



ชื่อ-นามสกุล นางสาวอาจารย์ ชูสุวรรณ

โรงเรียน กระทุ่มแบน“วิเศษสมุทคุณ”

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสมุทรสาคร สมุทรสงคราม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ขุนช้างขุนแผน ตอน ขุนช้างถวายฎีกา

เวลา 8 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง บุรณการโวหารภาพพจน์

เวลา 4 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ (Concept)

- โวหาร คือ การใช้ถ้อยคำอย่างมีชั้นเชิง เป็นการแสดงข้อความออกมาในทำนองต่างๆ เพื่อให้ข้อความได้นัยความดี มีความหมายแจ่มแจ้ง เหมาะสมน่าฟัง ในการเขียนเรื่องราวอาจใช้โวหารต่างๆ กัน แล้วแต่ชนิดของข้อความ (สมถวิล วิเศษสมบัติ. 2544 : 129)

- โวหารภาพพจน์ คือ กลวิธีการนำเสนอสารโดยการพริ้งพวงภาษาที่ใช้พูด หรือเขียนให้แปลกออกไปจากภาษาตามตัวอักษรทำให้ผู้อ่านเกิดภาพในใจ เกิดความประทับใจ เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

ตัวชี้วัดระหว่างทาง ม.4-6/3 วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้ 1.1 จำแนก จัดหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญ และเปรียบเทียบข้อมูลในบริบทต่าง ๆ

พฤติกรรมบ่งชี้ 1.2 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของส่วนประกอบของข้อมูลในบริบทต่าง ๆ

พฤติกรรมบ่งชี้ 1.3 ระบุหลักการสำคัญหรือแนวคิดในเนื้อหาความรู้ข้อมูลที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์)

พฤติกรรมบ่งชี้ 2.1 คิดสังเคราะห์เพื่อประกอบการวางแผน ออกแบบ ปรับปรุง คัดการณ ประเมินผล
ข้อสรุป และตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทต่าง ๆ

พฤติกรรมบ่งชี้ 2.2 คิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การประยุกต์สร้างสิ่งใหม่ในทางบวกเกี่ยวกับตนเอง
และสังคมได้อย่างเหมาะสม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

4.1 ผู้เรียนมีวินัย

4.2 ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) จุดประสงค์ด้านความรู้ (Knowledge)

1.1) ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะและยกตัวอย่างโวหารภาพพจน์ชนิดต่าง ๆ ได้

1.2) ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทของโวหารภาพพจน์ได้ถูกต้อง

2) จุดประสงค์ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

2.1) ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้

2.2) ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้

2.3) ผู้เรียนสามารถบูรณาการความรู้ในเชิงสร้างสรรค์เกี่ยวกับโวหารภาพพจน์ในบทเพลงและวรรณคดีได้

3) จุดประสงค์ด้านเจตคติ (Attitude)

- ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการคิดไปปรับประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

6. เนื้อหาสาระ

โวหารภาพพจน์ คือ กลวิธีการนำเสนอสารโดยการพลิกแพลงภาษาที่ใช้พูด หรือเขียนให้แปลกออกไปจากภาษาตามตัวอักษรทำให้ผู้อ่านเกิดภาพในใจ เกิดความประทับใจ เกิดความรู้สึกสะเทือนใจ เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

ประเภทของโวหารภาพพจน์ ๘ ชนิด

1. อุปมาโวหาร (Simile)

อุปมา คือ การเปรียบเทียบว่าสิ่งหนึ่งเหมือนกับสิ่งหนึ่ง โดยใช้คำเชื่อมที่มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า "เหมือน" เช่น ดุจ ดั่ง ราว รวากับ เปรียบ ประดุจ เฉก เล่ห์ ปาน ประหนึ่ง เพียง เพียง ฟาง ปูน ถนัด ละม้าย เสมอ กลอย่าง ฯลฯ

2. อุปลักษณ์ (Metaphor)

อุปลักษณ์ ก็คล้ายกับอุปมาโวหารคือเป็นการเปรียบเทียบเหมือนกัน แต่เป็นการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง โดยการนำของสองสิ่งต่างจำพวกกันแต่มีลักษณะเด่นเหมือนกันมาเปรียบเทียบกัน และใช้คำที่แสดงความเปรียบเทียบว่า เป็น,คือ หรืออาจละคำว่า เป็น,คือ ก็ได้ แต่เป็นที่เข้าใจกันว่าเป็นการเปรียบเทียบ

3. สัญลักษณ์ (symbol)

สัญลักษณ์ เป็นการเรียกชื่อสิ่งๆหนึ่งโดยใช้คำอื่นมาแทน ไม่เรียกตรง ๆ ส่วนใหญ่คำที่นำมาแทนจะเป็นคำที่เกิดจากการเปรียบเทียบและตีความ ซึ่งใช้กันมานานจนเป็นที่เข้าใจและรู้จักกันโดยทั่วไป ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้ประพันธ์ต้องการเปรียบเทียบเพื่อสร้างภาพพจน์หรือมื่อนั้นก็อาจจะอยู่ในภาวะที่กล่าวโดยตรงไม่ได้ เพราะไม่สมควรจึงต้องใช้สัญลักษณ์แทน

4. บุคลาธิษฐาน (Personification)

บุคลาธิษฐาน หรือ บุคคลวัต บุคคลสมมติ คือการกล่าวถึงสิ่งต่างๆ ที่ไม่มีชีวิต ไม่มีความคิด ไม่มีวิญญาณ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ อีฐ ปูน หรือสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น ต้นไม้ สัตว์ โดยให้สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ แสดงกิริยาอาการและความรู้สึกได้เหมือนมนุษย์ ให้มีคุณลักษณะต่าง ๆ เหมือนสิ่งมีชีวิต (บุคลาธิษฐาน มาจากคำว่า บุคคล + อธิษฐาน หมายถึง อธิษฐานให้กลายเป็นบุคคล)

