

# เอกสารประกอบการพิจารณาขอรับรางวัล การคัดเลือกผลงานดีเด่น Coding



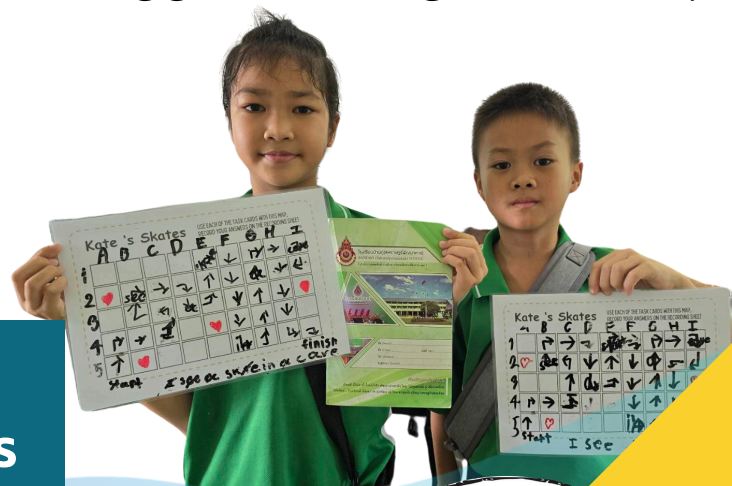
## “CODING Achievement Awards” ประจำปี 2567

### ประเภทรายการผลงานครูดีเด่น Unplugged Coding ระดับ ประถมศึกษา

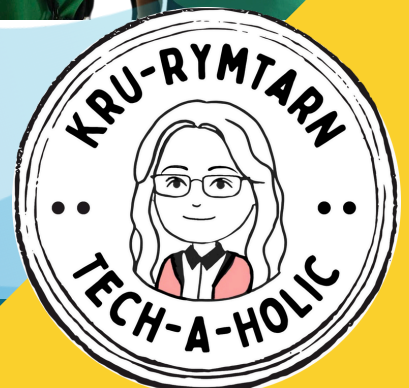


การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ  
ด้วยกิจกรรม Unplugged coding  
(Teaching English Through  
Unplugged Coding Activities)

นางสาวริมธาร พันรุษงค์  
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ชำนาญการ



โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ



WWW.KRU-RYMTARN.IN.TH



เอกสารประกอบการพิจารณาขอรับรางวัล  
การคัดเลือกผลงานดีเด่น Coding  
“CODING Achievement Awards” ประจำปี 2567  
ประเภทรายการผลงานครูดีเด่น  
Unplugged Coding ระดับ ประถมศึกษา

ผู้ขอรับประเมิน  
นางสาววิมลธรร พันธ์ชูรงค์  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารประกอบการพิจารณาเพื่อขอรับรางวัลการคัดเลือกผลงานดีเด่น Coding “CODING Achievement Awards” ประเภทรายการผลงานครูดีเด่น Unplugged Coding ระดับ ประถมศึกษา ประจำปี พ.ศ. 2567 เล่มนี้ จัดทำขึ้น เพื่อนำข้อเสนอข้อมูลประกอบการพิจารณาการคัดเลือก ประกอบด้วย ประเด็นสำคัญ ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 การวิเคราะห์การดำเนินการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ

ประเด็นที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี

ประเด็นที่ 3 หลักฐานการจัดการเรียนรู้ Coding

ประเด็นที่ 4 หลักฐานผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารประกอบการพิจารณาฯ เล่มนี้ จะอำนวยความสะดวกแก่คณะกรรมการคัดเลือก และผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ขอขอบคุณผู้อำนวยการสถานศึกษา คณะครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน ที่ให้ความร่วมมือทำให้แบบรายงานเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ตามเป้าหมาย

นางสาววิมลธรร พันธ์ชงค์

ผู้จัดทำ

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	
สารบัญ	
สารบัญตาราง	
สารบัญภาพ	
ประเด็นที่ 1 การวิเคราะห์การดำเนินการจัดการเรียนรู้ Coding อย่างเป็นระบบ	1
ประเด็นที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี	11
ประเด็นที่ 3 หลักฐานการจัดเรียนรู้ Coding	28
ประเด็นที่ 4 หลักฐานผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding	33

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ชั้น ป.3	5
ตารางที่ 2 E-Book เอกสารหลักสูตรสถานศึกษา และแผนปฏิบัติการ โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)	8
ตารางที่ 3 ตารางวิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	10
ตารางที่ 4 ตารางโครงสร้างรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	10
ตารางที่ 5 วิเคราะห์ตัวชี้วัด ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	13
ตารางที่ 6 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	14
ตารางที่ 7 การออกแบบวัดและประเมินผล	19

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตารางสอนรายวิชาภาษาอังกฤษนางสาวริมธาร พันธุ์ขงค์	8
ภาพที่ 2 โครงสร้างเวลาเรียนหน่วยการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน	9
ภาพที่ 4 Sentence Route Board	15
ภาพที่ 5 นักเรียนทำกิจกรรม Sentence Route	15
ภาพที่ 6 ครูแสดงเงื่อนไขในการทำกิจกรรม <b>Sentence Route</b>	16
ภาพที่ 7 นักเรียนแต่ละคนเขียนลูกศรคำสั่งเพื่อเก็บรวบรวมคำศัพท์ตามเงื่อนไข	16
ภาพที่ 8 นักเรียนเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำตามคำสั่ง Unplugged Coding commands	17
ภาพที่ 9 นักเรียนจับคู่และให้แต่ละคนพลัดกันบอกเส้นทางการการเก็บรวบรวมคำตามคำสั่ง Unplugged Coding commands และให้เพื่อนเขียนลูกศรตามเส้นทางที่เขียนบรรยายไว้ ภาษาอังกฤษ	17
ภาพที่ 10 การประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding ผ่าน Google form	30
ภาพที่ 11 แผนภูมิแท่งสรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding ของนักเรียนและผู้ปกครอง	32

# ประเด็นที่ 1

การวิเคราะห์การดำเนินการ  
จัดการเรียนรู้ Codingอย่างเป็นระบบ



## การวิเคราะห์การดำเนินการจัดการเรียนรู้ Codingอย่างเป็นระบบ

### 1. วิเคราะห์ปัญหา/ความจำเป็นในการจัดการเรียนการสอน

ในปัจจุบัน ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญเป็นเครื่องมือในการสื่อสารระหว่างประเทศ รวมถึงการเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรในการศึกษาในระดับสากล ด้วยการที่โลกมีความเชื่อมโยงกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม หรือเทคโนโลยี การศึกษาเกี่ยวกับภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัยต้น ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สมองของเด็กสามารถเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วและมีความสามารถในการโต้ตอบกับสิ่งรอบข้างสูง การใช้แนวทางการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding ในการสอนภาษาอังกฤษจะช่วยให้เด็กนักเรียนไม่เพียงแค่นี้ได้เรียนรู้การใช้ภาษาอังกฤษ แต่ยังได้รับทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในยุคปัจจุบันที่มีการพัฒนาเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว (Hussain et al., 2020)

การพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต้องเชื่อมโยงกับการคิดเชิงคำนวณในการจัดกิจกรรมที่นักเรียนสามารถใช้การเรียนรู้แบบไม่พึ่งพาอุปกรณ์ดิจิทัล การใช้กิจกรรม Unplugged Coding ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และสามารถสร้างทักษะการวิเคราะห์และการแก้ปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม เมื่อกิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบมาให้สามารถสร้างความสนุกสนาน ผู้เรียนจะรู้สึกท้าทายและกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Barr, 2019) นอกจากนี้ ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารให้เด็ก ๆ มีความกล้าพูดและแสดงออกในภาษาอังกฤษได้มากขึ้น โดยตัวอย่างของกิจกรรม Unplugged Coding เช่น การเล่นเกมที่เน้นการใช้คำศัพท์ในการสื่อสาร หรือการใช้กิจกรรมการจัดกลุ่มเพื่อแก้ไขปัญหาใดปัญหาหนึ่ง จะเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ไม่เพียงแต่เนื้อหา แต่ยังรวมถึงการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในเวลาเดียวกัน

การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม Unplugged Coding ช่วยให้เด็กนักเรียนสามารถเข้าใจหลักการคิดเชิงคำนวณได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม การใช้กลยุทธ์การสอนในรูปแบบการเล่นที่ทำให้นักเรียนได้แบ่งกลุ่มกันในการแก้ไขปัญหาหรือทำโปรเจกต์ อาจเกิดจากการประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือการสื่อสารในที่ประชุมกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งช่วยเชื่อมโยงความรู้ภาษาอังกฤษเข้ากับการพัฒนาทักษะเชิงคำนวณที่สำคัญ (Wing, 2011) เด็ก ๆ จะได้ฝึกนึกและค้นหาคำในลักษณะของการเล่นเกม เช่น กิจกรรมที่ต้องค้นหาคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่กำลังเรียน ร่วมไปกับการทำกิจกรรมกลุ่มเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกันและกัน ช่วยเสริมสร้างการทำงานร่วมกันและสังคมที่เป็นบวกในชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมมือกันในการเรียนการสอนผ่านกิจกรรม Unplugged Coding เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน การสนับสนุนให้เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น การแก้ปัญหาในเกมการศึกษา หรือการทำกิจกรรมการแข่งขันในเชิงทักษะ จะสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ เมื่อเด็กนักเรียนมีความรักในการเรียนรู้และรู้สึกว่าเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้ พวกเขาจะมีมุมมองที่ดีต่อการ



เรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพตามมา (Resnick et al., 2009)

นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสมก็สำคัญ เช่น การใช้แอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Unplugged Coding จะเป็นวิธีที่นำเสนอให้เด็กนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนจากกิจกรรมที่สนุกและสร้างสรรค์ การสร้างตัวกลางในการสื่อสารให้พวกเขาสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ผ่านมามาได้อย่างเหมาะสม หากนักเรียนได้รับการสนับสนุนและบทเรียนที่ให้ความรู้ทั้งในแง่ของทฤษฎีและการปฏิบัติ จะเป็นการปูทางเพื่อให้พวกเขาสามารถประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษได้ในชีวิตจริง ในทุก ๆ กิจกรรมที่พวกเขาทำ (Brennan & Resnick, 2012)

การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Unplugged Coding จะทำให้การเรียนการสอนเป็นเรื่องที่สนุกสนานและมีความหมายสำหรับนักเรียน เช่น การจัดการแข่งขันในคลาสหรือการจัดงานนำเสนอผลงานกลุ่มภาษาอังกฤษ ทำให้เด็ก ๆ ได้แสดงความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ที่มีความจริงจังและเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ขณะที่พวกเขาเรียนรู้ ทำให้การศึกษาไม่น่าเบื่อและสามารถติดตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนได้อย่างมีระบบ ควบคู่ไปกับการสร้างแรงจูงใจให้กับเด็ก ๆ ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (Pérez, 2018)

อีกทั้งยังมีความสำคัญที่จะต้องสร้างความตระหนักรู้ในการใช้ภาษาอังกฤษนอกเหนือจากชั้นเรียน การสนับสนุนให้นักเรียนได้นำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริง จะทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ภาษาอังกฤษกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ด้วยการประยุกต์ใช้ Unplugged Coding เด็กนักเรียนสามารถเรียนรู้ที่จะคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การศึกษาดูเหมือนการเกิดขึ้น สนับสนุนการเรียนรู้แบบสืบค้นองค์ความรู้ให้มีความแม่นยำ (Kafai & Burke, 2014)

สุดท้าย การจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาครูในการสอนภาษาอังกฤษให้รู้จักและนำแนวคิด Unplugged Coding มาประยุกต์ใช้ ครูที่เข้าใจในความสำคัญของเทคนิคเหล่านี้ สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีที่สุดให้กับนักเรียน ด้วยการออกแบบกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้แบบเชิงสร้างสรรค์ ทำให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ พร้อมกับพัฒนาทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัล จึงเป็นการปูทางที่มั่นคงสำหรับการเติบโตเป็นคนที่มีความรู้ในอนาคต ในยุคการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ เด็ก ๆ จะสามารถเข้าใจและประยุกต์ใช้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพในทุก ๆ สถานการณ์ที่พวกเขาต้องเผชิญ (Papert, 1980)

## 2. การวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล เพื่อจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

การวิเคราะห์ผู้เรียนถือเป็นกระบวนการที่สำคัญในการศึกษาผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม ซึ่งจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถเข้าใจความต้องการและลักษณะเฉพาะของนักเรียนแต่ละคนได้ ด้วยการรวบรวมข้อมูลที่จำเป็นผ่านวิธีการต่าง ๆ เช่น การสอบถาม การให้ทำแบบทดสอบ และการเก็บข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนรู้ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อให้เห็นภาพรวมของผู้เรียนในแต่ละด้าน และนำไปสู่การกำหนดเกณฑ์ในการจัดกลุ่มคุณภาพของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ผู้เรียน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการช่วยเหลือ แก้ไข และส่งเสริมความก้าวหน้าให้แก่ นักเรียน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาได้อย่างเหมาะสมตามศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 (อ31101) ที่มีนักเรียนจำนวน 81 คน ได้นำข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนมาวิเคราะห์ เพื่อวางแผนในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน และออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยสรุปข้อมูลได้ตามตารางที่ 1

### สรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล รหัสวิชา อ31101 รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ชั้น ป.3

#### กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ครูผู้สอน นางสาววิมลธรร พันธ์ชุงค์

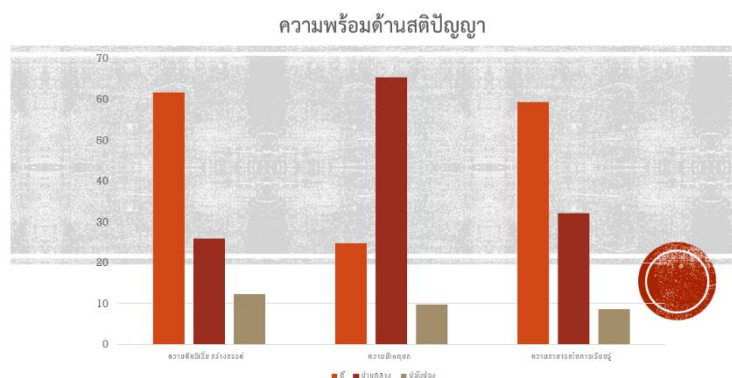
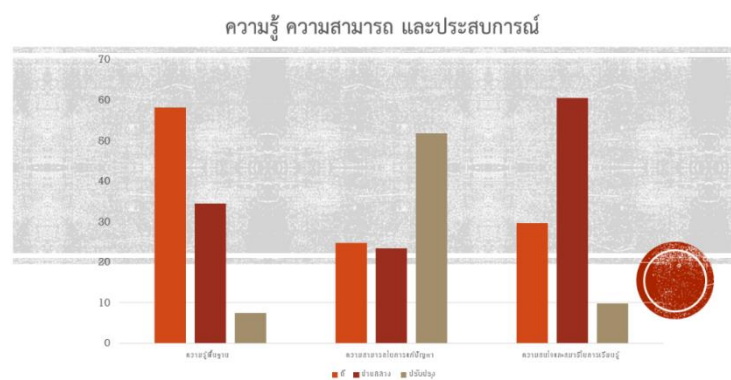
เกณฑ์การประเมิน ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง ปรับปรุง : ค่าเฉลี่ย 1.50-1.99 หมายถึง ปานกลาง : ค่าเฉลี่ย 2.00-3.00 หมายถึง ดี

ด้านที่	รายการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล	ผลการวิเคราะห์ผู้เรียน						สรุปผล	
		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง		$\bar{x}$	ความหมาย
		คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ		
1	1. ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์	30	37.45	32	39.51	19	23.05	2.14	ดี
	1.1 ความรู้พื้นฐาน	47	58.02	28	34.57	6	7.41	2.51	ดี
	1.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา	20	24.69	19	23.46	42	51.85	1.73	ปานกลาง
	1.3 ความสนใจและสมาธิในการเรียนรู้	24	29.63	49	60.49	8	9.88	2.20	ดี
2	2. ความพร้อมด้านสติปัญญา	26	31.69	33	41.15	22	27.16	2.05	ดี
	2.1 ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์	50	61.73	21	25.93	10	12.35	2.49	ดี
	2.2 ความมีเหตุผล	20	24.69	53	65.43	8	9.88	2.15	ดี
	2.3 ความสามารถในการเรียนรู้	48	59.26	26	32.10	7	8.64	2.53	ดี
3	3. ความพร้อมด้านพฤติกรรม	28	27.95	36	36.03	36	36.03	2.12	ดี
	3.1 กล้าแสดงออก	47	46.53	27	26.73	27	26.73	2.49	ดี
	3.2 การควบคุมอารมณ์	18	14.52	53	42.74	53	42.74	2.10	ดี
	3.3 ความมุ่งมั่น ขยันหมั่นเพียร	18	25.00	27	37.50	27	37.50	1.78	ปานกลาง

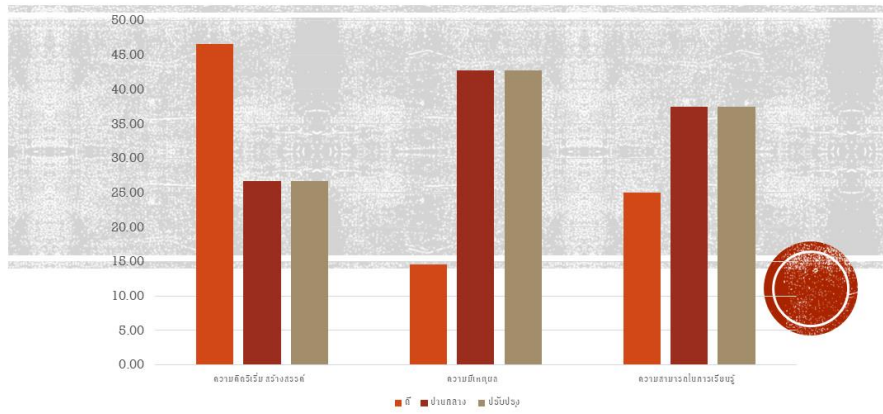
ด้านที่	รายการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล	ผลการวิเคราะห์ผู้เรียน						สรุปผล	
		ดี		ปานกลาง		ปรับปรุง		$\bar{x}$	ความหมาย
		คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ	คน	ร้อยละ		
4	4. ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ	28	34.16	34	41.98	19	23.87	2.10	ดี
	4.1 สุขภาพร่างกายสมบูรณ์	47	58.02	24	29.63	10	27.43	2.46	ดี
	4.2 การเจริญเติบโตสมวัย	18	22.22	54	66.67	9	13.82	2.11	ดี
	4.3 มีสุขภาพจิตดี	18	22.22	54	66.67	9	13.82	2.11	ดี
5	5. ความพร้อมด้านสังคม	33	41.15	39	47.74	9	11.11	2.30	ดี
	5.1 การปรับตัวเข้ากับคนอื่น	50	61.73	22	27.16	9	11.11	2.51	ดี
	5.2 การช่วยเหลือ เสียสละ แบ่งปัน	50	61.73	22	27.16	9	11.11	2.51	ดี
	5.3 มีระเบียบวินัย เคารพกฎ กติกา	0	0.00	72	88.89	9	11.11	1.89	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม		34.37		41.35		24.28		2.08	ดี

