

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในด้านการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่แนวทางการพัฒนานวัตกรรมที่ส่งผลต่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาทักษะการสื่อสารของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

ผู้จัดทำเล็งเห็นถึงปัญหาและความท้าทายในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเฉพาะในด้านแรงจูงใจในการเรียนและการใช้ภาษาสื่อสารในชีวิตประจำวัน จึงได้พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผสานกับการใช้กิจกรรมเกม และหลักการเรียนรู้แบบสื่อสาร เพื่อให้การเรียนรู้มีความสนุก น่าสนใจ และตอบโจทย์การพัฒนาทักษะศตวรรษที่ ๒๑

ขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อนครู นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่ให้การสนับสนุน ส่งเสริม และมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมนี้ให้ประสบผลสำเร็จ หากมีข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ผู้จัดทำยินดีน้อมรับเพื่อการพัฒนาต่อยอดในโอกาสต่อไป

นางสาวสาลิณี หอมสุต

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
๑ ความสำคัญของผลงาน	๑
๑.๑ ความสำคัญของสภาพปัญหา	๒
๑.๒ กรอบแนวคิดในการพัฒนา	๓
๒ วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	๓
๓ กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
๓.๑ การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม	๓
๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)	๔
๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน	๔
๓.๔ การใช้ทรัพยากร	๔
๔ ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๕
๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์	๕
๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน	๕
๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ	๕
๕ ปัจจัยความสำเร็จ	๕
๖ บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป	๕
๗ การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๖
๘ เอกสารอ้างอิง	๗
ภาคผนวก	ค

แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) งานมหกรรมวิชาการมัธยมศึกษา

ครั้งที่ ๓๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๔

ชื่อผู้ส่งผลงาน	นางสาวสาลิณี หอมสุต
ขนาดสถานศึกษา	สถานศึกษาขนาดเล็ก
ผลงานด้าน	ข้าราชการครูและครูอัตราจ้าง ด้านวิชาการ
โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชา	โรงเรียนนพคุณประชาสรรค์ อำเภอดุสิต จังหวัดนครราชสีมา
ชื่อผลงาน	การส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) โดยใช้คลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center เรื่อง Asking for/Giving Directions เพื่อพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความสำคัญสภาพปัญหา

ในบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ทักษะภาษาอังกฤษได้ทวีความสำคัญขึ้นอย่างมหาศาล โดยถือเป็นกุญแจสำคัญในการเข้าถึงองค์ความรู้ พัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล และเตรียมความพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองโลกที่สามารถสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งเป็นวัยที่กำลังพัฒนาทักษะพื้นฐานและเริ่มประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนขึ้น ภาษาอังกฤษมีความสำคัญอย่างมากต่อมนุษยชาติในภูมิภาคอาเซียนนี้ และทั่วโลก ในการเรียนการสอนภาษานั้นจะต้องเรียนทั้ง ๔ ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน การพูดเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารที่เข้าใจง่ายที่สุดของมนุษย์ เป็นกระบวนการสื่อสารการสร้างความหมายของประโยค ซึ่งเกี่ยวกับการรับและส่งข้อมูล ดังที่ บราวน์ (Brown, ๑๙๙๔) เบิร์นส์และจอยซ์ (Burns & Joyce, ๑๙๙๗) ได้กล่าวว่า การพูด เป็นทักษะทางภาษาที่ถูกใช้ มากเป็นอันดับ ๒ รองจากการฟังดังนี้ การฟัง ๔๕% การพูด ๓๐% การอ่าน ๑๖% และ การเขียน ๙%

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ

๑. **ขาดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้:** นักเรียนจำนวนมากยังคงมองว่าการเรียนภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก น่าเบื่อ และไม่เห็นประโยชน์ในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เนื่องจากรูปแบบการสอนที่อาจเน้นการท่องจำกฎเกณฑ์ หรือขาดกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจ
๒. **ข้อจำกัดในการฝึกฝนทักษะการสื่อสาร:** การเรียนการสอนมักให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ไวยากรณ์และคำศัพท์เชิงทฤษฎีมากกว่าการฝึกฝนทักษะการฟังและการพูด ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจและไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
๓. **การขาดการเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน:** เนื้อหาบางส่วนอาจไม่ได้ถูกนำเสนอในบริบทที่ใกล้ตัวหรือเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้ขาดความหมายและยากต่อการนำไปประยุกต์ใช้ทันที

ปัญหาเหล่านี้ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อังกฤษของนักเรียนอาจไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่คาดหวัง และบั่นทอนศักยภาพในการสื่อสารภาษาอังกฤษในระยะยาว ดังนั้น การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้

ภาษาอังกฤษที่มีประสิทธิภาพ สร้างสรรค์ และสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในปัจจุบัน

๑.๒ แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

ในการสอนทักษะการพูด เฮดจ์ (Hedge, ๒๐๐๘: ๑) กล่าวว่า การสอนพูดภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนต้องเน้น ให้ความสำคัญต่อการออกเสียงคำศัพท์ ความถูกต้องตามโครงสร้างทางภาษา รวมทั้งการสอนส่วนต่าง ๆ ให้นักเรียนเข้าใจ เช่น การจำ การออกเสียงภาษาอังกฤษให้ได้ ใกล้เคียงกับเจ้าของภาษามากที่สุด การผันคำให้เหมาะสมกับ เวลา เพื่อสื่อความหมายให้ได้ เข้าใจ รวมทั้งครูต้องจัดสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน แต่การจัดการเรียนการสอนของไทยยังไม่ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรที่ตั้งไว้ เท่าที่ควร อันเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ เช่น ตัวครูผู้สอนเอง ผู้เรียน และสิ่งแวดล้อมนอกจากนี้ ประยงค์ กลั่นฤทธิ์ (๒๕๕๖: ๑๒๔) กล่าวว่า แม้ว่าการพูดจะมีความสำคัญในการเรียน ภาษาอังกฤษ ครูส่วนใหญ่มักสอนการพูดโดยให้นักเรียนฝึกพูดแบบท่องจำ อย่างไรก็ตามกระแส โลกในปัจจุบัน ต้องการให้นักเรียนมีความสามารถในการพูดเพื่อสื่อสาร เพื่อการแสดงออกได้ อย่างเหมาะสมในบริบททางสังคม ภาษาและวัฒนธรรม แต่ทักษะการพูดเป็นทักษะ ที่ต้องอาศัย การฝึกฝนให้เกิดความชำนาญในการใช้ แต่ผู้เรียนมีโอกาสน้อยในการใช้ภาษาอังกฤษในห้องเรียน และ การติดต่อสื่อสารกับชาวต่างประเทศ ผู้เรียนจึงมีข้อจำกัดอย่างมากในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ

จากที่มาและความสำคัญ เพื่อตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการของผู้เรียน ครูผู้สอนได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Active Learning ร่วมกับ คลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center ภายใต้หัวข้อ *Asking for/Giving Directions* ในหน่วย *Places to Go* ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) และเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) แนวทางการพัฒนาประกอบด้วย

๑.การบูรณาการสื่อดิจิทัลจาก Obec Content Center เช่น วิดีโอ ตัวอย่างบทสนทนา และแบบฝึกหัดออนไลน์ เพื่อใช้เป็นสื่อกระตุ้นการเรียนรู้และแบบฝึกฝนเพิ่มเติม

๒.การออกแบบกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning Activities) เช่น

- Warm-up Game: เกมทายสถานที่เพื่อสร้างความสนใจ
- Pair Work: ฝึกถาม-ตอบเส้นทางระหว่างเพื่อน
- Map Game: เกมค้นหาเส้นทางจากแผนที่จำลอง

๓.การใช้กระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) เพื่อให้นักเรียนประเมินและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

๔.การใช้เทคโนโลยีเสริมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนเข้าศึกษาและทบทวนเนื้อหาผ่าน เว็บไซต์ Zip Quiz ได้ด้วยตนเอง ทั้งในและนอกเวลาเรียน

จากการดำเนินการตามแนวทางนี้ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการถามและบอกเส้นทางได้อย่างถูกต้องและมีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

