



รายงานการนวัตกรรม “หนึ่งครูหนึ่งนวัตกรรม”

กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

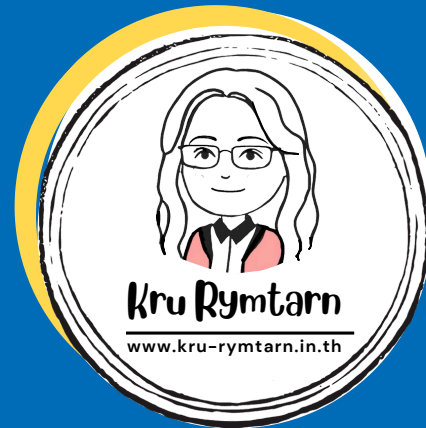
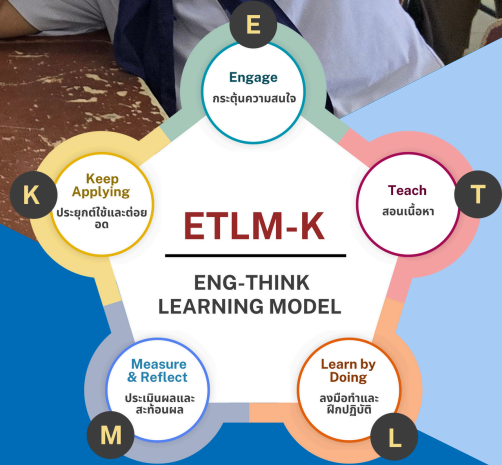
นวัตกรรม ENG-THINK LEARNING MODEL : ETLM-K

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

นางสาวริมธาร พันธุงค์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1



คำนำ

การจัดทำนวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่กับการคิดขั้นสูงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) โดยมุ่งเน้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 นวัตกรรมนี้ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์ เช่น การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านการเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างประโยค พร้อมทั้งเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหาเชิงตรรกะผ่านกิจกรรม **Unplugged Coding** ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริงได้

นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ไม่เพียงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางภาษา แต่ยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยกระตุ้นให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ และลงมือทำในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการศึกษาในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ นวัตกรรมยังสนับสนุนให้ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ ตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียน และยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K จะเป็นแนวทางที่มีคุณค่าในการสนับสนุนการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน และช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองในด้านภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง พร้อมทั้งเตรียมความพร้อมสำหรับการเผชิญกับความท้าทายในอนาคตอย่างมั่นใจและยั่งยืน

นางสาววิมลธรา พันธุ์รงค์

ครู โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ชื่อนวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	1
กลุ่มเป้าหมาย	1
ที่มาและความสำคัญ	2
วัตถุประสงค์วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	4
กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	5
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	12
ผลการดำเนินงาน	24
ประโยชน์ที่ได้รับ	25
ปัจจัยความสำเร็จ	26
บทเรียนที่ได้รับจากการดำเนินนวัตกรรม	27
การเผยแพร่ผลงาน	29
บรรณานุกรม	31
ภาคผนวก	33

บทนำ

ชื่อนวัตกรรม: นวัตกรรมเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง Eng-Think Learning Model : ETLM-K

กลุ่มสาระวิชา: กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชื่อ-สกุล ผู้จัดทำนวัตกรรม: นางสาวริมธาร พันธุ์ชงค์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

ชื่อโรงเรียน: โรงเรียนบ้านคู(สหราษฎร์พัฒนาการ)

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3

นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านกระบวนการที่สร้างสรรค์ เช่น การเรียนรู้คำศัพท์และการใช้โครงสร้างประโยคในกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่น การเขียน If-Then Statements และการเรียงลำดับเหตุการณ์ด้วยการดัดคำศัพท์ (First, Next, Then, Last) เพื่อให้ นักเรียนสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ได้อย่างมั่นใจและเหมาะสมกับบริบทในชีวิตจริง

2. เพื่อส่งเสริมการคิดขั้นสูง

นวัตกรรมนี้มีเป้าหมายในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills) เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินผล ผ่านกิจกรรม Unplugged Coding ซึ่งให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการคิดเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา ตัวอย่างเช่น กิจกรรม Sentences Route ที่นักเรียนสวมบทบาทเป็นโปรแกรมเมอร์และหุ่นยนต์ ช่วยให้นักเรียนสามารถคิดวางแผนและแก้ปัญหาในสถานการณ์สมมติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นทีม

Eng-Think Learning Model: ETLM-K ออกแบบกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันในกลุ่ม เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การประเมินงานของเพื่อน และการทำงานเป็นทีม ตัวอย่างเช่น การสร้าง Flowchart ในกลุ่มนักเรียน ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการตัดสินใจที่เป็นระบบ ทั้งนี้ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การให้และรับข้อเสนอแนะจากเพื่อนร่วมชั้น

นวัตกรรมการเรียนการสอน ETLM-K ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษและการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน. โดยเฉพาะอย่างยิ่ง, กิจกรรม Unplugged Coding ถูกนำมาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคในภาษาอังกฤษ, รวมทั้งกระตุ้นการคิดเชิงตรรกะและการวิเคราะห์ปัญหาซึ่งเป็นส่วนสำคัญของทักษะการคิดขั้นสูง. การเรียงลำดับเหตุการณ์ด้วยการดัดคำศัพท์ (First, Next, Then, Last) และการเขียน If-Then Statements ในกิจกรรมเหล่านี้, ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ภาษาไปใช้ในสถานการณ์จำลองที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)

ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระหว่างประเทศและในหลากหลายบริบท ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การประกอบอาชีพ หรือการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษจึงถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเข้าถึงโอกาสทางการเรียนรู้และการประกอบอาชีพในอนาคตได้มากยิ่งขึ้น (Crystal, 2012) โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมต่อการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่มีผลต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยยังคงประสบปัญหาในหลายด้าน เช่น การเน้นการท่องจำคำศัพท์และโครงสร้างประโยค มากกว่าการส่งเสริมความสามารถในการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ส่งผลให้นักเรียนขาดความมั่นใจและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

จากผลการประเมินการศึกษาระดับชาติและนานาชาติ เช่น การประเมินผล PISA (Programme for International Student Assessment) พบว่านักเรียนไทยยังคงมีทักษะภาษาอังกฤษต่ำกว่ามาตรฐานสากล โดยเฉพาะในด้านการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง (OECD, 2019) สาเหตุสำคัญมาจากวิธีการสอนที่เน้นการท่องจำและการทำแบบฝึกหัดที่มุ่งเน้นผลลัพธ์ในเชิงคะแนน มากกว่าการสร้างความเข้าใจเชิงลึกหรือการส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ (Ennis, 1996) นอกจากนี้ การขาดแคลนสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและความเหลื่อมล้ำในด้านทรัพยากรการศึกษาระหว่างพื้นที่เมืองและชนบท ยังเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระบบการศึกษาของประเทศไทย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills) เป็นอีกหนึ่งเป้าหมายสำคัญของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการคิดเชิงระบบในบริบทที่ซับซ้อน (Fisher, 2011) ทักษะดังกล่าวยังช่วยให้นักเรียนสามารถตีความ วิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบการศึกษาของไทยในปัจจุบันยังขาดการบูรณาการทักษะการคิดขั้นสูงในกระบวนการเรียนการสอน โดยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการทำตามแบบฝึกหัด มากกว่าการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามหรือคิดวิเคราะห์สิ่งที่เรียนรู้ กรอบแนวคิดของ Bloom's Taxonomy ซึ่งแบ่งกระบวนการคิดออกเป็น 6 ระดับ ได้แก่ การจดจำ (Remember), การเข้าใจ (Understand), การประยุกต์ใช้ (Apply), การวิเคราะห์ (Analyze), การประเมิน (Evaluate) และการสร้างสรรค์ (Create) ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาทักษะการคิดที่ครอบคลุม (Krathwohl, 2002) การเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่ดีควรส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดในทุกๆระดับ ตั้งแต่การจดจำคำศัพท์ ไปจนถึงการประเมินและสร้างสรรค์แนวทางการใช้ภาษาในบริบทต่าง ๆ

ในบริบทของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กิจกรรม Unplugged Coding เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างกระบวนการคิดขั้นสูง (Computational Thinking) โดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี เช่น คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการวางแผน การแก้ปัญหา และการคิดเชิงระบบ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ (Wing, 2006) ตัวอย่างเช่น การใช้การ์ดคำศัพท์ First, Next, Then, Last ในการเรียงลำดับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การล้างมือ หรือการจัดการงานประจำวัน กิจกรรมดังกล่าวไม่เพียงช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ แต่ยังช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง และพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงได้อย่างเป็นระบบ

กิจกรรม Unplugged Coding ยังสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของ Bloom's Taxonomy โดยเริ่มต้นจากการจดจำคำศัพท์และโครงสร้างภาษา (Remember) การทำความเข้าใจวิธีการเรียงลำดับเหตุการณ์ (Understand) การนำคำศัพท์ไปใช้ในบริบทการเขียนคำสั่ง (Apply) การวิเคราะห์ปัญหาในสถานการณ์จำลอง (Analyze) การประเมินคำสั่งและการแก้ปัญหา (Evaluate) และการสร้างสรรค์วิธีการแก้ปัญหาใหม่ ๆ (Create) (Resnick, 2017) กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งในด้านภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง และยังสร้างความมั่นใจในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

สำหรับประเทศไทยแล้ว กิจกรรม Unplugged Coding ยังมีศักยภาพในการแก้ไขปัญหาด้านทรัพยากรการศึกษา เนื่องจากกิจกรรมดังกล่าวสามารถดำเนินการได้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่เรียบง่าย เช่น บัตรคำ กระดาษ และปากกา จึงช่วยลดความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงเทคโนโลยี โดยเฉพาะในโรงเรียนชนบทหรือโรงเรียนที่ขาดแคลนทรัพยากร (สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2564) นอกจากนี้ กิจกรรมดังกล่าวยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียน

ซึ่งนวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ได้รับการพัฒนาต่อยอดจาก ผลงาน Coding “Coding Achievement Awards” ประจำปี 2567 เรื่อง การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Unplugged Coding เนื่องจากผู้พัฒนานวัตกรรมเล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงในกระบวนการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างการพัฒนาทักษะภาษาและการคิดขั้นสูง โดยใช้กรอบแนวคิดของ Bloom's Taxonomy เพื่อให้นักเรียนพัฒนาการคิดในทุกๆระดับ ตั้งแต่การจดจำไปจนถึงการสร้างสรรค์ ความเชื่อมโยงของกระบวนการคิดเหล่านี้ช่วยสนับสนุนให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K ยังเน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยการบูรณาการทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ช่วยให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและการสื่อสาร นอกจากนี้ นวัตกรรมยังสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริงได้อย่างยั่งยืน ทั้งยังตอบสนองต่อความต้องการของระบบการศึกษาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความพร้อมสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

วัตถุประสงค์วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

1. เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เช่น การใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
2. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills) เช่น การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ตามกรอบแนวคิด Bloom's Taxonomy
3. เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นทีม โดยสนับสนุนให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินงานของเพื่อน และพัฒนาทักษะการสื่อสารในการทำงานร่วมกัน
4. เพื่อสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษและการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทชีวิตจริง

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) จำนวน 85% สามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้ในระดับ "ดี" หรือ "ดีมาก" ตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) จำนวนไม่น้อยกว่า 70% สามารถแสดงทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในสถานการณ์สมมติ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) ไม่น้อยกว่า 75% มีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

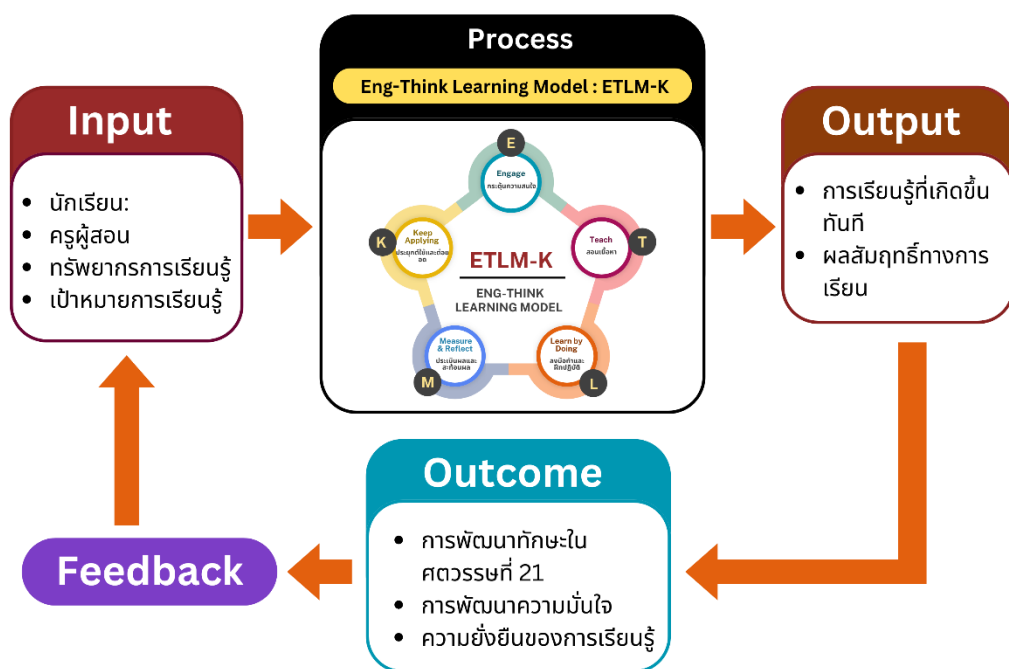
1. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) สามารถแสดงความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษในบริบทจริง เช่น การสร้างประโยคและการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ประจำวัน
2. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) มีทักษะการคิดขั้นสูงที่แสดงออกผ่านการวิเคราะห์ปัญหา การตัดสินใจ และการสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมการเรียนรู้
3. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) สามารถทำงานร่วมกันในกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแก้ปัญหาเป็นทีม
4. นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่ (สหราษฎร์พัฒนาการ) มีความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งจะพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต

กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

นวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K

นวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่กับการคิดขั้นสูง ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Unplugged Coding โดยมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านการป้อนข้อมูล (Input) กระบวนการเรียนรู้ (Process) ผลผลิต (Output) ผลลัพธ์ (Outcome) และการสะท้อนกลับ (Feedback) ซึ่งเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

โครงสร้างของนวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K



รูปที่ 1 โครงสร้างของนวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K

1. Input (ปัจจัยนำเข้า)

- ปัจจัยนำเข้าคือองค์ประกอบเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ที่กำหนดทิศทางการเรียนรู้ของนักเรียน
- **นักเรียน:** กลุ่มนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เริ่มมีความพร้อมในการรับและประมวลผลข้อมูลเชิงซ้อน และมีความต้องการเรียนรู้ที่สูง ซึ่งเป็นช่วงวัยที่สามารถพัฒนาทักษะภาษาและการคิดเชิงตรรกะได้ดีตามทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget
- **ครูผู้สอน:** ครูในโมเดลนี้ต้องผ่านการอบรมเฉพาะเพื่อให้สามารถออกแบบและดำเนินการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ทรัพยากร Unplugged Coding และเทคนิคการสอนที่เหมาะสมกับวัยนักเรียน
- **ทรัพยากรการเรียนรู้:** วัสดุการสอนและเครื่องมือการเรียนที่ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนนักเรียนให้เรียนรู้โดยไม่ต้องพึ่งเทคโนโลยีสูง เช่น การ์ด If-Then Statements หรือแบบจำลองสถานการณ์ต่างๆ

- เป้าหมายการเรียนรู้: เป้าหมายเหล่านี้รวมถึงการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทางการศึกษาของนักเรียนในระยะยาว

2. Process (กระบวนการ)

Process เป็นกระบวนการหลักในโมเดล ETLM-K ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน:

