

แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐาน (Information Technology – Based Learning : ITBL)

ประกอบการใช้ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom)

ชื่อ-นามสกุล นายพิรณัฐ ลัญจกรกิตติกุล โรงเรียนชนบทศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาขอนแก่น

รายวิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น ม.6

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ พัฒนาการใช้ภาษา ก้าวหน้านวัตกรรม

เวลา 8 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2/4 เรื่อง การใช้คำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย

เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

คำ เป็นสารที่ผู้พูดหรือผู้เขียนเจตนาสื่อไปยังผู้ฟังหรือผู้อ่าน คำทุกคำจึงมีความหมาย ซึ่งอาจจะมีมีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย (เชิงเปรียบเทียบ หรือ นัยประหวัด) การใช้คำได้ถูกต้องตรงตามวัตถุประสงค์และบริบทของสถานการณ์ในชีวิตประจำวันจะส่งผลให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพ

2. มาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ม.4-6/2 ใช้คำและกลุ่มคำสร้างประโยคตรงตามวัตถุประสงค์

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 4 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร

พฤติกรรมบ่งชี้ เลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2) สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์คิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้ คิดสังเคราะห์เพื่อประกอบการวางแผน ออกแบบ ปรับปรุง คัดการณ์ ประเมินผลข้อสรุปและตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ

3) สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ เลือกและใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) ใฝ่เรียนรู้

2) มุ่งมั่นในการทำงาน

3) รักความเป็นไทย

5. เป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ (เฉพาะแผนนี้)

เลือกใช้คำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์

ตามหลักการใช้คำ

6. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 6.1 ให้นิยาม บอกลักษณะและความแตกต่างของคำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย (K)
- 6.2 เลือกใช้คำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย สร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ (S)
- 6.3 เห็นคุณค่าการใช้ความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย อย่างสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ (A)

7. เนื้อหาสาระ

- 7.1 คำที่มีความหมายโดยตรง คือ ความหมายตรงตามพจนานุกรม
- 7.2 คำที่มีความหมายโดยนัย คือ คำที่มีความหมายเชิงอุปมา

8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

สื่อ

แบบทดสอบ quizizz เรื่อง ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย เข้าถึงได้จาก

<https://quizizz.com/join/quiz/6010b3a3e974e8001b32435e/start?studentShare=true> หรือ



แหล่งเรียนรู้

ห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’ เข้าถึงได้จาก https://spatial.io/s/hngaehngkhwaamhmaay62f4acbcabce1e00010f55b8?share=9082177513621969632&utm_source=%2Fspaces หรือ



9. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐาน (Information Technology – Based Learning : ITBL)

ประกอบการใช้ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom)

กิจกรรมที่ 1 กำหนดปัญหาและนิยามปัญหา (Set and Define problem) (5 นาที)

1. นักเรียนเข้าห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’ เพื่อเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้คำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย สามารถเข้าถึง ‘ห้องแห่งความหมาย’ ได้จาก https://spatial.io/s/h-ngaehngkhwaamhmaay62f4acbcabce1e00010f55b8?share=9082177513621969632&utm_source=%2Fspaces หรือ



2. นักเรียนในห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’ ร่วมกันพิจารณาclipละคร ‘ดาว’ ที่ครูสร้างขึ้นจากแอปพลิเคชัน Plotagon ครูถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับปัญหาการใช้ความหมายโดยนัยคำว่า “ดาว” ในร้านอาหาร

กิจกรรมที่ 2 วิเคราะห์และวางแผน (Analysis and Planning) (10 นาที)