๑. การสร้างการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง "การถามและบอกทิศทาง เป็นบริบทที่ใกล้ตัวและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตนักเรียนทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การนำเนื้อหาเกี่ยวกับการถามและบอกทิศทางมาเป็นจัดการในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ จะช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์และประโยคเข้ากับประสบการณ์ตรง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและนำไปใช้ได้ทันที

๒. การส่งเสริมการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) นวัตกรรมนี้ได้รับการออกแบบโดยยึดหลัก กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเก

การสนทนา หรือการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

๓. การเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้ เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดแรงจูงใจ นวัตกรรมจาก "คลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center เรื่อง Asking for/Giving Directions " ได้บูรณาการเกมและกิจกรรมที่ออกแบบมาอย่างสนุกสนานและท้าทายเข้ากับการเรียนรู้ ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนเต็มไปด้วยความคึกคักความตื่นเต้น และความกระตือรือร้น ซึ่งจะนำไปสู่ทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning** ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยบูรณาการการใช้ **คลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center** ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

๒.๒ เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการ **ถามและบอกเส้นทาง (Asking for/Giving Directions)** ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม และสื่อสารได้อย่างมั่นใจ

๒.๓. เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมและเกม

๒.๒ เป้าหมาย

เป้าหมายด้านปริมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนนพคุณประชาสรรค์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป

เป้าหมายเชิงคุณภาพ นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าแสดงออกในการสื่อสารภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริงและมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม

ค้นหาสื่อจากคลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center เรื่อง Asking for/Giving Directions เพื่อนำมาประกอบกับการออกแบบการเรียนการสอนแบบเชิงรุก ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ CLT แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เรื่อง *Asking for / Giving Directions* ได้รับการออกแบบโดยยึดหลัก

๑.ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered Approach)

๒.การเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง (Learning by Doing)

๓.การบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านระบบ Obec Content Center เพื่อเสริมสื่อและกิจกรรมให้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน

องค์ประกอบของนวัตกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย:

๑.หน่วยการเรียนรู้ “Places to go”

๒.กิจกรรมบทเรียน “Asking for / Giving Directions”

๓.ชุดสื่อดิจิทัลจาก Obec Content Center เช่น วิดีโอ บทสนทนา ใบงานออนไลน์ และแผนที่จำลอง

๔.เทคนิคการสอนภาษาแบบ Communicative Language Teaching (CLT) ผสมผสานกับ Active Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในบริบทจริง

๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

๑. ขั้นเตรียมการ (Plan)

๑. ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตรแกนกลาง พ.ศ. ๒๕๕๑ (ปรับปรุง ๒๕๖๐)
๒. สำรวจสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียนในการสื่อสารภาษาอังกฤษ
๓. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา และกิจกรรมที่เน้นการพูดและการฟังเพื่อการสื่อสาร
๔. คัดเลือกสื่อที่เหมาะสมจากคลังสื่อ Obec Content Center เช่น วิดีโอเรื่องการบอกทาง ภาพแผนที่ และแบบออนไลน์
๕. จัดทำเครื่องมือวัด เช่น แบบประเมินการพูด Rubrics แบบสังเกตพฤติกรรม

๒. ขั้นดำเนินการ (Do)

ดำเนินการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนตามแนวทาง Active Learning และ CLT

- ๑.ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน: ใช้เกม “Guess the Place” จากสื่อ Obec Content Center เพื่อกระตุ้นความสนใจ
 - ๒.ขั้นให้ความรู้: ครูสอนคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และประโยชน์การบอกทาง พร้อมตัวอย่างจากคลิปวิดีโอ
 - ๓.ขั้นฝึกใช้ภาษา: นักเรียนฝึกพูดเป็นคู่ (Pair Work) และฝึกถาม-ตอบโดยใช้แผนที่จำลองที่กำหนดให้
 - ๔.ขั้นการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง: นักเรียนสวมบทบาท Tourist & Local ฝึกสื่อสารในสถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนฝึกใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง
 - ๕.ขั้นสรุป: นักเรียนนำเสนอผลงาน โดยการเขียนบรรยายเส้นทางจากบ้านมาโรงเรียน และสะท้อนการเรียนรู้ของตนเอง (Reflection) ผ่านทางPadlet
- ๓.ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)
๑. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
 ๒. ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการพูด เช่น ความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว ความมั่นใจ
 ๓. ประเมินการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
 ๔. รวบรวมความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับการใช้คลังสื่อดิจิทัล เช่น นักเรียนมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษอย่างไร

๔.ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

๑. สรุปผลการดำเนินงาน วิเคราะห์จุดเด่นและจุดที่ควรปรับปรุง
๒. นำผลสะท้อนกลับมาพัฒนาชุดกิจกรรมให้สมบูรณ์และใช้ซ้ำได้ในปีการศึกษาต่อ

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานพบว่า

- ๓.๓.๑ กิจกรรมมีความเหมาะสมกับระดับผู้เรียนและเวลาเรียน ๑ ชั่วโมง
- ๓.๓.๒ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกขั้นตอนมากกว่า ๘๐%
- ๓.๓.๓ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
- ๓.๓.๔ สื่อจาก Obec Content Center มีความน่าสนใจ ใช้งานง่าย และสามารถเสริมทักษะการฟังและพูดได้จริง

๓.๔ การใช้ทรัพยากร

- ๓.๔.๑ ทรัพยากรเทคโนโลยี: คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน อินเทอร์เน็ต และระบบ Obec Content Center
- ๓.๔.๒ ทรัพยากรบุคคล: ครูผู้สอน และนักเรียน
- ๓.๔.๓ ทรัพยากรสื่อการเรียนรู้: ใบงาน สื่อบัตรคำศัพท์ออนไลน์ แผนที่จำลอง และวิดีโอฝึกตัวอย่าง
- ๓.๔.๔ การบริหารเวลา: จัดกิจกรรม ๒ คาบเรียนต่อเนื่องหา เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกและสะท้อนผล

๔.ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

- ๔.๑.๑ นักเรียนสามารถพูดถาม-ตอบเส้นทางเป็นภาษาอังกฤษได้ถูกต้องและคล่องแคล่วมากขึ้น
- ๔.๑.๒ ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และสามารถสื่อสารในสถานการณ์จำลองได้จริง
- ๔.๑.๓ ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสืบค้นและฝึกฝนภาษาอังกฤษด้วยตนเองได้

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

- ๔.๒.๑ คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้น ร้อยละ ๘๐
- ๔.๒.๒ นักเรียน ร้อยละ ๘๐ ผ่านเกณฑ์ การประเมินสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ
- ๔.๒.๓ นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับ “มากที่สุด”
- ๔.๒.๔ ครูผู้สอนสามารถนำผลสะท้อนกลับมาปรับปรุงกิจกรรมให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๔.๓.๑ ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเชิงสื่อสารในชีวิตประจำวัน
- ๔.๓.๒ ครูมีแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สามารถขยายผลในหน่วยการเรียนรู้อื่นได้
- ๔.๓.๓ โรงเรียนได้รับประโยชน์ในการใช้คลังสื่อ Obec Content Center เป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล
- ๔.๓.๔ เป็นต้นแบบแนวทาง “Active Learning + Digital Literacy” ที่สอดคล้องกับนโยบายของ สพฐ.