5. อติพจน์ (Hyperbole)

อติพจน์ หรือ อธิพจน์ คือโวหารที่กล่าวเกินความจริง เพื่อสร้างและเน้นความรู้สึกและอารมณ์ ทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกที่ลึกซึ้ง ภาพพจน์ชนิดนี้นิยมใช้กันมากแม้ในภาษาพูด เพราะเป็นการกล่าวที่ทำให้เห็นภาพได้ง่ายและแสดงความรู้สึกของกวีได้อย่างชัดเจน

6. สัทพจน์ (Onomatopoeia)

สัทพจน์ หมายถึง ภาพพจน์ที่เลียนเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงดนตรี เสียงสัตว์ เสียงคลื่น เสียงลม เสียงฝนตก เสียงน้ำไหล ฯลฯ การใช้ภาพพจน์ประเภทนี้จะทำให้เหมือนได้ยินเสียงนั้นจริง ๆ

7. นามนัย (Metonymy)

นามนัย คือ การใช้คำหรือวลีซึ่งบ่งลักษณะหรือคุณสมบัติของสิ่งใดสิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่ง คล้ายๆ สัญลักษณ์ แต่ต่างกันตรงที่นามนัยนั้นจะดึงเอาลักษณะบางส่วน of สิ่งหนึ่งมากล่าวให้หมายถึงส่วนทั้งหมด หรือใช้ชื่อส่วนประกอบสำคัญของสิ่งนั้นแทนสิ่งนั้นทั้งหมด

8. ปฏิพจน์ (Paradox)

ปฏิพจน์ หรือ ปรพจน์ คือ การใช้ถ้อยคำที่มีความหมายตรงกันข้ามหรือขัดแย้งกันมากล่าวอย่างกลมกลืนกัน เพื่อเพิ่มความหมายให้มน้ำหนักมากยิ่งขึ้น

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

7.1 สื่ออุปกรณ์

- | | |
|------------------------|--|
| 1) โน้ตบุ๊ก / สาย HDMI | 2) ลำโพงบลูทูธ / ไมโครโฟน |
| 3) โปรเจ็กเตอร์ | 4) กระดาน |
| 5) ป้ายกลุ่ม | 6) ชุดกระดานไวท์บอร์ด / ปากกา / แปรงลบ |

7.2 สื่อการเรียนรู้

- ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง “โวหารภาพพจน์”

7.3 แหล่งการเรียนรู้

- แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

- 1) http://academic.obec.go.th/textbook/web/images/book/1002418_example.pdf
- 2) <https://sites.google.com/wsk.ac.th/thaim6/home>

8. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

- วิธีสอนตามแนวคิด Active Learning : เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) มีขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Learning to Question)
- ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)
- ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)
- ขั้นที่ 4 ขั้นเรียนรู้เพื่อสื่อสาร (Learning to Communicate)
- ขั้นที่ 5 ขั้นตอบแทนสังคม (Learning to Serve)

(คาบเรียนที่ 1 : เวลา 55 นาที)

ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Learning to Question)

นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ (เวลา 10 นาที)

1. ผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอเพลง “สองใจ” จากละครเรื่อง “วันทอง” จากนั้นตั้งคำถามเพื่อการคิดเชิงรุก ดังนี้
 - 1.1) จากเพลงที่ฟังเชื่อมโยงกับความรู้สึกของตัวละครคือนางวันทองในวรรณคดีเรื่องขุนช้างขุนแผนที่เรียนไป ผู้เรียนรับรู้ได้ถึงอารมณ์ของเพลงอย่างไร

คำถามสะท้อนคิด : นางวันทองตกอยู่ในห้วงอารมณ์ไหนตามบทเพลง (เศร้าโศกเสียใจ ตัดพ้อต่อว่าชะตากรรมของตนเอง) เปรียบได้กับการเล่นกวีโวหารแบบใด (เป็นการใช้ลีลาของวรรณคดีไทยชนิดหนึ่งนั่นก็คือ สลลอปังคปิไลย ซึ่งเป็นการแสดงอารมณ์โศกเศร้าเสียใจ)

- 1.2) จากการตีความเนื้อเพลง ผู้เรียนคิดว่าคำว่า “สองใจ” มีความหมายตรงตัวหรือไม่ (มีความหมายโดยนัย, ไม่ตรงตัว) และสามารถตีความได้อย่างไร (อาจเปรียบได้กับผู้หญิงที่มีความรักให้กับผู้ชายสองคน หรือมีจิตใจโลเล, ไม่แน่นอนในด้านผู้ชาย)

คำถามสะท้อนคิด : คำว่า “สองใจ” ในบทเพลงนี้เป็นลักษณะของการใช้สำนวนมากล่าวแทนบุคคลที่มีจิตใจโลเล มีความรักให้กับบุคคล 2 คนในเวลาเดียวกัน ซึ่งหากลองนำมาเปรียบกับการใช้โวหารภาพพจน์ในวรรณคดี “สองใจ” นั้น น่าจะเป็นลักษณะของโวหารภาพพจน์ชนิดใด (เป็นลักษณะของการใช้โวหารสัญลักษณ์ คือ ใช้คำว่า “สองใจ” นำมาแทน “ลักษณะของผู้หญิงที่จิตใจโลเลในเรื่องความรัก” เหมือนเป็นการตีตรา ซึ่งเกิดจากการเปรียบเทียบและตีความของคนในสังคมและใช้กันมานานจนเป็นที่เข้าใจและรู้จักกันโดยทั่วไป)

- 1.3) ผู้เรียนจะสามารถวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ที่ปรากฏในบทเพลงหรือในวรรณคดีได้อย่างไร (การจะตีความโวหารภาพพจน์ที่ปรากฏในงานเขียนประเภทต่าง ๆ ได้นั้น ผู้เรียนต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับโน้ตศัพท์ของโวหารภาพพจน์แต่ละชนิดก่อน)