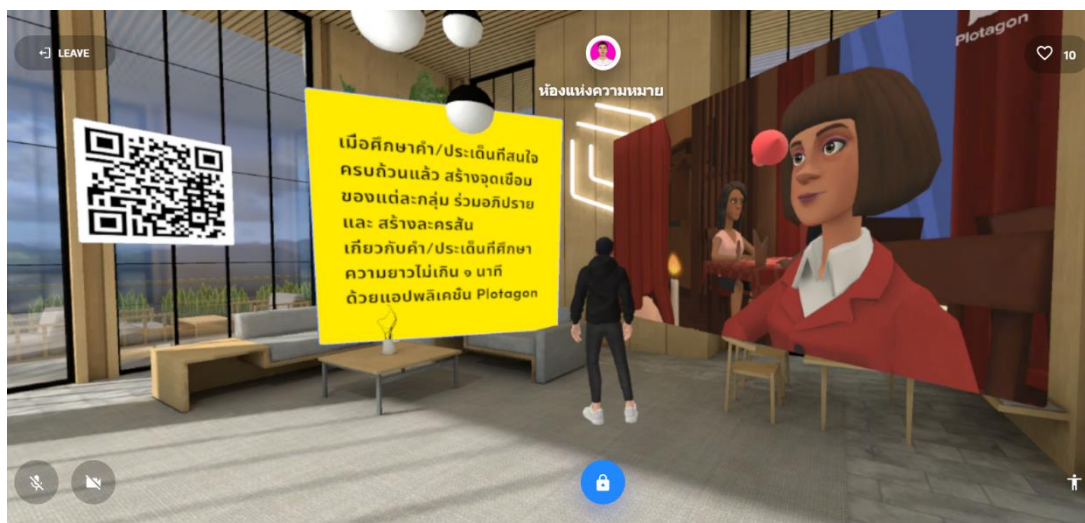
1. นักเรียนแบ่งกลุ่มด้วยความสมัครใจ กลุ่มละ 3 คน ร่วมกันวิเคราะห์ด้านปัญหาในการสื่อสารของตัวละครเกี่ยวกับการใช้คำ และความรู้เรื่องคำที่มีความหมายโดยนัย (ความหมายเชิงเปรียบเทียบ)ในห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนศึกษาความหมายของคำเชิงเปรียบเทียบ/ประเด็น ที่สนใจโดยสามารถสืบเสาะหาความรู้ได้จากสื่อในรูปแบบแพลตฟอร์ม (platform) ในห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’

กิจกรรมที่ 3 การสืบเสาะหาคำตอบและร่วมอภิปราย (Search and Discussion) (35 นาที)

3.1 การสืบเสาะหาคำตอบ (Search)

นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านคำชี้แจงจากกระดานโต้ตอบในห้องเรียนเสมือนจริง เพื่อร่วมกันวางแผนศึกษาคำที่มีความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัย การใช้คำในชีวิตประจำวัน จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’ ได้แก่

- โปรแกรมนำเสนอ power point เรื่อง ความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย
- รูปภาพพร้อมคำอธิบายความหมายโดยนัย
- แบบฝึกหัดจากข้อสอบ O-NET เรื่อง ความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย



- จบบคาบเรียนที่ 1 -

คาบเรียนที่ 2

กิจกรรมที่ 3 การสืบเสาะหาคำตอบและร่วมอภิปราย (Search and Discussion) ต่อ (30 นาที)

3.2 ร่วมอภิปราย (Discussion)

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมอภิปรายประเด็น/คำความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัยที่ศึกษา และใช้แอปพลิเคชัน Plotagon สร้างคลิปละครสั้น 1 นาที เกี่ยวกับการใช้คำที่มีความหมายโดยนัย มีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกคำที่มีความหมายโดยนัยที่สนใจ
2. เขียนเรื่อง/สถานการณ์ การใช้คำที่มีความหมายโดยนัยที่เลือกให้สอดคล้องกับบริบทของการใช้คำ อย่างเหมาะสม
3. สร้างคลิปละครสั้นด้วยแอปพลิเคชัน Plotagon
4. อัปโหลดคลิปละครที่สร้างขึ้นไว้ตามช่องทางที่ครูนัดหมาย (ตามความสะดวกของนักเรียนแต่ละห้อง อาจอัปโหลดไว้ในห้องเรียนเสมือนจริง , กลุ่ม LINE หรือ Google Classroom)

กิจกรรมที่ 4 การเสนอผลงาน (Presentation) (10 นาที)