1. **Engage (กระตุ้นความสนใจ):** ใช้กิจกรรม เช่น เกมหรือคำถามเพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความอยากรู้อยากเห็นในบทเรียน กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและพร้อมที่จะเรียนรู้ (Fredricks, Blumenfeld, & Paris, 2004)
2. **Teach (สอนเนื้อหา):** ครูนำเสนอเนื้อหาภาษาอังกฤษ เช่น คำศัพท์ โครงสร้างประโยค หรือแนวคิดโค้ดดิ้งที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ (Anderson & Krathwohl, 2001)
3. **Learn by Doing (ลงมือทำ):** นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม เช่น การกิจกรรม First, Next, Then, Last และการออกแบบ Flowchart เพื่อพัฒนาความเข้าใจเชิงปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำช่วยให้นักเรียนจดจำและเชื่อมโยงความรู้กับบริบทจริงได้ดีขึ้น (Kolb, 1984)
4. **Measure & Reflect (ประเมินผลและสะท้อนผล):** ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลลัพธ์ เช่น การตอบคำถาม การนำเสนอผลงาน และการทำงานกลุ่ม เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้และวางแผนการพัฒนาในอนาคต
5. **Keep Applying (ประยุกต์ใช้):** นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ในบริบทอื่น เช่น การแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันหรือโครงการกลุ่ม

3. Output (ผลผลิต)

ผลผลิตที่เกิดขึ้นทันทีหลังจากการเรียนรู้ด้วย ETLM-K คือ:

- **การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ:** นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการแก้ปัญหาในบริบทจำลอง
- **การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง:** นักเรียนสามารถประเมินสถานการณ์และวางแผนแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. Outcome (ผลลัพธ์)

ผลลัพธ์ระยะยาวของการใช้นวัตกรรม ETLM-K ได้แก่:

- **การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21:** นักเรียนมีความสามารถในการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน
- **ความมั่นใจ:** นักเรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการสื่อสารและการแก้ปัญหา
- **ความยั่งยืนของการเรียนรู้:** นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

5. Feedback (การสะท้อนกลับ)

การสะท้อนกลับ เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน:

- จากครู: ครูให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ เช่น ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์หรือการเขียนคำสั่ง
- จากนักเรียน: นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม เช่น ความสนุก ความยากง่าย และความเหมาะสม
- จากการประเมิน: การใช้ Rubric และการประเมินตนเองเพื่อปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับนักเรียน

จากโครงสร้างของ Eng-Think Learning Model: ETLM-K พบว่า นวัตกรรมการเรียนการสอนนี้มีการออกแบบที่ครอบคลุมทุกมิติของกระบวนการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการกำหนด Input หรือปัจจัยนำเข้า ซึ่งประกอบด้วยนักเรียน ครูผู้สอน ทรัพยากรการเรียนรู้ และเป้าหมายที่ชัดเจน จากนั้นจึงเข้าสู่ Process ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้หลักที่แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ Engage (การกระตุ้นความสนใจ), Teach (การสอนเนื้อหา), Learn by Doing (การลงมือทำ), Measure & Reflect (การประเมินผลและสะท้อนผล), และ Keep Applying (การประยุกต์ใช้) กระบวนการเหล่านี้เน้นการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติและการคิดขั้นสูงของผู้เรียน

ผลลัพธ์ที่ได้จากโครงสร้างนี้สามารถแบ่งได้เป็น Output หรือผลผลิต เช่น การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูงของนักเรียน และ Outcome หรือผลลัพธ์ เช่น การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ความมั่นใจในตนเอง และการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นอกจากนี้ Feedback ยังเป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงกระบวนการทั้งหมด โดยการป้อนกลับจากครูและนักเรียนช่วยปรับปรุงการเรียนรู้และสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน โครงสร้างของนวัตกรรมการเรียนการสอนนี้จึงแสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้และตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันอย่างชัดเจน

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget

ทฤษฎีพัฒนาการของ Jean Piaget ได้มีบทบาทสำคัญในการทำความเข้าใจวิธีที่เด็กๆ พัฒนาความสามารถในการคิดตลอดช่วงชีวิต ซึ่งถือเป็นหนึ่งในทฤษฎีหลักที่อิทธิพลต่อด้านจิตวิทยาการพัฒนาศึกษาอย่างกว้างขวาง การพัฒนาทางปัญญาของเด็กตามทฤษฎีของ Piaget ถูกแบ่งออกเป็นสี่ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. ระยะปฏิบัติการประสาท (Sensorimotor Stage) - จากแรกเกิดถึงประมาณ 2 ปี

เด็กเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมโดยตรง พัฒนาความเข้าใจว่าวัตถุยังคงมีอยู่แม้จะมองไม่เห็นก็ตาม (object permanence) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของความเข้าใจโลกรอบตัว (McLeod, 2018)

2. ระยะก่อนการดำเนินการ (Preoperational Stage) - จากประมาณ 2 ถึง 7 ปี

ในช่วงนี้เด็กเริ่มใช้สัญลักษณ์และภาษาในการสื่อสาร แต่การเข้าใจยังจำกัดโดยไม่สามารถมองเห็นจากมุมมองของผู้อื่นได้ และยังคงมีความยากในการจัดการกับแนวคิดเชิงตรรกะหรือนามธรรม (Lourenço, 2016).

3. ระยะการดำเนินการโดยประมาณ (Concrete Operational Stage) - จากประมาณ 7 ถึง 11 ปี

เด็กเริ่มมีความสามารถในการคิดเชิงตรรกะและแก้ปัญหาในสถานการณ์เฉพาะที่เป็นรูปธรรม พวกเขาสามารถจำแนกประเภท สร้างลำดับ และเข้าใจแนวคิดของการสงวนสถานะ (conservation) ได้ (Bjorklund & Causey, 2018).

4. ระยะการดำเนินการแบบเป็นรูปธรรม (Formal Operational Stage) - จากประมาณ 12 ปีขึ้นไป

ช่วงนี้เด็กและวัยรุ่นสามารถใช้ความคิดเชิงตรรกะและเชิงนามธรรมในการแก้ไขปัญหาได้ การทดลองทางความคิดและการวิเคราะห์สถานการณ์ที่ซับซ้อนกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดของพวกเขา (Lightfoot, Cole & Cole, 2021).

การใช้ทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget ช่วยให้ผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่ตอบสนองต่อระดับการพัฒนาของเด็กแต่ละวัย และเสริมสร้างและขยายความสามารถทางปัญญาในแต่ละระยะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนถือเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัยของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วง "ระยะการดำเนินการโดยประมาณ" (Concrete Operational Stage) ซึ่งเป็นช่วงอายุประมาณ 7-12 ปี ตามที่ Piaget ได้กล่าวไว้ (McLeod, 2015). ในช่วงนี้เด็กมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบและสามารถจัดการกับแนวคิดเชิงตรรกะที่เกี่ยวข้องกับวัตถุและเหตุการณ์ที่เห็นได้ชัด (Cherry, 2020)

1. การสร้างปัญหาที่ต้องใช้การคิดเชิงตรรกะ:

- การออกแบบปัญหาที่ให้นักเรียนต้องจัดการกับวัตถุหรือสถานการณ์จริงในการค้นหาคำตอบ ช่วยให้เด็กในระยนี้สามารถใช้ความสามารถในการจัดการกับความสัมพันธ์เชิงตรรกะและลำดับขั้นตอนที่เห็นได้ชัดเจน (McLeod, 2015)

2. การเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยการทำ (Learning by Doing):

- การใช้กิจกรรมเช่นการจำลอง, การใช้การ์ดและ Flowcharts ในการแก้ปัญหาช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้และเพิ่มโอกาสในการใช้ความคิดเชิงตรรกะและเชิงคำนวณ (Cherry, 2020)

3. การกระตุ้นการคิดเชิงนามธรรม:

- แม้ว่าเด็กในช่วงนี้จะมีความสามารถในการคิดเชิงนามธรรมจำกัด แต่การให้โอกาสพวกเขาในการคิดวิเคราะห์สถานการณ์จำลองและหาวิธีการแก้ไขที่ไม่เป็นรูปธรรมสามารถช่วยพัฒนาความสามารถนี้ได้ (Cherry, 2020)

การนำทฤษฎีของ Piaget มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนไม่เพียงช่วยให้ครูสามารถเข้าใจช่วงพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงอายุเพื่อการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมแล้วยังช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดการพัฒนาทักษะการคิดที่สำคัญตลอดชีวิตการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Constructivism

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบ Constructivism เป็นกรอบทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้เรียนในการสร้างความเข้าใจและความหมายจากประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีการโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมและคนรอบข้าง ตามทฤษฎีนี้ ผู้เรียนไม่ได้เป็นแค่ผู้รับความรู้แบบพาสซีฟ แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทอย่างแข็งขันในการแปลความหมายและสร้างความรู้ของตนเองผ่านกระบวนการของการคิด การทดลอง และการสะท้อนความคิด (Fosnot & Perry, 2018)

การประยุกต์ใช้ทฤษฎี Constructivism ในการศึกษา

1. การเรียนรู้จากการทำและการสำรวจ:

- การใช้วิธีการเรียนรู้แบบสำรวจ (Inquiry-based learning) เป็นวิธีการที่เน้นให้นักเรียนได้ค้นคว้าและสำรวจข้อมูลเอง ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมที่มีอยู่และสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น (Palincsar, 2017)

2. การเรียนรู้แบบสังคมสัมพันธ์ (Social Constructivism):

- ทฤษฎีนี้เน้นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ผ่านการสนทนา การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสตรวจสอบและสร้างความเข้าใจร่วมกัน (Vygotsky, 1978)

3. การใช้ปัญหาแบบจำลอง (Problem-Based Learning):

- ในการใช้ปัญหาแบบจำลอง นักเรียนจะได้รับโจทย์หรือปัญหาที่ซับซ้อนที่ต้องใช้การคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงบูรณาการเพื่อหาคำตอบ การแก้ไขปัญหาลำนี้ไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์เท่านั้น แต่ยังช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทต่างๆ ได้ (Hmelo-Silver, 2013)

การใช้ทฤษฎี Constructivism ในการศึกษาไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างอิสระและเข้าใจวิธีการเรียนรู้ของตนเองได้ดียิ่งขึ้นเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้พวกเขาสามารถปรับตัวและนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายอีกด้วย

การศึกษาและการประยุกต์ใช้การสอนแบบ Unplugged Coding

การเรียนการสอนแบบ Unplugged Coding ถือเป็นแนวทางนวัตกรรมในการศึกษาวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในหลักการคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องใช้เทคโนโลยีหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใดๆ แต่ใช้การโต้ตอบโดยตรงของมนุษย์และวัสดุทั่วไปเพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เข้าใจง่ายและมีปฏิสัมพันธ์สูง นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนได้เห็นผลลัพธ์ที่ชัดเจนและเข้าใจกระบวนการทางความคิดได้ดีขึ้น ต่อไปนี้คือการขยายความเกี่ยวกับหลักการและประโยชน์ของการใช้การสอนแบบ Unplugged Coding ในด้านต่างๆ

1. การสร้างความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของการคำนวณ

การเรียนการสอนแบบ Unplugged Coding เน้นการสอนหลักการพื้นฐานของการคำนวณ ผ่านการใช้กิจกรรมที่ไม่ต้องพึ่งพาคอมพิวเตอร์ เช่น การเรียนรู้เกี่ยวกับอัลกอริทึมผ่านการเล่นเกมที่เรียงลำดับการ์ดหรือการสร้างโครงสร้างข้อมูลจากบล็อก กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในรูปแบบที่สนุกสนานและประหยัดค่าใช้จ่าย

2. การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม

กิจกรรม Unplugged Coding มักเกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านกิจกรรมเหล่านี้ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้วิธีการประสานงานกับเพื่อนร่วมทีมและพัฒนาทักษะการนำเสนอและการสื่อสารของตนเอง

3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การสอนแบบ Unplugged Coding ทำทนายให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการคิดหาวิธีแก้ปัญหาหรือสร้างผลิตภัณฑ์จากวัสดุพื้นฐาน เช่น การใช้กระดาษเพื่อสร้างแบบจำลองของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การกระตุ้นให้เกิดการคิดนอกกรอบและการทดลองช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ในชีวิตได้

4. การเรียนรู้ทางภาษาและการสื่อสาร

กิจกรรม Unplugged ไม่เพียงแต่ช่วยในการพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและภาษาด้วย ผ่านการอภิปรายและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในการแก้ไขปัญหา นักเรียนจะต้องอธิบายกระบวนการคิดและขั้นตอนที่พวกเขาใช้ และอาจต้องจัดทำคำแนะนำหรือกฎของเกม ซึ่งต้องใช้การสื่อสารอย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ การทำงานร่วมกันเหล่านี้ช่วยเพิ่มความสามารถในการฟัง การอธิบายแนวคิดที่ซับซ้อน และการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ (Curzon et al., 2019).

5. การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์

การสอนแบบ Unplugged Coding มักเกี่ยวข้องกับการใช้การวิเคราะห์ปัญหาและคิดหาวิธีการแก้ไขด้วยวิธีการที่หลากหลาย ผ่านการใช้โลจิกและการคิดเชิงตั้งต้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การเชื่อมโยงแนวคิดและประยุกต์ใช้หลักการต่างๆ เพื่อหาคำตอบ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยฝึกฝนการใช้การคิดเชิงวิเคราะห์ ผ่านการแก้ปัญหาจริง ผู้เรียนจะได้ฝึกหัดการพิจารณาปัจจัยต่างๆ ที่อาจมีผลต่อผลลัพธ์ และหาวิธีจัดการกับตัวแปรที่ไม่แน่นอนหรือมีความซับซ้อน

การใช้ Unplugged Coding ไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้การคำนวณและการเขียนโปรแกรมในรูปแบบพื้นฐานเท่านั้น แต่ยังเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในด้านอื่นๆ รวมทั้งการเรียนรู้ทางภาษาและการสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการตอบสนองต่อความท้าทาย

การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสอนในรูปแบบ Eng-Think Learning Model (ETLM-K)

Eng-Think Learning Model (ETLM-K) มุ่งเน้นไปที่การผสมรวมวิธีการสอนแบบปฏิบัติและการเชิงสร้างสรรค์เข้ากับกระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหา โดยอาศัยหลักการของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการมีส่วนร่วมเพื่อ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสำหรับทักษะศตวรรษที่ 21

ดร.สุพรรณิ ชาญประเสริฐ (2561) การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ STEM Education เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ผศ.ดร.ปณิตา วรรณพิรุณ (2562) การพัฒนาโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อส่งเสริมทักษะดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนแบบออนไลน์และการเรียนในชั้นเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองสูงขึ้น

รศ.ดร.จากรุวรรณ แสงด้วง (2563) ผลการจัดการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ที่มีต่อความสามารถในการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนประถมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ต่อการพัฒนาทักษะการคิดเชิงคำนวณ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการคิดเชิงคำนวณและการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบสูงขึ้น

ดร.นภาพร วงษ์วิชัย (2564) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการร่วมกับการคิดเชิงคำนวณสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษที่ผสมผสานแนวคิดการคิดเชิงคำนวณ กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ผศ.ดร.สุภาวดี อินทร์น้อย (2563) การพัฒนาโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรม Gamified Learning เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและความสามารถทางภาษา" มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่นำเกมมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดและภาษา กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ทักษะการคิด และความสามารถทางภาษาสูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนสำหรับทักษะศตวรรษที่ 21 มักมุ่งเน้นไปที่การบูรณาการระหว่างทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาด้วยเทคนิคต่างๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากงานวิจัยหลายชิ้นที่พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนใหม่ๆ เพื่อรองรับความต้องการดังกล่าว ตัวอย่างเช่นงานวิจัยของ ดร.สุพรรณิ ชาญประเสริฐ ที่พัฒนาโมเดล STEM Education ซึ่งช่วยให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะที่ผศ.ดร.ปณิตา วรรณพิรุณ ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก โดยผสมผสานการเรียนออนไลน์และในชั้นเรียน เพื่อเพิ่มทักษะดิจิทัลและการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา

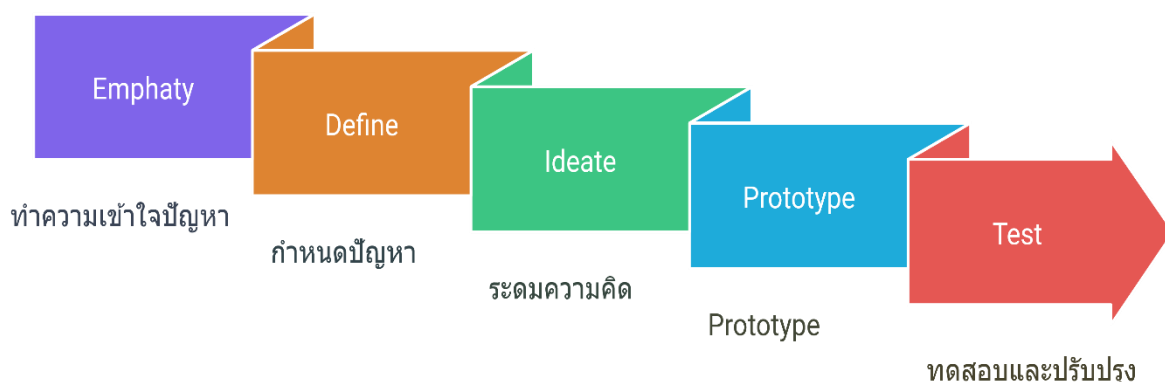
ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนานวัตกรรม Eng-Think Learning Model (ETLM-K) ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา โดยการบูรณาการภาษาอังกฤษเข้ากับการคิดเชิงคำนวณ ในการพัฒนาทักษะการสื่อสารและความสามารถในการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ผ่านกิจกรรม Unplugged Coding ตลอดจนเพิ่มการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน นอกจากนี้ การใช้เทคนิคและแนวทางใหม่ๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน อย่างที่เห็นในการวิจัยของ ดร.นภาพร วงษ์วิชัย ก็เป็นอีกตัวอย่างของการพัฒนาและประยุกต์ใช้นวัตกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยสร้างผู้เรียนยุคใหม่ให้มีทักษะครบถ้วนสามารถพัฒนาต่อยอดไปยังระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม Eng-Think Learning Model : ETLM-K

การพัฒนานวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ได้รับการออกแบบโดยอ้างอิงแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K มีดังนี้

ในการพัฒนานวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ผู้จัดทำได้ประยุกต์ใช้กระบวนการ Design Thinking ตามรูปแบบของ Stanford D. School Design Thinking Process ในการสร้างและออกแบบนวัตกรรม กระบวนการ Design Thinking ซึ่งพัฒนาขึ้นโดย Hasso Plattner Institute of Design หรือที่รู้จักในชื่อ d.school นั้น ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติว่าเป็นแนวทางสำคัญในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนานวัตกรรม (Plattner, Meinel, & Leifer, 2011) กระบวนการดังกล่าวเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (Human-Centered Design) โดยเฉพาะในบริบทของการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ซึ่งมีความเหมาะสมอย่างยิ่งในการตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายและซับซ้อนของกลุ่มเป้าหมาย อาทิ นักเรียน ครู และชุมชนทางการศึกษา (Brown, 2009)

Design Thinking process



รูปที่ 2 Design Thinking Process

ทั้งนี้ Design Thinking จึงถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการออกแบบนวัตกรรมที่มุ่งสร้างคุณค่าและยกระดับกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ. กระบวนการ Design Thinking ของ Stanford ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ **Empathize, Define, Ideate, Prototype,** และ **Test** ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาได้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy)

ในขั้นตอนการทำความเข้าใจปัญหา ผู้พัฒนานวัตกรรมได้ใช้ **SWOT Analysis** เพื่อประเมินจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิเคราะห์มีดังนี้:

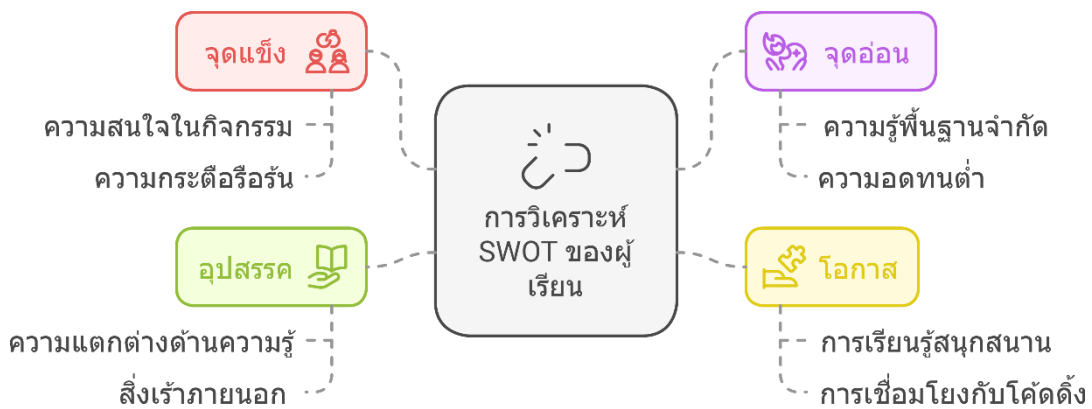
SWOT Analysis ของผู้เรียน

ปัจจัย	รายละเอียด
จุดแข็ง (Strengths)	- ผู้เรียนแสดงความสนใจในกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกมหรือกิจกรรมที่ต้องลงมือทำ ซึ่งช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้เป็นอย่างดี
	- นักเรียนระดับประถมมีความกระตือรือร้นและพร้อมที่จะเรียนรู้ภาษาและทักษะใหม่ ๆ
	- การเรียนรู้ผ่านการเลียนแบบและการทำงานกลุ่มเป็นจุดเด่นของผู้เรียนในวัยนี้ ซึ่งช่วยส่งเสริมการสร้างความร่วมมือและพัฒนาทักษะสังคม
จุดอ่อน (Weaknesses)	- นักเรียนบางกลุ่มมีความรู้ภาษาอังกฤษพื้นฐานจำกัด เช่น คำศัพท์และไวยากรณ์ ทำให้การเรียนรู้เนื้อหาที่ซับซ้อนอาจเป็นเรื่องยาก
	- การคิดเชิงนามธรรมและการวิเคราะห์ยังอยู่ในช่วงพัฒนาการ ผู้เรียนอาจต้องการวิธีการสอนที่เข้าใจง่ายและเป็นรูปธรรม
	- ความอดทนของนักเรียนต่อกิจกรรมที่ต้องใช้เวลานานยังคงค่อนข้างจำกัด ทำให้ต้องมีการออกแบบกิจกรรมที่กระชับและน่าสนใจ
โอกาส (Opportunities)	- การเรียนรู้ผ่าน <i>Unplugged Coding</i> สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานและพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดเชิงระบบได้ในเวลาเดียวกัน
	- การบูรณาการระหว่างภาษาอังกฤษและแนวคิดโค้ดดิ้งช่วยสร้างทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น การแก้ปัญหาและการคิดสร้างสรรค์
	- นวัตกรรม <i>Eng-Think Learning Model: ETLM-K</i> ช่วยให้นักเรียนได้สัมผัสการเรียนรู้ที่ผสมผสานภาษาอังกฤษกับกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี
อุปสรรค (Threats)	- ความแตกต่างด้านความพร้อมของผู้เรียน เช่น ความรู้พื้นฐานภาษาอังกฤษที่ไม่เท่ากัน ทำให้การเรียนการสอนต้องปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม
	- การแข่งขันกับสื่อออนไลน์และสิ่งเร้าภายนอกอาจทำให้นักเรียนขาดสมาธิและ

ปัจจัย	รายละเอียด
	ความสนใจในชั้นเรียน
	- ความท้าทายในการออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่มีความหลากหลายทั้งในด้านพัฒนาการและความสามารถ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ SWOT Analysis ของผู้เรียน

ผลการวิเคราะห์ SWOT Analysis ของผู้เรียน



รูปที่ 3 ผลการวิเคราะห์ SWOT Analysis ของผู้เรียน

ผลการวิเคราะห์ SWOT Analysis ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีจุดแข็งในด้านความกระตือรือร้นและความสนใจในกิจกรรมที่สนุกสนานและมีการลงมือปฏิบัติ ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน อย่างไรก็ตาม พบว่าผู้เรียนบางกลุ่มมีข้อจำกัดในด้านความรู้ภาษาอังกฤษพื้นฐาน เช่น คำศัพท์และไวยากรณ์ อีกทั้งยังมีข้อจำกัดในด้านความอดทนต่อกิจกรรมที่ต้องใช้เวลาต่อเนื่อง รวมถึงความสามารถในการคิดเชิงนามธรรมที่ยังอยู่ในช่วงพัฒนา

โอกาสที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียน คือ การใช้กิจกรรม *Unplugged Coding* ซึ่งสามารถผสมผสานการเรียนรู้ภาษาอังกฤษกับการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังช่วยเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดสร้างสรรค์และการทำงานเชิงระบบ อย่างไรก็ตาม อุปสรรคสำคัญที่ต้องคำนึงถึง ได้แก่ ความแตกต่างด้านพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และการแข่งขันกับสิ่งเร้าภายนอก เช่น สื่อออนไลน์ ที่อาจเบี่ยงเบนความสนใจของผู้เรียนจากกระบวนการเรียนรู้

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน *Eng-Think Learning Model: ETLM-K* ควรใช้จุดแข็งของผู้เรียนและโอกาสที่มี เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนอย่างเหมาะสม ขณะเดียวกัน ควรมีกลยุทธ์ที่สามารถลดผลกระทบจากจุดอ่อนและอุปสรรค เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุเป้าหมายทางการศึกษาได้อย่างสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 2: กำหนดปัญหา (Define)

ขั้นตอนนี้ ผู้สอนใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ในขั้นตอน Empathy เพื่อระบุและสรุปปัญหาหลัก รวมถึงกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนสำหรับการออกแบบนวัตกรรม Eng-Think Learning Model : ETLM-K

การสรุปปัญหา

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) พบว่าผู้เรียนมีข้อจำกัดสำคัญในด้านการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง ปัญหานี้เป็นผลมาจากรูปแบบการเรียนการสอนที่ยังคงเน้นการให้ผู้เรียนจดจำข้อมูลพื้นฐาน เช่น คำศัพท์และโครงสร้างประโยค โดยไม่ได้ส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนากระบวนการคิดเชิงลึก เช่น การวิเคราะห์ การตั้งคำถาม หรือการประเมินข้อมูล ปัญหาเหล่านี้ทำให้นักเรียนขาดความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และไม่สามารถแก้ไขปัญหามนสิขะที่ซับซ้อนได้

ประเด็นสำคัญของปัญหา

1. การขาดการบูรณาการภาษาอังกฤษกับการคิดขั้นสูง

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบันยังไม่สามารถเชื่อมโยงภาษาอังกฤษเข้ากับกระบวนการคิดขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมส่วนใหญ่เน้นการจดจำหรือทำแบบฝึกหัดที่มีคำตอบตายตัว แทนที่จะส่งเสริมให้นักเรียนคิดอย่างลึกซึ้ง เช่น การตั้งสมมติฐานหรือการหาข้อสรุป

2. การขาดโอกาสฝึกฝนการคิดขั้นสูงในชั้นเรียน

นักเรียนไม่ได้รับการสนับสนุนให้คิดอย่างสร้างสรรค์หรือตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ทำให้ขาดความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลและตัดสินใจในบริบทที่หลากหลาย

3. การเชื่อมโยงระหว่างภาษาอังกฤษกับชีวิตจริงที่น้อยเกินไป

กิจกรรมในห้องเรียนยังขาดการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เช่น การใช้ภาษาอังกฤษในการแก้ปัญหาประจำวัน การพูดคุยในบริบททั่วไป หรือการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจในสถานการณ์จำลอง

4. การขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

การเรียนรู้ที่ขาดความสนุกสนานและความท้าทายทำให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ กิจกรรมที่ไม่ได้ตอบโจทย์ความสนใจของผู้เรียนหรือไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนมองว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องไกลตัวและยากต่อการเข้าถึง

คำอธิบายปัญหา

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) ประสบปัญหาในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทจริง เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ในปัจจุบันยังคงมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงท่องจำและการตอบคำถามที่มีรูปแบบตายตัว โดยไม่ได้สร้างโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนการวิเคราะห์ข้อมูล การตั้งคำถาม หรือการแก้ปัญหาในบริบทจำลองที่มีความซับซ้อน การเรียนภาษาอังกฤษจึงกลายเป็นกระบวนการที่ขาด

ความหมายสำหรับนักเรียนในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้พวกเขาขาดความมั่นใจในการสื่อสารและไม่สามารถนำความรู้ไปใช้งานในสถานการณ์จริงได้

นอกจากนี้ การเรียนการสอนในโรงเรียนยังไม่ได้ส่งเสริมให้นักเรียนมองเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษในฐานะเครื่องมือที่ช่วยในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาในชีวิตจริง ตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่มุ่งเน้นการแก้ปัญหาผ่านการใช้ภาษาอังกฤษ เช่น การวางแผน การตัดสินใจ หรือการสร้างคำถามในสถานการณ์จำลองที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง เป็นสิ่งที่ขาดหายไปในระบบการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

เป้าหมาย

1. พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่กับการคิดขั้นสูง

ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการวิเคราะห์ข้อมูล ตั้งคำถาม และประเมินสถานการณ์ในบริบทที่หลากหลาย

2. สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมาย

ออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น การใช้ภาษาอังกฤษในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การเล่นเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับการคิดขั้นสูง หรือการทำกิจกรรมในกลุ่มที่เน้นการอภิปราย

3. เชื่อมโยงภาษาอังกฤษกับบริบทจริง

พัฒนากิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจว่าภาษาอังกฤษสามารถเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ เช่น การวางแผนเส้นทาง การสื่อสารเพื่อขอความช่วยเหลือ หรือการตัดสินใจเลือกทางออกที่ดีที่สุดสถานการณ์จำลอง

4. เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

ใช้กิจกรรมที่มีความสนุกสนานและท้าทาย เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ

การกำหนดปัญหาอย่างละเอียดนี้ช่วยให้กระบวนการออกแบบนวัตกรรมสามารถตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูงของนักเรียนอย่างยั่งยืน

ขั้นตอนที่ 3: ระดมความคิด (Ideate)

ขั้นตอนนี้เน้นการระดมความคิดเพื่อหาแนวทางแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ โดยพัฒนากิจกรรมและโครงสร้างนวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ซึ่งออกแบบให้ตอบโจทย์ปัญหาที่ระบุไว้ในขั้นตอน Define โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง เพื่อให้เหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3

1. แนวคิดการแก้ปัญหา

1. บูรณาการภาษาอังกฤษกับกระบวนการคิดขั้นสูง

ออกแบบกิจกรรมที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือในการฝึกคิดวิเคราะห์ เช่น การแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง หรือการตัดสินใจในบริบทที่มีความหมาย

2. การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Active Learning)

ใช้กิจกรรมที่สนุกสนานและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เช่น เกมการเรียนรู้ การเล่นบทบาทสมมติ และกิจกรรมแบบทีม

3. เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

พัฒนากิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนมองเห็นความสำคัญของภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เช่น การสื่อสารในสถานการณ์จริง การถามทาง หรือการวางแผนกิจกรรม

4. ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบไม่พึ่งพาเทคโนโลยี (Unplugged Learning)

ออกแบบกิจกรรมที่ใช้ทรัพยากรเรียบง่าย เช่น บัตรคำ กระดาษ หรืออุปกรณ์ในห้องเรียน เพื่อรองรับบริบทของโรงเรียนที่มีทรัพยากรจำกัด

2. ตัวอย่างกิจกรรม

1. เกมจำลองสถานการณ์ (Role-playing Games)

นักเรียนรับบทบาท เช่น ผู้ซื้อและผู้ขายในร้านค้า โดยใช้ภาษาอังกฤษในการถามตอบและแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเลือกซื้อสินค้า

2. เกมการวางแผนเส้นทาง (Path Planning Game)

นักเรียนต้องช่วยตัวละครเดินทางไปยังจุดหมาย โดยใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น "Go straight," "Turn left," "Stop at the shop."