คำถามสะท้อนคิด : บทเพลงที่ผู้เรียนฟังในชีวิตประจำวันกับวรรณคดีที่ได้เรียนรู้นั้น มีความเหมือนหรือแตกต่างกันในแง่ของการใช้ภาษาหรือไม่ อย่างไร (อาจมีความแตกต่างกันไปตามบริบทของเนื้อหาและการตีความ แต่ในเรื่องของอารมณ์และการใช้ภาษานั้นมีความใกล้เคียงกัน จึงทำให้บทเพลงกับวรรณคดีสามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ผ่านการใช้ภาษา)

2. ผู้สอนชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ผ่านมุมมองของบทเพลง ซึ่งเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวในชีวิตประจำวันของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์ภาษาในวรรณคดี โดยผู้สอนใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในบทเรียนได้ง่ายขึ้น และสามารถเชื่อมโยงไปสู่การวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในมุมมองของวรรณคดีต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (เวลา 40 นาที)

1. ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเป็น กลุ่ม (ละความสามารถ) โดยมอบหมายให้แต่ละกลุ่มศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะและตัวอย่างของโวหารภาพพจน์ตามที่ได้รับมอบหมายจากใบความรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (สร้างจากโปรแกรม genially) ซึ่งในใบความรู้จะประกอบด้วยเนื้อหาบทเรียนจากเว็บไซต์วิชาภาษาไทย ม.6 (สร้างจาก Google site) หรือผู้เรียนสามารถค้นคว้าเพิ่มเติมได้จากอินเทอร์เน็ต โดยผู้สอนส่งลิงก์ใบความรู้ดังกล่าวให้ผู้เรียนผ่านไลน์กลุ่มของห้อง

หัวข้อในการศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับโวหารภาพพจน์ทั้ง 8 ชนิด ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบอุปมา
- กลุ่มที่ 2 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบอุปลักษณ์
- กลุ่มที่ 3 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบสัญลักษณ์
- กลุ่มที่ 4 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบนามนัย
- กลุ่มที่ 5 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบสัทพจน์
- กลุ่มที่ 6 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบอติพจน์
- กลุ่มที่ 7 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบบุคคลวัต
- กลุ่มที่ 8 ศึกษาโวหารภาพพจน์แบบปฏิพากย์

2. ให้สมาชิกในกลุ่มนำความรู้ที่ได้ศึกษามาพูดคุยซักถาม และอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันภายในกลุ่ม จนสมาชิกในกลุ่มเกิดความเข้าใจครบทุกคน โดยผู้สอนเดินสังเกตพร้อมทั้งคอยให้คำแนะนำเพื่อสะท้อนความคิดของผู้เรียน

3. ให้แต่ละกลุ่มสรุปความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์แต่ละชนิดตามที่ได้รับมอบหมาย พร้อมทั้งยกตัวอย่างการใช้โวหารภาพพจน์ดังกล่าวมาชนิดละ ๕ ตัวอย่าง ลงในบอร์ดสรุปความรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (สร้างจากโปรแกรม Padlet) โดยผู้สอนส่งลิงก์บอร์ดสรุปความรู้ให้แก่ผู้เรียนทางไลน์กลุ่มห้อง

4. เมื่อผู้เรียนทุกกลุ่มส่งเคราะห์ความรู้ที่ได้ลงในบอร์ดสรุปความรู้ Padlet เรียบร้อยแล้ว ให้ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอเกี่ยวกับโวหารภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ ตามที่ได้ค้นคว้าและอภิปรายร่วมกันหน้าชั้นเรียน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เพื่อนซักถามความเข้าใจเพิ่มเติม โดยผู้สอนใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนในกลุ่มอื่น ๆ ได้เกิดการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้โวหารภาพพจน์ชนิดต่าง ๆ ร่วมกัน

สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้ (เวลา 5 นาที)

- ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสะท้อนผลการศึกษาค้นคว้า และสรุปความรู้เรื่อง “โวหารภาพพจน์” ว่าเกิดปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ อย่างไร ตลอดจนประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใดในการแสวงหาข้อมูลสารสนเทศจากใบความรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ หรือจากแหล่งเรียนรู้เว็บไซต์วิชาภาษาไทยของผู้สอน รวมถึงการค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ทางอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มของตน

(คาบเรียนที่ 2 : เวลา 55 นาที)

ขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)

นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ (เวลา 10 นาที)

1. ผู้สอนเปิดบอร์ดสรุปความรู้ “โวหารภาพพจน์” ใน Padlet ที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้สรุปเนื้อหาจากการศึกษาค้นคว้า และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในคาบเรียนที่แล้วขึ้นมาหน้าจอโปรเจกเตอร์ แล้วให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มอธิบายลักษณะของโวหารภาพพจน์แต่ละชนิดโดยสังเขป เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียน โดยผู้สอนเดินตามกลุ่มเพื่อคอยให้คำแนะนำและแก้ไขเพิ่มเติม หากผู้เรียนยังมีความเข้าใจเนื้อหาคลาดเคลื่อนไป

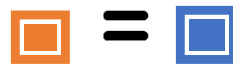
2. ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนลองคิดสรุปลักษณะของโวหารภาพพจน์แต่ละชนิด ด้วยการแทนค่าสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ หรือใช้แผนภูมิรูปภาพอย่างง่าย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจลักษณะของโวหารภาพพจน์ได้ง่ายขึ้น และช่วยให้เกิดความพร้อมที่จะเชื่อมโยงการเรียนรู้ใหม่ โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันออกแบบโวหารภาพพจน์ที่กลุ่มตนรับผิดชอบให้ออกมามีหน้าตาเป็นรูปภาพหรือสัญลักษณ์แทน แล้วเขียนลงในกระดานไวท์บอร์ดของกลุ่มตน จากนั้นแสดงรูปแบบโวหารภาพพจน์ที่กลุ่มตนออกแบบให้ผู้สอนและเพื่อนกลุ่มอื่นดู โดยผู้สอนคอยเดินสังเกตพร้อมทั้งเสริมแรงและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนเพิ่มเติม