นักเรียนแต่ละกลุ่มแชร์คลิปละครสั้นที่สร้างขึ้นในช่องทางที่ครูนัดหมาย เพื่อนำเสนอผลงานของตนกับเพื่อนร่วมชั้นในห้องเรียนเสมือนจริง ‘ห้องแห่งความหมาย’

กิจกรรมที่ 5 การประเมินผล (Evaluation the workshop) (10 นาที)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบผลงานของตน ครูให้คำแนะนำส่วนที่ไม่ครอบคลุมเพื่อพัฒนาผลงาน
2. นักเรียนทำแบบทดสอบ เรื่อง ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย ผ่านแพลตฟอร์ม/แอปพลิเคชัน quizizz

เข้าถึงได้จาก <https://quizizz.com/join/quiz/6010b3a3e974e8001b32435e/start?studentShare=true> หรือ



3. นักเรียนร่วมกันเฉลยแบบทดสอบ เรื่อง ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย

แล้วร่วมกันสรุปบทเรียนเพื่อเชื่อมโยงให้เห็นคุณค่าจากการใช้คำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยสร้างประโยชน์ให้ตรงตามบริบท สถานการณ์ และวัตถุประสงค์ สามารถส่งผลให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

- จบบคาบเรียนที่ 2 -

10. การวัดและการประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	วิธีการวัด	เกณฑ์การประเมินผ่าน
-------------------	---------------	------------	---------------------

จุดประสงค์การเรียนรู้			
1. ให้นิยาม บอกลักษณะและความแตกต่างของคำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย (K)	แบบทดสอบ เรื่อง ความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย	ถูกให้ 1 คะแนน ผิดให้ 0 คะแนน	ร้อยละ 80 ขึ้นไป
2. เลือกใช้คำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย สร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ (S)	แบบประเมินผลงาน คลิปละครสั้นไม่เกิน 1 นาที เกี่ยวกับการใช้คำที่มีความหมายโดยนัย โดยใช้ แอปพลิเคชัน Plotagon ชนิด Scoring Rubrics	ประเมินผลงาน คลิปละครสั้น ไม่เกิน 1 นาที เกี่ยวกับการใช้คำที่มีความหมายโดยนัย โดยใช้ แอปพลิเคชัน Plotagon	ร้อยละ 80 ขึ้นไป
3. เห็นคุณค่าการใช้ความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย อย่างสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ (A)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
1. ใฝ่เรียนรู้ 2. มุ่งมั่นในการทำงาน 3. รักความเป็นไทย	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ชนิด Scoring Rubrics	สังเกตพฤติกรรม	ร้อยละ 80 ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญผู้เรียน			
1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	แบบประเมินสมรรถนะหลักชนิด Scoring Rubrics	สังเกตพฤติกรรม	ร้อยละ 80 ขึ้นไป

11. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

จุดเด่น - จุดที่ควรพัฒนาของกิจกรรม

จุดเด่น

1. นักเรียนแสดงท่าทางยิ้มแย้ม หัวเราะ แสดงสีหน้าตื่นเต้น เนื่องจากใช้เทคโนโลยีในประกอบกับวิธีการดำเนินกิจกรรมที่แต่ละขั้นตอนกระตุ้นการคิดให้กับนักเรียน ภาพและสีในห้องเรียนเสมือนจริงดึงดูดความสนใจให้นักเรียนมีความสุขในการร่วมกิจกรรม

2. นักเรียน หรือ ครู ที่ติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) หรือโรคระบาดอื่นที่ต้องลดความเสี่ยงด้วยการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และ ห้องเรียนเสมือนจริง มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถลดปัญหาของการจัดการเรียนรู้ที่ขาดความต่อเนื่องครูและนักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้ นักเรียนที่กำลังรักษาตัวที่บ้านสามารถร่วมกิจกรรมได้ทุกขั้นตอน หรือ ครูที่กำลังรักษาที่บ้านสามารถจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีประสบการณ์ร่วมกันได้อย่างทั่วถึง

