



กิจกรรม 1 ครูดี 1 นวัตกรรม

จัดการเรียนรู้แบบ ACTIVE LEARNING วิชาภาษาไทย

การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR -TA
เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาไทย



นางสาวอภาพร สุขจันทร์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ
วิชาเอก ภาษาไทย

โรงเรียนบ้านหาดใน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำเพื่อสร้างแนวทางวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) กิจกรรม 1 ครูดี 1 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ ACTIVE LEARNING กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียนบ้านหาดในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทุกระดับชั้น โรงเรียนบ้านหาดใน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาชุมพร เขต 1 ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญของความสำเร็จในกระบวนการจัดการเรียนการสอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแนวทางนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่เป็นประโยชน์ต่อสถานศึกษาอื่น ๆ ที่มีบริบทคล้ายคลึงกัน และสามารถนำไปปรับใช้หรือขยายผลเพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในวงกว้างต่อไป

บุคลากรทางการศึกษาผู้ปกครองและทุกภาคส่วนที่มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนและสนับสนุนการดำเนินงาน ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) นี้เป็นแบบอย่างในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและสถานศึกษาต่อไป

อาภาพร สุขจันทร์
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	3
เป้าหมายในการดำเนินงาน	3
กระบวนการดำเนินงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน	4
ผลการดำเนินงาน	6
ปัจจัยความสำเร็จ	7
การเผยแพร่และรางวัลที่ได้รับ	8
ภาคผนวก	9

แบบเสนอผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา สู่องค์กรแห่งนวัตกรรม
 ในงานเสวนาวิชาการ “พลิกโฉม CPA” ประจำปี 2568
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1

ชื่อผลงาน	การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR -TA เพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน จับใจความภาษาไทย
ผู้เสนอผลงาน	นางสาวอาภาพร สุขจันทร์
ตำแหน่ง	ครูชำนาญการ
สถานศึกษา	โรงเรียนบ้านหาดใน
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพรเขต 1

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาเป็นเครื่องมือการติดต่อสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจระหว่างกันใช้ในการเรียนรู้และเป็นวัฒนธรรมของชาติ ภาษาจึงเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ โดยภาษานั้นมีความเกี่ยวข้องกับความคิดของมนุษย์มากเพราะภาษาเป็นสื่อของการแสดงออกทางความนึกคิด ความรู้สึกและข้อมูลต่าง ๆ ดังนั้นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจะต้องเกิดจากการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม การสอนวิชาภาษาไทยมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาโดยตรง ผู้สอนต้องมีการจัดการเรียนการสอนที่สามารถทำให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดสาระการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยออกเป็น 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟังดูและพูด หลักการใช้ภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรม ซึ่งสาระที่ได้กำหนดมานี้ผู้สอนจะต้องนำบูรณาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาศักยภาพของการใช้ภาษาไทยให้กับผู้เรียน ให้เกิดองค์ความรู้ มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสื่อความได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในบริบทของการสอนความซับซ้อนในการออกแบบเกม การสร้างเกมคำศัพท์ที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่อ่านนั้นต้องใช้เวลาและความคิดสร้างสรรค์สูง หากเกมที่ออกแบบมาไม่น่าสนใจ ผู้เรียนก็อาจขาดแรงจูงใจในการเข้าร่วม การเลือกคำศัพท์ที่จะใช้ในเกมอาจเป็นเรื่องยาก ครูต้องพิจารณาว่าคำศัพท์ใดที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน และมีความสำคัญต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาจริงๆ การจัดการสื่อการสอน การเตรียมอุปกรณ์สำหรับเกมคำศัพท์และเอกสารสำหรับการอ่าน อาจต้องใช้ทรัพยากรมาก หากครูมีข้อจำกัดด้านงบประมาณหรือเวลาในการเตรียมการ อาจส่งผลต่อคุณภาพของกิจกรรมได้ การจัดการเวลาในห้องเรียนให้เหมาะสมระหว่างการเล่นเกม การอ่าน และการอภิปรายเป็นเรื่องท้าทาย หากใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป ก็อาจทำให้เวลาในการอ่านและทำกิจกรรมลดลง ในด้านการมีส่วนร่วมที่ไม่เท่าเทียม ผู้เรียนบางคนอาจจะกระตือรือร้นในการเล่นเกมน่าสนใจ แต่บางคนอาจไม่ชอบการแข่งขันหรือขาดความมั่นใจในการตอบคำถาม ซึ่งอาจทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการเรียนรู้ การประเมินผลทักษะการอ่าน

จับใจความจากการเรียนรู้แบบนี้ อาจทำได้ยากกว่าการทำแบบฝึกหัดแบบเดิมๆ ครูต้องมีแนวทางที่ชัดเจนในการประเมินผลทั้งจากการสังเกตพฤติกรรม การอภิปราย และผลงานจากการทำกิจกรรม

การการจัดการเรียนการสอนพบว่าพื้นฐานความรู้เดิมที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละคนมีพื้นฐานความรู้ด้านคำศัพท์และความสามารถในการอ่านที่ไม่เท่ากัน การใช้เกมและกิจกรรมชุดเดียวสำหรับทุกคน อาจไม่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนที่มีความสามารถหลากหลาย ทักษะที่ดีต่อการอ่านแม้จะมีการใช้เกมคำศัพท์มาช่วยกระตุ้น แต่ผู้เรียนบางส่วนอาจยังมีทัศนคติเชิงลบต่อการอ่านจับใจความอยู่ดี การจะเปลี่ยนทัศนคติเหล่านี้ อาจต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การอ่านแบบ DR-TA ต้องการทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำนาย ซึ่งเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝน ผู้เรียนบางคนอาจไม่คุ้นเคยกับการคิดในลักษณะนี้ ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ การตระหนักถึงปัญหาเหล่านี้ จะช่วยให้ครูสามารถวางแผนการสอนได้อย่างรอบคอบ และเตรียมพร้อมรับมือกับความท้าทายที่อาจเกิดขึ้น เพื่อให้การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