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ๕.๑ การสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน ที่ส่งเสริมให้ครูพัฒนานวัตกรรมและใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
- ๕.๒ ความร่วมมือของผู้เรียน ที่เปิดใจเรียนรู้ กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม
- ๕.๓ การเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม จากคลังสื่อ Obec Content Center ที่ตรงตามเนื้อหาและระดับความสามารถของผู้เรียน
- ๕.๔ การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับ Active Learning และ CLT ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในบริบทจริง
- ๕.๕ การสะท้อนผลและพัฒนาต่อเนื่องของครูผู้สอน ที่นำผลประเมินมาปรับปรุงกิจกรรมให้ดียิ่งขึ้น

๖. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป

๖.๑ บทเรียนที่ได้รับ

ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ได้รับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการถามและบอกทิศทาง (Asking for/Giving Directions) อย่างเห็นได้ชัด โดยมีผลการประเมินทักษะอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อจาก Obec Content Center มีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์และรูปแบบประโยคเกี่ยวกับการถามและบอกทิศทาง (Asking for/Giving Directions) กับก่อนและหลังการใช้

สื่อพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังการใช้สื่อ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ บ่งชี้ว่านักเรียนสามารถเรียนรู้ จดจำ และนำคำศัพท์กับประโยคไปใช้ได้ถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้น

นอกเหนือจากพัฒนาการด้านทักษะและผลสัมฤทธิ์แล้ว ตัวสื่อ ใบงาน และสื่อวีดิโอส่งผลเชิงบวกต่อทัศนคติและแรงจูงใจของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม นักเรียนมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการจัดการเรียนการสอนระดับดี ซึ่งสะท้อนว่ากิจกรรมและเกมที่ออกแบบมาภายใต้แนวคิด CLT นั้น ได้สร้างความสนุกสนาน น่าสนใจ และกระตุ้นความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนเป็นอย่างดี ทำให้การเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่ออีกต่อไป แต่เป็นประสบการณ์ที่สร้างสรรค์และมีความหมาย ผู้เรียนจึงเกิดทัศนคติเชิงบวก และมีแรงจูงใจในการฝึกฝนและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญสู่การเรียนรู้ภาษาอย่างยั่งยืน

๖.๒ การปรับปรุงคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

๖.๒.๑ พัฒนาสื่อและกิจกรรมให้หลากหลายมากขึ้น จากผลการดำเนินงาน พบว่านักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น แต่ยังต้องการขยายรูปแบบของสื่อ เช่น เกมภาษาอังกฤษจำลองสถานการณ์ (Simulation Game) คลิปวีดิโอพูดโต้ตอบ และแบบฝึกฝนออนไลน์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ซ้ำและฝึกใช้ภาษาในบริบทจริงได้ทุกที่ทุกเวลา

๖.๒.๒ ขยายผลการจัดการเรียนรู้สู่หน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น “At the Market”, “Daily Routine”, “Travel Plan” โดยใช้แนวทาง Active Learning ร่วมกับคลังสื่อดิจิทัล เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเชิงสื่อสารอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

๖.๓ ข้อควรพึงระวัง

๖.๓.๑ การเข้าถึงเทคโนโลยีของผู้เรียนไม่เท่ากันนักเรียนบางส่วนอาจขาดอุปกรณ์หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เสถียร ทำให้ไม่สามารถเข้าถึง Obec Content Center ได้ครบถ้วน ครูควรเตรียมสื่อสำรองแบบออฟไลน์หรือจัดกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียนเพื่อให้ทุกคนได้เรียนรู้เท่าเทียม

๖.๓.๒ การคัดเลือกสื่อจากคลัง Obec Content Center ควรมีความเหมาะสมกับระดับชั้น สื่อบางรายการอาจซับซ้อนเกินไปสำหรับนักเรียน ม.๔ ดังนั้น ครูควรตรวจสอบและคัดเลือกสื่อให้สอดคล้องกับระดับภาษา (CEFR ระดับ A๑-A๒) และเป้าหมายการเรียนรู้ของหน่วย

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

๗.๑.๑ เผยแพร่ให้กับคณะครู และบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียน

๗.๑.๒ เผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์โรงเรียนนพคุณประชาสรรค์

๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๒.๑ นักเรียนสอบผ่าน CEFR ระดับ A๑ และ A๒

๗.๒.๒ ครูผู้สอนทดสอบอยู่ในระดับ B๑

๘. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๖). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๖)*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ัญญารัตน์ พิทยโสภณ, และคณะ. (๒๕๖๔). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา*, ๑๐(๒), ๔๕-๕๘.

พรทิพย์ ศรีทอง. (๒๕๖๕). รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียน. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, ๗(๑), ๘๐-๙๒.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๔). คู่มือการใช้ระบบคลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center. กลุ่มเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้, สำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้การสอน.

ลงชื่อ  ผู้เสนอผลงาน
(นางสาวสาลิณี หอมสด)

ตำแหน่งครู

โรงเรียนคุณประชาสรรค์

ลงชื่อ  ผู้รับรองผลงาน
(นายอำนาจ สุขห่อ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนนพคุณประชาสรรค์

ภาคผนวก

ลิงค์สำหรับคลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center

๑. ลิงค์สำหรับไฟล์นำเสนอ https://www.canva.com/design/DAF-๒tlbFwO/RK๕EDyVGOeiiPK๓๓TO๗Ztg/edit?utm_content=DAF-๒tlbFwO&utm_campaign=designshare&utm_medium=link๒&utm_source=sharebutton

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชา ภาษาอังกฤษ

รหัสวิชา อ31101

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1.7 Where exactly

เวลา 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Asking for/ Giving direction

เวลา 1 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอน นางสาวสาลิณี หอมสุต

1. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ด1.1ม.4-6/4 จับใจความสำคัญ วิเคราะห์ความ สรุปความ ตีความ และ แสดงความคิดเห็นจากการฟังและอ่าน เรื่องที่เป็นสารคดี และบันเทิงคดี พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างประกอบ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ด1.1ม.4-6/3 อธิบายและเขียนประโยค และข้อความให้สัมพันธ์กับสื่อที่ ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ที่อ่าน รวมทั้งระบุและเขียน สื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน

ด1.2ม.4-6/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลบรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ เรื่อง/ประเด็น/ ข่าว/เหตุการณ์ที่ฟังและอ่านอย่างเหมาะสม

ด4.1ม.4-6/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม สถานศึกษา

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 ความรู้ (Knowledge)

2.1.1 นักเรียนรู้และเข้าใจสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ เรื่อง Giving direction ได้

2.2 ทักษะ/กระบวนการ (Process)

2.2.1 นักเรียนฟังบทสนทนาและตอบคำถามจากบทสนทนาที่ฟังได้อย่างถูกต้อง

2.2.2 นักเรียนอ่านบทสนทนาและจับคู่ประโยคคำถามและคำตอบได้อย่างถูกต้อง

2.2.3 นักเรียนแสดง**บทบาทสมมติ**เกี่ยวกับการถามทางและให้ข้อมูลเส้นทางได้อย่างถูกต้อง

2.2.4 นักเรียนเขียนบรรยายเกี่ยวกับเส้นทางและวิธีการเดินทางจากบ้านมาโรงเรียนได้เหมาะสม

2.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

2.3.1 ใฝ่เรียนรู้

2.3.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

☒ ความสามารถในการสื่อสาร

☒ ความสามารถในการคิด

☐ ความสามารถในการใช้การแก้ปัญหา

☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

4. สารสำคัญ / ความคิดรวบยอด

หน่วยการเรียนรู้นี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเรียนรู้ เรื่อง การสอบถามและบอกทิศทาง ในการฟังและการพูด สนทนาโต้ตอบ เกี่ยวกับการสอบถามและบอกทิศทาง นักเรียนจำเป็นต้องรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ ส่วนภาษาที่ใช้ในการขอและบอกทิศทาง เพื่อให้เข้าใจเรื่องที่ฟังและอ่าน แสดง(บทบาทสมมติ) บทสนทนาเกี่ยวกับการขอและบอกทิศทาง เขียนบรรยายเกี่ยวกับสถานที่ในแผนที่ของตนเอง

5. สารการเรียนรู้

5.1 คำศัพท์

ที่	คำศัพท์	ความหมาย	ที่	คำศัพท์	ความหมาย
1	Go straight on	ตรงไป	9	intersection	สี่แยก
2	Turn right	เลี้ยวขวา	10	T-junction	สามแยก
3	Turn left	เลี้ยวซ้าย	11	cross the crosswalk	การเดินข้ามถนนตรงทางม้าลาย
4	at the corner	ตรงมุมถนน	12	traffic light	ไฟจราจร
5	roundabout	วงเวียน	13	go past	เดินเลยไป / ผ่านไป
6	Keep going straight	ไปตรงต่อไปเรื่อย ๆ/เดิน/ขับตรงไปเรื่อย ๆ	14	Take the second left	เลี้ยวซ้ายที่สอง
7	On the left	อยู่ทางซ้าย	15	Take the second right	เลี้ยวขวาที่สอง
8	on the right	อยู่ทางขวา			