จุดที่ควรพัฒนา

การใช้ห้องเรียนเสมือน นักเรียนต้องเตรียมอุปกรณ์สำหรับการเข้าเรียน ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และ สัญญาณอินเทอร์เน็ต หากอุปกรณ์ใดของนักเรียนไม่พร้อมใช้งานจะทำให้ นักเรียนเกิดความกังวลในการเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นนักเรียนควรสำรวจความพร้อมของอุปกรณ์ก่อนเข้าห้องเรียนเสมือนจริง

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นฐาน (Information Technology – Based Learning : ITBL) ประกอบการใช้ห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) ครูควรนัดหมายนักเรียนและตรวจสอบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หากนักเรียนห้องเรียนใดที่นักเรียนขาดความพร้อมด้านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในการร่วมกิจกรรม ครูอาจใช้ห้องคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถดึงดูดความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสภาพแวดล้อมในห้องเรียนเสมือนจริงที่ครูจัดไว้มีภาพ เสียง กราฟฟิก ที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนรู้ จากการสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เรียนมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันคือ ชอบ ฟังพอใจ สนุกสนาน มีความรู้สึกเหมือนกำลังเล่นเกม และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สวยงาม ซึ่งการจัดสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ในการเรียนเช่นนี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอนได้สำเร็จ สามารถลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

ผลการจัดการเรียนรู้ตามแบบประเมิน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวนนักเรียน 38 คน ดังนี้

ด้านเป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะ

นักเรียนสามารถเลือกใช้คำที่มีความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์ตามหลักการใช้คำ นักเรียนเลือกใช้คำในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม สามารถคิดสังเคราะห์เพื่อประกอบการวางแผน ออกแบบ ปรับปรุง คัดการณ์ ประเมินผลข้อสรุปและตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ ตามที่ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถเลือกใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม สร้างผลงานเป็นศิลปะสร้างสรรค์ไม่เกิน 1 นาที สำหรับสมมติสถานการณ์การใช้คำที่มีความหมายโดยนัยได้อย่างเหมาะสม ตรงตามบริบทและวัตถุประสงค์ บรรลุผลตามเป้าหมายการเรียนรู้เชิงสมรรถนะที่ครูตั้งไว้

นักเรียนมีคะแนนสมรรถนะเฉลี่ย 16.55 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.96

ผ่านการประเมิน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน - คิดเป็นร้อยละ 0.00

ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถให้นิยาม บอกลักษณะและความแตกต่างของคำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ สังเกตได้จากคะแนนทดสอบหลังเรียน

นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนเฉลี่ย 8.89 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 88.95

ผ่านการประเมิน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน - คิดเป็นร้อยละ 0.00

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนเห็นคุณค่าของการใช้คำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ สังเกตได้จากการสร้างผลงานนักเรียนที่ใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ เลือกใช้คำพูดได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ นอกจากนี้เมื่อสังเกตพฤติกรรมในการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนร่วมทำกิจกรรมอย่างตั้งใจบรรลุจุดประสงค์ มีความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบในการร่วมกิจกรรมแต่ละขั้นตอน

นักเรียนมีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์เฉลี่ย 14.00 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93.33

ผ่านการประเมิน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน - คิดเป็นร้อยละ 0.00

ด้านทักษะ/กระบวนการ (S)

นักเรียนมีทักษะในการเลือกใช้คำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย สร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ สังเกตได้จากนักเรียนสามารถสร้างและนำเสนอผลงานนักเรียนออกมาได้ตรงตามวัตถุประสงค์

นักเรียนมีคะแนนผลงานนักเรียนเฉลี่ย 13.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.18