3. ผู้สอนแสดงตัวอย่าง “โวหารภาพพจน์..ออกแบบได้” ซึ่งเป็นการคิดแทนค่าลักษณะของโวหารภาพพจน์ด้วยรูปภาพหรือสัญลักษณ์บนหน้าจอโปรเจกเตอร์ พร้อมอธิบายหลักในการคิดให้ผู้เรียนฟังเพิ่มเติมจากที่สิ่งที่ผู้เรียนคิด ดังนี้

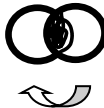
1) อุปมา (เปรียบสิ่งหนึ่งว่าเหมือนหรือคล้ายกับอีกสิ่งหนึ่ง)



2) อุปลักษณ์ (เปรียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง)



3) สัญลักษณ์ (นำสิ่งหนึ่งมาใช้เรียกแทนอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่ง ๒ สิ่งนี้มีความคล้ายคลึงกัน เกิดจากการเปรียบเทียบ และตีความของคนทั่วไป)



4) นามนัย (ใช้จุดเด่นของสิ่งนั้นมาเรียกแทนสิ่งนั้น)



5) อติพจน์ (กล่าวเกินจริงในเชิงเพิ่มปริมาณ)



6) สัทพจน์ (การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ)



7) บุคคลวัต (สมมติให้สิ่งไม่มีชีวิตมีความคิด ความรู้สึกเหมือนมนุษย์)



8) ปฏิพากย์ (ใช้คำขัดแย้ง, ตรงกันข้าม)



กิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (เวลา 35 นาที)

กิจกรรมการเรียนรู้ 1 : การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม “นักสืบแวนชยาย” : วิเคราะห์ลักษณะโวหารภาพพจน์” (15 นาที)

1. ผู้สอนแจกอุปกรณ์ในการเล่นเกม ซึ่งได้แก่ กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด แปรงลบกระดาน และกระดิ่งให้ผู้เรียนกลุ่มละ 1 ชุด (อุปกรณ์ดังกล่าวผู้สอนจัดเตรียมวางไว้ที่โต๊ะของแต่ละกลุ่มเรียบร้อยแล้ว) เพื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้วิเคราะห์โวหารภาพพจน์ผ่านการเล่นเกม “นักสืบแวนชยาย” จากโปรแกรม genially
2. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ลักษณะของโวหารภาพพจน์จากเกม “นักสืบแวนชยาย” จำนวน 5 ข้อ โดยผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นและสาธิตตัวอย่างวิธีการเล่นให้ผู้เรียนดู (ผู้สอนนำเสนอผ่านจอโปรเจกเตอร์หน้าชั้นเรียน)

กติกาการเล่นเกม “นักสืบแวนชยาย” มีดังนี้

- 1) ผู้สอนแสดง QR-Code ข้อคำถามที่ละข้อบนหน้าจอโปรเจกเตอร์ (จำนวน 5 ข้อ)
- 2) ผู้เรียนใช้โทรศัพท์มือถือสแกน QR-Code เพื่อเริ่มเล่นเกม “นักสืบแวนชยาย”
- 3) สมาชิกในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ลักษณะของโวหารภาพพจน์ในแต่ละข้อว่าเป็นโวหารภาพพจน์ชนิดใด ซึ่งแต่ละข้อจะมีเบาะแสให้ 3 เบาะแส (1 เบาะแส มีตัวเลือก 3 ตัวเลือกให้เลือกตอบ) ถ้าเลือกคำตอบถูกต้องจะได้ข้ามไปสู่เบาะแสในหน้าถัดไป โดยเบาะแสจะเป็นคำอธิบายถึงลักษณะและตัวอย่างการใช้โวหารภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ
- 4) ตัวแทนกลุ่มเขียนเบาะแสที่ได้ในแต่ละหน้าลงในกระดานไวท์บอร์ดที่แจกให้ (ห้ามข้ามเบาะแส) เพื่อเชื่อมโยงไปถึงคำตอบในหน้าสุดท้าย (อาจสลับบทบาทหน้าที่กันในกลุ่ม)
- 5) เมื่อเขียนเบาะแสพร้อมคำตอบลงในกระดานไวท์บอร์ดเรียบร้อยแล้ว ให้ตัวแทนกลุ่มรีบกดกระดิ่ง พร้อมทั้งอ่านเบาะแสและคำตอบที่เขียนไว้ในกระดานไวท์บอร์ดให้ผู้สอนและเพื่อนกลุ่มอื่นฟัง กลุ่มที่ตอบถูกต้องทั้งหมดและรวดเร็วที่สุดจะได้คะแนนข้อละ 2 คะแนน ส่วนกลุ่มอื่น ๆ ที่ตอบถูกต้องเช่นเดียวกันจะได้คะแนนข้อละ 1 คะแนน
- 6) ผู้สอนบันทึกคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ได้ในแต่ละข้อลงในกระดานไวท์บอร์ดของตน เพื่อรวบรวมคะแนนในตอนสุดท้ายเมื่อผู้เรียนเล่นเกมครบ 5 ข้อแล้ว
- 7) กลุ่มที่ทำคะแนนรวมทั้ง 5 ข้อได้สูงที่สุด จะได้รับเหรียญรางวัลจากผู้สอน