จากการศึกษาพบว่า การใช้ได้หันมาใช้เกมการสอน (Academic Game) ซึ่งเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียนกันมากขึ้น เพราะการใช้เกมประกอบการสอนนั้นจะช่วยให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง การใช้เกมประกอบการสอนจะช่วยให้บรรยากาศในการเรียน มีความเข้าใจสนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยนักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนได้ (จริยาพร ศรีพิทักษ์พลรบและรุ่งทิพย์ คำจ่าง, 2551 หน้า 41-43) และการเล่นเกมจะช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาได้ในสถานการณ์ที่มีความหมาย ช่วยให้ ผู้เรียนมีความกล้าก้าวหน้าในการใช้ภาษา (สมิตรา อังวัฒนกุล, 2537, หน้า 169)

การใช้เกมจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ที่ปรากฏในคำประพันธ์ได้อย่างไม่เบื่อหน่ายและสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เมื่อผู้เรียนรู้จักความหมายของคำศัพท์เหล่านั้นแล้วก็จะทำให้สามารถตีความคำประพันธ์ในบทนั้น ๆ ได้ เพราะคำประพันธ์ประเภทโคลงสี่สุภาพเป็นคำประพันธ์ที่ใช้จำนวนคำบังคับคั่นน้อย โดยที่ผู้ประพันธ์จะต้องสรรคำที่มีความหมายมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน ดังนั้นการที่ผู้เรียนรู้ความหมายของคำศัพท์ก็เปรียบเสมือนเป็นการที่ผู้เรียนเข้าใจโครงเรื่องของคำประพันธ์นั้นแล้ว จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการที่จะฝึกทักษะใน การถอดคำประพันธ์และตีความความหมายของบทร้อยกรองนั้น ๆ

นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่มีจุดหมายเพื่อฝึกฝนทักษะด้านการอ่านโดยให้ผู้อ่านกำหนดจุดประสงค์ในการอ่านด้วยการคาดเดาเนื้อหาที่จะอ่านล่วงหน้า นั่นก็คือวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading - Thinking Activity) ซึ่งถือเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาในด้านทักษะการอ่าน ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการสอนที่มุ่งสอนให้นักเรียนคิดเป็นและรักการอ่านส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนจากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า กระตุ้นให้นักเรียน อ่านเรื่องเพื่อค้นหาคำตอบจากการคาดเดาทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ในปัจจุบัน ทักษะการอ่านจับใจความยังคงเป็นปัญหาสำคัญสำหรับนักเรียนในทุกระดับชั้น หลายครั้งนักเรียนอ่านเรื่องแล้วไม่สามารถสรุปใจความสำคัญหรือตอบคำถามจากเนื้อเรื่องได้ สาเหตุอาจมาจากการขาดความเข้าใจในคำศัพท์ที่ใช้ในเนื้อหา ทำให้ตีความผิดพลาด นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการ

บรรยายเพียงอย่างเดียว อาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการอ่าน ทำให้ทักษะการอ่านไม่ได้รับการพัฒนาเท่าที่ควร

การส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง และการนำวิธีการเรียนรู้แบบใหม่มาใช้ก็เป็นทางเลือกที่น่าสนใจ เกมคำศัพท์จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และจดจำคำศัพท์ใหม่ๆ ได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์มากขึ้น ก็จะสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่อ่านได้ดีขึ้นตามไปด้วย การอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity) จึงเป็นวิธีการสอนที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำนายเนื้อหา ตั้งคำถาม และยืนยันคำตอบด้วยตนเอง วิธีนี้จะกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ตลอดกระบวนการอ่าน ทำให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA จึงเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สำคัญและมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนอย่างรอบด้าน โดยเน้นการสร้าง ความเข้าใจในคำศัพท์ควบคู่ไปกับการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านที่แข็งแกร่งและยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาและส่งเสริมความสามารถด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียน
- 2.2 เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์ที่ใช้ในเนื้อหาการอ่าน
- 2.3 เพื่อฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์และการคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้าของนักเรียนผ่านวิธีการสอนแบบ DR-TA
- 2.4 เพื่อสร้างแรงจูงใจและความรู้สึกเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทยและการอ่านของนักเรียน โดยใช้เกมคำศัพท์เป็นสื่อการสอน
- 2.5 เพื่อประเมินประสิทธิภาพของการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียน

3. เป้าหมายในการดำเนินงาน

3.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยผ่านเกณฑ์ที่กำหนดหลังจากใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA
- 2) นักเรียนร้อยละ 70 มีความเข้าใจคำศัพท์จากเนื้อหาการอ่านเพิ่มขึ้นในระดับดีขึ้น
- 3) นักเรียนร้อยละ 70 มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการอ่านแบบ DR-TA และแสดงทักษะการคิดวิเคราะห์ได้ในระดับดี