5.2 ไวยากรณ์

5.2.1 Excuse me, Where is the + place?

5.2.2 Excuse me, How can I get to the + place?

6. ชิ้นงาน / ภาระงาน

6.1 ใบงาน Direction Worksheet

6.2 ใบกิจกรรมที่ 1

6.3 ใบกิจกรรมที่ 2

6.4 ใบกิจกรรมที่ 3

7. กิจกรรมการเรียนรู้

ใช้กระบวนการเรียนรู้ Communicative Language Teaching (CLT) + Task-Based Learning (TBL)

7.1 ขั้น Warm up

1) ครูและนักเรียนกล่าวทักทายกัน ครูจัดกิจกรรมเกม kahoot เพื่อทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ โดยนักเรียนเข้าร่วมเกมผ่านโทรศัพท์มือถือและตอบคำถามจำนวน 10 ข้อ เพื่อกระตุ้นความสนใจ และให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นพร้อมเรียน

The image displays four screenshots of Kahoot! quizzes. Each quiz asks the user to 'Look at the picture and choose the correct place in town'. The options are color-coded: red for 'mall', blue for 'police station', yellow for 'train station', green for 'bus stop', and white for 'No answer'.

- 3-Quiz:** Shows a picture of a bus stop. The correct answer is 'bus stop' (green).
- 4-Quiz:** Shows a picture of a parking lot with several cars. The correct answer is 'parking lot' (yellow).
- 5-Quiz:** Shows a picture of a gym with people exercising. The correct answer is 'sports centre' (blue).
- 10-Quiz:** Shows a picture of a park with many people sitting on the grass. The correct answer is 'park' (blue).

Below the quizzes is a screenshot of the Kahoot! interface showing the quiz results. The quiz is titled 'Quiz: town locations'. The results table shows the following data:

Question	Type	Time	Score
1. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
2. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
3. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
4. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
5. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
6. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
7. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
8. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
9. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%
10. Look at the picture and choose the correct place in town.	Quiz	0:00	100%

2) ครูใช้คำถามชวนคิด Where do you usually go to your town? กับนักเรียน โดยให้นักเรียนแต่ละคนตอบถามโดยใช้โครงสร้างประโยค I usually go to + place (สถานที่ที่ตัวเองชอบไป) เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน

7.2 ขั้น Presentation

1) ให้นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับคำศัพท์ เรื่อง giving direction ผ่านสื่อ power point นักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียงคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์แต่ละคำพร้อมกัน



2) ครูนำเสนอประโยค Excuse me, Where is the + place? และ Excuse me, How can I get to the + place? อธิบายถึงโครงสร้างประโยค ซึ่งเป็นประโยคที่ใช้บ่อยในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะเมื่อเราต้องการขอทางหรือถามเส้นทาง ประโยค Excuse me, Where is the + place(ชื่อสถานที่ที่ต้องการไป)?

◆ มีความหมายว่าขอโทษนะค่ะ/ครับ ที่...อยู่ที่ไหน? และประโยค Excuse me, how can I get to the + place? (ชื่อสถานที่ที่ต้องการไป)

◆ มีความหมายว่า ขอโทษนะค่ะ/ครับ ฉันจะไป...ได้อย่างไร?



7.3 ขั้น Practice

1) นักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1 โดยนักเรียนจับคู่ประโยคคำถามและประโยคคำตอบ โดยครูทบทวนคำศัพท์สถานที่ต่างๆ ในแผนที่ นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 1 จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบกิจกรรม โดยนักเรียนช่วยกันพูดออกเสียงประโยคคำตอบ

2) ครูสร้างสถานการณ์จำลองโดยให้นักเรียนสวมบทบาทสมมุติ (Role-Play) เป็นนักท่องเที่ยวและคนในพื้นที่ ครูให้นักเรียนทำงานคู่โดยการให้นักเรียนดูแผนที่และให้นักเรียนอีกคนเป็นคนตอบคำถามการบอกทิศทาง นักเรียนแต่ละคู่เลือกสถานที่ไว้ 1 สถานที่เพื่อพูดสนทนา



3) ครูนำเสนอประโยคตัวอย่าง **Excuse me, How can I get to café shop?** และประโยคคำตอบคือ **Across the junction and keep going and cross the crosswalk then you will see the coffee shop on the left.** เพื่อเป็นตัวอย่างกับนักเรียน



4) เมื่อนักเรียนเตรียมบทสนทนาเสร็จแล้ว นักเรียนแต่ละคู่ออกมาแสดงบทบาทสมมติ (Role-Play) การถามและตอบบอกทิศทาง นักเรียนแต่ละคู่ออกมาแสดงบทบาทสมมติ (Role-Play) จนครบทุกคู่ โดยหลังจากที่เพื่อนแต่ละคู่สนทนาเสร็จครูสอบถามนักเรียนที่นั่งอยู่ว่านักเรียนแต่ละคู่เริ่มต้นจากสถานที่ใดและไปยังสถานที่ใด

7.4 ขั้น Production

1) ให้นักเรียนทำใบกิจกรรมที่2 โดยดูแผนที่และฟังเสียงจาก audio และทบทวนคำศัพท์สถานที่จากภาพแต่ละภาพ จากนั้นนักเรียนฟังเสียงบรรยายและเลือกตอบคำตอบที่ถูกต้อง

2) นักเรียนและครูช่วยกันเฉลยคำตอบ นักเรียนอ่านออกคำศัพท์และพูดคำตอบที่ถูกต้อง

3) ครูมอบหมายงานให้นักเรียนสร้างแผนที่เมืองของตนเอง แล้วแต่งประโยคเพื่อบรรยายเมืองของตนเองพร้อมเขียนบรรยายเส้นทางจากบ้านมาโรงเรียน

7.5 ขั้น Wrap up

1) นักเรียนช่วยกันสรุปคำศัพท์เรื่อง giving direction และสำนวนภาษาที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับทิศทาง

2. นักเรียนทำข้อสอบออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือเพื่อทบทวน ลิงค์ <https://quiz.zep.us/th/play/R5blaN>

8. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัด	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
1. เรียนรู้และเข้าใจ <u>สามารถบอก</u> <u>ความหมาย</u> ของคำศัพท์เรื่อง Giving direction ได้	- ทำใบงาน Direction Worksheet	- ตรวจใบงาน Direction Worksheet	- แบบประเมินการตรวจใบงาน Direction Worksheet	70% ขึ้นไป
2. นักเรียนฟังบทสนทนาและตอบคำถามจาก <u>บทสนทนาที่ฟังได้</u> อย่างถูกต้อง	- ตอบคำถามจากการฟังได้อย่างถูกต้อง	- ตรวจใบกิจกรรมที่1 ของนักเรียน	- แบบประเมินการตรวจใบกิจกรรมที่1	70% ขึ้นไป
3. นักเรียนแสดง <u>บทบาทสมมติ</u> เกี่ยวกับ การถามทางและให้ ข้อมูลเส้นทางได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินการแสดงบทบาทสนทนาเกี่ยวกับการขอ และบอกทิศทางได้อย่างถูกต้อง	- นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ	- แบบประเมินการแสดงบทสนทนา	ระดับคุณภาพ ดี
4. นักเรียนอ่านบทสนทนาและจับคู่ประโยคคำถามและคำตอบได้อย่างถูกต้อง	- ตอบคำถามจากการอ่าน	- ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 2 ของนักเรียน	- แบบประเมินการตรวจใบกิจกรรมที่ 2	70% ขึ้นไป
5. นักเรียนเขียนบรรยายเกี่ยวกับ เส้นทางและวิธีการเดินทางจากบ้านมาโรงเรียนได้เหมาะสม	- การเขียนประโยคเพื่อบรรยายสถานที่ของตนเองพร้อมการบอก ทิศทางจากบ้านมาโรงเรียน	- ตรวจสอบใบกิจกรรมที่ 3 ของนักเรียน	- แบบประเมินการเขียน	ระดับคุณภาพ ดี
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1.นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ 2.นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน	- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้านใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	- สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ ผ่าน
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	- ประเมินสมรรถนะสำคัญ	- สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เรียน	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญ	ระดับดี (2) ขึ้นไปตามเกณฑ์การประเมิน

9. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

9.1 เกมส์ *Kahoot* เรื่องสถานที่

9.2 ภาพแผนที่เมือง

9.3 Audio ประกอบจาก www.liveworksheet.com.

9.4 ข้อสอบ <https://quiz.zep.us/th/play/R5blaN>

9.5 สื่อการสอน Power point เรื่อง Giving direction

บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง giving direction

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

1. ผลการประเมินคะแนนหน่วยการเรียนรู้

ผ่าน จำนวน....10.....คน

ไม่ผ่าน จำนวน.....คน

ตัวชี้วัดที่ 1 ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) ในการจัดการเรียนรู้โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียนจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการต่างๆ ตลอดคาบด้วยวิธีการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) โดยเน้นกิจกรรม Active Learning มาช่วยในการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยครูกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร โดยใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยค นักเรียนทุกคนสามารถเข้าถึงเนื้อหาผ่านสื่อ PowerPoint, เกม Kahoot และใบกิจกรรมที่จัดให้ ทำให้นักเรียนเข้าใจคำศัพท์และประโยคที่ใช้ขอ/บอกทิศทางได้ชัดเจน การใช้สื่อหลากหลายช่วยลดความซับซ้อนของบทเรียนพบว่า

1.1 ผู้เรียนได้รับความรู้ (K)

นักเรียนสามารถระบุและใช้คำศัพท์ รวมทั้งเข้าใจความหมายที่เกี่ยวข้องกับการบอกทิศทางได้ถูกต้องครบถ้วน โดยมีผลการประเมินในระดับดีมาก ร้อยละ 100 ของผู้เรียนทั้งหมด

1.2 ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการ (P)

นักเรียนมีพัฒนาการด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ผ่านการปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำใบงาน การสวมบทบาทสมมติ และการเขียนบรรยายเส้นทาง ผลการประเมินสะท้อนว่านักเรียนทุกคนมีผลสัมฤทธิ์ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 100 ส่วนใหญ่ในระดับดีมาก

1.3 ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม (A)

นักเรียนมีคุณลักษณะเด่นชัดในด้านความใฝ่เรียนรู้และความมุ่งมั่นในการทำงาน โดยผลการประเมินพบว่าผู้เรียนทุกคนมีคุณภาพในระดับดี ร้อยละ 100

1.4 ผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ระดับ 3 ดี	จำนวน10..... คน	คิดเป็นร้อยละ 100
ระดับ 2 พอใช้	จำนวน-..... คน	คิดเป็นร้อยละ-....
ระดับ 1 ปรับปรุง	จำนวน-..... คน	คิดเป็นร้อยละ ...-.....

1.5 ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญ

ระดับ 3 ดีเยี่ยม	จำนวน....10..... คน	คิดเป็นร้อยละ ..100.....
ระดับ 2 ดี	จำนวน-..... คน	คิดเป็นร้อยละ-.....
ระดับ 1 พอใช้	จำนวน-..... คน	คิดเป็นร้อยละ-.....
ระดับ 0 ปรับปรุง	จำนวน-..... คน	คิดเป็นร้อยละ-.....

ตัวชี้วัดที่2 ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน มีการทบทวนความรู้ก่อนเรียน ครูกระตุ้นผู้เรียนโดยตอบคำถามจากการเล่นเกม Kahoot ขึ้น

เตรียมความพร้อม (Warm-up)นักเรียนได้เชื่อมโยงสถานที่ที่คุ้นเคยในชีวิตจริง เช่น บ้าน โรงเรียน หรือสถานที่ในเมืองของตน เข้ากับคำศัพท์และโครงสร้างประโยคใหม่ผ่านกิจกรรมถาม-ตอบ ครูใช้คำถามคำถามชวนคิด Where do you usually go to your town? กับนักเรียนแต่ละคน และนักเรียนแต่ละคนตอบถามโดยใช้โครงสร้างประโยค I usually go to + place (สถานที่ที่ตัวเองชอบไป) ได้

ตัวชี้วัดที่ 3 ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning)โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ โดยครูนำเสนอประโยค Excuse me, Where is the + place? และ Excuse me, How can I get to the + place? อธิบายถึงโครงสร้างประโยค ซึ่งเป็นประโยคที่ใช้บ่อยในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะเมื่อเราต้องการ ขอบทางหรือถามเส้นทาง ทำให้นักเรียนสามารถสร้างสนทนาและแสดงบทบาทสมมติในเรื่องของการถามเส้นทางได้อย่างเหมาะสม

ตัวชี้วัดที่ 4: ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน โดยนักเรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ครั้งนี้ โดยการใช้เกมส์ Kahoot และกิจกรรม Role-play โดยให้นักเรียนสวมบทบาทเป็นนักท่องเที่ยวและคนในพื้นที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกคนและทุกคนมีความกระตือรือร้น กล่าวพูดภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

ตัวชี้วัดที่ 5: ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน โดยได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้ครั้งนี้ นักเรียนมีพัฒนาการด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเฉพาะการใช้ประโยคขอ/บอกทิศทาง กิจกรรมพัฒนาทักษะการพูดจากกิจกรรมถาม-ตอบ Where do you usually go to your town?และการให้นักเรียนทำกิจกรรม Role play กิจกรรมพัฒนาทักษะการฟังจากการทำใบกิจกรรมที่2 โดยดูแผนที่และฟังเสียงจาก audio กิจกรรมพัฒนาทักษะการเขียนโดยเขียนบรรยายเส้นทางจากบ้านมาโรงเรียนกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านโดยการทำใบกิจกรรมที่1 จับคู่คำถามกับคำตอบ

ตัวชี้วัดที่ 6: ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) ในการจัดการเรียนรู้สะท้อนให้เห็นปัญหาของนักเรียนครูให้ Feedback ของนักเรียนจากการที่นักเรียนเขียนเส้นทางจากบ้านมาโรงเรียนและการสร้างแผนที่ของตนเอง ทำให้นักเรียนเข้าใจข้อผิดพลาดและเพื่อให้นักเรียนได้ทราบถึงข้อแก้ไข ข้อควรระวัง และตระหนักเพื่อนำข้อมูลสะท้อนกลับเหล่านี้ไปพัฒนาดตนเองในการปฏิบัติภาระงานในครั้งต่อไป

ตัวชี้วัดที่ 7: ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learning รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) ในการจัดการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสมดังนี้ นักเรียนได้รับแบบอย่างที่ดีจากครูในการปฏิบัติตน การใช้ภาษา ถ้อยคำที่อ่อนโยนแสดงถึงความมีเมตตา แสดงถึงความเข้าใจ ปราบปรามดี มีความรักและความเมตตาต่อศิษย์ อีกทั้งแบบอย่างการแสดงออกถึงวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ดีถูกต้องเหมาะสม นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลายและกิจกรรมเชิงรุก (Active learning) ที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง รวมทั้งการนำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อสร้างความมั่นใจกับนักเรียน นักเรียนได้รับคำชมเชย และได้รับกำลังใจจากเพื่อนและครูในการทำกิจกรรมต่างๆ ทำให้มีกำลังใจและมีความสุขกับการเรียน ห้องเรียนมีความเป็นระเบียบ แสงสว่างเพียงพอ และมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โต๊ะเก้าอี้ถูกจัดวางอย่างเหมาะสมสำหรับในการทำกิจกรรมกลุ่ม

ตัวชี้วัดที่ 8: ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน ร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสอนแบบ Communicative Language Teaching (CLT) การเรียนรู้แบบ Active Learningรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-based learning) ในการจัดการเรียนรู้โดยนักเรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเองดังนี้ นักเรียนทำงานเดี่ยวของตนเอง คือ การสร้างแผนที่และเขียนบรรยายเส้นทางจากบ้านมาโรงเรียน โดยนักเรียนเป็นคนกำหนดเส้นทาง ออกแบบการจัดวางสถานที่ และศึกษาค้นคว้าคำศัพท์เพิ่มเติมในการบรรยายเส้นทางจากบ้านมายังโรงเรียน

4. ปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้

4.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนบางกลุ่มมุงมั่นในการทำภาระงานให้สำเร็จเพียงอย่างเดียว ไม่รอบครอบ ระหว่างการทำภาระงานทำให้มาพบข้อผิดพลาดในช่วงเวลาที่ใกล้จะถึงกำหนดส่งชิ้นงาน

4.2 พบนักเรียนจำนวนหนึ่งไม่ตั้งใจฟังในขณะที่ครูทำการชี้แจงการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้เมื่อปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้นักเรียนมีความสับสนและไม่เข้าใจในช่วงแรก

4.3 ในการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มเพื่อสืบค้นข้อมูลและนำเสนอ บางกลุ่มใช้เวลานานในการหาคำตอบ

5. ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ปัญหา

5.1 ครูควรเพิ่มวิธีการตรวจสอบ และสังเกตนักเรียนให้ถี่ถ้วนก่อนที่จะดำเนินการชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

5.2 ครูควรสังเกตและตรวจสอบความสนใจของผู้เรียน ในขณะชี้แจงวัตถุประสงค์หรือวิธีการปฏิบัติกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและดำเนินการปฏิบัติได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

ภาคผนวก

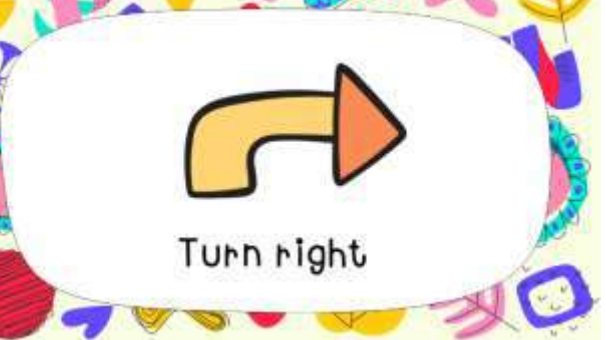
ภาคผนวก ก สื่อการเรียนรู้

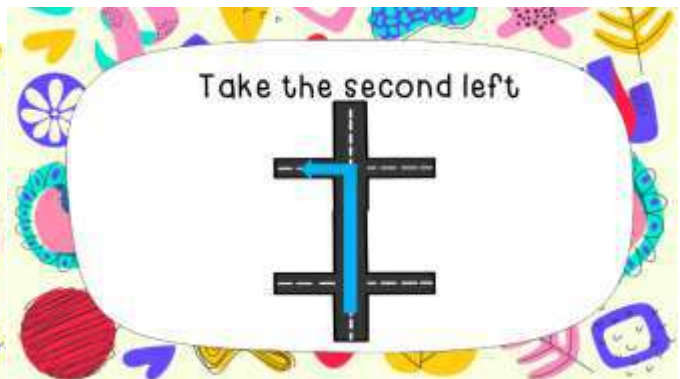
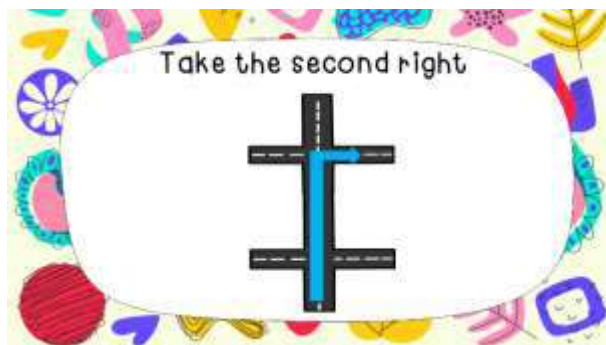
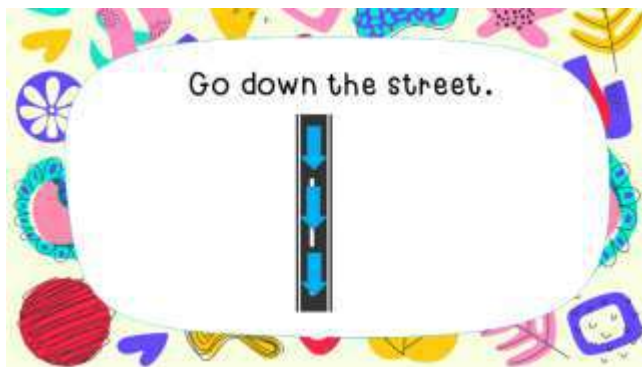
ภาคผนวก ข เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้

ภาคผนวก ค แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ภาคผนวก ง แบบประเมินสมรรถนะ

- สื่อการสอน





The school is on the right.



go past

Keep going straight.



Excuse me,
Can you tell me
Where is the hospital?



Asking for Directions
การถามทาง



Excuse me,
How can I get to the hotel?



you will see the school on the right.



Excuse me,
Where is the school?



Follow this street.



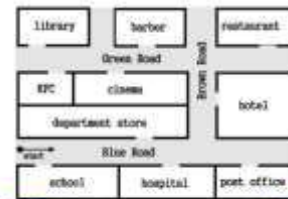
Would you draw me a map?



Exercise



From the school,
How do I get to the library?

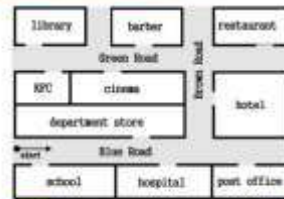


บทเรียนภาษาอังกฤษ สไลด์ที่ ๑๖

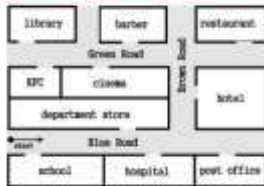
Go along **Blue Road**.



Where is the department store?

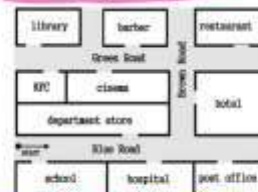


Where is the hospital?



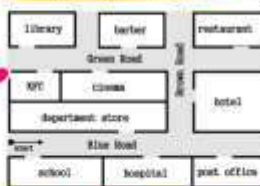
Go along Blue Road and turn left onto Brown Road
and then left onto Green Road. It is on your right.

Where is she going to?



Go along Blue Road and turn left onto Brown Road
and then right onto Green Road. It is on your left.

Where is he going to?



From the school,
How do I get to the department store?



หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Where exactly แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Asking for/ Giving direction

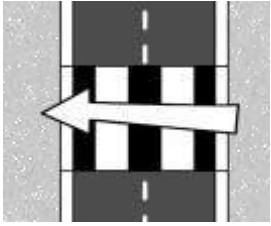
Name..... Class No.

ใบกิจกรรมเรื่อง Directions work sheet

Instructions: Match the words with pictures.

Intersection / At the corner / Cross the crosswalk / Keep going straight / Take the second right

Take the second left / Turn left / Turn right / go past / on the left

 1.	 2.	 3.	 4.	 5.
 6.	 7.	 8.	 9.	 10

Instructions: Translate each word into Thai.

11. Go straight on _____
12. Roundabout _____
13. T-junction _____
14. traffic light _____
15. on the left _____

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Where exactly แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Asking for/ Giving direction

Name..... Class No.

Giving Directions



Match the questions with the answers.
(Join with arrows)

Excuse me! Could you tell me the way to the hotel?

Excuse me! Is there a post office near here?

Hello! Could you help me? I need to go to the supermarket.

Hello! Good morning. Could you tell me how to get to the school?

Excuse me. Do you know where the stadium is?

Excuse me. Could you tell me where the closest bank is?

Of course. Go straight ahead and take the second turning on the left. It is on your right, opposite the church.

Sure! Take the first turning on the left into Hill Street. You'll find it on your right, opposite the bus station.

Of course! Take the first turning on the right, go past the cinema and the pharmacy and cross River Street. You'll see it on your left, opposite the café.

Yes, of course. Go straight ahead and cross Hill Street. Continue straight ahead and you'll see it on your right, opposite the hospital.

Yes. Go along Central Avenue and take the second turning on the right. It's on your left, next to the theatre.

Certainly! Go straight ahead and take the first turning on the right. Go past the park and take the first turning on the left. It's on your left, next to the park.

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Where exactly แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Asking for/ Giving direction

Name..... Class No.