3. ผู้สอนแสดง QR-Code ข้อคำถามที่ละข้อบนหน้าจอโปรเจกเตอร์ (หรืออาจใช้วิธีการส่งลิงก์ให้ทางไลน์กลุ่ม) แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ผ่านเกม “นักสืบแวนชยาย” จนครบ 5 ข้อ โดยผู้สอนคอยสังเกตการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมมือกันของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม พร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติมระหว่างการเล่นเกม
4. ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันเฉลยคำตอบที่ละข้อระหว่างการเล่น เกม ผู้สอนซักถามแต่ละกลุ่มว่าได้คำตอบแตกต่างไปจากกลุ่มเพื่อนหรือไม่ มีผิดพลาดตรงไหนอย่างไร โดยผู้สอนสรุปคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ได้ให้ผู้เรียนฟัง
5. ผู้สอนมอบเหรียญรางวัลและชมเชยกลุ่มที่สามารถทำคะแนนในการตอบคำถามได้สูงสุด 3 ลำดับ (เหรียญรางวัลแลกเปลี่ยนคะแนนสะสม) พร้อมให้กำลังใจกลุ่มอื่น ๆ ที่สามารถวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ได้ถูกต้องแต่อาจกดกระดิ่งไม่ทัน

กิจกรรมการเรียนรู้ 2 : การเรียนรู้ผ่านการทำใบงานเชิงปฏิสัมพันธ์ : วิเคราะห์โวหารภาพพจน์ผ่านบทเพลง (20 นาที)

6. ให้ผู้เรียนทำใบงานแบบมีปฏิสัมพันธ์ “โวหารภาพพจน์ในบทเพลง” จากโปรแกรม Liveworksheets โดยผู้สอนอธิบายวิธีการทำใบงานให้ฟัง (ผู้สอนนำเสนอใบงานผ่านจอโปรเจกเตอร์หน้าชั้นเรียน)
7. ผู้สอนแสดง QR-Code ใบงาน “โวหารภาพพจน์ในบทเพลง” บนจอโปรเจกเตอร์หน้าชั้นเรียน (หรืออาจใช้วิธีการส่งลิงก์ให้ทางไลน์กลุ่ม) แล้วให้ผู้เรียนใช้โทรศัพท์มือถือสแกน QR-Code
8. ผู้สอนเป็นผู้กดคลิกเพลงสั้น ๆ ในแต่ละข้อให้ผู้เรียนฟัง ผ่านลำโพงบลูทูธหน้าชั้นเรียนที่ละข้อ ๆ จำนวน 10 ข้อ

9. หลังจากฟังแล้วให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์คลิปลีเสียงเพลงในแต่ละข้อว่าเป็นโวหารภาพพจน์ชนิดใด (ข้อละ 1 คะแนน) โดยผู้สอนคอยสังเกตการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมมือกันของผู้เรียน พร้อมให้คำแนะนำระหว่างการทำงาน
10. เมื่อทำใบงานครบทั้ง 10 ข้อแล้ว ให้ตัวแทนกลุ่มจัดส่งใบงานผ่านโปรแกรม Liveworksheets (ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะทราบผลคะแนนของกลุ่มตนเองทันที)
11. ผู้สอนเปิดใบงาน Liveworksheets ที่ผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งมา โดยแสดงผลคะแนนของแต่ละกลุ่มที่ทำได้น้ำจอโปรเจกเตอร์
12. ผู้สอนมอบเหรียญรางวัลให้แก่กลุ่มที่สามารถวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในใบงานดังกล่าวได้ถูกต้องมากที่สุด 3 ลำดับแรก พร้อมชมเชยทุกกลุ่มที่ร่วมทำกิจกรรมและมีคะแนนผ่านเกณฑ์

สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้ (เวลา 5 นาที)

- ให้ผู้เรียนสะท้อนผลการทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ผ่านการเล่นและการทำใบงาน “โวหารภาพพจน์” ในคาบเรียนนี้ โดยประเมินเป็นระดับ Scale แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ 1 = น้อย 2 = พอใช้ 3 = ปานกลาง 4 = มาก และ 5 = มากสุด ซึ่งประเมินตนเองใน 3 ด้าน ดังนี้

- 1) ด้านความรู้ ความเข้าใจ
- 2) ด้านทักษะกระบวนการ
- 3) ด้านเจตคติ

- ผู้สอนแสดงผลการประเมินหน้าจอโปรเจกเตอร์ พร้อมสะท้อนผลการประเมินของผู้เรียน

ผู้สอนมอบหมายงานสำหรับการทำกิจกรรมกลุ่มในคาบเรียนถัดไป (เวลา 5 นาที)

- ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม (กลุ่มเดิม) จำนวน 8 กลุ่ม เลือกเปิดกล่องสุ่มบทเพลง จำนวน 8 บทเพลง จากโปรแกรม Wordwall (ผู้สอนนำเสนอหน้าจอโปรเจกเตอร์) เพื่อนำไปศึกษาเนื้อเพลงและเตรียมข้อมูลประกอบการทำใบงานกลุ่ม “วิเคราะห์ภาพพจน์ในบทเพลง.....” ในคาบเรียนถัดไป พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามหากไม่เข้าใจ ซึ่งกล่องสุ่มจะมีรายชื่อเพลงทั้งหมด เพลง ดังนี้

- เพลงที่ 1 เพลง “แกมม่อนางนั้นแดงกว่าใคร”
- เพลงที่ 2 เพลง “แสงสุดท้าย”
- เพลงที่ 3 เพลง “หยาดเพชร”
- เพลงที่ 4 เพลง “เราจะข้ามเวลามาพบกัน”
- เพลงที่ 5 เพลง “ขวานบิน”
- เพลงที่ 6 เพลง “อีสานบ้านเฮา”
- เพลงที่ 7 เพลง “คำมั่นสัญญา”
- เพลงที่ 8 เพลง “รักเธอประเทศไทย”

