานถูกต้องตามสาระ	ความสะอาดสวยงาม	ทำงานตามขั้นตอน	ความคิดสร้างสรรค์			ผ่าน	ไม่ผ่าน
		(3)	(3)	(3)	(3)				
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
2	เด็กชายวุฒิกกร ผูกพันธ์	2	3	3	3	11	ดีมาก	✓	
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์	2	2	2	3	9	ดี	✓	
4	เด็กชายอรรคพันธ์ ช่างเก	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สารวิโรจน์	3	2	3	3	11	ดีมาก	✓	
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
8	เด็กชายศักดินรินทร์ พิมพ์ดี	2	2	2	2	8	พอใช้	✓	
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	3	3	3	3	12	ดีมาก	✓	
10	เด็กหญิงภานุณาถ วรรณโคตร	3	3	3	3	12	พอใช้	✓	
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	2	2	3	2	9	ดี	✓	

12	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง	2	2	2	2	8	พอใ ซ์	✓	
13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุบุญ	3	3	3	3	12	ดี มาก	✓	
14	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	3	3	3	3	12	ดี มาก	✓	
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอ กษัตริย์	3	2	3	3	11	ดี มาก	✓	
16	เด็กหญิงปณตพร รัก จันทร์	3	3	3	3	12	ดี มาก	✓	
17	เด็กหญิงพรรณิภา ควรรการ	3	3	3	3	12	ดี มาก	✓	
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	2	3	3	3	11	ดี มาก	✓	
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	3	3	3	3	12	ดี มาก	✓	

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน
(นางสาวณัฏฐ์ปณณภา เตชสิริโกศล)

จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านกระบวนการ (Process)

1. นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้
 2. นักเรียนนำข้อมูลที่กำหนดให้มาประยุกต์ใช้ในการสนทนา
ได้
 3. นักเรียนสร้างบทสนทนาจากประสบการณ์และการเรียนรู้
ในชั้นเรียนได้
- โดยดูผลลัพธ์ทางการเรียนของผู้เรียน การฝึกสนทนากับคู่
ของตนเอง ตาม

Worksheet 2 : Sports Dialogue Instructions 1 : Ask and answer.

และสังเกตประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล การมีส่วนร่วมในการตอบสนองการเรียนรู้อ และมีผลคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

Worksheet 2: Sports Dialogue

Instructions 1 : Ask and answer.

- A: What kind of sports do you like most ?
- B: I like **football**.
- A: How do you spell it ?
- B: **F-O-O-T-B-A-L-L**

Name	What kind of sports do you like most ?
1. Donae	like volleyball ✓
2. Meysa	like football ✓
3. AomAm	like baseball ✓
4. mon	like cycling ✓
5. Palmy	like golf ✓

I found out that Donae like Volleyball ✓
Meysa like football ✓
AomAm like baseball ✓
mon like cycling ✓
Palmy like golf ✓

CHECKED
Excellent ★★★★★
Very good ★★★★
Good ★★★
Fair ★
Date: 24/8/22 Teacher Nis
คุณนงนุช นพรัตน์ พิเศษวิชา

Name kanya phat su Boon Class P.6 No. 13

แบบบันทึกคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านกระบวนการ
(Process)

แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567 ภาคเรียนที่ 1

ที่	พฤติกรรม ชื่อ-สกุล	ความสนใจ				การแสดง ความคิดเห็น				การตอบ คำถาม				การยอมรับ ฟังคนอื่น				ทำงาน ตามที่ได้ รับ มอบหมาย				หมายเหตุ
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน		✓				✓				✓				✓				✓			
2	เด็กชายวุฒิกกร ผูก พันธ์	✓				✓				✓				✓				✓				
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์		✓				✓				✓				✓				✓			
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แข่งเก		✓				✓				✓				✓				✓			
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล		✓				✓				✓				✓				✓			
6	เด็กชายธนาวัฒน์ สาวิโรจน์		✓				✓				✓				✓				✓			
7	เด็กชายธเนศ สม พอง			✓				✓				✓				✓				✓		
8	เด็กชายศักดิ์ นรินทร์ พิมพ์ดี		✓				✓				✓				✓				✓			
9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓				✓				✓				✓				✓				
10	เด็กหญิงภานุณาถ วรโคตร	✓				✓				✓				✓				✓				
11	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน		✓				✓				✓				✓				✓			
12	เด็กหญิงสุธาวลัย บุญเพ็ง		✓				✓				✓				✓				✓			

13	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุนุญ	✓			✓			✓			✓			✓			
14	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	✓			✓			✓			✓			✓			
15	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอกษัตริย์	✓			✓			✓			✓			✓			
16	เด็กหญิงปณิตพร รักจันทร์	✓			✓			✓			✓			✓			
17	เด็กหญิงพรรณิภา ควรการ	✓			✓			✓			✓			✓			
18	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	✓			✓			✓			✓			✓			
19	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓			✓			✓			✓			✓			