Name: Class: No:

Giving Direction

Look at the map and listen the direction then find where he is.



a hospital

a church

a museum

a post office



a cafe

a bank

a city hall

a school



a library

a pet shop

a post office

a swimming pool



4.



a gas station

a garage

a butcher shop

a cafe



5.



a cinema

a library

a police station

a bus station



6.



a shopping mall

a bus station

a stadium

a cinema

การประเมินการตอบคำถามจากใบกิจกรรมรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัส ๓๓๑๐๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ หน่วยการเรียนรู้ที่ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑.๗ Where exactly เรื่อง Asking for/ Giving direction

เลขที่	คะแนน ชื่อ-สกุล	คะแนน	ร้อยละ	ผลการประเมิน
		15		
1.	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม	15	100	ผ่าน
2.	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว	15	100	ผ่าน
3.	นางสาวณิชาธาร บัวแก้ว	15	100	ผ่าน
4.	นางสาวอารยา บัวทอง	15	100	ผ่าน
5.	นายชินกฤต ทรัพย์สิน	15	100	ผ่าน
6.	นายณัฐนันท์ รอดทอง	15	100	ผ่าน
7.	นายเปรมชัย จันทร์ทอง	15	100	ผ่าน
8.	นายศักดิ์ธัช นวลแก้ว	15	100	ผ่าน
9.	นางสาวกัณฑ์พัชรพร ศิริบุญ	15	100	ผ่าน
10.	นายณัฐนัย รอดคง	14	93	ผ่าน

แบบสรุปการประเมินใบงานเรื่อง Asking for/ Giving direction

แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Asking for/ Giving direction

เลขที่	คะแนน ชื่อ-สกุล	ใบกิจกรรมที่ 1	ใบกิจกรรมที่ 2	รวม คะแนน	ร้อยละ	ผลการประเมิน
		6	6	12		
1.	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม					
2.	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว					
3.	นางสาวณิชาธาร บัวแก้ว					
4.	นางสาวอารยา บัวทอง					
5.	นายชินกฤต ทรัพย์สิน					
6.	นายณัฐนันท์ รอดทอง					
7.	นายเปรมชัย จันทร์ทอง					
8.	นายศักดิ์ธัช นวลแก้ว					
9.	นางสาวกัณฑ์พัชรพร ศิริบุญ					
10.	นายณัฐนัย รอดคง					

แบบประเมินการเขียน
แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Asking for/ Giving direction

ที่	ชื่อ - นามสกุล	การใช้ภาษา	เนื้อหา	องค์ประกอบของงานเขียน	คะแนนรวม	หมายเหตุ
		8	8	4	20	
1.	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม					
2.	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว					
3.	นางสาวณิชาธาร บัวแก้ว					
4.	นางสาวอารยา บัวทอง					
5.	นายชินกฤต ทรัพย์สิน					
6.	นายณัฐนันท์ รอดทอง					
7.	นายเปรมชัย จันทร์ทอง					
8.	นายศักดิ์ธัช นวลแก้ว					
9.	นางสาวกัณฑ์พัชรพร ศิริบุญ					
10.	นายณัฐนัย รอดคง					

เกณฑ์ประเมินการเขียน

ระดับคะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
การใช้ภาษา	การสะกดคำศัพท์ถูกต้อง การเลือกใช้คำตรงกับเนื้อหา ประโยคถูกต้อง มีเครื่องหมายวรรคตอนที่ต้องการ	การสะกดคำศัพท์ผิดเล็กน้อย พอเดาความหมายได้ เขียนรูปประโยคผิดหลัก ไวยากรณ์เล็กน้อย เครื่องหมายวรรคตอนผิดเล็กน้อย	สะกดคำผิดมาก แต่พอเดาความหมายได้รูปประโยคผิดพลาตมาก เครื่องหมายวรรคตอนไม่ครบหรือไม่ถูกต้อง	สะกดคำผิดมาก เขียนรูปประโยคไม่ถูกต้อง ไม่มีเครื่องหมายวรรคตอน	2	8
เนื้อหา	มีรายละเอียดเนื้อหาตรงกับลักษณะที่กำหนดมากที่สุด	มีรายละเอียดของเนื้อหาแต่ยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด	มีรายละเอียดของเนื้อหาบางส่วน	มีรายละเอียดของเนื้อหาบางส่วน	2	8
องค์ประกอบของงานเขียน	องค์ประกอบของงานเขียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องและน่าสนใจมาก	องค์ประกอบของงานเขียน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง น่าสนใจ	องค์ประกอบของงานเขียน น่าสนใจ แต่ขาดความต่อเนื่อง	องค์ประกอบของงานเขียน ไม่น่าสนใจ	1	4
รวม					5	20

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16-20 คะแนน	ดีมาก
13-15 คะแนน	ดี
10-12 คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 10 คะแนน	ปรับปรุง

แบบประเมินการทำใบกิจกรรมการฟังและการอ่านรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัส อ๓๑๑๑๑ ชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๔ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ หน่วยการเรียนรู้ที่ หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑.๗ Where
exactly เรื่อง Asking for/ Giving direction

ที่	ชื่อ - นามสกุล	การออกเสียง	โครงสร้างไวยากรณ์	ความคล่องแคล่ว	คะแนนรวม	หมายเหตุ
		8	8	4	20	
1.	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม					
2.	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว					
3.	นางสาวณิชาธาร บัวแก้ว					
4.	นางสาวอารยา บัวทอง					
5.	นายชินกฤต ทรัพย์สิน					
6.	นายณัฐนันท์ รอดทอง					
7.	นายเปรมชัย จันทร์ทอง					
8.	นายศกดิษฐ์ นวลแก้ว					
9.	นางสาวกนต์พัชรพร ศิริบุญ					
10.	นายณัฐนัย รอดคง					

สิ่งที่ต้องการวัด	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก ความสำคัญ	คะแนน รวม
	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
1.การออกเสียง	ออกเสียง คำศัพท์ และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออกเสียง ออก เสียงเน้น หนักในคำ/ ประโยคอย่างสมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียงมี เสียง เน้นหนักใน คำ/ ประโยคเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียง เน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยค ผิด หลักการออก เสียง ทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
2. โครงสร้าง ไวยากรณ์ (Grammatical structure)	มีข้อผิดพลาดในการ ใช้ไวยากรณ์เพียง เล็กน้อย แต่มีได้ทำ ให้ความหมายของ ประโยคเปลี่ยนไป	ใช้ไวยากรณ์ผิดพลาดอยู่ บ้าง แต่ผู้ฟังก็สามารถฟัง เข้าใจได้	สามารถใช้ไวยากรณ์ใน วงจำกัด สามารถ สนทนาได้โดยการใช้ ประโยคง่าย ๆ สั้น ๆ	มีข้อผิดพลาดในการใช้ ไวยากรณ์อยู่มาก แม้แต่ ในประโยคสนทนาง่าย ๆ	2	8
3. ความ คล่องแคล่ว (Fluency)	สามารถพูดได้ คล่องแคล่ว แต่ยังไม่เป็น ธรรมชาติ	สามารถพูดต่อเนื่องได้ พอใช้ แต่ยังมีการหยุด เว้นช่วงบ้างเล็กน้อย	มีการหยุดเว้นช่วงใน การพูดบ้าง แต่ผู้ฟัง สามารถเข้าใจสิ่งที่พูดได้	มีการหยุดเว้นช่วงใน การพูดบ่อยมาก แม้แต่ ในประโยคสนทนาสั้น ๆ	1	4

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16-20 คะแนน	ดีมาก
13-15 คะแนน	ดี
10-12 คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 10 คะแนน	ปรับปรุง

แบบการประเมินแสดงบทสนทนา/บทบาทสมมติรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัส อ
๓๑๑๐๑ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๔ หน่วยการเรียนรู้ที่ หน่วยการ
เรียนรู้ที่ ๑.๗ Where exactly
เรื่อง Asking for/ Giving direction