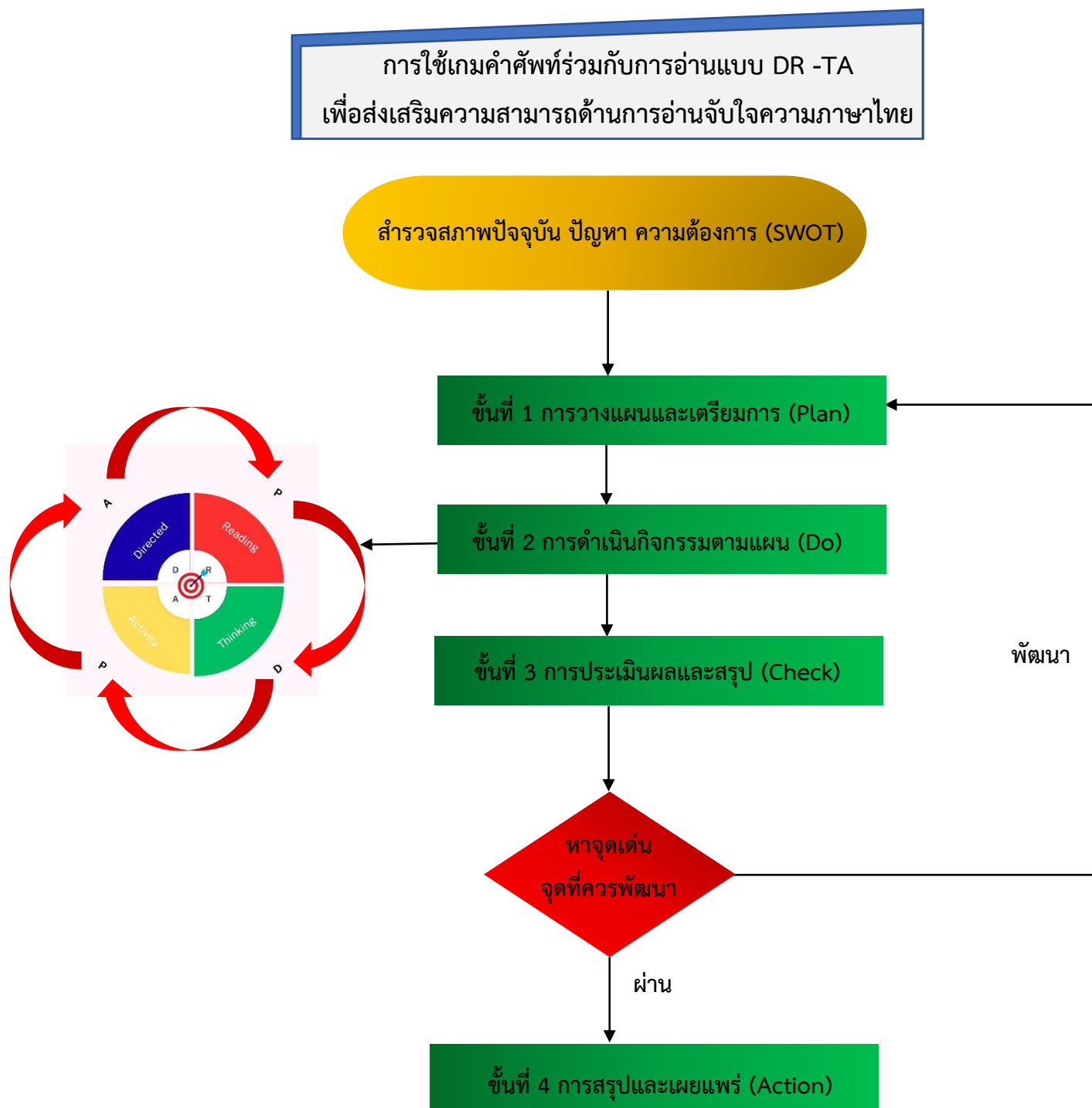
3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยและการอ่าน
- 2) นักเรียนสามารถนำทักษะการคิดวิเคราะห์และการคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้าไปปรับใช้กับการอ่านในสถานการณ์อื่นๆ ได้

3) ครูผู้สอนสามารถประเมินผลทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนได้อย่างชัดเจนและหลากหลายวิธี

4. กระบวนการดำเนินงาน/ขั้นตอนการดำเนินงาน

4.1 Flowchart สรุปขั้นตอนการดำเนินงาน



4.2 วิธีการดำเนินงาน

ขั้นที่ 1 การวางแผนและเตรียมการ (Plan)

- 1) ศึกษาข้อมูล ผู้สอนศึกษาหลักการสอนแบบ DR-TA และเกมการสอนอย่างละเอียดรวมถึงวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของผู้เรียนในด้านการอ่านจับใจความภาษาไทย
- 2) ออกแบบสื่อ พัฒนาเกมคำศัพท์และชุดกิจกรรมการอ่านที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ใช้ในการสอน โดยเน้นคำศัพท์ที่สำคัญและท้าทายสำหรับนักเรียน
- 3) เตรียมการสอน จัดทำแผนการสอน (DR-TA Lesson Plan) ที่บูรณาการเกมคำศัพท์เข้าไปในแต่ละขั้นตอนของการอ่าน เพื่อส่งเสริมความเข้าใจคำศัพท์และกระตุ้นการคิดวิเคราะห์
- 4) เตรียมเครื่องมือประเมิน สร้างแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความและแบบสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วมของนักเรียน

ขั้นที่ 2 การดำเนินกิจกรรมตามแผน (Do)