ประเด็นที่ผู้เรียนต้องเตรียมมาวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในคาบเรียนหน้า มี 3 ประเด็น ได้แก่

- 1) อารมณ์เพลงและการตีความบทเพลง
- 2) โวหารภาพพจน์ที่ปรากฏในบทเพลง
- 3) ข้อคิดหรือคุณค่าที่ได้จากบทเพลง

คาบเรียนที่ 3 : เวลา 55 นาที

ขั้นที่ 4 ขั้นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Learning to Communicate)

นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ (เวลา 10 นาที)

- ผู้สอนเปิดใบงานโวหารภาพพจน์ ที่ผู้เรียนทำในคาบที่แล้วขึ้นหน้าจอโปรเจกเตอร์ และร่วมกันเฉลยใบงานดังกล่าว โดยผู้สอนสุ่มถามตัวแทนแต่ละกลุ่ม เพื่อให้สะท้อนความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในข้อที่ตอบผิดว่าเป็นเพราะเหตุใด และข้อที่ตอบถูกต้องนั้นเกิดจากการวิเคราะห์ร่วมกันของสมาชิกในกลุ่มมากน้อยเพียงใด

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (เวลา 35 นาที)

1. ผู้สอนซักถามการเตรียมข้อมูลการทำใบงานและชี้แจงวิธีการทำใบงานกลุ่ม “วิเคราะห์ภาพพจน์ในบทเพลง” โดยผู้สอนเตรียมรูปแบบใบงานกลุ่มเชิงปฏิสัมพันธ์จากโปรแกรม Liveworksheets ตามรายชื่อเพลงที่ผู้เรียนได้สุ่มเลือกจากครั้งก่อน และส่งลิงก์ใบงานดังกล่าวให้ผู้เรียนผ่านทางไลน์กลุ่มห้อง

2. ให้สมาชิกในกลุ่มพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้แง่มุมการวิเคราะห์บทเพลงในแต่ละประเด็นตามที่ได้รับมอบหมาย แล้วดำเนินการสรุปสิ่งที่ได้ลงในใบงาน Liveworksheets ส่งผู้สอน

3. ผู้สอนเปิดใบงานของแต่ละกลุ่มที่ส่งมาแล้วบนจอโปรเจกเตอร์หน้าชั้นเรียน แล้วให้ตัวแทนกลุ่มได้นำเสนอการวิเคราะห์บทเพลงของกลุ่มตนเอง จนครบ 8 กลุ่ม โดยเปิดโอกาสให้เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ร่วมกันซักถาม แสดงความคิดเห็น รวมถึงเสนอแนะเพิ่มเติมในแง่มุมที่อาจแตกต่างไป

ผู้สอนตรวจและประเมินใบงานกลุ่ม “วิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในบทเพลง” ตามเกณฑ์รูบิก (นอกเวลา)

สรุปบทเรียนและสะท้อนผลการเรียนรู้ (5 นาที)

- ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มถึงบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในการนำเสนอความคิดหรือแง่มุมต่าง ๆ ของตนเองแบ่งปันร่วมกับเพื่อน ๆ ตลอดจนอุปสรรคของการสื่อสารกันในกลุ่ม และนำผู้เรียนพูดคุยถึงประเด็นการวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในบทเพลงที่สามารถนำไปเชื่อมโยงบูรณาการกับบทประพันธ์ในวรรณคดี

ผู้สอนมอบหมายชิ้นงานเพื่อเตรียมทำกิจกรรมในคาบเรียนถัดไป (เวลา 5 นาที)

- ให้ผู้เรียนจับคู่กัน เพื่อมอบหมายชิ้นงานโวหารภาพพจน์ในเชิงบูรณาการระหว่างการนำบทเพลงกับบทประพันธ์ในวรรณคดีที่ผู้เรียนสนใจ นำมาวิเคราะห์แง่มุมที่สอดคล้องกันในด้านเนื้อหาและภาษา (โวหารภาพพจน์) ที่ใช้ โดยมีชื่อชิ้นงานว่า “เวินเวื่อวรรณคดี..ตีชี้คาราโอเกะ” สร้างจากโปรแกรม Canva หรือ Power Point ตามที่ผู้เรียนถนัด มีความยาว 2 สไลด์ และบันทึกเป็นไฟล์ PDF. โดยผู้สอนนำเสนอตัวอย่างหน้าจอโปรเจกเตอร์และอธิบายให้ผู้เรียนฟัง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ซักถามเพื่อให้เกิดความเข้าใจ จากนั้นมอบหมายให้ผู้เรียนเตรียมผลงานของกลุ่มตนมาส่งและเผยแพร่ผลงานลงในกระดาน Padlet ในคาบเรียนถัดไป

คาบเรียนที่ 4 : เวลา 55 นาที

ขั้นที่ 5 ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม (Learning to service)

นำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ (เวลา 5 นาที)

- ผู้สอนชักถามถึงผลงาน “เว็บบอร์ดวรรณคดี..ดีชีคาราโอเกะ” ของผู้เรียนแต่ละคู่ที่จัดทำมาว่ามีความสมบูรณ์เรียบร้อยพร้อมเผยแพร่ผลงานลงในกระดาน Padlet ของห้องหรือไม่ อย่างไร โดยผู้สอนแนะนำวิธีการเผยแพร่ผลงานลงในกระดาน Padlet ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ เพื่อให้เพื่อน ๆ ในห้องสามารถเข้ามาเยี่ยมชมผลงานได้ โดยผู้สอนส่งลิงก์ห้องนิทรรศการแสดงผลงานให้ผู้เรียนทางไลน์กลุ่ม

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ (เวลา 45 นาที)