3. กิจกรรมตัดสินใจในสถานการณ์สมมติ (Decision-making Challenges)

ให้สถานการณ์ เช่น "หากคุณพบกระเป๋าหาย คุณจะอย่างไร?" และให้นักเรียนเลือกทางออกที่ดีที่สุดพร้อมอธิบายเหตุผลเป็นภาษาอังกฤษ

4. เกมคำใบ้ (Clue-solving Game)

นักเรียนค้นหาสิ่งของหรือคำตอบโดยใช้คำใบ้ภาษาอังกฤษ เช่น "Find something round and blue."

5. กิจกรรมแก้ปัญหาแบบทีม (Team Problem-solving Activities)

แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาที่ได้รับ เช่น การวางแผนกิจกรรมในวันหยุด โดยต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและวางแผน

3. ผลลัพธ์จากการระดมความคิด

1. แนวคิดกิจกรรมที่หลากหลาย

ได้แนวคิดกิจกรรมที่ตอบโจทย์การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง เช่น เกมการแก้ปัญหา การจำลองสถานการณ์ และเกมการตัดสินใจ

2. กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทจริง

กิจกรรมที่ออกแบบมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เช่น การซื้อของ การวางแผนเส้นทาง และการทำงานเป็นทีม

3. การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

กิจกรรมทั้งหมดเน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน การลงมือปฏิบัติ และการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

4. พื้นฐานสำหรับการพัฒนาต้นแบบ

แนวคิดจากการระดมความคิดจะถูกนำไปพัฒนาต่อในขั้นตอนการสร้างต้นแบบ (Prototype) ซึ่งเป็นกิจกรรมในรูปแบบที่พร้อมทดลองใช้ในห้องเรียน

5. สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมทั้งหมดไม่เพียงแต่พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ แต่ยังส่งเสริมการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอน Ideate นี้ช่วยสร้างแนวทางที่ชัดเจนและเหมาะสมสำหรับการพัฒนานวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ที่ตอบโจทย์ทั้งความสุขและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

ขั้นตอนที่ 4: สร้างต้นแบบ (Prototype)

ในขั้นตอน การสร้างต้นแบบ (Prototype) สำหรับนวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K หลักสูตร Eng-Think ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษควบคู่กับการคิดขั้นสูง (Critical Thinking) โดยมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และเหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โครงสร้างหลักสูตรแบ่งออกเป็น 3 หน่วยการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกันอย่างมีลำดับขั้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

โครงสร้างหลักสูตร Eng-Think

หน่วย	ชั่วโมง	หัวข้อ	พัฒนาทักษะ
หน่วยที่ 1: Everyday Stories: First Steps in Sequencing (14 ชั่วโมง) เป้าหมาย: นักเรียนเข้าใจพื้นฐานการคิดเชิงลำดับ (Sequencing) และฝึกฝนทักษะภาษาอังกฤษ	1 ชั่วโมง	Everyday Stories: First Steps in Sequencing เป้าหมาย: นักเรียนเรียนรู้การจัดลำดับเหตุการณ์และฝึกทักษะฟัง พูด อ่าน	- ฟังคำอธิบาย - พูดคำศัพท์และตอบคำถาม - อ่านการ์ดและเขียนประโยคง่าย ๆ
	3 ชั่วโมง	Tell Your Tale: Creating Stories with Steps เป้าหมาย: นักเรียนพัฒนาทักษะการพูด การอ่าน และการเขียน	- พูดเล่าเรื่องราว - อ่านประโยคจากการ์ด - เขียนคำอธิบายภาพ
	4 ชั่วโมง	Directions Explorer: Sentences Route เป้าหมาย: นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์และฝึกทำตามคำสั่ง	- ฟังคำศัพท์และคำอธิบาย - พูดคำสั่งและโต้ตอบกับเพื่อน - เขียนประโยคคำสั่ง
	3 ชั่วโมง	Map Makers: Planning Our School Journey เป้าหมาย: นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและวางแผนการเขียน	- ฟังคำแนะนำ - พูดอภิปรายในกลุ่ม - เขียนชื่อสถานที่ในภาษาอังกฤษ
	1 ชั่วโมง	Adding Life to the Map: Details and Descriptions เป้าหมาย: นักเรียนพัฒนาทักษะการเขียนคำอธิบายและการวิเคราะห์	- เขียนคำอธิบายภาษาอังกฤษ - อ่านคำศัพท์และประโยค - พูดอธิบายอย่างชัดเจน
	2 ชั่วโมง	Show and Tell: Presenting Our School Map	- พูดนำเสนออย่างมั่นใจ - ฟังคำถาม

หน่วย	ชั่วโมง	หัวข้อ	พัฒนาทักษะ
		เป้าหมาย: นักเรียนฝึกนำเสนอผลงานและพัฒนาทักษะการตอบคำถาม	<ul style="list-style-type: none"> - ตอบคำถามด้วยคำอธิบายที่ชัดเจน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: Everyday Stories (11 ชั่วโมง) เป้าหมาย: นักเรียนฝึกการคิดเชิงตรรกะผ่าน If-Then Statements และการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการ Coding	2 ชั่วโมง	What If? Exploring If-Then Logic เป้าหมาย: นักเรียนเข้าใจหลักการตั้งเงื่อนไข (Conditionals) ผ่านตัวอย่างและสถานการณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ฟังคำอธิบาย - พูดยตอบคำถามเกี่ยวกับตัวอย่าง - เขียน If-Then Statements
	2 ชั่วโมง	Step-by-Step: Writing Simple Algorithms เป้าหมาย: นักเรียนเรียนรู้การเขียนอัลกอริทึม (Algorithms) และลำดับขั้นตอน	<ul style="list-style-type: none"> - ฟังคำสั่งและอธิบาย - เขียนลำดับคำสั่ง - พุดอภิปรายในกลุ่ม
	2 ชั่วโมง	Building Blocks: Group Algorithm Challenges เป้าหมาย: นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านการเขียนอัลกอริทึม	<ul style="list-style-type: none"> - เขียนคำสั่งอย่างมีตรรกะ - วิเคราะห์คำสั่งของผู้อื่น - พุดอภิปรายและปรับปรุง
	2 ชั่วโมง	Robot Rules: The Programmer and the Bot เป้าหมาย: นักเรียนเรียนรู้การเขียนคำสั่งที่ชัดเจนและการทำตามคำสั่ง	<ul style="list-style-type: none"> - พุดคำสั่งอย่างชัดเจน - ฟังคำแนะนำ - แก้ไขข้อผิดพลาดในคำสั่ง
	1 ชั่วโมง	Debug Detective: Finding and Fixing Errors เป้าหมาย: นักเรียนพัฒนาทักษะ	<ul style="list-style-type: none"> - วิเคราะห์ข้อผิดพลาด - เขียนคำสั่งใหม่

หน่วย	ชั่วโมง	หัวข้อ	พัฒนาทักษะ
		การวิเคราะห์และการแก้ปัญหา (Debugging)	- พูดอธิบายกระบวนการแก้ไข
	2 ชั่วโมง	Debug Olympics: Team Error Challenges" เป้าหมาย: นักเรียนฝึกแก้ปัญหาและทำงานร่วมกัน	- ทำงานเป็นทีม - วิเคราะห์และแก้ไขปัญหา - พุดนำเสนออย่างมั่นใจ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: Application & Presentation (13 ชั่วโมง)	2 ชั่วโมง	Project Kickoff: Let's Get Creative!" เป้าหมาย: นักเรียนวางแผนและเริ่มต้นสร้างโปรเจกต์ในกลุ่ม	- ฟังคำแนะนำ - พูดอภิปรายในกลุ่ม - เขียนโครงร่างโปรเจกต์
เป้าหมาย: นักเรียนรวบรวมทักษะที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดเพื่อสร้างโปรเจกต์และฝึกนำเสนอผลงาน	3 ชั่วโมง	Crafting the Masterpiece: Building Our Project เป้าหมาย: นักเรียนสร้างโปรเจกต์ที่ออกแบบไว้ให้สมบูรณ์	- เขียนคำอธิบายหรือคำสั่งในโปรเจกต์ - ทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ - วิเคราะห์และปรับปรุงงาน
	1 ชั่วโมง	Test and Tune: Fine-Tuning Our Project" เป้าหมาย: นักเรียนตรวจสอบและปรับปรุงโปรเจกต์	- ฟังคำแนะนำ - วิเคราะห์และแก้ไขข้อผิดพลาด - พูดอธิบายเหตุผลของการปรับปรุง
	3 ชั่วโมง	Debug Olympics: Team Error Challenges" เป้าหมาย: นักเรียนฝึกแก้ปัญหาและทำงานร่วมกัน	- พุดนำเสนออย่างมั่นใจ - ฟังคำแนะนำจากเพื่อน - เขียนโครงสร้างการนำเสนอ
	2 ชั่วโมง	Showtime: Presenting to the Class" เป้าหมาย: นักเรียนฝึกนำเสนอโปรเจกต์ต่อหน้าชั้นเรียน	- พุดนำเสนอ - ฟังคำถามและตอบอย่างมั่นใจ

หน่วย	ชั่วโมง	หัวข้อ	พัฒนาทักษะ
			- วิเคราะห์คำแนะนำเพื่อปรับปรุง
	2 ชั่วโมง	Feedback and Celebration: Reflect and Improve" เป้าหมาย: นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้และฉลองความสำเร็จของโปรเจกต์	- พุดสะท้อนการเรียนรู้ - ฟังความคิดเห็นของเพื่อน - สร้างความมั่นใจในตัวเอง

ตารางที่ 2 โครงสร้างหลักสูตร Eng-Think

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากต้นแบบ

1. การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ: นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่หลากหลาย ทั้งในด้านการสื่อสารและการวางแผน
 2. การเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูง: นักเรียนสามารถคิดอย่างเป็นระบบ เชื่อมโยงความรู้ และแก้ปัญหาในบริบทที่ซับซ้อน
 3. การพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน: นักเรียนเรียนรู้การทำงานเป็นทีม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสนับสนุนซึ่งกันและกัน
 4. การเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้: กิจกรรมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง
 5. การบูรณาการความรู้: กิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนสามารถนำความรู้จากภาษาอังกฤษและกระบวนการคิดขั้นสูงไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง
- การสร้างต้นแบบนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยวางรากฐานสำหรับการนำไปทดสอบในบริบทการเรียนรู้จริง และพัฒนากิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนอย่างยั่งยืนและตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ขั้นตอนที่ 5: นำไปทดสอบจริง (Test)

ในขั้นตอนการทดสอบต้นแบบสำหรับนวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ได้มีการทดลองใช้งานกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) /2 จำนวน 27 คน การทดสอบดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นในด้านการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง ตลอดจนการสังเกตพฤติกรรมและการตอบสนองของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้

กระบวนการทดสอบ

1. การแนะนำกิจกรรมและเป้าหมายการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้แนะนำกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นในต้นแบบ พร้อมอธิบายเป้าหมายของการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม เช่น การพัฒนาทักษะการเรียงลำดับเหตุการณ์ผ่านการ์ดคำศัพท์ *First, Next, Then, Last* และการพัฒนาทักษะการคิดเชิงตรรกะผ่านกิจกรรม Sentences Route เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความสำคัญของกิจกรรมและวิธีการเรียนรู้

2. การทดลองใช้กิจกรรม

- กิจกรรมการเรียงลำดับเหตุการณ์: นักเรียนใช้การ์ดคำศัพท์ *First, Next, Then, Last* ในการเรียงลำดับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การล้างมือ หรือการจัดการงานประจำวัน
- กิจกรรม Sentences Route : นักเรียนสวมบทบาทเป็นโปรแกรมเมอร์และหุ่นยนต์ โดยโปรแกรมเมอร์เขียนคำสั่งเป็นภาษาอังกฤษให้หุ่นยนต์ปฏิบัติตาม เช่น "Move forward 3 steps," "Turn left,"

3. การเก็บข้อมูลระหว่างการทดสอบ

- ครูผู้สอนใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างกิจกรรม เช่น ระดับความสนใจ ความเข้าใจในเนื้อหา และการมีส่วนร่วม
- แบบประเมินและแบบสอบถามถูกใช้เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรม เช่น การตอบคำถาม การแก้ปัญหาในเกม และการทำงานกลุ่ม
- การอภิปรายและเก็บความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรม เช่น “สนุกและเข้าใจง่าย” หรือ “ต้องการตัวช่วยเพิ่มเติมในกิจกรรมที่ซับซ้อน”

ผลลัพธ์จากการทดสอบ

1. การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

นักเรียนแสดงพัฒนาการด้านการใช้ภาษาอังกฤษในกิจกรรม เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยใช้การ์ดคำศัพท์ "First, Next, Then, Last" และการเขียนคำสั่งในกิจกรรม Sentences Route โดยนักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคได้อย่างถูกต้องมากขึ้นในบริบทที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

2. การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง

นักเรียนแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการวิเคราะห์และวางแผนในกิจกรรม เช่น การสร้างคำสั่งที่เป็นตรรกะและการแก้ปัญหาในสถานการณ์สมมติ กิจกรรม Sentences Route ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์

3. ระดับความสำเร็จของกิจกรรม

นักเรียนร้อยละ 75 ได้รับการประเมินในระดับ "ดี" หรือ "ดีมาก" ในด้านการมีส่วนร่วม ความเข้าใจในเนื้อหา และการใช้ทักษะการคิดขั้นสูง โดยกิจกรรมที่ได้รับความสนใจมากที่สุดคือ "First,

Next, Then, Last" ซึ่งนักเรียนแสดงความตื่นตัวและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่การปรับปรุงเพื่อความสมบูรณ์

ข้อมูลจากการทดสอบถูกนำไปใช้ในการพัฒนากิจกรรม เช่น การออกแบบคำแนะนำเพิ่มเติม เพิ่มตัวช่วยในกิจกรรมที่ซับซ้อน และการจัดรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

สรุปผลการทดสอบ

การทดสอบต้นแบบแสดงให้เห็นว่า นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูงของนักเรียนประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมที่ออกแบบช่วยกระตุ้นความสนใจและเสริมสร้างความมั่นใจของนักเรียนในการใช้ภาษาอังกฤษ โดยข้อเสนอแนะและผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบจะถูกนำไปปรับปรุงกิจกรรมเพิ่มเติม เพื่อพัฒนานวัตกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมบูรณ์

ผลการดำเนินงาน

1. การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมการเรียงลำดับเหตุการณ์

กิจกรรมการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่ใช้คำศัพท์ "First, Next, Then, Last" ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในด้านการสื่อสารและการสร้างประโยคที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนสามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ในกิจกรรม เช่น การล้างมือ หรือการจัดการงานประจำวัน และสร้างประโยคที่ถูกต้องและชัดเจน ตัวอย่างเช่น "First, wash your hands. Next, dry your hands with a towel." การที่นักเรียนสามารถใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคได้อย่างถูกต้อง แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าของนักเรียนในด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผลการประเมินพบว่า นักเรียนร้อยละ 80 ได้รับการประเมินในระดับ "ดี" หรือ "ดีมาก"

กิจกรรมนี้ยังส่งเสริมความเข้าใจในบริบทการใช้คำศัพท์ในชีวิตจริง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้น การเรียงลำดับเหตุการณ์ไม่เพียงช่วยให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น แต่ยังช่วยสร้างพื้นฐานของการคิดเชิงลำดับ (Sequencing) ที่สำคัญต่อการพัฒนาการคิดขั้นสูงในอนาคต

2. การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงผ่านกิจกรรม Sentences Route

กิจกรรม Sentences Route ได้รับการออกแบบเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา โดยนักเรียนได้สวมบทบาทเป็นโปรแกรมเมอร์และหุ่นยนต์ โปรแกรมเมอร์เขียนคำสั่งเป็นภาษาอังกฤษ เช่น "Move forward 3 steps," "Turn left" เพื่อให้หุ่นยนต์ปฏิบัติตามคำสั่ง กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในเชิงโครงสร้างประโยคและการสื่อสารในบริบทจำลอง

นอกจากนี้ กิจกรรมดังกล่าวยังสนับสนุนการคิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking) โดยให้นักเรียนวางแผนและเขียนคำสั่งอย่างมีเหตุผล และยังส่งเสริมการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการวิเคราะห์ข้อผิดพลาดในคำสั่ง (Debugging) ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่านักเรียนร้อยละ 75 สามารถแสดงความสามารถในการ