- 1) กิจกรรมนำเข้า ผู้สอนใช้เกมคำศัพท์เพื่อกระตุ้นความสนใจและทดสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่จะพบในเนื้อหา
- 2) กิจกรรมการอ่านแบบ Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA) ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้
 - การคาดเดา (Predicting) ให้นักเรียนคาดเดาเนื้อหาจากชื่อเรื่องหรือรูปภาพ
 - การตั้งคำถาม (Questioning) กระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่คาดเดา
 - การอ่าน (Reading) ให้นักเรียนอ่านเนื้อหาเพื่อค้นหาคำตอบและยืนยันข้อสันนิษฐาน
 - การอภิปราย (Discussion) ให้นักเรียนอภิปรายสิ่งที่ค้นพบร่วมกันในชั้นเรียน
 - การบูรณาการเกม ในระหว่างขั้นตอนการอ่าน ผู้สอนจะสอดแทรกเกมคำศัพท์เพิ่มเติมเพื่อส่งเสริมความเข้าใจคำศัพท์ที่ซับซ้อน
 - กิจกรรมสรุป ให้นักเรียนสรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 การประเมินผลและสรุป (Check)

- 1) ประเมินผลสัมฤทธิ์ ผู้สอนใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความ
- 2) ประเมินทักษะ สังเกตพฤติกรรมและประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และการมีส่วนร่วมของนักเรียน
- 3) ประเมินทัศนคติ สังเกตและประเมินความกระตือรือร้นและเจตคติเชิงบวกของนักเรียนต่อการเรียน
- 4) สรุปผล นำผลการประเมินมาวิเคราะห์เพื่อหาจุดเด่นและจุดที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 การสรุปและเผยแพร่ (Action)

- 1) สรุปผลการดำเนินงาน จัดทำรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) อย่างเป็นระบบ
- 2) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ นำเสนอผลงานในงานเสวนาวิชาการหรือเวทีอื่นๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับครูท่านอื่น
- 3) เผยแพร่นวัตกรรม เผยแพร่สื่อการสอนและคู่มือการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA ให้กับเพื่อนร่วมงานหรือผู้ที่สนใจ

4.4 การบริหารจัดการทรัพยากร

- 1) ด้านบุคลากร ผู้สอนหลักนางสาวอภาพร สุขจันทร์ เป็นผู้รับผิดชอบหลักในการออกแบบและดำเนินการสอน โดยอาจขอความร่วมมือจากเพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกันเพื่อร่วมสังเกตการสอน และให้ข้อเสนอแนะ
- 2) ด้านงบประมาณ ใช้เงินงบประมาณจากทางโรงเรียนในการจัดทำสื่อการสอน (เช่น บัตรคำศัพท์, บอร์ดเกม) และเอกสารประกอบการอ่าน
- 3) ด้านเวลา จัดสรรเวลาในชั่วโมงเรียนวิชาภาษาไทยอย่างเหมาะสม โดยใช้เวลาประมาณ 10-15 นาทีสำหรับเกมคำศัพท์และอีก 30-40 นาทีสำหรับกิจกรรมการอ่านแบบ DR-TA

4.5 การมีส่วนร่วมของผู้ที่เกี่ยวข้อง

- 1) ผู้เรียน มีส่วนร่วมโดยตรงในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด ตั้งแต่การเล่นเกมคำศัพท์ไปจนถึงการอภิปรายและสรุปเนื้อหา
- 2) ผู้บริหารและเพื่อนครู ให้การสนับสนุนด้านนโยบาย งบประมาณ และการให้คำปรึกษาในการออกแบบและดำเนินกิจกรรม
- 3) ผู้ปกครองและชุมชน รับทราบและให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- 4) สถานศึกษา โรงเรียนบ้านหาดโน เป็นสถานที่หลักในการดำเนินกิจกรรม

5. ผลการดำเนินงาน

5.1 เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

- ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญมากขึ้นในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการ
- ผู้สอนสามารถประเมินผลทักษะการอ่านของนักเรียนได้อย่างชัดเจนและหลากหลายวิธี
- ผู้สอนได้พัฒนานวัตกรรมการสอนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาและวิชาอื่นๆ ได้
- ผู้สอนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม

5.2 เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความภาษาไทยผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
- นักเรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์เพิ่มขึ้น ทำให้สามารถตีความเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง
- นักเรียนได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์และการคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้า
- นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยและการอ่านมากขึ้น

5.3 เกิดประโยชน์ต่อสถานศึกษา

- โรงเรียนมีนวัตกรรมการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการจัดการเรียนรู้สำหรับครูท่านอื่นได้

- ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน โดยเฉพาะในด้านการอ่านจับใจความภาษาไทย
- โรงเรียนได้รับการเผยแพร่ชื่อเสียงและผลงานที่เป็นเลิศในระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

5.4 เกิดประโยชน์ต่อผู้ปกครอง ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

- ผู้ปกครองมีความมั่นใจในคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน เนื่องจากบุตรหลานมีทักษะการอ่านที่ดีขึ้น
- ชุมชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับทราบถึงความสำเร็จของโรงเรียนในการพัฒนานักเรียน
- นวัตกรรมนี้สามารถเผยแพร่เป็นแนวทางในการส่งเสริมการอ่านให้กับครอบครัวและชุมชน

6. ปัจจัยความสำเร็จ

6.1 ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จ

- ผู้บริหารให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ ปัจจัยนี้รวมถึงการสนับสนุนด้านนโยบาย, งบประมาณ, และการให้คำปรึกษา ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น

- การมีส่วนร่วมของบุคลากร ครูและบุคลากรอื่น ๆ มีส่วนร่วมในการสังเกตการณ์สอนและให้ข้อเสนอแนะ ทำให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพและสามารถปรับปรุงได้ดีขึ้น

- ผู้เรียนให้ความร่วมมือ นักเรียนมีส่วนร่วมโดยตรงในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด ทั้งการเล่น เกมคำศัพท์ การอภิปราย และการสรุปเนื้อหา ซึ่งเป็นหัวใจหลักที่ทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี

- นวัตกรรมที่สอดคล้องกับปัญหา การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA เป็นนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อปัญหาเรื่องทักษะการอ่านจับใจความและคำศัพท์ของนักเรียน

- การบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ มีการจัดการด้านงบประมาณสำหรับสื่อการสอน และมีการจัดสรรเวลาเรียนที่เหมาะสม ซึ่งทำให้กิจกรรมดำเนินไปได้อย่างต่อเนื่อง

6.2 ความสัมพันธ์ของปัจจัยความสำเร็จกับผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้น

- การสนับสนุนของผู้บริหารและเพื่อนครู ส่งผลให้ผู้สอนสามารถพัฒนานวัตกรรมและได้รับความร่วมมือในการประเมินผลการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

- การมีส่วนร่วมและความกระตือรือร้นของผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านจับใจความของนักเรียน และยังทำให้นักเรียนมีเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น

- การพัฒนานวัตกรรมการสอนที่เหมาะสม ส่งผลให้นักเรียนมีความเข้าใจคำศัพท์ที่ใช้ในเนื้อหาการอ่านเพิ่มขึ้น และได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

- การบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่าง

ราบรื่นและต่อเนื่อง ทำให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สอน, ผู้เรียน, และสถานศึกษา โดยโรงเรียนมีนวัตกรรมการสอนที่มีประสิทธิภาพ และช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน

7. การเผยแพร่และรางวัลที่ได้รับ

- ภายในสถานศึกษา มีการนำนวัตกรรมนี้ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยของโรงเรียนบ้านหาดใน อีกทั้งยังมีการเผยแพร่สื่อการสอนและคู่มือการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการอ่านแบบ DR-TA ให้กับเพื่อนร่วมงานในโรงเรียนเพื่อเป็นต้นแบบในการจัดการเรียนรู้

- ภายนอกสถานศึกษา ผลงานชิ้นนี้ได้ถูกนำเสนอในงานเสวนาวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูท่านอื่น และยังมีการเผยแพร่นวัตกรรมให้กับผู้ที่สนใจทั่วไป

- ระดับสถานศึกษานวัตกรรมนี้ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านหาดใน โดยเฉพาะในด้านทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทย และยังเป็นผลงานที่ช่วยเผยแพร่ชื่อเสียงของโรงเรียนในระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา



โรงเรียนบ้านหาดใน
12 มีนาคม · 🌐

🏆 โรงเรียนบ้านหาดใน สพ.ชุมพร เขต 1 🏆
❤️ ขอแสดงความยินดีกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ที่มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมพื้นฐาน
(O-NET) ประจำปีการศึกษา 2567 🏆
❤️ วิชา ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สูงกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ ❤️ ทุกริษา
#เด็กหาดใน
#ทุกคนทำได้
#ทุกคนเก่ง

ผลการทดสอบระดับชาติ O-NET ปีการศึกษา 2567
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านหาดใน

รายวิชา	คะแนนระดับโรงเรียน	คะแนนระดับประเทศ	เปรียบเทียบกับผล
📖 ภาษาไทย	70.34	54.20	+ 16.14



ภาคผนวก

ประมวลภาพกิจกรรม



ประมวลภาพกิจกรรม



ประมวลภาพกิจกรรม



ประมวลภาพกิจกรรม



ประมวลภาพกิจกรรม



ประมวลภาพกิจกรรม



แผนการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	รหัสวิชา ท๒๑๑๐๑	รายวิชาภาษาไทย
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ โคลงโลกนิติ	เรื่อง อ่านคิดพินิจภาษา	เวลา ๑ ชั่วโมง
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๑	ภาคเรียนที่ ๑	ปีการศึกษา ๒๕๖๘
วันที่ ๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘	ครูผู้สอน ครูอภาพพร สุขจันทร์	โรงเรียนบ้านหาดใน

๑. สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด

โคลงโลกนิติเป็นวรรณคดีสุภาพที่มีคุณค่าทางวรรณศิลป์และจริยธรรม ถ่ายทอดหลักธรรมทางพุทธศาสนาและข้อคิดในการดำเนินชีวิตผ่านฉันทลักษณ์โคลงสี่สุภาพ

๒. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ท ๔.๑ เข้าใจ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ และประเมินคุณค่าวรรณคดีและวรรณกรรม พร้อมทั้งนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๓. ตัวชี้วัด

๓.๑ ตัวชี้วัดระหว่างทาง

- วิเคราะห์คำศัพท์และสำนวนในโคลงที่ยากได้อย่างถูกต้อง
- อธิบายเนื้อหาและคติธรรมที่ได้จากโคลงแต่ละบท
- อ่านโคลงได้ถูกต้องตามฉันทลักษณ์

๓.๒ ตัวชี้วัดปลายทาง

- นักเรียนสามารถสรุปความคิดหลักของโคลงโลกนิติและอธิบายคติธรรมได้ชัดเจน
- สามารถประยุกต์คติธรรมจากโคลงไปใช้ในการดำเนินชีวิตจริง

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔.๑ ด้านความรู้

อ่านโคลงโลกนิติได้อย่างถูกต้องตามฉันทลักษณ์

๔.๒ ทักษะ/กระบวนการ

วิเคราะห์ความหมายของโคลงแต่ละบทได้

อธิบายคติธรรมจากโคลงและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

๔.๓ คุณลักษณะ

เห็นคุณค่าทางวรรณกรรมและคุณธรรมของโคลงโลกนิติ

๕. สาระการเรียนรู้

๑.๑ สาระการเรียนรู้แกนกลาง

ความหมายของโคลงโลกนิติ ฉันทลักษณ์ของโคลงสี่สุภาพ คำศัพท์ยากในโคลง คติธรรมและข้อคิดจากโคลง การวิเคราะห์และตีความวรรณคดี