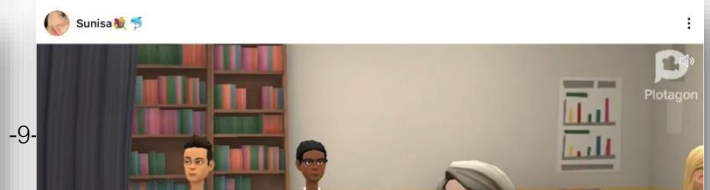
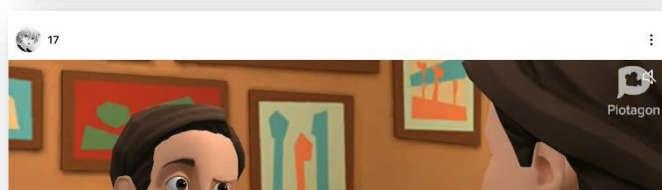
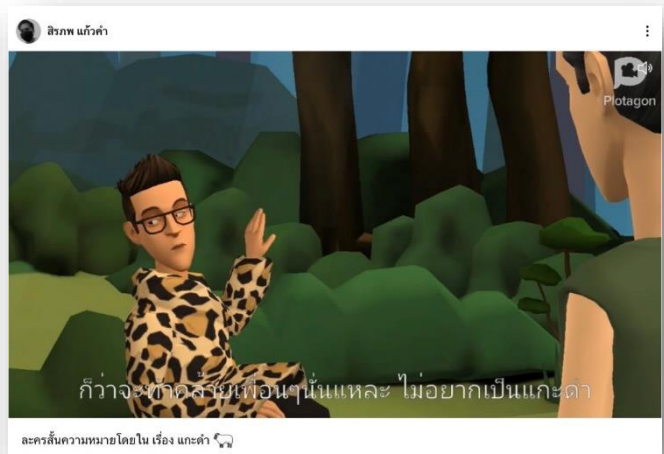
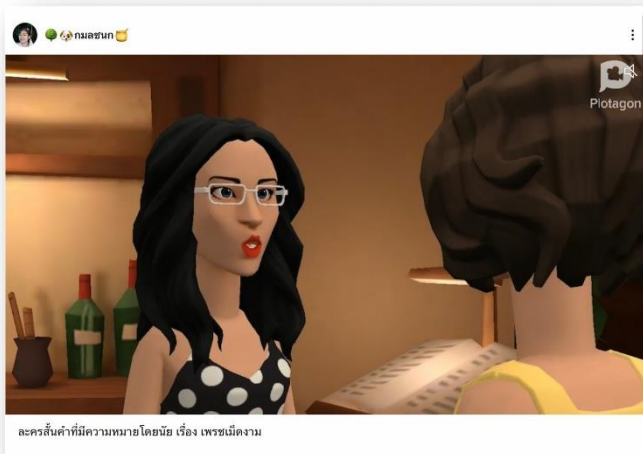
ผ่านการประเมิน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมิน - คิดเป็นร้อยละ 0.00

ลงชื่อ

(นายพีรณัฐ ลัญจกรกิริติกุล)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียน



แบบทดสอบ เรื่อง ความหมายโดยตรงความหมายโดยนัย ด้วยแพลตฟอร์ม Quizizz

“เจ้าดอกเอ๋ยดอกขจรอวารถไถล นกขมิ้นเหลืองอ่อนจะนอนไหน เขาว่างขลุ่ยขม่น้ำดาว่าเหวใจ ตอบไม่ได้ดอก
หนาข้าคนจร” **นกขมิ้น** หมายถึงสิ่งใด