วางแผนและแก้ปัญหาในสถานการณ์สมมติได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถดังกล่าวแสดงถึงการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์

3. การกระตุ้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

กิจกรรมทั้งสองนี้ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน นักเรียนแสดงควมมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม การช่วยกันเรียงลำดับเหตุการณ์ และการประเมินคำสั่งของโปรแกรมเมอร์และหุ่นยนต์ กิจกรรมนี้ยังช่วยให้นักเรียนฝึกการทำงานร่วมกันและพัฒนาทักษะการสื่อสาร

จากแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า นักเรียนร้อยละ 90 รู้สึกสนุกและตื่นเต้นกับกิจกรรม โดยให้ความคิดเห็นว่า “กิจกรรมสนุก และอยากทำกิจกรรมอีก” ข้อคิดเห็นเหล่านี้สะท้อนถึงความสำเร็จของนวัตกรรมในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

จากตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ในนวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K การเรียงลำดับเหตุการณ์และ Sentences Route เป็นตัวอย่างของการผสมผสานการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเข้ากับการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงอย่างสมดุล กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทั้งในด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษ การคิดเชิงตรรกะ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง การประเมินผลชี้ให้เห็นว่านวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K มีศักยภาพในการพัฒนาทักษะที่สำคัญของนักเรียน พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจและความมั่นใจในกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียน

นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านคำศัพท์ การสร้างประโยค และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทจริง กิจกรรมการเรียงลำดับเหตุการณ์ เช่น การใช้คำศัพท์ “First, Next, Then, Last” ทำให้นักเรียนสามารถเรียงลำดับขั้นตอนในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและมีความมั่นใจในการใช้ภาษา นอกจากนี้ กิจกรรม Sentences Route ยังช่วยให้นักเรียนฝึกใช้โครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษในเชิงตรรกะและแม่นยำ

2. การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง

กิจกรรม Unplugged Coding เช่น Sentences Route สนับสนุนการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills) โดยเฉพาะการวิเคราะห์ การวางแผน และการแก้ปัญหาในบริบทที่หลากหลาย นักเรียนได้ฝึกการคิดเชิงตรรกะผ่านการเขียนคำสั่ง และฝึกแก้ไขข้อผิดพลาดในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจและการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์

3. การกระตุ้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

นวัตกรรม Eng-Think Learning Model: ETLM-K สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ กิจกรรมที่ออกแบบช่วยให้นักเรียนมีโอกาสทำงานร่วมกันในกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

และประเมินงานของเพื่อน การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

4. การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

นวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K ช่วยพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการเรียนรู้ตลอดชีวิต กิจกรรมต่าง ๆ ได้รับความออกแบบเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนเตรียมความพร้อมสำหรับการเผชิญกับความท้าทายในอนาคต

5. การลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

กิจกรรม Unplugged Coding ช่วยให้นักเรียนในโรงเรียนที่มีทรัพยากรจำกัดสามารถเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีขั้นสูง การใช้สื่อการเรียนการสอนที่เรียบง่าย เช่น การ์ดคำศัพท์และ Flowchart ยังช่วยสร้างโอกาสที่เท่าเทียมในการพัฒนาทักษะ

6. การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

กิจกรรมที่สนุกสนานและท้าทายช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และเพิ่มความมั่นใจในตนเอง นักเรียนส่วนใหญ่รายงานว่ากิจกรรมที่ใช้วัตกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้พวกเขาารู้สึกสนุก ตื่นเต้น และอยากเรียนรู้มากขึ้น

7. การพัฒนาศักยภาพของครูผู้สอน

นวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K ไม่เพียงแต่ส่งผลต่อผู้เรียน แต่ยังช่วยเสริมสร้างศักยภาพของครูผู้สอนในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน ครูได้รับเครื่องมือและแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

ปัจจัยความสำเร็จ

1. การออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้

ความสำเร็จของนวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K เกิดจากการออกแบบกิจกรรมที่มีความชัดเจนและตรงกับเป้าหมายการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูง กิจกรรม เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์ด้วยคำศัพท์ “First, Next, Then, Last” และกิจกรรม Sentences Route ได้รับการออกแบบอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษและฝึกการคิดวิเคราะห์ในเวลาเดียวกัน

2. การบูรณาการทักษะการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking Skills)

กิจกรรมในนวัตกรรมการเรียนการสอนนี้เน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ โดยกิจกรรม Sentences Route ให้นักเรียนวางแผนและเขียนคำสั่งในลักษณะที่ต้องใช้การคิดเชิงตรรกะและการแก้ปัญหา การมุ่งเน้นทักษะเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับการใช้งานในบริบทจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม

การจัดกิจกรรมที่สนุกสนานและสร้างแรงจูงใจช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมในนวัตกรรมนี้ เช่น การทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน นอกจากนี้ การใช้สื่อการเรียนรู้ที่เรียบง่ายและเหมาะสม เช่น การ์ดคำศัพท์และ Flowchart ยังช่วยสร้างความเข้าใจที่ชัดเจนสำหรับนักเรียน

4. การเตรียมความพร้อมของครูผู้สอน

ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการประยุกต์ใช้กิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ในชั้นเรียน การอบรมครูเกี่ยวกับแนวทางการใช้ Eng-Think Learning Model: ETLM-K ช่วยให้ครูเข้าใจเป้าหมายและกระบวนการของนวัตกรรม ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้และออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนได้

5. การติดตามและประเมินผลที่ต่อเนื่อง

การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาทักษะของนักเรียนในทุกชั้นตอน เช่น การประเมินผลก่อนและหลังเรียน การใช้ Rubric และแบบสอบถามความพึงพอใจ ช่วยให้ครูและนักเรียนรับรู้ถึงจุดแข็งและข้อที่ต้องปรับปรุง ข้อมูลจากการประเมินยังช่วยพัฒนากิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

6. การใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การที่นวัตกรรมนี้เน้นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Learning by Doing) และการให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้ได้จริง

7. การสนับสนุนจากบริบทโรงเรียนและทรัพยากรที่มีอยู่

ความสำเร็จของนวัตกรรมนี้ยังขึ้นอยู่กับ การสนับสนุนจากบริบทโรงเรียน เช่น การจัดสรรเวลาสำหรับกิจกรรม การจัดหาอุปกรณ์และสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้

8. การเน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง

กิจกรรมในนวัตกรรมนี้ เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์และ Sentences Route ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและสถานการณ์ที่หลากหลาย การเรียนรู้ในลักษณะนี้ทำให้นักเรียนมองเห็นคุณค่าและความสำคัญของการเรียนรู้

บทเรียนที่ได้รับจากการดำเนินนวัตกรรม

1. การออกแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์และ Sentences Route แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ช่วยส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษและการคิดขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กิจกรรมที่สนุกและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน

2. การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและการแก้ปัญหา

กิจกรรม Unplugged Coding เช่น Sentences Route สอนให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ วางแผน และแก้ปัญหาในบริบทจำลอง การฝึกฝนทักษะเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการแนวคิดการคิดเชิงตรรกะ (Logical Thinking) และการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เข้ากับการเรียนการสอน ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะในลักษณะที่ยั่งยืน

3. ความสำคัญของการเตรียมความพร้อมของครูผู้สอน

การดำเนินงานแสดงให้เห็นว่าครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการนำกิจกรรมไปใช้ในชั้นเรียน ครูที่ได้รับการอบรมเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีการของนวัตกรรมการจัดการกิจกรรมและประเมินผลได้อย่างเหมาะสม การพัฒนาศักยภาพครูจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของนวัตกรรมการ

4. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม

กิจกรรมที่มีความสนุกสนาน เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์และการสวมบทบาทใน Sentences Route ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักเรียนอยากมีส่วนร่วม ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรม ซึ่งส่งผลต่อความตั้งใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

5. การประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง

กิจกรรมในนวัตกรรมการเรียนการสอนนี้เน้นการเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวัน เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์ในการล้างมือ หรือการเขียนคำสั่งที่มีจุดมุ่งหมายใน Sentences Route ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ความสำคัญของการติดตามและประเมินผล

การเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ผ่านการประเมินก่อนและหลังการเรียน เช่น การใช้ Rubric และแบบสอบถาม ช่วยให้ครูเข้าใจความก้าวหน้าของนักเรียนและสามารถปรับปรุงกิจกรรมได้ตามความเหมาะสม การติดตามและประเมินผลที่ต่อเนื่องเป็นบทเรียนสำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้

7. การลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

กิจกรรมที่ไม่ต้องพึ่งพาเทคโนโลยี เช่น การ์ดคำศัพท์และ Flowchart แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนที่เรียบง่ายสามารถช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนเข้าถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

การดำเนินงานนวัตกรรมการเรียนการสอน Eng-Think Learning Model: ETLM-K แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบกิจกรรมที่มีเป้าหมายชัดเจน การบูรณาการทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ บทเรียนที่ได้รับจากนวัตกรรมการเรียนการสอนนี้ช่วยเสริมสร้างแนวทางที่มีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนที่ยั่งยืน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทการศึกษาในระดับที่หลากหลาย

การเผยแพร่ผลงาน

1. มีการเผยแพร่ผลงานด้าน Coding “Coding Achievement Awards” ประจำปี 2567 ประเภท Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ผ่านเว็บไซต์ <https://www.kru-rymtarn.in.th/เผยแพร่ผลงาน>

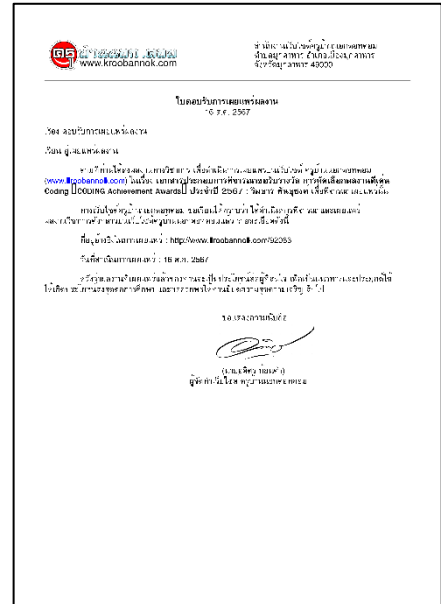
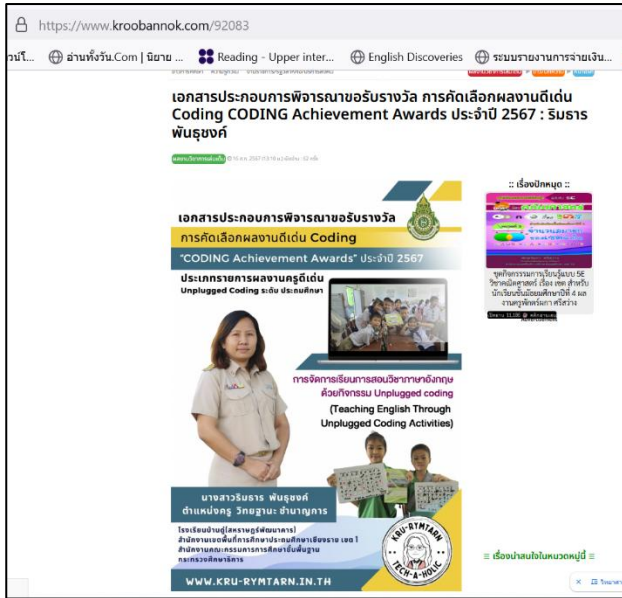


2. มีการเผยแพร่ผลงานด้าน Coding “Coding Achievement Awards” ประจำปี 2567 ประเภท Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ผ่านเว็บไซต์

https://www.tiktok.com/@kru_rymtarn?_t=8owY0Byzezg&_r=1



3. มีการเผยแพร่ผลงานด้าน Coding “Coding Achievement Awards” ประจำปี 2567 ประเภท Unplugged Coding ระดับประถมศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ผ่านเว็บไซต์ <https://www.kroobannok.com/9208>



4. มีการเผยแพร่ผลงานด้าน 1 ครู 1 นวัตกรรมประจำปี 2567 กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 เรื่อง นวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง Eng-Think Learning Model : ETLM-K ผ่านเว็บไซต์ <https://www.kru-rymtarn.in.th/>

การเผยแพร่ผลงาน

“ 1 ครู 1 นวัตกรรม ”

นวัตกรรมการ Eng-Think Learning Model : ETLM-K

“ 1 ครู 1 นวัตกรรม ”
กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ประจำปี 2567
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1

นวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง Eng-Think Learning Model : ETLM-K

นางสาวธีรารัตน์ พันธุ์ขจร
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ (อำนวยการ)

1 ที่มาและความสำคัญ

2 ตัวอย่างกิจกรรมใน ETLM-K

3 ตัวอย่างกิจกรรมใน ETLM-K

4 ผลลัพธ์จากการประยุกต์ใช้ ETLM-K

บรรณานุกรม

- จารุวรรณ แสงด้วง. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ที่มีต่อความสามารถในการคิดเชิงคำนวณของนักเรียนประถมศึกษา. วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนา, 7(2), 123-135.
- นภาพร วงษ์วิชัย. (2564). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบบูรณาการร่วมกับการคิดเชิงคำนวณสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. วารสารการศึกษาบูรณาการ, 10(1), 25-40.
- ปณิตา วรรณพิรุณ. (2562). การพัฒนาโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อส่งเสริมทักษะดิจิทัล. วารสารการศึกษาร่วมสมัย, 15(3), 85-100.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2563). รายงานการประเมินผลการศึกษาระดับชาติและนานาชาติ.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2564). รายงานการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.
- สุพรรณณี ชาญประเสริฐ. (2561). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบ STEM Education เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและการแก้ปัญหาในศตวรรษที่ 21. วารสารวิทยาศาสตร์ศึกษา, 6(4), 45-60.
- สุภาวดี อินทร์น้อย. (2563). การพัฒนาโมเดลการเรียนรู้แบบผสมผสานด้วยกิจกรรม Gamified Learning เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดและความสามารถทางภาษา. วารสารการศึกษานวัตกรรม, 8(2), 110-125.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Brown, T. (2009). Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society. HarperBusiness.
- Crystal, D. (2012). English as a global language (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Ennis, R. H. (1996). Critical thinking dispositions: Theoretical and practical considerations. Informal Logic, 18(2), 165-182.
- Fisher, A. (2011). Critical thinking: An introduction. Cambridge University Press.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. Review of Educational Research, 74(1), 59-109.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. Theory into Practice, 41(4), 212-218.
- OECD (2019). PISA 2018 Results: What Students Know and Can Do – Volume I: Results of the OECD PISA 2018 Assessment. OECD Publishing.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). Design thinking: Understand – improve – apply. Springer.

- Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT Press.
- Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4-14.
- Wing, J. M. (2006). Computational thinking: What and why? *The Link Magazine*, 1(1), 1-3.