1. ให้ผู้เรียนโพสต์เผยแพร่ผลงาน “เว็บบอร์ดวรรณคดี..ดีชีคาราโอเกะ” ของคู่ตนเองลงในกระดาน Padlet
2. ผู้สอนสุ่มผลงานของผู้เรียนบางคู่ที่โพสต์เผยแพร่เรียบร้อยแล้ว (3-4 คู่) ขึ้นมาเป็นตัวอย่าง แล้วให้เจ้าของผลงานนำเสนองานของคู่ตนเองให้เพื่อน ๆ ฟัง พร้อมเปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ได้สะท้อนข้อมูลกลับ
3. เมื่อทุกคู่ได้โพสต์แสดงผลงานลงในห้องนิทรรศการครบหมดแล้ว ให้เพื่อนในห้องเข้าไปชมและอ่านผลงานของแต่ละคู่ แล้วเลือกกดถูกใจผลงานที่คิดว่าทำได้ดีที่สุดพร้อมกับแสดงความคิดเห็นใต้ผลงานชิ้นนั้น ๆ ได้

ผู้สอนตรวจและประเมินผลงาน “เว็บบอร์ดวรรณคดี..ดีชีคาราโอเกะ” (นอกเวลา)

4. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบเรื่อง “โภชนาการอาหาร” จำนวน 20 ข้อ ผ่านลิงก์ google form ที่ส่งให้ทางไลน์กลุ่ม

ผู้สอนตรวจสอบคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ตามเกณฑ์การประเมิน (นอกเวลา)

สรุปบทเรียนและสะท้อนผลการเรียนรู้ (เวลา 5 นาที)

- ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้เรื่องโภชนาการอาหารที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ แล้วให้ผู้เรียนประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ผ่านโปรแกรม Slideasy โดยประเมินเป็นระดับ Scale แบ่งเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 1 = น้อย

ระดับ 2 = พอใช้

ระดับ 3 = ปานกลาง

ระดับ 4 = มาก

ระดับ 5 = มากสุด

ซึ่งมีหัวข้อการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจเรื่องโภชนาการอาหารเพิ่มขึ้น จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์
 - 2) ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์โภชนาการอาหาร จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์
 - 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้โภชนาการอาหาร จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์
- ผู้สอนแสดงผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หน้าจอโปรเจกเตอร์ พร้อมสะท้อนผลการประเมินของผู้เรียน

- ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. งานกลุ่ม : ศึกษาค้นคว้าและสรุปลักษณะของโวหารภาพพจน์ลงในกระดาน Padlet
2. ใบงานกลุ่ม “โวหารภาพพจน์ในบทเพลง” : ฟังเพลงแล้ววิเคราะห์ชนิดของโวหารภาพพจน์ที่ปรากฏในเพลง
3. ใบงานกลุ่ม “วิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในบทเพลง” : สุ่มเลือกเพลงแล้ววิเคราะห์เนื้อหา ภาษาและข้อคิดในเพลง
4. ชิ้นงานคู่ “เว็บบอร์ดวรรณคดี..ดีชีคาราโอเกะ” : นำบทประพันธ์จากวรรณคดีที่ผู้เรียนสนใจมาจับคู่กับบทเพลง โดยบูรณาการทั้ง 2 สิ่งให้สอดคล้องเชื่อมโยงกันทั้งในแง่ของแนวคิด เนื้อหา และภาษาที่ใช้
5. แบบทดสอบ “โวหารภาพพจน์” จำนวน 20 ข้อ : ทำแบบทดสอบหลังเรียนเป็นรายบุคคล เพื่อวัดและประเมินความเข้าใจในเรื่องโวหารภาพพจน์

รายการสื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้ : ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง “โวหารภาพพจน์”

คาบเรียนที่ใช้สื่อ	รายการสื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้	ลิงก์สื่อ	QR-Code
คาบที่ 1 ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้ แบบตั้งคำถาม (Learning to Question)	1. คลิปวิดีโอเพลง “สองใจ” (จาก Youtube)	https://youtu.be/Ei1XTuWjoa8	
คาบที่ 1 ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)	2. เว็บไซต์วิชาภาษาไทย ม.6 (สร้างจาก Google Site)	https://shorturl.asia/ICZi6	
	3. ใบความรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เรื่อง “โวหารภาพพจน์” (สร้างจาก Genially)	https://shorturl.asia/Ofwzv	
คาบที่ 1 ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้ แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search) คาบที่ 2 (ต้นคาบ-บทวน) ขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้ เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)	4. กระดานสรุปความรู้ เรื่อง “โวหารภาพพจน์” (สร้างจาก Padlet)	https://shorturl.asia/uLYq5	

คาบเรียนที่ใช้สื่อ	รายการสื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้	ลิงก์สื่อ	QR-Code
คาบที่ 2 ชั้นที่ 3 ชั้นการเรียนรู้ เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)	5. โวหารภาพพจน์..ออกแบบได้	https://shorturl.asia/aeCFH	
	6. เกม “นักสืบแวนชยาย” วิเคราะห์โวหารภาพพจน์ จำนวน 5 ข้อ พร้อมตัวอย่าง (สร้างจาก Genially)	ตัวอย่างเกม https://shorturl.asia/hHE1t	
		ข้อ 1. https://shorturl.asia/Nk8cn	
		ข้อ 2. https://shorturl.asia/B4xfZ	
		ข้อ 3. https://shorturl.asia/ZSrF5	
		ข้อ 4. https://shorturl.asia/5T2PM	
		ข้อ 5. https://shorturl.asia/vxqV4	
คาบที่ 2 ชั้นที่ 3 ชั้นการเรียนรู้ เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)	7. ใบงานกลุ่ม “โวหารภาพพจน์ ในบทเพลง” (สร้างจาก Liveworksheets)	https://shorturl.asia/F7fKG	
	8. แบบสะท้อนผลการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ (สร้างจาก Slideasy)	https://slideasy.io/join/f4c046	
คาบที่ 2 (ท้ายคาบ) สำหรับทำกิจกรรมคาบที่ 3 ชั้นที่ 3 ชั้นการเรียนรู้ เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)	9. กล่องสุ่มเพลง “Music box” (สร้างจาก Wordwall)	https://shorturl.asia/28OvZ	