1
คนยากจนต้องขอทาน
พลัดถิ่นฐานที่อยู่อาศัย

2
คนพลัดถิ่นฐาน คนจร คน
เร่ร่อน ไม่มีที่อยู่ที่แน่นอน

3
นกท่องเที่ยวที่เหี่ยวไปใน
ที่ต่าง ๆ

4
คนที่ชอบท่องเที่ยวไปใน
ที่ต่าง ๆ

สี่เขียว หมายถึงสิ่งใด

ความอุดมสมบูรณ์

ต้นหญ้า

ต้นไม้

ทะเล

ข้อใดมีความหมายโดยนัย

เธอเป็นคนกระฉับกระเฉง

หล่อนเล่นละครตบตาคนดู
ได้เก่งจริง ๆ

ชวานาไถนาเตรียมหว่าน
ข้าว

เสือตะปบลูกกวาดอย่าง
ว่องไว

คำว่า “อาลัย” มีความหมายตรงกับข้อใด

1
การพรรณนาถึงคนรัก

2
การพลัดพราก

3
การพรรณนาถึงความรัก

4
อาการเศร้าโศกเสียใจ

แบบทดสอบ เรื่อง ความหมายโดยตรงความหมายโดยนัยด้วยแพลตฟอร์ม Quizizz

รุ่งอรุณ หมายถึงสิ่งใด

การเริ่มต้น

ตอนเช้า

การเดินทาง

ความเบิกบาน

ข้อใดไม่มีคำศัพท์ที่หมายถึง “พระมหากษัตริย์”