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล รหัสวิชา อ13101 รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ชั้น ป.3

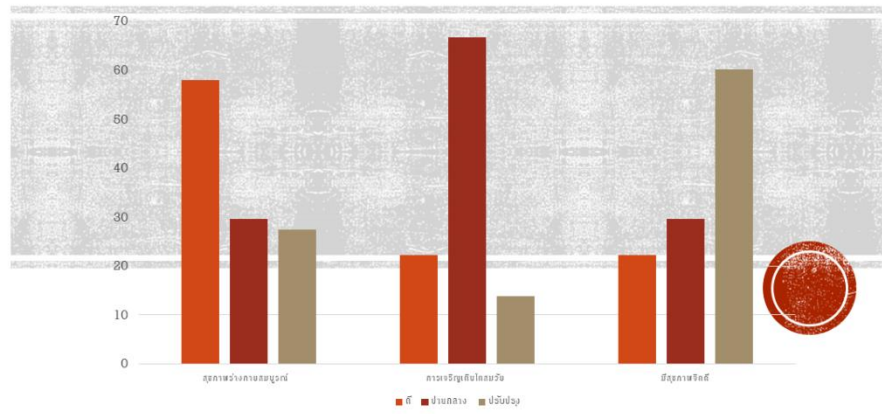
### สรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียน



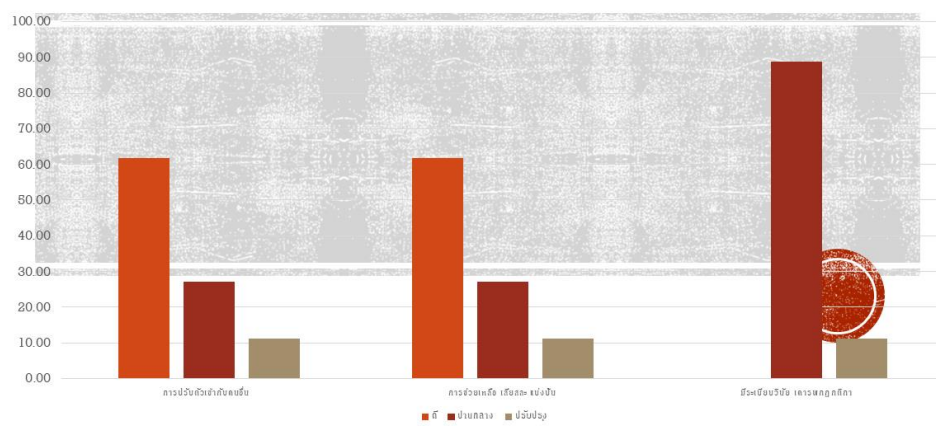
ความพร้อมด้านพฤติกรรม



ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ



ความพร้อมด้านสังคม



จากการสรุปผลการวิเคราะห์ผู้เรียนชั้น ป.3 จำนวน 81 คนพบว่าค่าเฉลี่ยด้านความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ ความพร้อมด้านสติปัญญา ความพร้อมด้านพฤติกรรม ความพร้อมด้านร่างกายและจิตใจ ความพร้อมด้านสังคม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.08 อยู่ในระดับดี โดยในด้านที่ 1 ความรู้ ความสามารถ และ ประสบการณ์ ข้อที่ 1.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.78 อยู่ในระดับปานกลาง

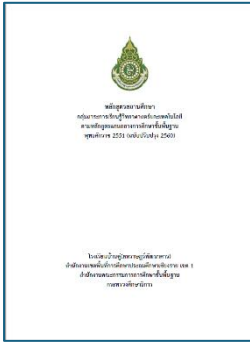

จากระดับผลการวิเคราะห์ดังกล่าวผู้สอนจึงได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและกระบวนการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษพบว่า การใช้กิจกรรม Unplugged Coding สามารถเสริมสร้างทักษะการคิดคำนวณและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มทักษะการแก้ปัญหา แต่ยังสร้างความเข้าใจในแนวคิดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และการคำนวณ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและการใช้ชีวิตประจำวัน (Wing, J.M. (2006). "Computational thinking." Communications of the ACM, 49(3), 33-35). ผู้สอนจึงเกิดแนวคิดในการผสมผสานการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษและกิจกรรม Unplugged Coding

ดังนั้นเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดและการแก้ปัญหาให้กับผู้เรียน ผู้สอนจึงได้ผสมผสานการเรียนรู้อิงภาษาอังกฤษเข้ากับกิจกรรม Unplugged Coding เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดแก้ปัญหาได้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนดีขึ้น

### 3. การวิเคราะห์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ Coding

- วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางพุทธศักราช 2551 และมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดฯ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560/ หลักสูตรสถานศึกษา / หลักสูตรท้องถิ่น ให้เหมาะกับผู้เรียน

ชื่อเอกสารหลักสูตรโรงเรียน	เอกสารประกอบหลักสูตร	QR Code E-Book link
หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)		 <a href="https://anyflip.com/qnhoa/sqae/">https://anyflip.com/qnhoa/sqae/</a>
หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)		 <a href="https://anyflip.com/qnhoa/rrrw/">https://anyflip.com/qnhoa/rrrw/</a>

ชื่อเอกสารหลักสูตรโรงเรียน	เอกสารประกอบหลักสูตร	QR Code E-Book link
หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560)		 <a href="https://anyflip.com/qnhoa/ktsb/">https://anyflip.com/qnhoa/ktsb/</a>
แผนปฏิบัติการ ประจำปีการศึกษา พ.ศ. 2567 โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)		 <a href="https://anyflip.com/qnhoa/uhwy/">https://anyflip.com/qnhoa/uhwy/</a>

## ตารางที่ 2 E-Book เอกสารหลักสูตรสถานศึกษา และแผนปฏิบัติการ โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)

โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) ได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2550 หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2561 ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) และได้จัดทำตารางสอนตามเอกสารคู่มือปฏิบัติราชการ กลุ่มบริหารงานวิชาการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567



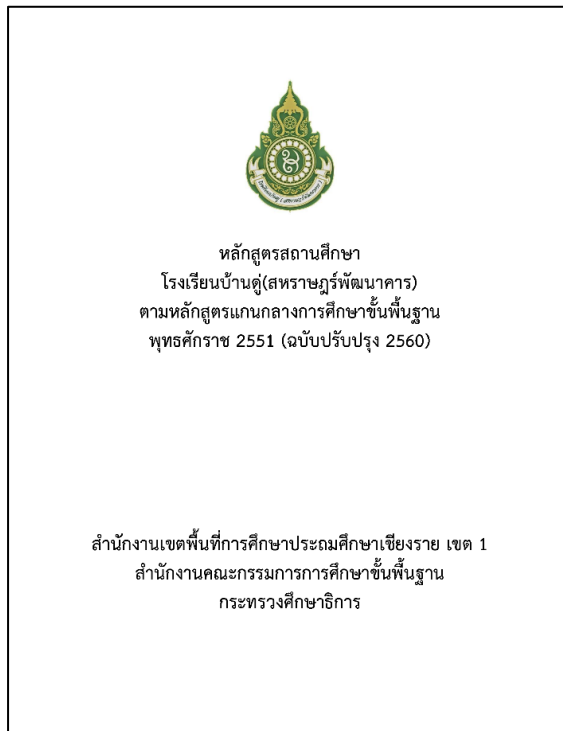
### โรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1

ตารางสอนครู : นางสาวริมธรา พันธุ์ขงค์ ภาคเรียนที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2567

คาบ/วัน	1 08.30 - 09.30 น.	2 09.30 - 10.30 น.	3 10.30 - 11.30 น.	พักรับประทานอาหาร กลางวัน	4 12.30 - 13.30 น.	5 13.30 - 14.30 น.	6 14.30 - 15.30 น.
จันทร์	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (ป.1/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.1/1 -	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (ป.1/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.1/2 -	ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (ป.1/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.1/3 -		ภาษาอังกฤษ (ป.3/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/1 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/1 -	
อังคาร	ภาษาอังกฤษ (ป.3/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/3 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/2 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/3 -		ภาษาอังกฤษ (ป.3/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/2 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/1 -	
พุธ	ภาษาอังกฤษ (ป.3/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/1 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/3 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/2 -		ภาษาอังกฤษ (ป.3/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/3 -	ภาษาอังกฤษ (ป.3/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/2 -	คณิตศาสตร์ (ป.3/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/3 -
พฤหัสบดี	ภาษาอังกฤษ (ป.3/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/2 -	ภาษาอังกฤษ (ป.3/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/3 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/2) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/2 -				คณิตศาสตร์ (ป.3/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/3 -
ศุกร์	ภาษาอังกฤษ (ป.3/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.3/1 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/1) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/1 -	ภาษาอังกฤษ (ป.2/3) ครูริมธรา - ห้อง ป.2/3 -				

ภาพที่ 1 ตารางสอนรายวิชาภาษาอังกฤษนางสาวริมธรา พันธุ์ขงค์

และได้จัดทำโครงสร้างเวลาเรียนหน่วยการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง 2560