ภาคผนวก

การออกแบบหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Everyday Stories: First Steps in Sequencing

รหัสวิชา อ13101

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 6 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ กลุ่มคำ ประโยคง่ายๆ และบทพูดเข้าใจจังหวะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคล

3. สาระสำคัญ

นักเรียนเรียนรู้การจัดลำดับเหตุการณ์ (Sequencing) ผ่านเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- คำศัพท์เกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน
- ประโยคคำสั่งและคำบรรยายง่ายๆ
- การจัดลำดับเหตุการณ์
- การอ่านและเขียนประโยคพื้นฐาน

4.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

- สถานที่สำคัญในโรงเรียนและชุมชน
- กิจกรรมประจำวันในท้องถิ่น

5. สมรรถนะสำคัญ

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

- มีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

7. ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอดของหน่วย

- แผนผังโรงเรียนพร้อมคำอธิบายภาษาอังกฤษ
- การนำเสนอเรื่องราวจากแผนผังที่สร้างขึ้น

8. การประเมินผล ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด

8.1 ประเด็นการประเมินและเกณฑ์การประเมิน

แผนผังโรงเรียนพร้อมคำอธิบายภาษาอังกฤษ

ประเด็นการประเมิน (Criteria)	4 คะแนน (ดีเยี่ยม)	3 คะแนน (ดี)	2 คะแนน (พอใช้)	1 คะแนน (ต้องปรับปรุง)
ความถูกต้องของการ ใช้ภาษา	ใช้คำศัพท์และ ไวยากรณ์ที่ ถูกต้อง มีความ พยายามสร้าง ประโยคที่ชัดเจน	มีข้อผิดพลาด เล็กน้อยในการใช้ คำศัพท์หรือ ไวยากรณ์ แต่ ข้อความยังเข้าใจ ได้ชัดเจน	คำศัพท์และ ไวยากรณ์มี ข้อผิดพลาดที่ ต้องปรับปรุง ข้อความยังเข้าใจ ได้บ้าง	ใช้คำศัพท์หรือ ไวยากรณ์ที่ ผิดพลาดจนเข้าใจ ยาก
ความครบถ้วนของ เนื้อหา	ครอบคลุมทุก ข้อมูลที่จำเป็น และมีความ ชัดเจนในการ นำเสนอ	ครอบคลุมข้อมูล ส่วนใหญ่ มี บางส่วนของขาดหาย แต่ไม่มีผลกระทบ ต่อความเข้าใจหลัก	ข้อมูลไม่ครบถ้วน ทำให้เข้าใจ เนื้อหาได้ บางส่วนเท่านั้น	ขาดข้อมูลสำคัญ หลายอย่าง ทำให้ เนื้อหาที่นำเสนอ เข้าใจได้ยาก
ความคิดสร้างสรรค์	นำเสนอไอเดีย ใหม่ๆ และมีการ ใช้วิธีการที่แปลก ใหม่ในการ นำเสนอข้อมูล	มีความพยายามใน การใช้ความคิด สร้างสรรค์แต่ยัง จำกัดในบางด้าน	ความคิด สร้างสรรค์มีน้อย ใช้วิธีการทั่วไป หรือซ้ำซาก	ขาดความคิด สร้างสรรค์ในการ นำเสนอ ใช้วิธีการ แบบเดิมๆ

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
- ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 12 คะแนน

- คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก
- คะแนน 7-9 หมายถึง ดี
- คะแนน 4-6 หมายถึง พอใช้
- คะแนน 0-3 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75

8. การประเมินผล ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด

8.1 ประเด็นการประเมินและเกณฑ์การประเมิน

การนำเสนอเรื่องราวจากแผนผังที่สร้างขึ้น

ประเด็นการประเมิน (Criteria)	ระดับคะแนน 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับคะแนน 3 (ดี)	ระดับคะแนน 2 (พอใช้)	ระดับคะแนน 1 (ต้องปรับปรุง)
ความถูกต้องของการใช้ภาษา	การใช้ภาษาถูกต้องทั้งไวยากรณ์และคำศัพท์ มีความชัดเจนและไหลลื่น	มีข้อผิดพลาดเล็กน้อยในการใช้คำศัพท์หรือไวยากรณ์ แต่ข้อความยังเข้าใจได้ชัดเจน	มีข้อผิดพลาดหลายจุดในการใช้ภาษา ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความเข้าใจเบื้องต้น	การใช้ภาษามีข้อผิดพลาดมาก ทำให้ข้อความเข้าใจยาก
ความครบถ้วนของเรื่องราว	เรื่องราวที่นำเสนอครบถ้วนทุกส่วนของแผนผังถูกอธิบายอย่างชัดเจนและมีการเชื่อมโยงความคิดที่สอดคล้องกัน	เรื่องราวที่นำเสนอครอบคลุมส่วนใหญ่ บางส่วนอาจมีรายละเอียดที่ขาดหายแต่ยังเข้าใจได้	เรื่องราวที่นำเสนอขาดความครบถ้วน มีบางส่วนที่ไม่ชัดเจนหรือขาดหาย	เรื่องราวที่นำเสนอขาดความครบถ้วนมาก มีหลายส่วนที่ขาดและขาดความเชื่อมโยง
ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ	นำเสนอด้วยความคิดสร้างสรรค์ ใช้วิธีการหลากหลายที่ทำให้เรื่องราวน่าสนใจและดึงดูดความสนใจ	การนำเสนอมีความพยายามในการสร้างสรรค์ แต่ยังคงขาดการประยุกต์ใช้วิธีการที่หลากหลาย	ความคิดสร้างสรรค์มีจำกัด นำเสนอในรูปแบบที่ค่อนข้างซ้ำซากและตรงไปตรงมา	ขาดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ ใช้วิธีการที่เรียบง่ายและไม่น่าสนใจ

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
- ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 12 คะแนน

- คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก
- คะแนน 7-9 หมายถึง ดี
- คะแนน 4-6 หมายถึง พอใช้
- คะแนน 0-3 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1: Everyday Stories: First Steps in Sequencing

ขั้นนำ (10 นาที)

- ครูทักทายและนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันสั้นๆ
- นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนฟังคำอธิบายเกี่ยวกับการจัดลำดับเหตุการณ์
2. ครูสาธิตการใช้คำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์
3. นักเรียนฝึกพูดคำศัพท์และประโยคตามครู
4. นักเรียนจับคู่อ่านและเขียนประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์

ขั้นสรุป (10 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันสรุปคำศัพท์และประโยคที่เรียน
- นักเรียนทำแบบฝึกหัดสั้นๆ

ชั่วโมงที่ 2: Tell Your Tale: Creating Stories with Steps

ขั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนคำศัพท์และประโยคจากชั่วโมงที่แล้ว
- ครูแสดงภาพเหตุการณ์ต่างๆ ให้นักเรียนช่วยกันเรียงลำดับ

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนฝึกเล่าเรื่องราวจากภาพ
2. นักเรียนอ่านประโยคจากการ์ดที่ครูเตรียมไว้
3. นักเรียนจับคู่อัดแต่งประโยคอธิบายภาพ
4. นักเรียนนำเสนอเรื่องราวที่แต่งขึ้นหน้าชั้นเรียน

ขั้นสรุป (10 นาที)

- นักเรียนและครูร่วมกันประเมินการเล่าเรื่อง
- มอบหมายการบ้าน

ชั่วโมงที่ 3: Directions Explorer: Words That Guide Us

ขั้นนำ (10 นาที)

- เล่นเกมทำท่าทางตามคำสั่ง
- ทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับทิศทางและคำสั่ง

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์และประโยคคำสั่งใหม่
2. นักเรียนฝึกพูดคำสั่งและทำตามคำสั่ง
3. นักเรียนจับคู่อัดการให้คำสั่งและทำตามคำสั่ง

4. เล่นเกม Simon Says เป็นภาษาอังกฤษ

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ทบทวนคำสั่งที่เรียนรู้
- นักเรียนเขียนประโยคคำสั่งที่ชอบ

ชั่วโมงที่ 4: Map Makers: Planning Our School Journey

ขั้นนำ (10 นาที)

- ดูแผนที่โรงเรียนตัวอย่าง
- พูดคุยเกี่ยวกับสถานที่ต่างๆ ในโรงเรียน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนแบ่งกลุ่มสำรวจโรงเรียน
2. วางแผนการทำแผนที่
3. ร่วมกันวาดแผนที่
4. เขียนชื่อสถานที่เป็นภาษาอังกฤษ

ขั้นสรุป (10 นาที)

- นำเสนอแผนที่กลุ่มละ 1 นาที
- รับฟังข้อเสนอแนะจากเพื่อนและครู

ชั่วโมงที่ 5: Adding Life to the Map: Details and Descriptions

ขั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนแผนที่จากชั่วโมงที่แล้ว
- เรียนรู้คำศัพท์ใหม่สำหรับการอธิบายสถานที่

ขั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนเพิ่มรายละเอียดในแผนที่
2. เขียนคำอธิบายสั้นๆ เป็นภาษาอังกฤษ
3. ตกแต่งแผนที่ให้สวยงาม
4. ฝึกอธิบายแผนที่เป็นภาษาอังกฤษ

ขั้นสรุป (10 นาที)

- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม
- เตรียมการนำเสนอ

ชั่วโมงที่ 6: Show and Tell: Presenting Our School Map

ขั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนการนำเสนอ
- ซ้อมการนำเสนอในกลุ่ม

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แต่ละกลุ่มนำเสนอแผนที่หน้าชั้น
2. เพื่อนและครูตั้งคำถาม
3. นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับแผนที่
4. ให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้
- มอบรางวัลการนำเสนอดีเด่น

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- บัตรคำศัพท์
- แผนผังโรงเรียน
- สื่อมัลติมีเดีย
- เกมการศึกษา
- ใบงาน/ใบความรู้
- สถานที่จริงในโรงเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Everyday Stories

รหัสวิชา อ13101

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 6 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

2. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 1.3 ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

3. สาระสำคัญ

นักเรียนเรียนรู้การคิดเชิงตรรกะผ่าน If-Then Statements และการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการ Coding เบื้องต้น โดยใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- คำศัพท์และโครงสร้างประโยค If-Then
- การเขียนลำดับขั้นตอน (Algorithm)
- การแก้ไขข้อผิดพลาด (Debugging)
- การทำงานเป็นทีม

4.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

- การประยุกต์ใช้การคิดเชิงตรรกะในชีวิตประจำวัน
- การแก้ปัญหาในสถานการณ์ท้องถิ่น

5. สมรรถนะสำคัญ

- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี
- ความสามารถในการสื่อสาร

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้

- มุ่งมั่นในการทำงาน
 - คิดอย่างเป็นระบบ
 - ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
7. **ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอดของหน่วย**
- การเขียนโปรแกรมอย่างง่ายโดยใช้ภาษาอังกฤษ
 - การนำเสนอการแก้ปัญหาโดยใช้ If-Then Statements
8. **การประเมินผล ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด**

8.1 ประเด็นการประเมินและเกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน (Criteria)	ระดับคะแนน 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับคะแนน 3 (ดี)	ระดับคะแนน 2 (พอใช้)	ระดับคะแนน 1 (ต้องปรับปรุง)
การใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษ	ใช้คำศัพท์และประโยคที่ถูกต้องและชัดเจน เขียนโค้ดโดยมีความผิดพลาด	คำศัพท์และประโยคมีข้อผิดพลาดเล็กน้อยแต่ยังคงสื่อความหมายได้ชัดเจน	ใช้คำศัพท์หรือโครงสร้างประโยคที่ไม่ถูกต้องบ้างแต่ยังเข้าใจได้	มีข้อผิดพลาดหลายครั้งในการใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคที่ทำให้เข้าใจยาก
การใช้ If-Then Statements	ใช้ If-Then Statements ได้เหมาะสมและชัดเจนเพื่อแก้ปัญหาที่กำหนด	ใช้ If-Then Statements ได้ดี แต่บางส่วนอาจต้องปรับปรุงให้มีความชัดเจนเพิ่มขึ้น	If-Then Statements ใช้ได้ถูกต้องบ้าง แต่ยังมีส่วนที่ต้องปรับปรุง	If-Then Statements ใช้ไม่ถูกต้องหรือไม่ชัดเจน ต้องมีการฝึกฝนและเรียนรู้เพิ่มเติม
ความชัดเจนในการนำเสนอโค้ดและแก้ปัญหา	นำเสนอโค้ดและวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจนและเป็นระเบียบ ทุกคนเข้าใจง่าย	นำเสนอโค้ดได้ดี แต่บางส่วนอาจต้องชี้แจงเพิ่มเติมเล็กน้อย	นำเสนอโค้ดและวิธีแก้ปัญหาได้แต่ยังขาดความชัดเจนและต้องอธิบายเพิ่มเติม	การนำเสนอโค้ดและวิธีแก้ปัญหาคาดความชัดเจนและต้องมีการปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
- ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 12 คะแนน

- คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก
- คะแนน 7-9 หมายถึง ดี
- คะแนน 4-6 หมายถึง พอใช้
- คะแนน 0-3 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 7: What If? Exploring If-Then Logic

ขั้นนำ (10 นาที)

- เล่นเกมสมมติสถานการณ์ "What if..."
- นักเรียนร่วมตอบคำถามเชื่อมโยงเหตุและผล

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แนะนำโครงสร้าง If-Then ด้วยตัวอย่างง่ายๆ
2. นักเรียนฝึกสร้างประโยค If-Then จากสถานการณ์ที่กำหนด
3. จับคู่ฝึกแต่งประโยคและแลกเปลี่ยนกัน
4. ทำกิจกรรมกลุ่มสร้างเงื่อนไข If-Then จากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

ขั้นสรุป (10 นาที)

- นำเสนอประโยค If-Then ที่แต่ละกลุ่มสร้าง
- ร่วมกันสรุปหลักการใช้ If-Then

ชั่วโมงที่ 8: Step-by-Step: Writing Simple Algorithms

ขั้นนำ (10 นาที)

- ดูวิดีโอการทำกิจกรรมที่เป็นขั้นตอน
- พูดคุยเกี่ยวกับความสำคัญของการทำตามลำดับขั้นตอน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แนะนำการเขียน Algorithm ง่ายๆ
2. สาธิตการเขียนขั้นตอนเป็นภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนฝึกเขียนขั้นตอนจากกิจกรรมที่คุ้นเคย
4. แลกเปลี่ยนและทดลองทำตามขั้นตอนของเพื่อน

ขั้นสรุป (10 นาที)

- อภิปรายปัญหาที่พบและวิธีแก้ไข
- ปรับปรุงการเขียนขั้นตอนให้ชัดเจนขึ้น

ชั่วโมงที่ 9: Building Blocks: Group Algorithm Challenges

ขั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนการเขียน Algorithm
- แบ่งกลุ่มและอธิบายกติกาการแข่งขัน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แต่ละกลุ่มรับโจทย์ปัญหาที่ต้องแก้
2. ร่วมกันวางแผนและเขียนขั้นตอนวิธี
3. ทดสอบขั้นตอนวิธีของกลุ่มอื่น

4. ให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงงาน

ขั้นสรุป (10 นาที)

- นำเสนอวิธีการที่ดีที่สุดของแต่ละโจทย์
- อภิปรายข้อดีของแต่ละวิธี

ชั่วโมงที่ 10: Robot Rules: The Programmer and the Bot

ขั้นนำ (10 นาที)

- เล่นเกม "Robot and Programmer"
- ทบทวนความสำคัญของการให้คำสั่งที่ชัดเจน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. ฝึกเขียนคำสั่งควบคุมหุ่นยนต์ (เพื่อนในห้อง)
2. สลับกันเป็นผู้สั่งและหุ่นยนต์
3. แก้ไขคำสั่งที่ไม่ชัดเจน
4. สร้างเกมคำสั่งของกลุ่มตัวเอง

ขั้นสรุป (10 นาที)

- แลกเปลี่ยนประสบการณ์การเป็นผู้สั่งและผู้ทำตาม
- สรุปหลักการเขียนคำสั่งที่ดี

ชั่วโมงที่ 11: Debug Detective: Finding and Fixing Errors

ขั้นนำ (10 นาที)

- ดูตัวอย่างโค้ดที่มีข้อผิดพลาด
- ร่วมกันค้นหาจุดที่ผิด

ขั้นสอน (40 นาที)

1. เรียนรู้วิธีการค้นหาข้อผิดพลาด
2. ฝึกแก้ไขโค้ดที่มีปัญหา
3. สร้างโค้ดที่มีข้อผิดพลาดให้เพื่อนแก้
4. ตรวจสอบและให้คำแนะนำการแก้ไข

ขั้นสรุป (10 นาที)

- รวบรวมข้อผิดพลาดที่พบบ่อย
- วิธีป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด

ชั่วโมงที่ 12: Debug Olympics: Team Error Challenges

ขั้นนำ (10 นาที)

- แบ่งทีมและอธิบายกติกาการแข่งขัน
- ทบทวนเทคนิคการแก้ปัญหา

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แต่ละทีมรับโจทย์ปัญหาที่ต้องแก้
 2. แข่งขันค้นหาและแก้ไขข้อผิดพลาด
 3. นำเสนอวิธีการแก้ไข
 4. ให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ขั้นสรุป (10 นาที)
- ประกาศผลการแข่งขัน
 - สรุปบทเรียนและทักษะที่ได้พัฒนา

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้:

- บัตรคำสั่ง If-Then
- แผนผังการเขียนโปรแกรม
- บัตรกิจกรรม Debugging
- สื่อมัลติมีเดีย
- เกมการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
- ใบงาน/ใบความรู้
- อุปกรณ์สำหรับกิจกรรมกลุ่ม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Application & Presentation