๑.๒ สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

วรรณคดีสุภาพ

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๖.๑ ซื่อสัตย์สุจริต

๖.๒ มีวินัย

๖.๓ ใฝ่เรียนรู้

๖.๔ มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (ตามกรอบหลักสูตรสมรรถนะ ๒๕๖๕)

๗.๑ ความสามารถในการสื่อสาร

๗.๒ ความสามารถในการคิด

๗.๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา

๘. ภาระงาน / ชิ้นงาน

๘.๑ ใบงาน

๙. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ : Active Learning)

๙.๑ ขั้นนำ

๑) ครูให้นักเรียนสอบก่อนเรียน เรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน ๑๐ ข้อ

๙.๒ ขั้นสอน

๒) ผู้สอนใช้เกมคำศัพท์เพื่อกระตุ้นความสนใจและทดสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ที่จะพบในเนื้อหา

๓) แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มจำนวน ๕ กลุ่ม แล้วให้แต่ละกลุ่มอ่านในใจแล้วถอดคำประพันธ์ จากเรื่องโคลงโลกนิติ กลุ่มละ ๑ บท

๓) ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลของการระดมสมองให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน ในบทประพันธ์ที่ตนเองได้รับ

๔) ให้นักเรียนทำใบงานเรื่อง โคลงโลกนิติ

๙.๓ ขั้นสรุปผล

๕) ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียน

๖) นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่องโคลงโลกนิติ จำนวน ๑๐ ข้อ

๑๐. การวัดผลและประเมินผล

รายละเอียด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ท ๑.๑ ม ๓/๓ระบุ ใจความสำคัญและ รายละเอียดของข้อมูล ที่สนับสนุนจากเรื่องที่ อ่าน	-สังเกตรายบุคคล -ซักถาม -การร่วมกิจกรรม	-แบบประเมินการ สังเกต พฤติกรรม และแบบประเมินผล งาน -ซักถาม	ร้อยละ ๗๐
ท ๑.๑ ม ๓/๕ วิเคราะห์ วิจารณ์ และ ประเมินเรื่องที่อ่านโดย ใช้กลวิธีการ เปรียบเทียบ เพื่อให้ ผู้อ่านเข้าใจดีขึ้น	-การนำเสนอหน้าชั้น เรียน -การซักถาม	แบบบันทึกการสังเกต พฤติกรรม และผลงาน ระหว่างเรียน	ร้อยละ ๗๐

รายละเอียด	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ท ๑.๑ ม ๓/๗ วิจารณ์ความ สมเหตุสมผล การ ลำดับความ และความ เป็นไปได้ของเรื่อง	-ตรวจใบงาน	แบบบันทึกการสังเกต พฤติกรรม และผลงาน ระหว่างเรียน -ใบงาน	ร้อยละ ๗๐

๑๑. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๑๑.๑ สื่อการเรียนรู้

- แบบทดสอบ
- ใบงาน
- ใบกิจกรรม
- หนังสือเรียน ชุด วรรณคดีวิจักษณ์ ชั้น ม. ๑

๑๑.๒ แหล่งเรียนรู้

- ห้องเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๒ เรื่อง โคลงโลกนิติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

๑. โคลงโลกนิติ อ่านว่าอย่างไร

ก. โคลง-โลก-กะ-นิ-ติ	ข. โคลง-โล-กะ-นิ-ติ
ค. โคลง-โลก-นิ-ติ	ง. โคลง-โลก-กะ-นิ-ติ
๒. ใครคือผู้เรียบเรียงโคลงโลกนิติ

ก. สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาเดชาดิศร
ข. พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว
ค. พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย
ง. พระยาศรีสุนทรโวหาร
๓. โคลงโลกนิติ แต่งด้วยคำประพันธ์ประเภทใด

ก. นิราศ	ข. กาพย์ยานี ๑๑
ค. กลอนสุภาพ	ง. โคลงสี่สุภาพ
- อ่านบทประพันธ์แล้วตอบคำถามข้อ ๔-๕

นกน้อยชนแต่น้อย	พอดัว
รังแตงจูเมียผัว	อยู่ได้
มักใหญ่ย่อมคนหวั	ไฟเพ็ด
ทำแต่พอดัวไซรั	อย่าให้คนหยัน
๔. บทประพันธ์ข้างต้นสอนในเรื่องใด

ก. คำพูด	ข. การประมาณตน
ค. การทำความดี	ง. การอ่อนน้อมถ่อมตน
๕. ข้อใดกล่าวถึงเกี่ยวกับมารยาท

ก. เห็นท่านมืออย่าเคลิ้มใจ	ใจตาม
เรายากหากใจงาม	อย่าคร้าน
ข. นกน้อยชนน้อยแต่	พอดัว
รังแตงจูเมียผัว	อยู่ได้
ค. สนิมเหล็กเกิดแต่เนื้อ	ในตน
กินกัดเนื้อเหล็กจน	กร่อนขร้า
ง. ก้านบัวปลุกตั้ง	ชลธาร
มารยาทส่อสันดาน	ชาติเชื้อ
๖. ไปเห็นขลุ่ยไกล กลางสมุทร คำที่ขีดเส้นใต้ หมายถึง

ก. ภูเขา	ข. ป่าไม้
ค. ทะเล	ง. ท้องฟ้า
๗. การกระทำในข้อใดที่ตรงกับสำนวนที่ว่า "เพื่อนกินห่างาย เพื่อนตายหายาก"