โอ้ผ่านเกล้าเจ้าประคุณ
ของสุนทร

ให้ผ่องพันภัยสำราญผ่าน
บุรินทร์

อย่ารู้ร้างบงกชบทศร

คิดถึงบาทบพิตรอดิศร

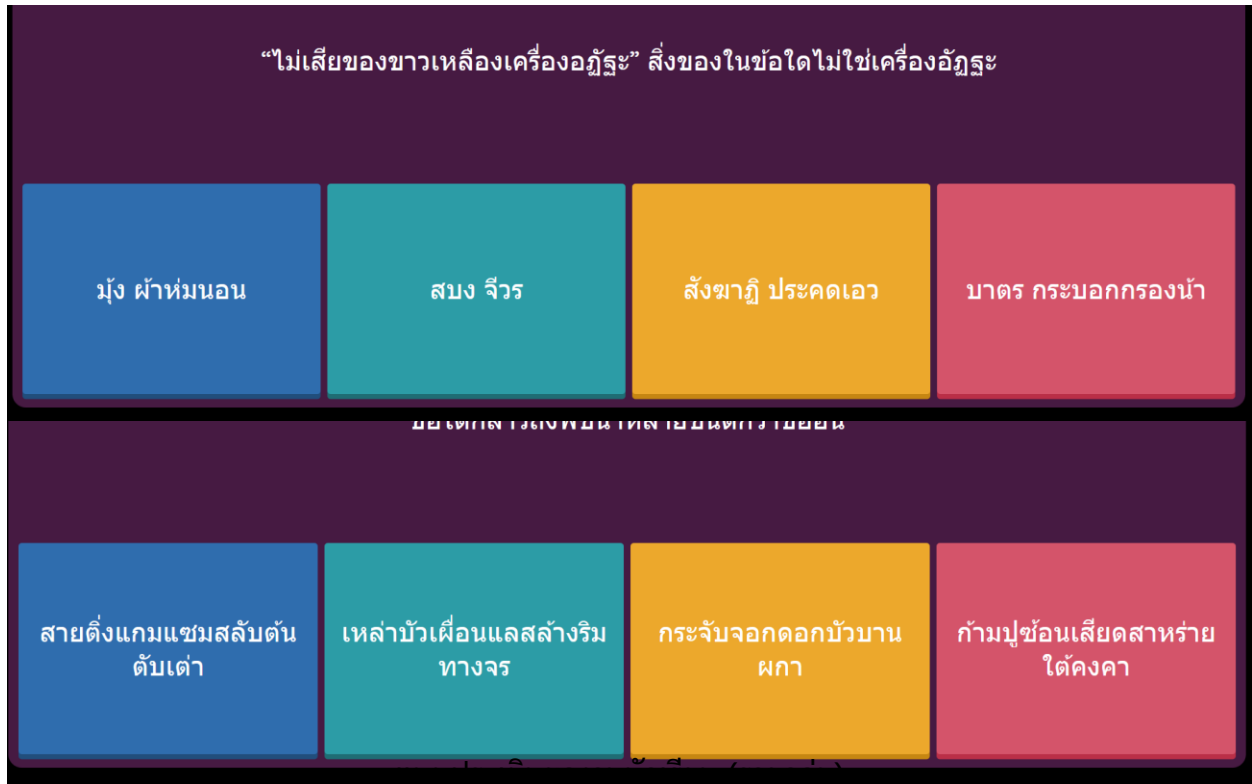
ข้อใดกล่าวถึงเพลงพื้นบ้านชนิดหนึ่ง

ได้ฟังเล่นต่างๆที่ข้างวัด
ดึกสงัดเจียบหลับลงกับ
หมอน

บ้างฉลองผ้าป่าเสภาขับ
ระนาดรับร่ำคล้ายกับนาย
เส็ง

มีโคมรายแลอร่ามเหมือน
สามเพ็ง เมื่อคราวเคร่งก็มี
ใครจะได้ดู

ไอ้ลำหนึ่งครึ่งท่อนกลอน
มันมาก ข้างลาวยากเลื้อย
เจื้อยจนเมื่อยหู



คลิปละครสั้น 1 ไม่เกินนาที เกี่ยวการใช้คำที่มีความหมายโดยนัย โดยใช้แอปพลิเคชัน Plotagon

คำชี้แจง : ครูผู้สอนบันทึกคะแนนลงในช่องที่ตรงกับคะแนนของผู้เรียนจากการตรวจชิ้นงาน

กลุ่มที่	เลขที่	เกณฑ์คะแนน					รวม (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)	การประเมินผล	
		ความน่าสนใจ (3)	การใช้ความหมายโดยนัยสร้างประโยชน์ (3)	การสร้างตัวละคร (3)	ฉากละคร (3)	การให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็นประโยชน์ (3)		ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑									
๒									
๓									
๔									
๕									
๖									

๗									
๘									
๙									
๑๐									
๑๑									
๑๒									
๑๓									
๑๔									
๑๕									

หมายเหตุ : กำหนดเกณฑ์ผ่านอยู่ที่ร้อยละ 80 ขึ้นไป ดังนั้น นักเรียนต้องได้คะแนน 12 คะแนนขึ้นไป
จึงจะถือว่า ผ่าน

เกณฑ์การตรวจผลงาน (รายกลุ่ม)

คลิปละครสั้น 1 ไม่เกินนาที เกี่ยวการใช้คำที่มีความหมายโดยนัย โดยใช้แอปพลิเคชัน Plotagon

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			น้ำหนักคะแนน	คะแนนเต็ม
	3 (ดีมาก)	2 (ดี)	1 (พอใช้)		

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เลือกใช้คำที่มีความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย สร้างประโยคได้ตรงตามวัตถุประสงค์ (S)
2. เห็นคุณค่าการใช้ความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัย อย่างสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ (A)

1. การเล่าเรื่อง	น่าสนใจมาก เล่าเรื่อง เหมาะสมกับประเด็นที่ ได้รับมอบหมายและ เลือกใช้เนื้อหา ได้อย่างเหมาะสมมาก	ค่อนข้างน่าสนใจ เล่าเรื่อง เหมาะสมกับประเด็นที่ ได้รับมอบหมาย สามารถ เลือกใช้เนื้อหาได้ค่อนข้าง เหมาะสม	น่าสนใจน้อย เล่าเรื่อง เหมาะสมกับประเด็นที่ ได้รับมอบหมาย สามารถเลือกใช้เนื้อหา ได้ค่อนข้างเหมาะสม	1	3
------------------	--	---	--	---	---