รหัสวิชา อ13101

ชื่อรายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 6 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

2. ตัวชี้วัด

ต 1.2 ป.3/4 พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 1.3 ป.3/2 นำเสนอความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ

3. สาระสำคัญ

นักเรียนรวบรวมทักษะที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดเพื่อสร้างโปรเจกต์และฝึกนำเสนอผลงาน โดยใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. สาระการเรียนรู้

4.1 สาระการเรียนรู้แกนกลาง

- การวางแผนและออกแบบโปรเจกต์
- การนำเสนอผลงาน
- การให้และรับข้อเสนอแนะ
- การทำงานร่วมกัน

4.2 สาระการเรียนรู้ท้องถิ่น

- การประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทท้องถิ่น
- การนำเสนอเรื่องราวในชุมชน

5. สมรรถนะสำคัญ

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีความมั่นใจในการสื่อสาร
- มีความคิดสร้างสรรค์
- ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

7. ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอดของหน่วย

- โปรเจกต์สร้างสรรค์ที่บูรณาการความรู้จากทั้ง 3 หน่วย
- การนำเสนอโปรเจกต์เป็นภาษาอังกฤษ

8. การประเมินผล ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด

8.1 ประเด็นการประเมินและเกณฑ์การประเมิน

ประเด็นการประเมิน (Criteria)	ระดับคะแนน 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับคะแนน 3 (ดี)	ระดับคะแนน 2 (พอใช้)	ระดับคะแนน 1 (ต้องปรับปรุง)
การใช้ภาษาอังกฤษในการนำเสนอ	การใช้ภาษาอังกฤษชัดเจนและถูกต้อง การสื่อสารได้ดีมาก	การใช้ภาษาอังกฤษดี แต่บางที่อาจต้องชัดเจนกว่านี้	มีบางส่วนที่การสื่อสารไม่ชัดเจนนัก ปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น	การใช้ภาษาอังกฤษมีข้อผิดพลาดมาก ทำให้เข้าใจยาก
การบูรณาการความรู้จากทั้ง 3 หน่วย	การเชื่อมโยงความรู้จากทั้ง 3 หน่วยได้อย่างลงตัวและน่าสนใจ	การเชื่อมโยงความรู้จากหน่วยต่างๆ ได้ดี แต่อาจมีบางส่วนที่ต้องชัดเจนขึ้น	การเชื่อมโยงความรู้จากหน่วยต่างๆ ยังไม่ชัดเจน ต้องมีการปรับปรุง	การบูรณาการความรู้จากหน่วยต่างๆ ยังขาดความชัดเจนและต้องการการปรับปรุงมาก
ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ	นำเสนอด้วยความคิดสร้างสรรค์สูง มีการใช้วิธีการที่น่าสนใจและดึงดูดความสนใจ	นำเสนอด้วยความคิดสร้างสรรค์ดี แต่อาจมีการปรับปรุงเพิ่มเติมในการใช้วิธีการที่หลากหลาย	ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอมี แต่ยังสามารถปรับปรุงได้อีก	การนำเสนอขาดความคิดสร้างสรรค์ ต้องมีการพัฒนาวิธีการนำเสนอให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
- ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 12 คะแนน

- คะแนน 10-12 หมายถึง ดีมาก
- คะแนน 7-9 หมายถึง ดี
- คะแนน 4-6 หมายถึง พอใช้
- คะแนน 0-3 หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน: ได้คะแนนรวมไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 13: Project Kickoff: Let's Get Creative!

ชั้นนำ (10 นาที)

- นำเสนอตัวอย่างโปรเจกต์ที่น่าสนใจ
- ระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำโปรเจกต์

ชั้นสอน (40 นาที)

1. อธิบายเกณฑ์และข้อกำหนดของโปรเจกต์
2. แบ่งกลุ่มและระดมความคิด
3. เลือกหัวข้อโปรเจกต์ของกลุ่ม
4. วางแผนและออกแบบโปรเจกต์

ชั้นสรุป (10 นาที)

- นำเสนอแผนงานเบื้องต้น
- รับฟังข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อน

ชั่วโมงที่ 14: Crafting the Masterpiece: Building Our Project

ชั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนแผนงานของแต่ละกลุ่ม
- จัดเตรียมอุปกรณ์และทรัพยากร

ชั้นสอน (40 นาที)

1. ลงมือสร้างโปรเจกต์ตามแผน
2. ครูให้คำแนะนำรายกลุ่ม
3. แก้ไขปัญหาที่พบระหว่างทำงาน
4. บันทึกความก้าวหน้าของงาน

ชั้นสรุป (10 นาที)

- รายงานความก้าวหน้า
- วางแผนงานสำหรับชั่วโมงถัดไป

ชั่วโมงที่ 15: Test and Tune: Fine-Tuning Our Project

ชั้นนำ (10 นาที)

- ตรวจสอบความก้าวหน้าของแต่ละกลุ่ม
- ทบทวนเกณฑ์การประเมิน

ชั้นสอน (40 นาที)

1. ทดสอบการทำงานของโปรเจกต์
2. รับฟังความคิดเห็นจากเพื่อนต่างกลุ่ม
3. ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4. เตรียมการนำเสนอ

ขั้นสรุป (10 นาที)

- ตรวจสอบความพร้อมของผลงาน
- วางแผนการนำเสนอ

ชั่วโมงที่ 16: Debug Olympics: Team Error Challenges

ขั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนการตรวจสอบข้อผิดพลาด
- เตรียมความพร้อมสำหรับการแก้ไขปัญหา

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แต่ละกลุ่มตรวจสอบโปรเจกต์ครั้งสุดท้าย
2. แก้ไขข้อผิดพลาดที่พบ
3. ซ้อมการนำเสนอในกลุ่ม
4. ให้ข้อเสนอแนะซึ่งกันและกัน

ขั้นสรุป (10 นาที)

- เตรียมอุปกรณ์สำหรับการนำเสนอ
- ทบทวนบทบาทหน้าที่ในการนำเสนอ

ชั่วโมงที่ 17: Showtime: Presenting to the Class

ขั้นนำ (10 นาที)

- จัดเตรียมห้องเรียนสำหรับการนำเสนอ
- ทบทวนเกณฑ์การให้คะแนน

ขั้นสอน (40 นาที)

1. แต่ละกลุ่มนำเสนอโปรเจกต์
2. ตอบคำถามจากเพื่อนและครู
3. รับฟังข้อเสนอแนะ
4. ให้คะแนนการนำเสนอ

ขั้นสรุป (10 นาที)

- สรุปจุดเด่นของแต่ละโปรเจกต์
- เตรียมการสะท้อนผลงาน

ชั่วโมงที่ 18: Feedback and Celebration: Reflect and Improve

ขั้นนำ (10 นาที)

- ทบทวนการนำเสนอของทุกกลุ่ม
- เตรียมการสะท้อนผลการเรียนรู้

ชั้นสอน (40 นาที)

1. นักเรียนเขียนสะท้อนการเรียนรู้
2. แลกเปลี่ยนประสบการณ์ในกลุ่ม
3. นำเสนอสิ่งที่ได้เรียนรู้
4. ร่วมเฉลิมฉลองความสำเร็จ

ชั้นสรุป (10 นาที)

- มอบรางวัลโปรเจกต์ดีเด่น
- สรุปการเรียนรู้ตลอดหน่วย

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- ตัวอย่างโปรเจกต์
- แบบฟอร์มวางแผนโปรเจกต์
- สื่อมัลติมีเดีย
- อุปกรณ์สร้างชิ้นงาน
- แบบประเมินการนำเสนอ
- ใบงาน/ใบความรู้

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3	รหัสวิชา อ21101ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3	ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2567
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง	Everyday Stories: First Steps in Sequencing	เวลา 14 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง	Tell Your Tale: Creating Stories with Steps	เวลา 3 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัดชั้นปี

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง

ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ first, next, then, last ได้อย่างถูกต้อง

ด้านทักษะกระบวนการ (Process)

1. นักเรียนสามารถจับคู่รูปภาพกับประโยคได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถจับคู่ first, next, then, last กับประโยคเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถวาดรูปเพื่อบรรยายประโยคสถานการณ์ได้ถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถพูดนำเสนอสถานการณ์ตามลำดับเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

1. มีความกล้าแสดงออก
2. มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม

สาระสำคัญ

การเล่าเรื่องเป็นลำดับขั้นตอนเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการสื่อสารภาษาอังกฤษ การใช้คำเชื่อม first, next, then, last ช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจลำดับเหตุการณ์ได้ชัดเจน

สาระการเรียนรู้

Function

1. Sequencing events
2. Describing steps
3. Telling stories in order

Vocabulary

- Sequence words: first, next, then, last
- Action verbs: wake up, brush teeth, take a shower, eat breakfast, etc.
- Time expressions: in the morning, at noon, in the evening

Sentence Structures

- First, I wake up at 6 o'clock.
- Next, I brush my teeth.
- Then, I take a shower.
- Last, I eat breakfast.

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

สอดคล้องทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1. ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม
2. ทักษะด้านการสื่อสาร
3. ทักษะด้านความร่วมมือ

ด้าน 3 Rs

1. Reading (อ่านออก)
2. (W)riting (เขียนได้)
3. (A)rithmetics (คิดเลขเป็น)

ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ใบงานจับคู่ประโยคกับรูปภาพและการเติม first, next, then, last
2. ผลงานการเขียนและวาดภาพประกอบเรื่องราว
3. วิดีโอการนำเสนอเรื่องราวเป็นลำดับขั้นตอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ (กิจกรรมการเรียนรู้)

1. Engage (กระตุ้นความสนใจ)

1. ครูแจก Plickers cards ให้นักเรียนคนละ 1 ใบ จากนั้นอธิบายวิธีการใช้งานการ์ด Plickers โดยเน้นว่าแต่ละด้านของการ์ด (A, B, C, D) หมายถึงตัวเลือกคำตอบที่ต่างกัน โดยให้นักเรียนลองหมุนการ์ดเพื่อให้ด้านที่เลือกคำตอบหันขึ้นด้านบน
2. ครูแสดงรูปภาพกิจกรรมต่างๆ บนจอ พร้อมตัวเลือกประโยค 4 ประโยค ตัวอย่างคำถาม-คำตอบ

"Which sentence matches this picture?"

ตัวเลือกคำตอบ:

- First, I bake the cake.
- Next, I mix the ingredients.
- Then, I eat the cake.
- Last, I decorate the cake.

3. นักเรียนเลือกคำตอบโดยหมุน Plickers card
4. ครูใช้แอป Plickers สแกนคำตอบและแสดงผลทันที
5. ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายคำตอบที่ถูกต้อง

2. Teach (การสอนเนื้อหา)

1. ครูยกตัวอย่างประโยค

I get up.

I brush my teeth.

I have breakfast.

I go to school.

จากนั้นครูให้นักเรียนอ่านประโยคพร้อมกัน

2. ครูทำท่าประกอบแต่ละประโยคเพื่อให้นักเรียนเดาความหมายของประโยค จากนั้น ครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนคิด

T: What is step 1?

Sts: I get up.

ครูเขียนเลข 1 ไว้ท้ายประโยคแล้วเติม first, ไว้หน้าประโยค

T: Yes! First, I get up.

แล้วให้นักเรียนอ่านตาม

First, I get up.

Next, I brush my teeth.

Then, I have breakfast.

Last, I go to school.

- ครูให้นักเรียนบอกข้อสังเกตจากประโยคตัวอย่างเพื่อให้นักเรียนเชื่อมโยงความหมายของคำกับลำดับของประโยค

ครูพูดประโยคแต่ละประโยคซ้ำ ๆ และให้นักเรียนพูดตามฝึกทีละประโยคจนครบ 4 ประโยค โดยเน้นการออกเสียงที่ถูกต้อง

3. Learning by Doing (ลงมือทำ)

- นักเรียนได้รับคนละ 1 ใบ โดยในใบงาน จะเป็นตารางให้นักเรียนจับคู่รูปภาพกับประโยคในช่อง Picture และ เขียนคำ first, next, then, last ลงในช่อง Step ให้ถูกต้องตามลำดับ

How to Make a Cake

Picture	Step	Description
		Bake it at home
		Take eggs from the gate
		Make a cake with mom
		Wait until it's done

- ครูแสดงภาพกิจกรรมบนโทรทัศน์ แล้วให้นักเรียน เขียนคำตอบลงไปใบงาน



- เพื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จแล้ว สุ่มเลือกนักเรียนเพื่อเฉลยคำตอบ จากนั้นให้นักเรียนในห้องที่มีคำตอบไม่ตรงกันช่วยกันหาข้อสรุปของคำตอบที่ถูกต้อง

4. Measure & Reflect (การประเมินผลและสะท้อนผล)

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม โดยใช้การจับฉลากตัวเลข จากนั้นให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาจับฉลากแถบประโยค

Make a kite	I make my kite	I take it up high	I see it fly	I like my kite
Go to the lake	I go to the lake	I see a boat	I wave my hand	I play all day
Bake a cake	I bake a cake	I make it nice	I wait to eat	I say "It's good!"
Plant a seed	I see a seed	I put it down	I give it time	I feel happy
Stay at home	I see the rain	I stay at home	I look out high	I play inside
See my room	I see my bed	I take my toy	I like my room	I keep it neat
Go to bed	I see the moon	I lie in bed	I feel fine	I sleep well
Spend my day	I eat my food	I pay for a toy	I say "Hi" to all	I play with friends
Visit the zoo	I see the zoo	I feed a goat	I wave bye-bye	I go back home
Draw art	I draw with blue	I make it nice	I show my art	I like to draw

2. เมื่อแต่ละกลุ่มได้แถบประโยคครูชี้แจงวิธีการทำกิจกรรม คือ ตัวอักษรสีแดงเป็นหัวข้อของสถานการณ์ที่แต่ละกลุ่มได้รับ ให้นักเรียนตัดแถบประโยคเป็น 4 ชิ้น แล้วแจกให้สมาชิกในกลุ่ม
3. นักเรียนปรึกษากันว่าประโยคใดควรขึ้นต้นด้วย first, next, then, last ตามลำดับ จากนั้นเขียนลงกระดาษ A4 ที่แจกให้
4. นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านออกเสียงให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง
5. นักเรียนแต่ละวาดภาพประกอบ บรรยายประโยคที่ตนเองได้รับ
6. นักเรียนนำรูปภาพที่ตนวาดมาเรียงในฟิวเจอร์บอร์ดเพื่อนำเสนอหน้าชั้นเรียน
7. กลุ่มนำเสนอภาพและประโยคในฟิวเจอร์บอร์ด พร้อมรับฟังคำแนะนำจากเพื่อนและครู
8. เมื่อจบการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม นักเรียนและครูมีการแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะและสรุปข้อควรปรับปรุง

5. Keep Applying (การประยุกต์ใช้)

1. นักเรียนเขียนลำดับเหตุการณ์ของตนเอง เช่น “My Morning Routine” หรือ “How I Play a Game” โดยใช้ First, Next, Then, Last
2. นักเรียนแต่ละคนสร้างวิดีโอสั้นหรือเล่าเรื่องจากการเขียนของตนในหน้าชั้นเรียน
3. นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ เช่น “How did this activity help you in understanding sequencing?”
4. นักเรียนประเมินความพึงพอใจในการจัดกิจกรรม

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Plickers cards และแอปพลิเคชัน
2. รูปภาพประกอบการสอน
3. บัตรคำศัพท์
4. ใบงาน
5. กระดาษ A4
6. อุปกรณ์วาดภาพ
7. โทรศัพท์มือถือสำหรับบันทึกวิดีโอ
8. แอปพลิเคชัน Wordwall

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ด้านความรู้ (Knowledge)			
นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำศัพท์ first, next, then, last ได้อย่างถูกต้อง	ตรวจใบงาน	ใบงาน	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
ด้านทักษะ (Process)			
1. นักเรียนสามารถจับคู่รูปภาพกับประโยคได้อย่างถูกต้อง	ตรวจใบงาน	ใบงาน	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถจับคู่ first, next, then, last กับประโยคเพื่อเรียงลำดับเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง	ตรวจใบงาน	ใบงาน	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
3. นักเรียนสามารถวาดรูปเพื่อบรรยายประโยคสถานการณ์ได้ถูกต้อง	ตรวจชิ้นงานการวาดรูป	แบบประเมินชิ้นงาน	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
4. นักเรียนสามารถพูดนำเสนอสถานการณ์ตามลำดับเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง	คลิปวิดีโอการนำเสนองานกลุ่ม	แบบประเมินการนำเสนอ	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
ด้านเจตคติ (Attitude)			
1. มีความกล้าแสดงออก 2. มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม	สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

สรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

นักเรียนที่ไม่ผ่าน มีดังนี้

1..... 2.....