ที่	ชื่อ - นามสกุล	การมีส่วนร่วมในการเตรียมตัว/นำเสนอ	การแสดงบทบาท	ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ ความรู้	คะแนนรวม
		8	8	4	20
1.	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม				
2.	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว				
3.	นางสาวนิชาธาร บัวแก้ว				
4.	นางสาวอารยา บัวทอง				
5.	นายชินกฤต ทรัพย์สิน				
6.	นายณัฐนันท์ รอดทอง				
7.	นายเปรมชัย จันทร์ทอง				
8.	นายศักดิรัช นวลแก้ว				
9.	นางสาวกัณฑ์พัชรพร ศิริบุญ				
10.	นายณัฐนัย รอดคง				

เกณฑ์การประเมินการแสดงบทสนทนา/บทบาทสมมติ

สิ่งที่ต้องการวัด	ระดับคุณภาพ/ระดับคะแนน				น้ำหนัก ความสำคัญ	คะแนน รวม
	ดีมาก (4)	ดี (3)	ปานกลาง (2)	พอใช้ (1)		
1. การมีส่วนร่วมในการเตรียมตัวและการนำเสนอ	เต็มใจและสนใจในการทำงานกลุ่มและในการนำเสนอตลอดเวลา	เต็มใจและสนใจในการทำงานกลุ่มและในการนำเสนอเป็นส่วนใหญ่	เต็มใจและสนใจในการทำงานกลุ่มและในการนำเสนอเป็นบางเวลา	เต็มใจและสนใจในการทำงานกลุ่มและในการนำเสนอเล็กน้อย	2	8
2. การแสดงบทบาท	สื่อสารความรู้สึก สถานการณ์ และแรงจูงใจของตัวละครได้อย่างน่าเชื่อถือ	สื่อสารความรู้สึก สถานการณ์ และแรงจูงใจของตัวละครได้ดี	สื่อสารความรู้สึก สถานการณ์ และแรงจูงใจของตัวละครได้พอใช้	สื่อสารความรู้สึก สถานการณ์ และแรงจูงใจของตัวละครได้น้อย	2	8
3. ความถูกต้องของเนื้อหาสาระ ความรู้	เนื้อหาสาระถูกต้องครบถ้วน	เนื้อหาสาระถูกต้องเป็นส่วนมาก	เนื้อหาสาระถูกต้องพอใช้	เนื้อหาสาระถูกต้องเป็นส่วนน้อย	1	4

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
16-20 คะแนน	ดีมาก
13-15 คะแนน	ดี
10-12 คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 10 คะแนน	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

เลขที่	ประเด็น ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน		เฉลี่ย	ระดับ คุณภาพ	ผลการประเมิน	
		ใฝ่เรียนรู้	มุ่งมั่นใน การทำงาน			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม						
2	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว						
3	นางสาวณิชชาธาร บัวแก้ว						
4	นางสาวอารยา บัวทอง						
5	นายชินกฤต ทรัพย์สิน						
6	นายณัฐนันท์ รอดทอง						
7	นายเปรมชัย จันทร์ทอง						
8	นายศักดิ์รัช นวลแก้ว						
9	นางสาวกัณฑ์พรพร ศิริบุญ						
10	นายณัฐนัย รอดคง						

เกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สรุปเกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี

ค่าเฉลี่ย 2.34 – 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี

2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.67 – 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้

(ผ่าน)

1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.66 ได้ระดับคุณภาพ

ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ใฝ่เรียนรู้	เข้าเรียนตรงเวลาตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ	เข้าเรียนตรงเวลาตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้บางครั้ง	ไม่ตั้งใจเรียนไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน	ตั้งใจรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จมีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้นภายในระยะเวลาที่กำหนด	ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จมีการปรับปรุงและพัฒนาการทำงานให้ดีขึ้น	ไม่ตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

สรุปผลการประเมินรายบุคคล
แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Asking for/ Giving direction

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญ ความสามารถในการสื่อสาร	ผลการประเมินสมรรถนะสำคัญ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
1.	นางสาวกวิณทิพย์ นาคเปรม		
2.	นางสาวฐรินดา พรหมทองแก้ว		
3.	นางสาวณิชาธาร บัวแก้ว		
4.	นางสาวอารยา บัวทอง		
5.	นายชินกฤต ทรัพย์สิน		
6.	นายณัฐนันท์ รอดทอง		
7.	นายเปรมชัย จันทร์ทอง		
8.	นายศักดิ์ธัช นวลแก้ว		
9.	นางสาวกัณฑ์พัชรพร ศิริบุญ		
10.	นายณัฐนัย รอดคง		

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความสามารถในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจจ่าต่อรองเพื่อจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน				
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	5.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย				
	5.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี				
	5.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	5.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์				
	5.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี				
	สรุปผลการประเมิน				

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

ดีมาก	- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ	ให้ 3 คะแนน
ดี	- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง	ให้ 2 คะแนน
พอใช้	- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง	ให้ 1 คะแนน
ต้องปรับปรุง	- ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรม	ให้ 0 คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
13-15 คะแนน	ดีมาก
9-12 คะแนน	ดี
1-8 คะแนน	พอใช้
0 คะแนน	ปรับปรุง

คลังสื่อดิจิทัล Obec Content Center เรื่อง Asking for/Giving Direction





Giving directions



Giving directions



Giving directions



Giving directions

44/45



Giving directions

TOP STORY

There is a boy who has just moved to the city and is unfamiliar with the school's location with it. However, there is a close friend named Simon, who can help him find directions to different places around town.



Look at the map
and
fill in the blanks.



Turn left near beside
on the corner street bloc



1. Dave: Where's the bank?
Susan: _____ and turn left.
2. Dave: Where's the library?
Susan: Go straight and _____ right.
3. Dave: Where's the department store?
Susan: It's _____ the school and supermarket.
4. Dave: Where's the city center?
Susan: It's _____ the school.

go straight turn right turn left near beside
across from on the corner between street bloc



1. Dave: Where's the bank?
Susan: _____ and turn left.
2. Dave: Where's the library?
Susan: Go straight and _____.
3. Dave: Where's the department store?
Susan: It's _____ the school and supermarket.
4. Dave: Where's the city center?
Susan: It's _____ the school.

PLEASE HELP FIND THESE PEOPLE



Chidy, 3 years old
Last location: Playground



Mia, 60 years old
Last location: Hospital

PLEASE HELP FIND THESE PEOPLE



Jenny, 20 years old
Teacher
Last location: School



Frank, 33 years old
Engineer
Last location: Factory

You must go straight to the cinema for 100m. Then go straight 100m across and you turn right at the museum corner. go straight into a restaurant and turn left then. You will see the location on your right. Where is Chidy?

?

You must start at the hospital and go straight 100m. go straight, you will see the library on your right hand. you must turn left into a road and turn left again. you go straight and turn right and go straight across when you see the police station. Chidy. You will see the location on your right. Where is Mia?

?

Start at the cinema. you must turn left. you will see the location on your right hand. then go straight 100m. go straight and turn left into a road and turn left again. you go straight and turn right and go straight across when you see the police station. Jenny. You will see the location on your right. Where is Jenny?

?

Start at the cinema. go straight 100m. turn right at the corner. then go straight and turn left into a road and turn left again. you go straight and turn right and go straight across when you see the police station. Frank. You will see the location on your right. Where is Frank?

?

You must go straight to the cinema for 100m. Then go straight 100m across and you turn right at the museum corner. go straight into a restaurant and turn left then. You will see the location on your right. Where is Chidy?

?

Cinema

You must start at the hospital and go straight 100m. go straight, you will see the library on your right hand. you must turn left into a road and turn left again. you go straight and turn right and go straight across when you see the police station. Chidy. You will see the location on your right. Where is Mia?

?

Market

Start at the cinema. you must turn left. you will see the location on your right hand. then go straight 100m. go straight and turn left into a road and turn left again. you go straight and turn right and go straight across when you see the police station. Jenny. You will see the location on your right. Where is Jenny?

?

Pet Shop

Start at the cinema. go straight 100m. turn right at the corner. then go straight and turn left into a road and turn left again. you go straight and turn right and go straight across when you see the police station. Frank. You will see the location on your right. Where is Frank?

?

Football ground

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน



การเผยแพร่นวัตกรรม

ผ่านทางเพจโรงเรียนนพคุณประชาสรรค์