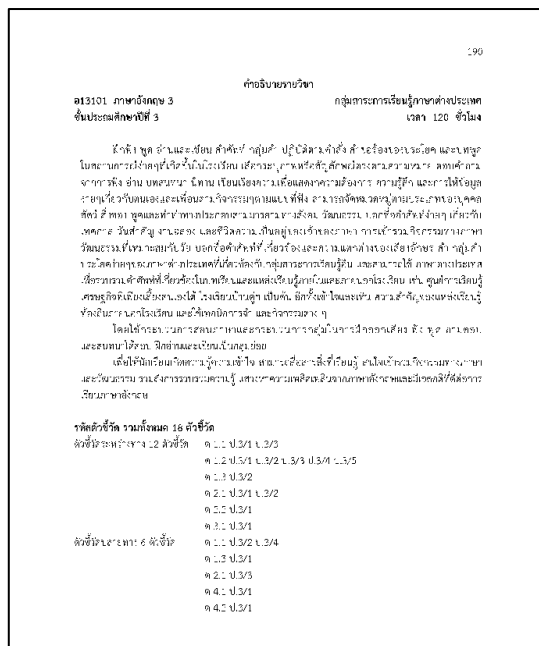
ตารางแสดงโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ สัปดาห์	เวลาเรียน								
	ระดับประถมศึกษา						ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น		
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3
ภาษาไทย	200	200	200	160	160	160	120	120	120
คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160	120	120	120
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	80	80	80	120	120	120	120	120	120
วิชาการศึกษา/ การออกแบบเทคโนโลยี							40	40	40
สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม	80	80	80	80	80	80	120	120	120
ประวัติศาสตร์	40	40	40	40	40	40	40	40	40
ภูมิศาสตร์	40	40	40	40	40	40	40	40	40
ศิลปะ	40	40	40	40	40	40	80	80	80
การงานอาชีพ	40	40	40	40	40	40	40	40	40
ภาษาต่างประเทศ(อังกฤษ)	120	120	120	120	120	120	120	120	120
<b>รวมเวลาเรียน(พื้นฐาน)</b>	<b>840</b>	<b>840</b>	<b>840</b>	<b>840</b>	<b>840</b>	<b>840</b>	<b>860</b>	<b>860</b>	<b>860</b>
<b>รายวิชาเพิ่มเติม</b>									
- ภาษาอังกฤษเสริมสาระ	80	80	80	40	40	40	40	40	40
- ภาษาอังกฤษ	-	-	-	-	-	-	80	80	80
- วรรณคดี	-	-	-	-	-	-	40	40	40
- เทคโนโลยี	-	-	-	-	-	-	40	40	40
- วิทยาศาสตร์กับ	-	-	-	40	40	-	-	-	-
- ภาษาอังกฤษเพื่อ	40	40	40	40	40	40	40	40	40
<b>กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน</b>									
- กิจกรรมแนะแนว	50	50	50	50	50	50	20	20	50
- กิจกรรมนันทนาการ	80	80	80	80	80	80	80	80	80
- กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	10	10	10	10	10	10	20	20	10
<b>กิจกรรมเสริมหลักสูตร</b>									
- ภาษาอังกฤษ	40	40	40	40	40	40	-	-	-
- ภาษาอังกฤษเพื่อการ	40	40	40	40	40	40	-	-	-
- ภาษาอังกฤษเพื่อการ	-	-	-	40	40	40	-	-	-
- ภาษาอังกฤษเพื่อการ	40	40	40	40	40	40	-	-	-
<b>รวมเวลาเรียนทั้งหมดปี</b>	<b>1,200</b>	<b>1,200</b>	<b>1,200</b>	<b>1,240</b>	<b>1,240</b>	<b>1,200</b>	<b>1,240</b>	<b>1,240</b>	<b>1,240</b>

• หมายเหตุ: กิจกรรม Active Learning บูรณาการในกิจกรรมการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ

ภาพที่ 2 โครงสร้างเวลาเรียนหน่วยการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน

- จัดทำคำอธิบายรายวิชา วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รหัสวิชา อ13101 เวลา 120 ชั่วโมง รายละเอียดในเอกสารหลักสูตรสถานศึกษา หลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2561 ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)



ภาพที่ 3 คำอธิบายรายวิชา วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3





## ประเด็นที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี



## ประเด็นที่ 2

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างที่ดี

การบูรณาการการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษด้วยวิธีการเรียนรู้ที่ไม่ใช้เทคโนโลยี หรือ Unplugged Coding นั้น เป็นกระบวนการที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดแก้ปัญหาของนักเรียน โดยการเริ่มต้นจากการวิเคราะห์หลักสูตรภาษาอังกฤษและมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อระบุจุดมุ่งหมายที่ต้องการจะให้ ผู้เรียนไปถึง เช่น การพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร การคิดเชิงวิเคราะห์ หรือการทำงานเป็นทีม หลังจากนั้น ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านภาษาเข้ากับกิจกรรมการเข้ารหัส (coding) ในรูปแบบที่ไม่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ เช่น การสร้างเกมหรือตารางรหัส โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลและแนวทางการแก้ปัญหาในสถานการณ์จริง ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ จากวิชาภาษาอังกฤษเข้าสู่การแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการวัดประเมินผลตามสภาพจริง จากการร่วมกิจกรรมและการลงมือปฏิบัติโดยใช้แนวทางวัดประเมินผลของรายวิชาภาษาอังกฤษและรายวิชา วิทยาการคำนวณ

#### การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด / ผลการเรียนรู้ อิงหลักสูตร แกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดฯ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ครอบคลุม ด้านพุทธพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

#### ด้านความรู้(Knowledge)

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสั่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเรียงลำดับคำที่กำหนดให้อยู่ในรูปประโยคที่ถูกต้องตามที่ได้ฟัง

#### ด้านทักษะกระบวนการ (Process)

1. นักเรียนสามารถเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ ได้
2. นักเรียนสามารถพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษได้
3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคภาษาอังกฤษที่เกิดจากการเรียงคำโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง

#### ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

1. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีความมั่นใจในการแสดงออก

## สาระการเรียนรู้

การเรียนรู้เกี่ยวกับ “Unplugged Coding” และการเรียงลำดับคำในรูปประโยคที่ถูกต้องจะช่วยให้ นักเรียนพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ ควบคู่ไปกับการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการ คิดแก้ปัญหาผู้เรียน

## รอยหลักฐาน

วิเคราะห์ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง/เนื้อหา/จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับผู้เรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 Phonics World Long Vowels 1

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
1. ปฏิบัติตามคำสั่ง และ คำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน - คำสั่ง เช่น Give me a/an.../Draw and color the picture./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't eat in class. etc. - คำขอร้อง เช่น Please take a queue./ Take a queue, please./ Don't make a loud noise, please etc.
2. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่าน กลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้า จังหวะ (chant) ง่ายๆ ถูกต้อง ตาม หลักการอ่าน	คำ กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว และบทพูดเข้าจังหวะ และการสะกดคำ การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค
3. เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง	กลุ่มคำ ประโยคเดี่ยว สัญลักษณ์ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และ นันทนาการ เป็น วงคำศัพท์สะสมประมาณ 350-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)
4. บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และ ประโยคง่ายๆ ของ ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคของ ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ตารางที่ 5 วิเคราะห์ตัวชี้วัด ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

## 2. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้สอนออกแบบการสอนภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรม Unplugged Coding มุ่งพัฒนาทักษะการคิดเชิงระบบและการแก้ปัญหา จะส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันในกลุ่มเพื่อสืบค้นข้อมูลและแก้ไขปัญหา โดยใช้คำสั่งภาษาอังกฤษในการแสดงเส้นทางหรือการเขียนโปรแกรมในรูปแบบสนุกสนาน กิจกรรมนี้เน้นการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน ช่วยพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ ทำให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ผู้สอนจะต้องวางแผนการเรียนรู้ตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษในบรรยากาศที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมอีกด้วย โดยมีขั้นตอนการออกแบบกิจกรรมดังนี้

ชั่วโมง	แผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้	ร่องรอย/หลักฐาน
1	Kates's Skates	ฝึกการอ่านออกเสียง a_e sound	แผนการสอน ใบงาน Clip video การอ่านออกเสียง
2	Unplugged Coding commands	แนะนำคำสั่ง Unplugged Coding และฝึกการใช้งานในกิจกรรม “Help Kate find her skates.”	แผนการสอน
3	Sentence Route	ให้นักเรียนเขียนเส้นทางในการเก็บคำตามลำดับคำในประโยค โดยต้องคอยหลบหลีกอุปสรรค นักเรียนจับคู่จากนั้น ผลัดกันบอกเส้นทางให้เพื่อนเขียนลูกศรตามคำสั่ง และถ้าเกิดปัญหาระหว่างทางให้ปรึกษากันเพื่อหาแนวทางแก้ไข	แผนการสอน ใบงาน การอ่านออกเสียงประโยคจากคำศัพท์ที่รวบรวมมาได้ Clip video การบอกเส้นทางในการรวบรวมคำศัพท์

### ตารางที่ 6 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูจัดทำสื่อการสอน Coding ด้วยกิจกรรม Long vowel Puzzle, Coding Direction, Sentence Route เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนตามลำดับขั้นตอนการสอน 3P2W (Warm up, Presentation, Practice, Production, Wrap up)

2. ครูสอนเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษและออกแบบกิจกรรม Unplugged Coding ให้กับนักเรียน โดยออกแบบกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศและมีการเลือกใช้สื่อการสอนและกระบวนสอนในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ใน ในแต่ละชั่วโมงจะมีกิจกรรมที่กำหนดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรม Unplugged Coding อย่างเป็นลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนกร Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้องในบริบทของวิชาภาษาอังกฤษ