2. การใช้ ความหมายโดยนัย สร้างประโยค	ใช้คำที่มีความหมาย โดยนัย ในการสื่อสาร ได้ตรงตามบริบทและ สถานการณ์	ใช้คำที่มีความหมาย โดยนัย ในการสื่อสาร ค่อนข้างตรงตามบริบท และสถานการณ์	ใช้คำที่มีความหมาย โดยนัยในการสื่อสาร ไม่ตรงตามบริบท และสถานการณ์	1	3
3. การสร้าง ตัวละคร	ตัวละครหลากหลาย ใกล้เคียงสถานการณ์ชีวิต จริง สอดคล้องกับเนื้อหา	ตัวละคร 2 ตัวขึ้นไป ค่อนข้างใกล้เคียงชีวิตจริง ค่อนข้างสอดคล้องกับ เนื้อหา	ตัวละครไม่หลากหลาย ใกล้เคียงสถานการณ์ ชีวิตจริงน้อย สอดคล้อง กับเนื้อหาน้อย	1	3
4. ฉาก ละคร	ฉากสวยงาม สอดคล้องกับ เนื้อหาละครมาก	ฉากสวยงาม ค่อนข้าง สอดคล้องกับเนื้อหาละคร	ฉากสวยงาม สอดคล้อง กับเนื้อหาละครน้อย	1	3
5. การให้ข้อมูล ที่ถูกต้อง และ เป็นประโยชน์ ต่อผู้ชม	ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เป็นประโยชน์ต่อผู้ชม มีความน่าเชื่อถือ แสดงให้ ผู้ชมเห็นคุณค่าของการ เลือกใช้คำที่มีความหมาย โดยตรงและความหมาย โดยนัย	ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อผู้ชมแต่ยังมีข้อมูล บางส่วนเคลือบแคลง และชี้ให้เห็นคุณค่า ของการใช้คำที่มี ความหมายโดยตรงและ ความหมายโดยนัย	ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อผู้ชมน้อย บางส่วนไม่ ถูกต้อง หรือไม่น่าเชื่อถือ ชี้ให้เห็นคุณค่าของ การใช้คำที่มีความหมาย โดยตรงและความหมาย โดยนัยน้อย	1	3
รวม					15

กำหนดเกณฑ์ผ่านอยู่ที่ร้อยละ 80 ดังนั้น นักเรียนต้องได้คะแนน 12 คะแนนขึ้นไปจึงจะถือว่า ผ่าน

แบบประเมินคุณลักษณะพึงประสงค์ (ภาพรวมรายห้อง)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/....

คำชี้แจง : ครูผู้สอนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการแสดงพฤติกรรมของนักเรียน

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนน		
		3	2	1
1.	ใฝ่เรียนรู้			
2.	มุ่งมั่นในการทำงาน			

3.	รักความเป็นไทย			
รวม (คะแนนเต็ม 9 คะแนน)				

เกณฑ์ผ่าน

กำหนดเกณฑ์ผ่านอยู่ที่ร้อยละ 80

ดังนั้น นักเรียนต้องได้คะแนน 7 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน

สรุปผลการประเมิน

☐ ผ่าน

☐ ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การประเมินคุณลักษณะพึงประสงค์ (ภาพรวมรายห้อง)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/....

รายการประเมิน	3	2	1
---------------	---	---	---

2. ใฝ่เรียนรู้	นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนทุกคน	นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนบางคน	นักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนน้อยมาก
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมเสร็จก่อนเวลาที่กำหนด และงานเรียบร้อย	นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมได้ตามเวลาที่กำหนด ผลงานค่อนข้างเรียบร้อย	นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมใช้เวลาไม่เป็นไปตามที่กำหนด
4. รักความเป็นไทย	นักเรียนสามารถใช้ภาษาในการฟัง ดู พูด อ่าน เขียน ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนสามารถใช้ภาษาในการฟัง ดู พูด อ่าน เขียน ได้อย่างถูกต้อง บางส่วน	นักเรียนใช้ภาษาในการฟัง ดู พูด อ่าน เขียน ได้ถูกต้อง เป็นส่วนน้อย

เกณฑ์ผ่าน กำหนดเกณฑ์ผ่านอยู่ที่ร้อยละ 80
 ดังนั้น นักเรียนต้องได้คะแนน 7 คะแนนขึ้นไป จึงจะถือว่า ผ่าน

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญผู้เรียน (รายกลุ่ม)

โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของครูผู้สอน

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

๑)ชั้น.....เลขที่.....

๒)ชั้น.....เลขที่.....

๓)ชั้น.....เลขที่.....

หมายเหตุ กำหนดเกณฑ์ผ่านอยู่ที่ร้อยละ ๘๐ ดังนั้น นักเรียนต้องได้คะแนน ๗ คะแนนขึ้นไปจึงจะถือว่า ผ่าน

สรุปผลการประเมิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

-17-