เกณฑ์การวัดผล ให้คะแนนระดับคุณภาพของแต่ละพฤติกรรมดังนี้
 ดีมาก = 4 สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุยในชั้น มีคำถามที่ดี ตอบคำถามถูกต้อง ทำงานส่งครบตรงเวลา
 ดี = 3 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 70%
 ปานกลาง = 2 การแสดงออกอยู่ในเกณฑ์ประมาณ 50%
 ปรับปรุง = 1 เข้าชั้นเรียน แต่การแสดงออกน้อยมา

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฏฐ์ปทุมณา เตชสิริโกศล)

ครูให้นักเรียนสนทนากับคู่ตนเอง โดยมี

จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attribute)

1. นักเรียนมีระเบียบวินัยและมุ่งมั่นในการทำงาน
2. นักเรียนมีความใฝ่รู้โดยหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ

ได้

โดยสังเกตจากพฤติกรรมในการทำกิจกรรม การมีส่วนในการ
ตอบสนองทางการเรียน และมีผลคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
แบบบันทึกคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านคุณลักษณะอันพึง
ประสงค์

วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา
2567 ภาคเรียนที่ 1

ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน						รวม	เกณฑ์ประเมิน
		ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				
		3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	✓			✓			6	✓
2	เด็กชายวุฒิกิจ ผูกพันธ์	✓			✓			6	✓
3	เด็กชายพรพชร ประชาราษฎร์	✓			✓			6	✓
4	เด็กชายอรรคพันธ์ แข่งเก	✓			✓			6	✓
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	✓			✓			6	✓
6	เด็กชายธนาวัดน์ สารีโรจน์	✓			✓			6	✓
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	✓			✓			6	✓
8	เด็กชายศักดินรินทร์ พิมพ์ดี	✓			✓			6	✓

9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓			✓			6	✓
1 0	เด็กหญิงภาณุนาถ ว รโคตร	✓			✓			6	✓
1 1	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	✓			✓			6	✓
1 2	เด็กหญิงสุธาวัลย์ บุญเพ็ง	✓			✓			6	✓
1 3	เด็กหญิงกัญญาพัชร สู่บุญ	✓			✓			6	✓
1 4	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	✓			✓			6	✓
1 5	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอ กษัตริย์	✓			✓			6	✓
1 6	เด็กหญิงปณตพร รัก จันทร์	✓			✓			6	✓
1 7	เด็กหญิงพรรณนิภา ควรรการ	✓			✓			6	✓
1 8	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	✓			✓			6	✓
1 9	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓			✓			6	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (5 คะแนน)

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล)

พฤติกรรมใฝ่เรียนรู้ และมุ่งมั่นในการทำงาน



จุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Competencies of learners)

1. ความสามารถในการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

โดยสังเกตจากพฤติกรรมในการทำกิจกรรม การมีส่วนร่วมในการตอบสนองทางการเรียน และมีผลคะแนนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป

แบบบันทึกคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Sports ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567
ภาคเรียนที่ 1

ที่	ชื่อ-สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน						รวม	เกณฑ์ประเมิน
		ความสามารถในการสื่อสาร			ความสามารถในการคิด				
		3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายเจษฎา กุลสวน	✓			✓			6	✓
2	เด็กชายวุฒิกุล ผูกพันธ์	✓			✓			6	✓
3	เด็กชายพรเพชร ประชาราษฎร์	✓			✓			6	✓
4	เด็กชายอรรคพันธ์ ช่างเก	✓			✓			6	✓
5	เด็กชายเจษฎา ทศถวิล	✓			✓			6	✓
6	เด็กชายธนาววัฒน์ สารวิโรจน์	✓			✓			6	✓
7	เด็กชายธเนศ สมพอง	✓			✓			6	✓
8	เด็กชายศักดินรินทร์ พิมพ์ดี	✓			✓			6	✓

9	เด็กหญิงยุพารัตน์ นามนนท์	✓			✓			6	✓
1 0	เด็กหญิงภาณุภา วร โคตร	✓			✓			6	✓
1 1	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เพชรสูงเนิน	✓			✓			6	✓
1 2	เด็กหญิงสุชาวัลย์ บุญเพ็ง	✓			✓			6	✓
1 3	เด็กหญิงกัญญาพัชร สุนุญ	✓			✓			6	✓
1 4	เด็กหญิงกัญญาภัค ไชยเลิศ	✓			✓			6	✓
1 5	เด็กหญิงสุธิมนต์ กอ กษัตริย์	✓			✓			6	✓
1 6	เด็กหญิงปณตพร รัก จันทร์	✓			✓			6	✓
1 7	เด็กหญิงพรรณนิภา ควรรการ	✓			✓			6	✓
1 8	เด็กหญิงพรลพัส สายจันดี	✓			✓			6	✓
1 9	เด็กหญิงภัทรนัน นามโสภา	✓			✓			6	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (5 คะแนน)

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางสาวณัฏฐ์ปทุมณา เตชสิริโกศล)