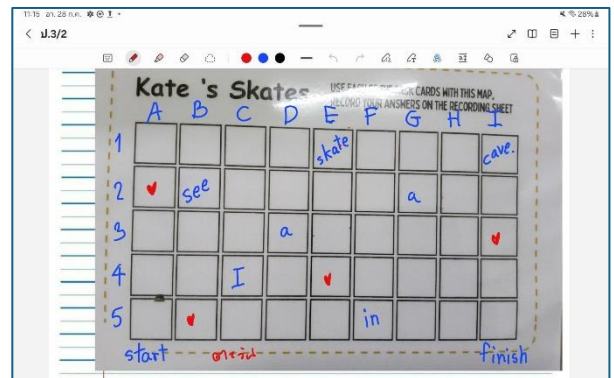
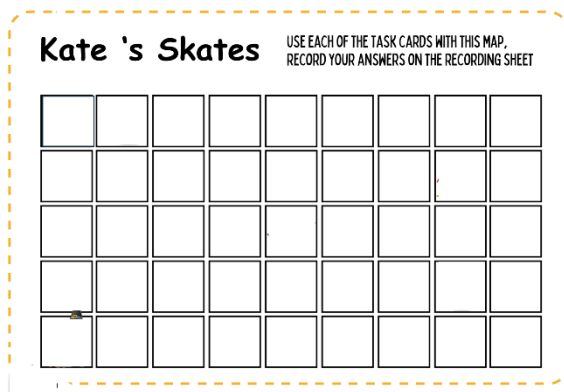
ในกิจกรรม Unplugged Coding ที่ผู้จัดทำได้เลือกมาเพื่อนำเสนอเป็นแบบอย่างที่ดีในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และแสดงผลงานดีเด่นด้าน Coding "CODING Achievement Awards" คือ กิจกรรมที่ 3 เรื่อง Sentence Route โดยกิจกรรม Sentence Route เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยการจัดกิจกรรม Unplugged Coding โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Active Learning) ซึ่งผู้เรียนฝึกปฏิบัติ ฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และฝึกการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ

### 3. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม Sentence Route

3.1. ครูทบทวนเนื้อหาชั่วโมงก่อนเพื่อทวนความรู้เดิมด้วยการเล่นเกม Long Vowel Puzzle เป็นการทบทวนคำศัพท์ เสียง a\_e และ i\_e

3.2. ครูเชื่อมโยงความรู้เดิมว่ากิจกรรมนี้ประยุกต์มาจากการกิจกรรม “Help Kate find her skates.” โดยกิจกรรมนี้จะให้นักเรียนใช้ Unplugged Coding commands ในการเก็บรวบรวมคำศัพท์

3.3. ครูกำหนดตำแหน่งของคำศัพท์ให้นักเรียนเขียนลงไป ใน Sentence Route Board โดยใช้รูปประโยค I see a skate in a cave. และให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำในตาราง จากนั้นให้นักเรียนลงนำคำศัพท์ในตารางมาเรียงเป็นรูปประโยคตามที่นักเรียนเข้าใจ



ภาพที่ 4 Sentence Route Board



ภาพที่ 5 นักเรียนทำกิจกรรม Sentence Route

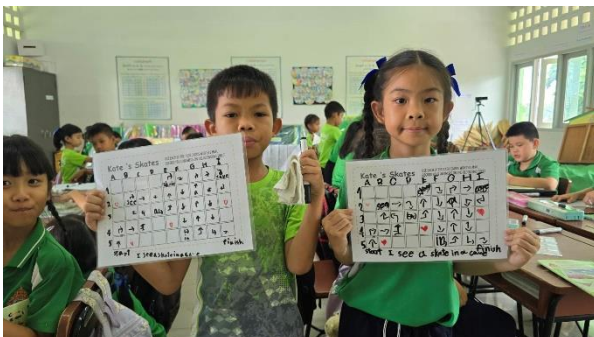
### 3.4. ครูแสดงเงื่อนไขในการทำกิจกรรม Sentence Rout ให้นักเรียนดังนี้

- 1) นักเรียนต้องเก็บรวบรวมคำศัพท์ตามลำดับคำที่ถูกต้องตามที่ฟังจากการที่ครูออกเสียง
- 2) นักเรียนต้องหลบหลีกอุปสรรคตามที่กำหนด (❤️)
- 3) นักเรียนต้องใช้จำนวนลูกศรในการเก็บรวบรวมให้น้อยที่สุด



ภาพที่ 6 ครูแสดงเงื่อนไขในการทำกิจกรรม Sentence Route

### 3.5. ครูออกเสียงให้นักเรียนฟัง โดยให้นักเรียนดูรูปประโยคที่นักเรียนเขียนไว้ 2 ครั้ง แล้วให้นักเรียนแก้ไขตามที่ได้ยิน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนเขียนลูกศรคำสั่งเพื่อเก็บรวบรวมคำศัพท์ตามเงื่อนไข



ภาพที่ 7 นักเรียนแต่ละคนเขียนลูกศรคำสั่งเพื่อเก็บรวบรวมคำศัพท์ตามเงื่อนไข

3.6. นักเรียนเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมค่าตามคำสั่ง Unplugged Coding commands ด้วยภาษาอังกฤษ และเขียนประโยคที่เกิดขึ้นจากการรวบรวมค่าศัพท์ และอ่านให้ครูฟัง



ภาพที่ 8 นักเรียนเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมค่าตามคำสั่ง Unplugged Coding commands

3.7. นักเรียนจับคู่และให้แต่ละคนพลัดกันบอกเส้นทางการการเก็บรวบรวมค่าตามคำสั่ง Unplugged Coding commands และให้เพื่อนเขียนลูกศรตามเส้นทางที่เขียนบรรยายไว้ ถ้าเพื่อนไปไม่ถึงจุด finish ให้ช่วยกันหาจุดที่ผิดพลาดและแก้ไขให้ถูกต้อง จากนั้นครูบันทึกวิดีโอหลังจากที่มีการแก้ไขแล้วเพื่อใช้ในการวัดประเมินผล



ภาพที่ 9 นักเรียนจับคู่และให้แต่ละคนพลัดกันบอกเส้นทางการการเก็บรวบรวมค่าตามคำสั่ง Unplugged Coding commands และให้เพื่อนเขียนลูกศรตามเส้นทางที่เขียนบรรยายไว้ ภาษาอังกฤษ

3.8. ครูผู้สอนสรุปความรู้ที่ได้รับในการจัดกิจกรรมนี้ ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจจากการจัดกิจกรรม สอบถามและสัมภาษณ์ความรู้สึกของนักเรียน ความประทับใจ และปัญหาต่างๆ เพื่อปรับปรุงในการจัดการ เรียนการสอนต่อไป โดยขั้นนี้ คือ การวิเคราะห์รูปแบบ/เทคนิค/กระบวนการ การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรม ครั้งต่อไป

3. การออกแบบวัดและประเมินผล แนวทางการจัดการเรียนรู้และการประเมินผลที่สอดคล้องกับตัวชี้วัด วิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3 อ13101

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
<b>ด้านความรู้ (Knowledge)</b>			
1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสั่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง	การตรวจการเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์ ที่สอดคล้องกับ Sentence Route board	การเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์ ที่สอดคล้องกับ Sentence Route board	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเรียงลำดับ คำที่กำหนดให้อยู่ในรูปประโยค ที่ถูกต้องตามที่ได้ฟัง	การตรวจการเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์	การเขียนรูปประโยคที่เกิดจากการการเก็บรวบรวมคำศัพท์	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
<b>ด้านทักษะ (Process)</b>			
1. นักเรียนสามารถเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ ได้	การตรวจการเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ	การเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำ	ประเมินการพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำ	คลิปวิดีโอการพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำ	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป



สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือการวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผล
การเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษได้	ที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding	ที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding	
3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคภาษาอังกฤษที่เกิดจากการเรียงคำโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding ได้ อย่างถูกต้อง	ประเมินการอ่านออกเสียง	คลิปวิดีโอการพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding (หัวข้อสุดท้ายที่มีการอ่านประโยคจากคำศัพท์ที่รวบรวมได้)	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
<b>ด้านเจตคติ (Attitude)</b>			
1. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน 2. มีความมั่นใจในการแสดงออก	สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป

ตารางที่ 7 การออกแบบวัดและประเมินผล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1		
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3	รหัสวิชา อ21101
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	ภาคเรียนที่ 1	ปีการศึกษา 2567
หน่วยการเรียนรู้ที่ 7	เรื่อง Phonics World 1	เวลา 10 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	เรื่อง Kate's skates	เวลา 1 ชั่วโมง

### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

### ตัวชี้วัดชั้นปี

#### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ต 1.1 ป.3/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตาม ความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

#### ตัวชี้วัดปลายทาง

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกตคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

### จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้(Knowledge)

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสิ่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถเรียงลำดับคำที่กำหนดให้อยู่ในรูปประโยคที่ถูกต้องตามที่ได้ฟัง

#### ด้านทักษะกระบวนการ (Process)

1. นักเรียนสามารถเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสิ่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ ได้
2. นักเรียนสามารถพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสิ่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษได้
3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคภาษาอังกฤษที่เกิดจากการเรียงคำโดยใช้คำสิ่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง

#### ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

1. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีความมั่นใจในการแสดงออก

### สาระสำคัญ

การอ่านออกเสียงและสะกตคำง่ายๆ เลือกภาพตรงตามความหมายของคำ โดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding นอกจากทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาใน การอ่านออกเสียง สะกตคำ และเขียน ภาษาอังกฤษ ได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาได้แล้วยังพัฒนาทักษะกระบวนการคิดแก้ปัญหาอย่างมีระบบ

## สาระการเรียนรู้

### Function

- การออกเสียงคำที่สะกดด้วยเสียง a\_e

### Vocabulary

tape, cape, cane, mane, game, cake, name, lake, gate, skate, cave

### Sentence

I see a skate in a cave.

### ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

1. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน
2. มีความมั่นใจในการแสดงออก

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

### สอดคล้องทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

#### ด้าน 3 Rs

- การอ่าน
- การเขียน
- การคิดคำนวณ

#### ด้าน 8 Cs

- ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา
- ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม
- ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ
- ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์
- ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ
- ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- ทักษะด้านการรับมือปรับตัวรองรับความเปลี่ยนแปลง

## ภาระงาน / ชิ้นงาน

1. การเขียนลูกศรคำสั่งบน Sentence Route board
2. การเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์จาก Sentence Route board
3. การพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding
4. การอ่านออกเสียงประโยค I see a skate in a cave.

## กระบวนการจัดการเรียนรู้

### 1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

- 1.1. ครูทบทวนเนื้อหาชั่วโมงก่อนเพื่อทวนความรู้เดิมด้วยการเล่นเกม Long Vowel Puzzle เป็นการทบทวนคำศัพท์ เสียง a\_e และ i\_e โดยให้นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มกลุ่มละ 6-7 คน
- 1.2. ครูแจก ชุด Long Vowel Puzzle ให้แต่ละกลุ่ม โดยประกอบไปด้วย Puzzle Board ที่มีช่องตัวเลข 1-24 และ Jigsaw Puzzles ที่ด้านหนึ่งเป็นรูปภาพและอีกด้านเป็นคำศัพท์
- 1.3. ครูอธิบายวิธีการเล่น โดยครูจะขานตัวเลขและคำศัพท์ จากนั้นให้นักเรียนเลือกชิ้นส่วน Jigsaw ติดลงให้ถูกช่องตัวเลข
- 1.4. ครูให้เวลานักเรียน 5 นาที ให้นักเรียนลองคิดวิธีว่าต้องใช้วิธีแบบใดจึงจะหาคำศัพท์และเลือกคำศัพท์อย่างรวดเร็ว
- 1.5. เริ่มเล่นเกมโดยครูจะขานตัวเลขและคำศัพท์ และให้นักเรียนเลือกชิ้นส่วน Jigsaw ลงบน Long Vowel Puzzle Board
- 1.6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่าถึงวิธีที่ใช้ในการหาคำศัพท์และเลือกคำศัพท์อย่างรวดเร็ว

### 2. ชี้นำเสนอเนื้อหา

- 2.1. ครูทบทวนคำศัพท์ Unplugged Coding Commands ด้วยการแสดงรูปภาพของแต่ละคำสั่งและให้นักเรียนตอบ เช่น




T: What is this?

S: Turn right

- 2.2. ครูแจก ชุดอุปกรณ์ Sentence Route ให้นักเรียน ครูเชื่อมโยงความรู้เดิมว่ากิจกรรมนี้ประยุกต์มาจากการกิจกรรม “Help Kate find her skates.” โดยกิจกรรมนี้จะให้นักเรียนใช้ Unplugged Coding commands ในการเก็บรวบรวมคำศัพท์

- 2.3. ครูกำหนดตำแหน่งของคำศัพท์ให้นักเรียนเขียนลงไปบน Sentence Route Board โดยใช้รูปประโยค I see a skate in a cave. และให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำในตาราง จากนั้นให้นักเรียนลองนำคำศัพท์ในตารางมาเรียงเป็นรูปประโยคตามที่นักเรียนเข้าใจ

#### 2.4. ครูแสดงเงื่อนไขในการทำกิจกรรม Sentence Rout ให้นักเรียนดังนี้

- 1) นักเรียนต้องเก็บรวบรวมคำศัพท์ตามลำดับคำที่ถูกต้องตามที่ฟังจากการที่ครูออกเสียง
- 2) นักเรียนต้องหลบหลีกอุปสรรคตามที่กำหนด (  )
- 3) นักเรียนต้องใช้จำนวนลูกศรในการเก็บรวบรวมให้น้อยที่สุด

2.5. ครูออกเสียงให้นักเรียนฟัง โดยให้นักเรียนดูรูปประโยคที่นักเรียนเขียนไว้ 2 ครั้ง แล้วให้นักเรียนแก้ไขตามที่ได้ยิน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนเขียนลูกศรคำสั่งเพื่อเก็บรวบรวมคำศัพท์ตามเงื่อนไขลงในสมุด

### 3. ขั้นฝึก

3.1. เมื่อนักเรียนคนเขียนลูกศรคำสั่ง Unplugged Coding เสร็จแล้ว ให้ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง จากนั้นนักเรียนเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำตามคำสั่ง Unplugged Coding ล ด้วยภาษาอังกฤษ และเขียนประโยคที่เกิดขึ้นจากการรวบรวมคำศัพท์ และส่งให้ครูตรวจสอบความถูกต้อง

3.2. เมื่อตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนและแก้ไขแล้วนักเรียน เขียนคำตอบของตนเองลงในใบงาน Sentence Route

### 4. ขั้นการนำไปใช้

นักเรียนจับคู่และให้แต่ละคนผลัดกันบอกเส้นทางการการเก็บรวบรวมคำตามคำสั่ง Unplugged Coding commands และให้เพื่อนเขียนลูกศรตามเส้นทางที่เขียนบรรยายไว้ ถ้าเพื่อนไปไม่ถึงจุด finish ให้ช่วยกันหาจุดที่ผิดพลาดและแก้ไขให้ถูกต้อง จากนั้นครูบันทึกวิดีโอหลังจากที่มีการแก้ไขแล้วเพื่อใช้ในการวัดประเมินผล โดยใช้เวลารว่างนอกชั่วโมงเรียน

### 5. ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนสรุปความรู้ที่ได้รับในการจัดกิจกรรมนี้ ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจจากการจัดกิจกรรม

### สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Long Vowel Puzzle (board, jigsaw)
2. ชุดอุปกรณ์ Sentence Route (Sentence Route Board, ปากกาไวท์บอร์ด, ผ้าสำหรับเช็ด)
3. เกม What is this picture?

## การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือการวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
<b>ด้านความรู้ (Knowledge)</b>			
1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำสั่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง	การตรวจการเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์ที่สอดคล้องกับ Sentence Route board	การเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์ที่สอดคล้องกับ Sentence Route board	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถเรียงลำดับคำที่กำหนดให้อยู่ในรูปประโยคที่ถูกต้องตามที่ได้ฟัง	การตรวจการเขียนอธิบายการเก็บรวบรวมคำศัพท์	การเขียนรูปประโยคที่เกิดจากการการเก็บรวบรวมคำศัพท์	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
<b>ด้านทักษะ (Process)</b>			
1. นักเรียนสามารถเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษได้	การตรวจการเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ	การเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษ	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
2. นักเรียนสามารถพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding เป็นภาษาอังกฤษได้	ประเมินการพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding	คลิปวิดีโอการพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป
3. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงประโยคภาษาอังกฤษที่เกิดจากการเรียงคำโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding ได้อย่างถูกต้อง	ประเมินการอ่านออกเสียง	คลิปวิดีโอการพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำที่กำหนดให้เป็นรูปประโยคที่ถูกต้องจากการฟังโดยใช้คำสั่ง Unplugged Coding (หัวข้อสุดท้ายที่มีการอ่านประโยคจากคำศัพท์ที่รวบรวมได้)	มีผลการประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัด	เครื่องมือการวัดและ ประเมินผล	เกณฑ์การวัดและ ประเมินผล
<b>ด้านเจตคติ (Attitude)</b>			
1. นักเรียนมีความมุ่งมั่น ในการทำงาน 2. มีความมั่นใจในการ แสดงออก	สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินคุณลักษณะอัน พึงประสงค์	มีผลการประเมินไม่น้อย กว่าร้อยละ 75 ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

สรุปผลหลังการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนจำนวน 27 คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ 27 คน

คิดเป็นร้อยละ 100

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ - คน

คิดเป็นร้อยละ -

นักเรียนที่ไม่ผ่าน มีดังนี้

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

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

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

แนวทางแก้ไขนักเรียนที่ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้

2. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ (K)

นักเรียนใช้ Unplugged Coding Commands ได้ยอมรับข้อตกลงเกี่ยวกับคำสั่ง ออกทิศทาง และสาขาที่เรียนรู้ได้ดีที่สุด ได้ทุกทิศทางที่โปรแกรมร้อยละ 100

3. นักเรียนมีความรู้เกิดทักษะ (P)

- 1. นักเรียนเขียนบรรทัดโค้ดได้ใช้ Unplugged Coding ได้ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ 70.37
- 2. นักเรียนพูดบรรยายขั้นตอนการใช้คำสั่ง Unplugged Coding ได้ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ 95.19

4. นักเรียนมีเจตคติ ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม (A)

นักเรียนผ่านเกณฑ์ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ระดับ ดีเยี่ยม ร้อยละ 96.30

5. ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข

นักเรียนขาดความสนใจในการพูดบรรยายใช้เงินไม่พอ

6. ข้อเสนอแนะ

ให้นักเรียนฝึกซ้อมข้อสอบในวิชาคอมพิวเตอร์ และแก้ไขข้อผิดพลาด

ลงชื่อ..... 

(.....นางสาววิมลธรร.....พันธุรงค์.....)

ตำแหน่ง.....ครูชำนาญการ.....



ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ของ.....นางสาวริมธาร พันธุ์รงค์.....แล้วมีความเห็น  
ดังนี้

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

เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี สมารถนำไปปรับใช้ได้จริง

ลงชื่อ.....

(นายจิรายุ แสงปิมปา)

ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดู่(สหราษฎร์พัฒนาการ)



แผนการสอน

## ประเด็นที่ 3

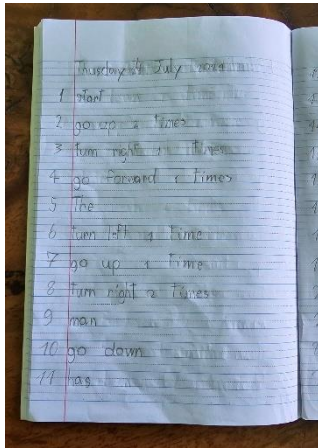
ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding



### ประเด็นที่ 3

#### ผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ Coding

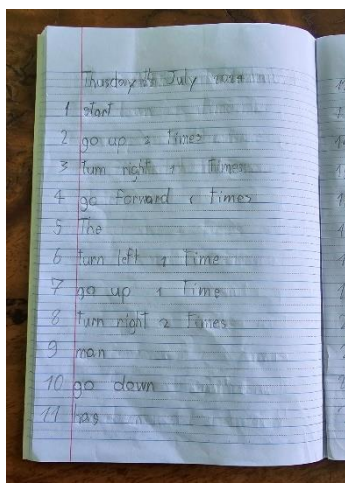
1. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding



การเขียนบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำ



Clip Video การพูดบรรยายขั้นตอนลำดับการเรียงคำ



ผลการวัดประเมินการผลจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## 2. การประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding

แบบประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding

ลงชื่อเข้าใช้ Google เพื่อบันทึกการแก้ไข  
ดูข้อมูลเพิ่มเติม

\* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

สถานะ \*

ผู้ปกครอง

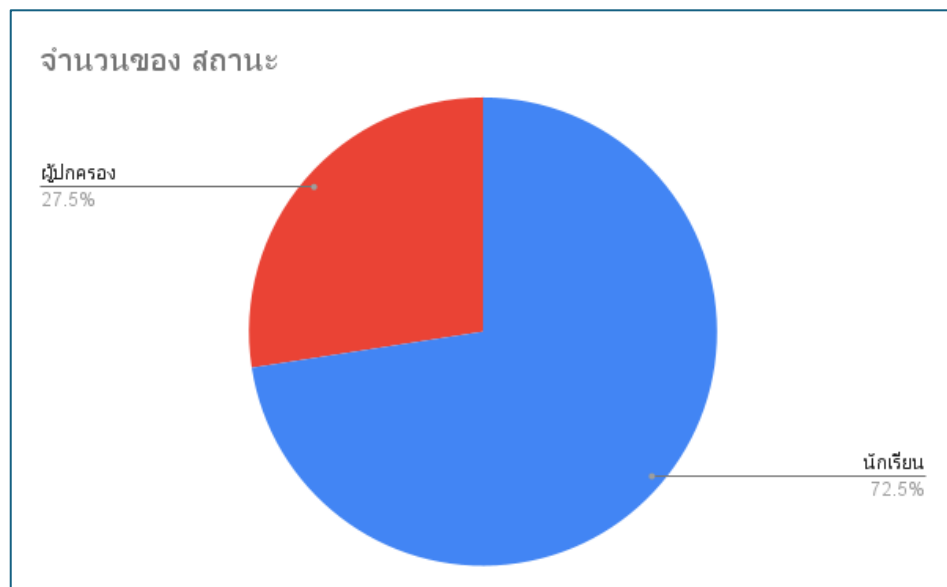
นักเรียน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding

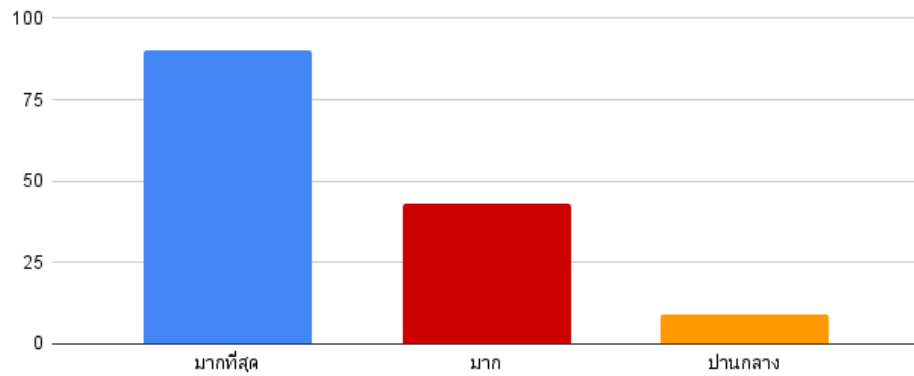
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย
ความเหมาะสมของเนื้อหา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
กิจกรรมการเรียนรู้และนำเสนอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
สื่อการสอนนำเสนอ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ภาพที่ 10 การประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding ผ่าน Google form

นักเรียนและผู้ปกครอง ร้อยละ 75 ขึ้นไป มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ Coding และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

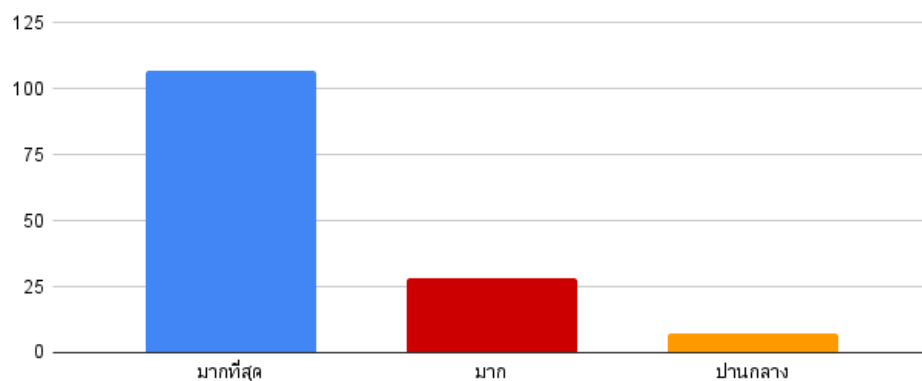


จำนวนของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding [กิจกรรมการเรียนรู้สนุกและน่าสนใจ]



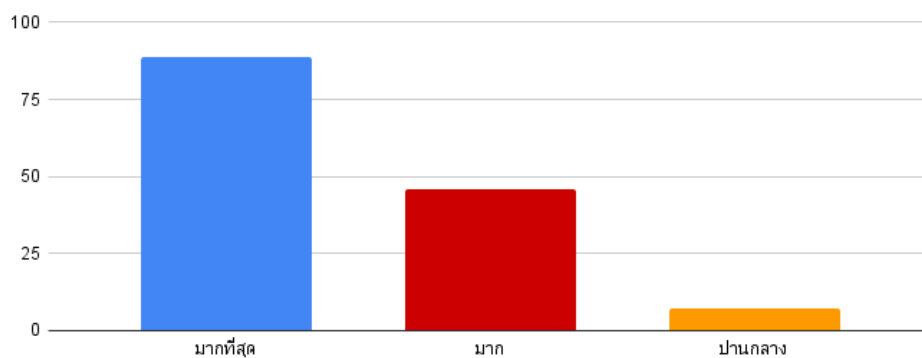
จำนวนของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding

จำนวนของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding [ครูใช้วิธีการสอนหลายวิธี]