3..... 4.....

5..... 6.....

แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

.....

2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ (K)

.....

3. นักเรียนมีความรู้เกิดทักษะ (P)

.....

4. นักเรียนมีเจตคติ ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม (A)

.....

5. ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

.....

6. ข้อเสนอแนะ

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ.....แล้วมีความเห็น
ดังนี้

1. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่
 - ดีมาก
 - ดี
 - พอใช้
 - ควรปรับปรุง
2. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้
 - เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม
 - ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป
3. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่
 - นำไปใช้ได้จริง
 - ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้
4. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับคะแนน 3 (ดี)	ระดับคะแนน 2 (พอใช้)	ระดับคะแนน 1 (ต้องปรับปรุง)
ความสอดคล้อง กับประโยค	รูปภาพแสดง สถานการณ์ตรงกับ ประโยคที่อธิบายอย่าง สมบูรณ์และชัดเจน	รูปภาพสอดคล้อง กับประโยคที่ อธิบาย ส่วนใหญ่ ถูกต้อง	รูปภาพสื่อความหมาย ได้บางส่วน แต่ไม่ ชัดเจนในบางจุด	รูปภาพไม่ตรงกับ ประโยคที่อธิบาย หรือ แสดงสถานการณ์ผิด
ความคิด สร้างสรรค์	ใช้สีและองค์ประกอบ ภาพที่แสดงความคิด สร้างสรรค์ได้โดดเด่น	มีการออกแบบและ ใช้สีอย่าง สร้างสรรค์ในระดับ ดี	มีความคิดสร้างสรรค์ เล็กน้อย แต่ยังขาด รายละเอียดหรือความ แปลกใหม่	ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ รูปภาพเรียบง่ายและ ขาดรายละเอียด
ความสวยงาม และความตั้งใจ	ภาพวาดมีความ ละเอียด สวยงาม และ แสดงความตั้งใจอย่าง ชัดเจน	ภาพวาดดู เรียบร้อยและ สวยงามในระดับดี	ภาพวาดพอใช้ แต่มีจุด ที่ไม่เรียบร้อยหรือ ละเอียดน้อย	ภาพวาดขาดความ เรียบร้อยและไม่แสดง ความตั้งใจ
การเชื่อมโยง สถานการณ์	รูปภาพสามารถแสดง ลำดับเหตุการณ์ตาม First, Next, Then, Last ได้ชัดเจน	รูปภาพเชื่อมโยง ลำดับเหตุการณ์ได้ ดี	รูปภาพเชื่อมโยงลำดับ เหตุการณ์ได้บางส่วน แต่ไม่ครบทุกขั้นตอน	รูปภาพขาดการ เชื่อมโยงลำดับ เหตุการณ์

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
 ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
 ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 16 คะแนน

คะแนน 11-16 หมายถึง ดีมาก
 คะแนน 8-10 หมายถึง ดี
 คะแนน 5-7 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 0-4 หมายถึง ปรับปรุง

สรุปผลการประเมินการวาดรูปเพื่อบรรยายประโยคสถานการณ์

จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ดีมาก	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ดี	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ พอใช้	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ปรับปรุง	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....
 (.....)
 ตำแหน่ง.....

แบบประเมินวาดรูปเพื่อบรรยายประโยคสถานการณ์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับคะแนน 3 (ดี)	ระดับคะแนน 2 (พอใช้)	ระดับคะแนน 1 (ต้องปรับปรุง)
การลำดับเหตุการณ์	นักเรียนพูดลำดับเหตุการณ์ First, Next, Then, Last ได้ถูกต้องครบถ้วนและชัดเจน	นักเรียนพูดลำดับเหตุการณ์ First, Next, Then, Last ได้ถูกต้องส่วนใหญ่	นักเรียนพูดลำดับเหตุการณ์ได้บางส่วน แต่มีข้อผิดพลาดบางจุด	นักเรียนพูดลำดับเหตุการณ์ผิด หรือขาดส่วนสำคัญในลำดับ
ความชัดเจนของการพูด	พูดด้วยน้ำเสียงชัดเจน ดังฟังชัด และออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง	พูดด้วยน้ำเสียงชัดเจน แต่มีข้อผิดพลาดเล็กน้อยในการออกเสียง	พูดเสียงเบาหรือไม่ชัดเจน และมีข้อผิดพลาดในการออกเสียงบางคำ	พูดเสียงเบามาก ไม่ชัดเจน หรือออกเสียงผิดบ่อยครั้ง
การใช้คำศัพท์และประโยค	ใช้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคได้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์	ใช้คำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องส่วนใหญ่	ใช้คำศัพท์และประโยคได้บ้าง แต่ยังมีข้อผิดพลาดที่ต้องปรับปรุง	ใช้คำศัพท์และประโยคไม่ถูกต้อง หรือไม่สอดคล้องกับสถานการณ์
ความมั่นใจในการพูด	พูดด้วยความมั่นใจ แสดงท่าทางประกอบอย่างเหมาะสม	พูดด้วยความมั่นใจ ระดับดี มีท่าทางประกอบเล็กน้อย	พูดด้วยความมั่นใจน้อย และไม่มีท่าทางประกอบ	พูดด้วยความลังเล ขาดความมั่นใจ และไม่มีท่าทางประกอบ

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
 ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
 ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
 ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 16 คะแนน

คะแนน 11-16 หมายถึง ดีมาก
 คะแนน 8-10 หมายถึง ดี
 คะแนน 5-7 หมายถึง พอใช้
 คะแนน 0-4 หมายถึง ปรับปรุง

สรุปผลการประเมินการพูดนำเสนอสถานการณ์ตามลำดับเหตุการณ์

จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ดีมาก จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
 จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ดี จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
 จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ พอใช้ จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....
 (.....)

ตำแหน่ง.....
แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน 4 (ดีเยี่ยม)	ระดับคะแนน 3 (ดี)	ระดับคะแนน 2 (พอใช้)	ระดับคะแนน 1 (ต้องปรับปรุง)
1. มีความกล้าแสดงออก	นักเรียนแสดงออกอย่างมั่นใจ พูดและแสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสมต่อสถานการณ์	นักเรียนแสดงออกได้ดีในระดับหนึ่ง แต่ยังมี ความลังเลเล็กน้อยในบางครั้ง	นักเรียนแสดงออกได้บ้าง แต่ยังขาดความมั่นใจหรือมีความลังเลบ่อยครั้ง	นักเรียนไม่กล้าแสดงออกหรือไม่พูด ไม่แสดงความคิดเห็นในสถานการณ์ต่าง ๆ
2. มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม	นักเรียนมีส่วนร่วมในงานกลุ่มอย่างเต็มที่ แบ่งปันความคิดเห็นและช่วยงานในกลุ่มอย่างแข็งขัน	นักเรียนมีส่วนร่วมในงานกลุ่มในระดับดี แต่ยังไม่สม่ำเสมอในบางครั้ง	นักเรียนมีส่วนร่วมในงานกลุ่มเล็กน้อย แต่ต้องการการกระตุ้นจากเพื่อนหรือครู	นักเรียนไม่ค่อยมีส่วนร่วมในงานกลุ่ม หรือปล่อยให้เพื่อนทำงานแทนทั้งหมด

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 4 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดีมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ดี
- ระดับ 2 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ พอใช้
- ระดับ 1 หมายถึง มีระดับคุณภาพในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 8 คะแนน

- คะแนน 7-8 หมายถึง ดีมาก
- คะแนน 5-6 หมายถึง ดี
- คะแนน 3-4 หมายถึง พอใช้
- คะแนน 0-2 หมายถึง ปรับปรุง

สรุปผลการประเมินการพูดนำเสนอสถานการณ์ตามลำดับเหตุการณ์

จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ดีมาก	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ดี	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ พอใช้	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....
จำนวนนักเรียนที่ได้ผลการประเมินระดับระดับ ปรับปรุง	จำนวนทั้งสิ้น.....คน คิดเป็นร้อยละ.....

ลงชื่อ.....
 (.....)
 ตำแหน่ง.....

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



จับคู่รูปภาพกับประโยค



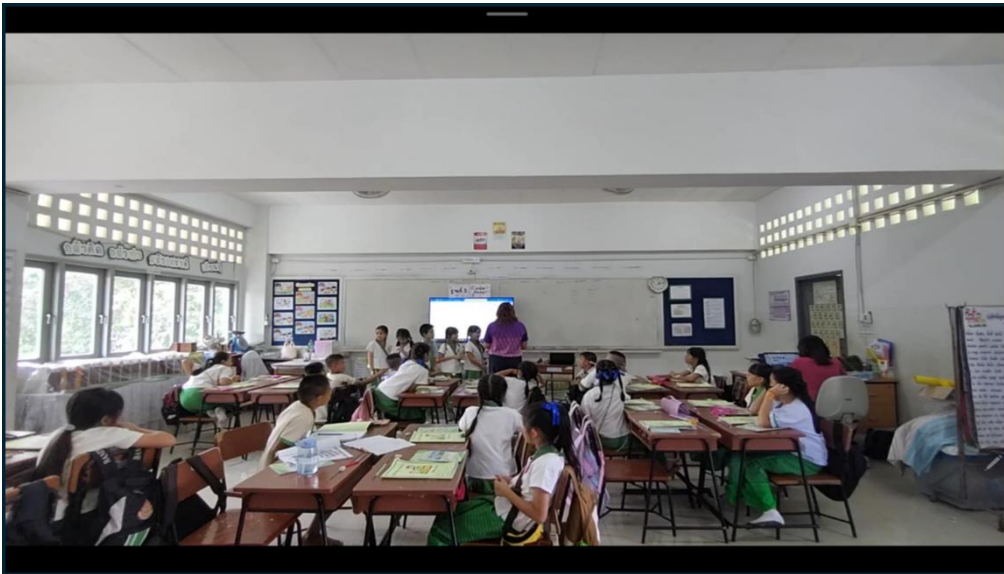
ทำใบงานเรียงลำดับ first, next, then, last



จับสลากแบ่งกลุ่ม



จับกลุ่มตามตัวเลขที่จับสลากได้



จับสลากแถบประโยค



ปรึกษากันในกลุ่มเพื่อเรียงลำดับประโยคที่ได้รับ



วาดรูปบรรยายประโยคที่ตนได้รับ



ติตรูปภาพที่วาดลงบนฟิวเจอร์บอร์ด



นำเสนอหน้าชั้นเรียน



เพื่อนประเมินเพื่อน การให้ feedback



กิจกรรม Sentence Route



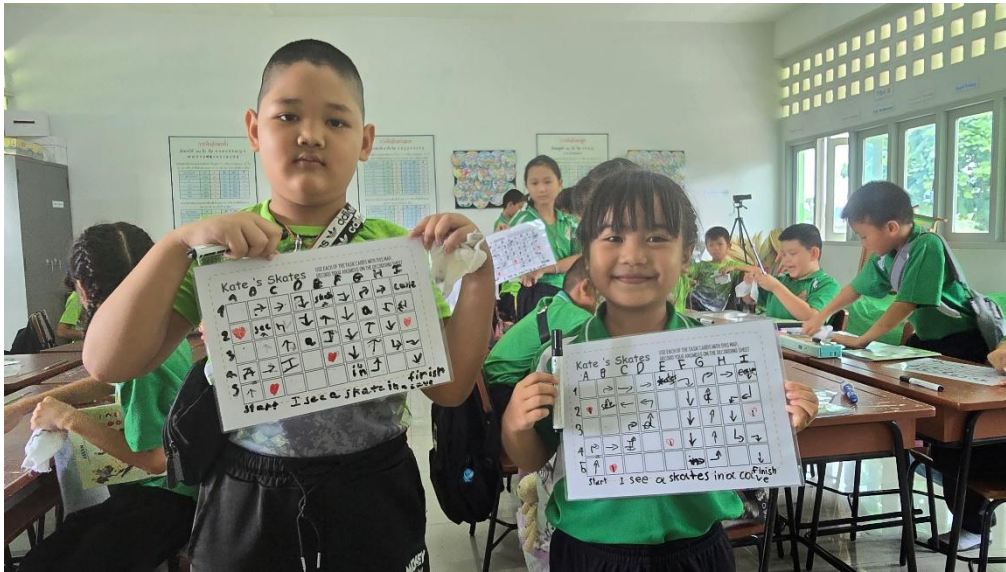
กิจกรรม Sentence Route



Long Vowel Jigsaw



Long Vowel Jigsaw



Robot: Coding Direction



Robot: Coding Direction



ผลงานนักเรียน




ผลงานนักเรียน

แบบสอบถามความพึงพอใจในการทำกิจกรรม

ชื่อ ด.ช. เสกสรรค์ สุขใจ
ชั้น ป.2 เลขที่ 2

1. ชื่นชอบกิจกรรมและสถานที่ที่สุด
 2. สิ่งที่ได้เรียนรู้ได้ครบถ้วน
 3. สิ่งที่ได้รู้ได้เข้าใจ
2. มีประโยชน์ต่อวิชาอื่นหรือไม่
 1. ใช่
 2. ไม่ค่อยใช่
 3. ไม่ใช่
3. ความพึงพอใจในการทำกิจกรรมนี้




ชอบอิก

ชื่อ ด.ญ.จางจี๊ ประสาร
ชั้น ป.2 เลขที่ 20

สิ่งชอบกิจกรรมที่มากที่สุด
คือ การทำของประดิษฐ์
และ การทำของใช้ประจำวัน

มีประโยชน์ต่อวิชาอื่นหรือไม่


1. ใช่
2. ไม่ค่อยใช่
3. ไม่ใช่



ชอบอิก

ชื่อ ด.ช. ยงชุต งาม
ชั้น ป.2 เลขที่ 11

1. ชื่นชอบกิจกรรมและสถานที่ที่สุด
 1. ที่กิจกรรมและสถานที่
 2. สิ่งที่ได้เรียนรู้ได้ครบถ้วน
 3. สิ่งที่ได้รู้ได้เข้าใจ
2. มีประโยชน์ต่อวิชาอื่นหรือไม่
 1. ใช่
 2. ไม่ค่อยใช่
 3. ไม่ใช่
3. ความพึงพอใจในการทำกิจกรรมนี้




ชอบอิก

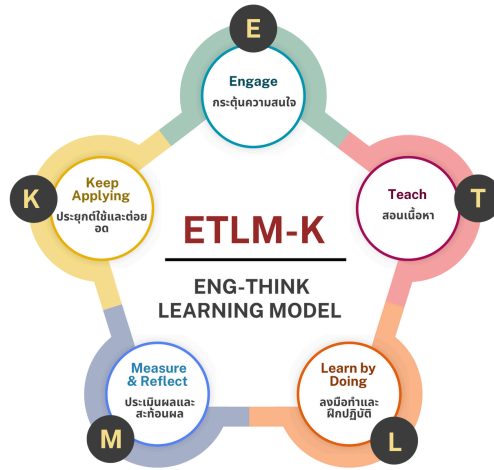
ชื่อ ด.ญ. สุวิมลดา งาม
ชั้น ป.2 เลขที่ ๙

MINT

- 1) ชื่นชอบกิจกรรมและสถานที่ที่สุด
 - 1) ที่กิจกรรมและสถานที่
 - 2) สิ่งที่ได้เรียนรู้ได้ครบถ้วน
 - 3) สิ่งที่ได้รู้ได้เข้าใจ
- 2) มีประโยชน์ต่อวิชาอื่นหรือไม่
 - 1) ใช่
 - 2) ไม่ค่อยใช่
 - 3) ไม่ใช่
- 3) ความพึงพอใจในการทำกิจกรรมนี้



ชอบอิก



นวัตกรรม ENG-THINK LEARNING MODEL : ETLM-K