ก. สมหมายวิ่งหนีทุกครั้งเมื่อสมศักดิ์ถูกรุ่นพี่กลั่นแกล้ง
ข. วิชิตนั่งรอเป็นเพื่อนชูใจจนกว่าพ่อของชูใจจะมารับ
ค. หมูหวานจะไปกินข้าวกับปลาทุทุกครั้งที่ถูกปลาทุชวนแต่ไม่ยอมจ่ายเงิน
ง. สมจิตพูดเอาใจเสมอทุกครั้งเมื่อสมใจให้ลอกการบ้าน
๘. โคควายวายชีพได้ เขาหนัங หมายถึงอะไร

ก. วัว ควาย เมื่อตายไปแล้วสามารถนำไปกินได้
ข. วัวควายเมื่อตายไปแล้วและยังเหลือซากเขากระดูกให้เราได้เห็น
ค. วัวควายที่ตายไปแล้วจะถูกนำไปฝัง
ง. วัว ควาย เมื่อตายไปแล้วต้องเผา
๙. "คุณแม่หนาหนักเพียง พสุธา" ในที่นี้เปรียบพระคุณแม่กับสิ่งใด

ก. ยอดเขา	ข. แผ่นดิน
ค. จักรวาล	ง. แม่น้ำ
๑๐. โคลงโลกนิติสอนให้คนเราปฏิบัติตนอย่างไร

ก. สอนให้ทำความดี
ข. สอนให้มีความกตัญญู
ค. สอนให้มีความพอประมาณ
ง. ถูกทุกข้อ

แบบประเมินผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง โคลงโลกนิติ

คำชี้แจง ลงคะแนนในช่องรายการตามความจริง

เลขที่	คะแนนสอบก่อน	คะแนนสอบหลัง	ความก้าวหน้า (%)	หมายเหตุ
	เรียน	เรียน		
	10	10		
1	4	8	40	
2	5	9	40	
3	6	10	40	
4	7	10	30	
5	6	9	40	
6	5	9	40	
7	4	9	50	
8	4	8	40	
9	6	9	30	
10	7	10	30	
11	6	9	40	
12	7	10	30	
13	7	10	30	
14	4	8	40	
15	6	10	40	
16	6	9	30	
17	5	9	40	
18	5	9	40	
เฉลี่ย	5.56	9.17	37.22	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางสาวอาภาพร สุขจันทร์)

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
กลุ่มที่ ๑

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		๓	๒	๑
๑	เนื้อหาละเอียดชัดเจน	✓		
๒	ความถูกต้องของเนื้อหา	✓		
๓	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	✓		
๔	ประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอ		✓	
๕	วิธีการนำเสนอผลงาน		✓	
รวม		๑๓		

ลงชื่อ นางสาวอาภาพร สุขจันทร์ ผู้ประเมิน
๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**สมบูรณ์ชัดเจน** ให้ ๓ คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**เป็นส่วนใหญ่** ให้ ๒ คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**บางส่วน** ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๔-๑๕	ดีมาก
๑๑-๑๓	ดี
๘-๑๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๘	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
กลุ่มที่ ๒

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		๓	๒	๑
๑	เนื้อหาละเอียดชัดเจน	✓		
๒	ความถูกต้องของเนื้อหา	✓		
๓	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	✓		
๔	ประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอ	✓		
๕	วิธีการนำเสนอผลงาน		✓	
รวม		๑๔		

ลงชื่อ นางสาวอาภาพร สุขจันทร์ ผู้ประเมิน
๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**สมบูรณ์ชัดเจน** ให้ ๓ คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**เป็นส่วนใหญ่** ให้ ๒ คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**บางส่วน** ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๔-๑๕	ดีมาก
๑๑-๑๓	ดี
๘-๑๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๘	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
กลุ่มที่ ๓

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		๓	๒	๑
๑	เนื้อหาละเอียดชัดเจน	✓		
๒	ความถูกต้องของเนื้อหา	✓		
๓	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย		✓	
๔	ประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอ		✓	
๕	วิธีการนำเสนอผลงาน		✓	
รวม		๑๒		

ลงชื่อ นางสาวอาภาพร สุขจันทร์ ผู้ประเมิน
๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน ให้ ๓ คะแนน
ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่ ให้ ๒ คะแนน
ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๔-๑๕	ดีมาก
๑๑-๑๓	ดี
๘-๑๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๘	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
กลุ่มที่ ๔

คำชี้แจง :ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		๓	๒	๑
๑	เนื้อหาละเอียดชัดเจน	✓		
๒	ความถูกต้องของเนื้อหา	✓		
๓	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	✓		
๔	ประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอ		✓	
๕	วิธีการนำเสนอผลงาน		✓	
รวม		๑๓		

ลงชื่อ นางสาวอาภาพร สุขจันทร์ ผู้ประเมิน
๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินสมบูรณ์ชัดเจน ให้ ๓ คะแนน
ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินเป็นส่วนใหญ่ ให้ ๒ คะแนน
ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมินบางส่วน ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๔-๑๕	ดีมาก
๑๑-๑๓	ดี
๘-๑๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๘	ปรับปรุง

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
กลุ่มที่ ๕

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม แล้วขีด ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน		
		๓	๒	๑
๑	เนื้อหาละเอียดชัดเจน	✓		
๒	ความถูกต้องของเนื้อหา	✓		
๓	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	✓		
๔	ประโยชน์ที่ได้จากการนำเสนอ		✓	
๕	วิธีการนำเสนอผลงาน		✓	
รวม		๑๓		