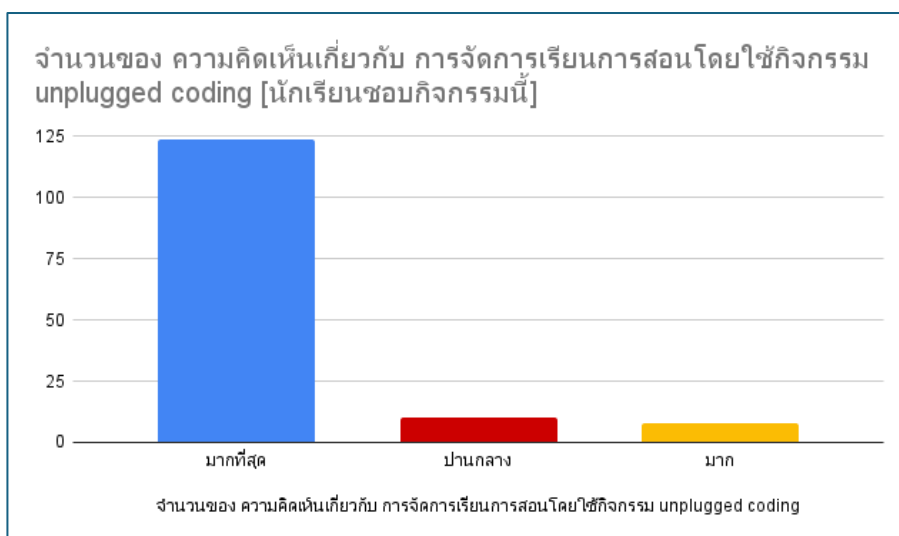
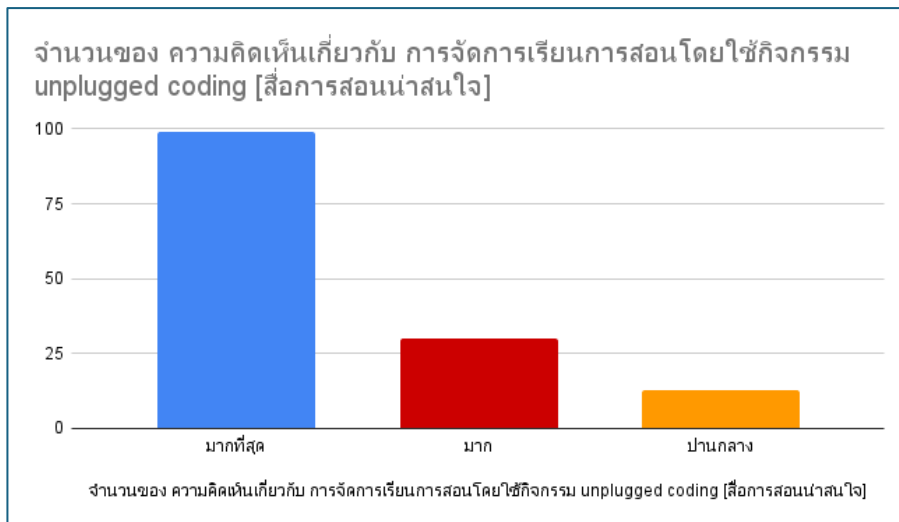
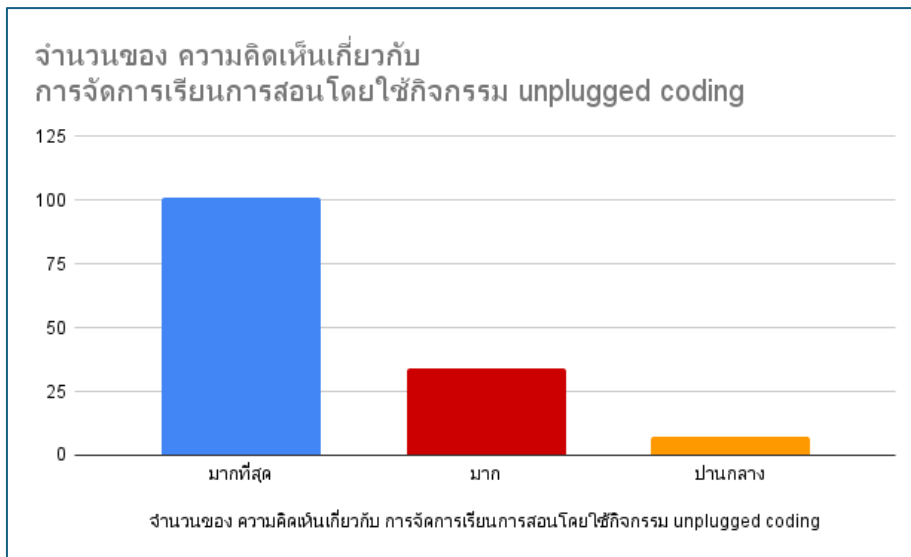


จำนวนของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding

จำนวนของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding [ความเหมาะสมของเนื้อหา]



จำนวนของ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม unplugged coding (ความเหมาะสมของเนื้อหา)



ภาพที่ 11 แผนภูมิแท่งสรุปผลการประเมินความพึงพอใจในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรม Unplugged Coding ของนักเรียนและผู้ปกครอง

## ประเด็นที่ 4

แบบอย่างการจัดการเรียนรู้ Coding



## ประเด็นที่ 4

### แบบอย่างการจัดการเรียนรู้ Coding

#### แบบอย่างที่ดี

1. เป็นวิทยารอบรมการจัดทำสื่อส่งเสริมการอ่านเพื่อความเข้าใจด้วยการใช้โปรแกรม Canva  
วันที่ 18 พฤษภาคม 2567 ณ ห้องประชุมพญามังรายสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย  
เขต 1



2. ได้รับรางวัลผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Best practice for Active Learning)  
ด้านครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับดีมาก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษด้วย TPACK Model TPACK  
Model (Technological Pedagogical Content Knowledge)





3. นำเสนอผลงานนวัตกรรมการศึกษา ในงานประชุมวิชาการรูปแบบออนไลน์ “นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน” วันที่ 20 สิงหาคม 2565 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 เรื่อง ห้องเรียนออนไลน์ One Stop Classroom



4. ได้รับรางวัลผลการประกวดผลงาน “หนึ่งครู หนึ่งนวัตกรรม” ระดับดีเยี่ยม วันที่ 16 มกราคม 2566 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 เรื่อง One Stop Classroom



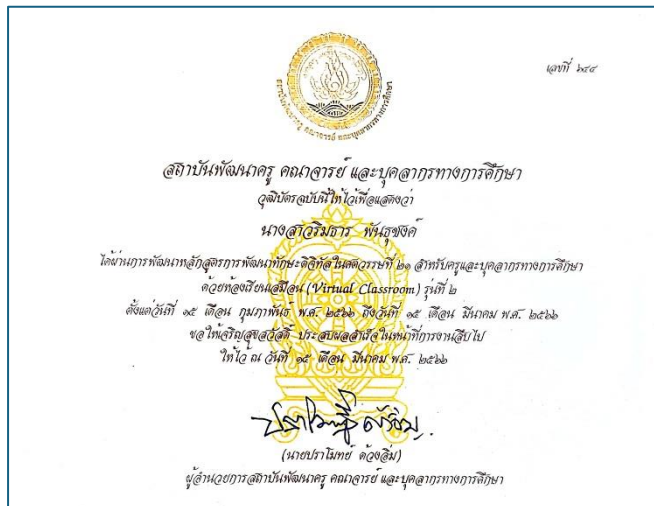
5. ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 การประกวดสื่อออนไลน์ (Online Media Development) วันที่ 19 สิงหาคม 2565 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 1 เรื่อง Thinglink



6. ผ่านการอบรมหลักสูตรอบรมออนไลน์ Scratch ขั้นพื้นฐาน สำหรับการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ ระดับประถมศึกษา รหัสหลักสูตร 64209 จำนวน 12 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 30-31 ตุลาคม 2564 สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



- 7. ผ่านการพัฒนาหลักสูตรการพัฒนาทักษะดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 สำหรับครูและบุคลากรทางการศึกษา ด้วยห้องเรียนเสมือน Virtual Classroom รุ่นที่ 2 ตั้งแต่วันที่ 15 กุมภาพันธ์- 15 มีนาคม 2566 สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา



- 8. ผ่านการอบรมโครงการพัฒนาสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรม หลักสูตร สร้างเกม AI ด้วย Scratch วันที่ 14 มีนาคม 2565 สถาบันการศึกษาและพัฒนาต่อเนื่องสิรินธร สำนักงาน กศน. กระทรวงศึกษาธิการ



9. ผ่านการอบรมโครงการพัฒนาสมรรถนะด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างนวัตกรรม หลักสูตร สร้างเกม ด้วยโปรแกรม Scratch วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2565 สถาบันการศึกษาและพัฒนาต่อเนื่องสิรินธร สำนักงาน กศน. กระทรวงศึกษาธิการ



10. ผ่านการพัฒนาหลักสูตรการพัฒนา mobile Application บนระบบปฏิบัติการโทรศัพท์เคลื่อนที่ จำนวน 30 ชั่วโมง วันที่ 18 มิถุนายน 2567 กรมพัฒนาแรงงาน กระทรวงแรงงาน



11. ผ่านการอบรมโครงการเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน ในหัวข้อ  
Create Application by MIT วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2567



12. ผ่านการอบรมหลักสูตรอบรมออนไลน์ Scratch ขั้นพื้นฐาน สำหรับการจัดการเรียนรู้วิทยาการคำนวณ  
ระดับประถมศึกษา รหัสหลักสูตร 64209 จำนวน 12 ชั่วโมง ระหว่างวันที่ 30-31 ตุลาคม 2564 สถาบัน  
ส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



13. มีการเผยแพร่ผลงานการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษด้วยกิจกรรม Unplugged Coding ผ่านเว็บไซต์ [www.kru-rymtarn.in.th](http://www.kru-rymtarn.in.th)



### บรรณานุกรม

- Barr, D. (2019). *Computational Thinking: A Guide for Teachers*. New York: Routledge.
- Brennan, K., & Resnick, M. (2012). *New frameworks for studying and assessing the development of computational thinking*. Proceedings of the 2012 annual meeting of the American Educational Research Association.
- Hussain, I., Khan, A., & Zafar, N. (2020). *Teaching English through Unplugged Coding: A Case Study of Pedagogical Innovation*. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(3), 421-429.
- Kafai, Y. B., & Burke, Q. (2014). *Connected Code: Why Children Need to Learn Programming*. MIT Press.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books.
- Pérez, A. J. (2018). *Integrating Coding into Elementary Education: Building Language Skills through Technology*. *International Journal of Educational Technology*, 12(1), 32-45.
- Resnick, M., et al. (2009). *Scratch: Programming for All*. *Communications of the ACM*, 52(11), 60-67.
- Wing, J. M. (2011). *Computational Thinking: What and Why?* *ACM Queue*, 9(5), 44-57.



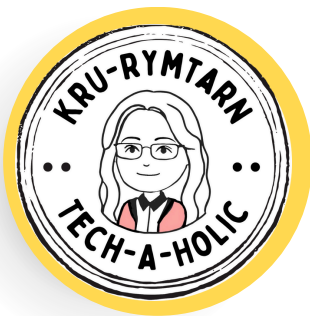




# เอกสารประกอบการพิจารณาขอรับรางวัล การคัดเลือกผลงานดีเด่น Coding

“CODING Achievement Awards” ประจำปี 2567

ประเภทรายการผลงานครูดีเด่น  
Unplugged Coding ระดับ ประถมศึกษา



[www.kru-rymtarn.in.th](http://www.kru-rymtarn.in.th)