ลงชื่อ นางสาวอาภาพร สุขจันทร์ ผู้ประเมิน
๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**สมบูรณ์ชัดเจน** ให้ ๓ คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**เป็นส่วนใหญ่** ให้ ๒ คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมสอดคล้องกับรายการประเมิน**บางส่วน** ให้ ๑ คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๔-๑๕	ดีมาก
๑๑-๑๓	ดี
๘-๑๐	พอใช้
ต่ำกว่า ๘	ปรับปรุง

แบบบันทึกคะแนนตามจุดประสงค์การเรียนรู้
เรื่อง โคลงโลกนิติ

ลำดับที่	คะแนน (10)	ร้อยละ	เกณฑ์ประเมิน	หมายเหตุ
1	7	70	✓	<input checked="" type="checkbox"/> ผ่าน <input checked="" type="checkbox"/> ไม่ผ่าน เกณฑ์การประเมิน ผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2	10	100	✓	
3	8	80	✓	
4	9	90	✓	
5	8	80	✓	
6	9	90	✓	
7	7	70	✓	
8	7	70	✓	
9	9	90	✓	
10	10	10	✓	
11	10	10	✓	
12	10	10	✓	
13	10	10	✓	
14	8	80	✓	
15	9	90	✓	
16	10	10	✓	
17	9	90	✓	
18	8	80	✓	

ลงชื่อ นางสาวอภาพร สุขจันทร์ ผู้ประเมิน
๒๗ มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล
เรื่อง โคลงโลกนิติ

ลำดับที่	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															เกณฑ์ประเมิน	
	ความสนใจในการทำกิจกรรม			การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น			การตอบคำถาม			การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น			ความมุ่งมั่นในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				รวม
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1		✓			✓			✓			✓		✓			11	✓
2	✓			✓			✓			✓			✓			15	✓
3		✓		✓			✓			✓			✓			13	✓
4	✓			✓			✓			✓			✓			14	✓
5	✓			✓			✓			✓			✓			14	✓
6		✓		✓			✓			✓			✓			13	✓
7	✓			✓			✓			✓			✓			15	✓
8	✓			✓			✓			✓			✓			14	✓
9		✓			✓			✓			✓		✓			11	✓
10		✓			✓			✓			✓		✓			11	✓
11		✓			✓			✓			✓		✓			11	✓
12		✓			✓			✓			✓		✓			11	✓
13	✓			✓			✓			✓			✓			15	✓
14	✓			✓			✓			✓			✓			14	✓
15	✓			✓			✓			✓			✓			15	✓
16	✓			✓			✓			✓			✓			14	✓
17	✓			✓			✓			✓			✓			15	✓
18	✓			✓			✓			✓			✓			15	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (6 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 15 คะแนน

คะแนน 11 - 15 หมายถึง ดีเยี่ยม

คะแนน 6 - 10 หมายถึง ดี

คะแนน 1 - 5 หมายถึง ผ่าน

ลงชื่อ



ผู้ประเมิน

(นางสาวอภาพร สุขจันทร์)

แบบประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์
เรื่อง โคลงโลกนิติ

ลำดับที่	พฤติกรรม / ระดับคะแนน									เกณฑ์ประเมิน	
	มีวินัย			ใฝ่เรียนรู้			มุ่งมั่นในการทำงาน				รวม
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1		✓			✓			✓		6	✓
2	✓			✓			✓			9	✓
3	✓				✓		✓			7	✓
4	✓				✓		✓			8	✓
5	✓				✓		✓			8	✓
6	✓				✓		✓			7	✓
7	✓			✓			✓			9	✓
8	✓				✓		✓			8	✓
9		✓			✓			✓		6	✓
10		✓			✓			✓		6	✓
11		✓			✓			✓		6	✓
12		✓			✓			✓		6	✓
13	✓			✓			✓			9	✓
14	✓				✓		✓			8	✓
15	✓			✓			✓			9	✓
16	✓				✓		✓			8	✓
17	✓				✓		✓			8	✓
18	✓			✓			✓			9	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (6 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 9 คะแนน

คะแนน 7 - 9 หมายถึง ดีเยี่ยม

คะแนน 4 - 6 หมายถึง ดี

คะแนน 1 - 3 หมายถึง ผ่าน

ลงชื่อ



ผู้ประเมิน

(นางสาวอภาพร สุขจันทร์)

แบบประเมินด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
เรื่อง โคลงโลกนิติ

ลำดับที่	พฤติกรรม / ระดับคะแนน									เกณฑ์ประเมิน	
	ความสามารถในการสื่อสาร			ความสามารถในการคิด			ความสามารถในการแก้ปัญหา				รวม
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1		✓			✓			✓		6	✓
2	✓			✓			✓			9	✓
3		✓			✓		✓			7	✓
4		✓		✓			✓			8	✓
5		✓		✓			✓			8	✓
6		✓			✓		✓			7	✓
7	✓			✓			✓			9	✓
8		✓		✓			✓			8	✓
9		✓			✓			✓		6	✓
10		✓			✓			✓		6	✓
11	✓			✓			✓			9	✓
12	✓			✓			✓			9	✓
13	✓			✓			✓			9	✓
14		✓		✓			✓			8	✓
15	✓			✓			✓			9	✓
16		✓		✓			✓			8	✓
17		✓		✓			✓			8	✓
18	✓			✓			✓			9	✓

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดีเยี่ยม

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ดี

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรมในระดับ ผ่าน

เกณฑ์การผ่าน ร้อยละ 70 (6 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 9 คะแนน

คะแนน 7 - 9 หมายถึง ดีเยี่ยม

คะแนน 4 - 6 หมายถึง ดี

คะแนน 1 - 3 หมายถึง ผ่าน

ลงชื่อ


(นางสาวอภาพร สุขจันทร์)

ผู้ประเมิน