คาบเรียนที่ใช้สื่อ	รายการสื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้	ลิงก์สื่อ	QR-Code
คาบที่ 3 ขั้นที่ 4 ขั้นการเรียนรู้ เพื่อการสื่อสาร (Learning to Communicate)	10. ใบงานกลุ่ม “วิเคราะห์ภาพพจน์ ในบทเพลง..(ชื่อเพลง)..” (สร้างจาก Liveworksheets)	ใบงานเพลงที่ 1 เพลงแก่น้องนางนั้นแดงกว่าใคร https://shorturl.asia/irxN2	
		ใบงานเพลงที่ 2 เพลงแสงสุดท้าย https://shorturl.asia/qrbIR	
		ใบงานเพลงที่ 3 เพลงหยาดเพชร https://shorturl.asia/H2XP6	
		ใบงานเพลงที่ 4 เพลงเราจะข้ามเวลามาพบกัน https://shorturl.asia/hwugS	
		ใบงานเพลงที่ 5 เพลงขวานบิน https://shorturl.asia/b5cZi	
		ใบงานเพลงที่ 6 เพลงอีสานบ้านเฮา https://shorturl.asia/7wcpd	
		ใบงานเพลงที่ 7 เพลงคำมั่นสัญญา https://shorturl.asia/4plvS	
		ใบงานเพลงที่ 8 เพลงรักเธอประเทศไทย https://shorturl.asia/ytRDd	
คาบที่ 4 ขั้นที่ 5 ขั้นการเรียนรู้ เพื่อตอบแทนสังคม (Learning to service)	11. ห้องแสดงนิทรรศการผลงาน “เวินเวื่อวรรณคดี..ตีชีคาราโอเกะ” (สร้างจาก Padlet)	https://shorturl.asia/y275o	
คาบที่ 4 ขั้นที่ 5 ขั้นการเรียนรู้ เพื่อตอบแทนสังคม (Learning to service)	12. แบบทดสอบเรื่องโวหาร ภาพพจน์ จำนวน 20 ข้อ (สร้างจาก Google form)	https://shorturl.asia/1ytOi	
คาบที่ 4 ขั้นที่ 5 ขั้นการเรียนรู้ เพื่อตอบแทนสังคม (Learning to service)	13. แบบประเมินความพึงพอใจ (สร้างจาก Slideasy)	https://slideasy.io/join/3ff1ab	

9. การวัดและประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (Knowledge) 1.1) ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะและยกตัวอย่างโวหารภาพพจน์ชนิดต่าง ๆ ได้ 2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice) 2.1) ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้	- ตรวจกระดานสรุปความรู้ Padlet - สังเกตการนำเสนอ	- กระดานสรุปความรู้เกี่ยวกับลักษณะของโวหารภาพพจน์ 8 ชนิด (ประเมินตามเกณฑ์รูบิก)	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 9 คะแนนขึ้นไป) 11-12 ดีมาก 9-10 ดี 6-8 พอใช้ 0-5 ปรับปรุง
1. ด้านความรู้ (Knowledge) 1.2) ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทของโวหารภาพพจน์ได้ถูกต้อง 2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice) 2.2) ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้	- ตรวจใบงานกลุ่ม Liveworksheets - สังเกตการทำกิจกรรมเกมนักสืบแวนชยาย	- ใบงานกลุ่ม “โวหารภาพพจน์ในบทเพลง” จำนวน 10 ข้อ (ประเมินจากคะแนนที่ทำได้ ข้อละ 1 คะแนน)	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 7 คะแนนขึ้นไป) 9 - 10 ดีมาก 7 - 8 ดี 5 - 6 พอใช้ 0 - 4 ปรับปรุง
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice) 2.2) ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้	- ตรวจใบงานกลุ่ม Liveworksheets	- ใบงานกลุ่ม “วิเคราะห์ภาพพจน์ในบทเพลง” ตามเพลงที่ได้สุ่มเลือก กลุ่มละ 1 เพลง (ประเมินตามเกณฑ์รูบิก)	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 9 คะแนนขึ้นไป) 11-12 ดีมาก 9-10 ดี 6-8 พอใช้ 0-5 ปรับปรุง
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice) 2.3) ผู้เรียนสามารถคิดเชื่อมโยงและบูรณาการความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ระหว่างบทเพลงและวรรณคดีได้	- ตรวจชิ้นงานคู่โวหารภาพพจน์	- ชิ้นงานคู่โวหารภาพพจน์ “เวเน่แวอรรณคดี..ดีชี้คาราโอเกะ” ชิ้นงานลักษณะบูรณาการความคิดและเผยแพร่ลงในห้องนิทรรศการแสดงผลงาน Padlet (ประเมินตามเกณฑ์รูบิก)	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 14 คะแนนขึ้นไป) 18-20 ดีมาก 14-17 ดี 10-13 พอใช้ 0-9 ปรับปรุง
1. ด้านความรู้ (Knowledge) 1.2) ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะและยกตัวอย่างโวหารภาพพจน์ชนิดต่าง ๆ ได้ 1.2) ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทของโวหารภาพพจน์ได้ถูกต้อง	- ตรวจแบบทดสอบรายบุคคล	- แบบทดสอบ “โวหารภาพพจน์” จำนวน 20 ข้อ ใน Google form (ประเมินจากคะแนนที่ทำได้ ข้อละ 1 คะแนน)	ร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 14 คะแนนขึ้นไป) 18-20 ดีมาก 14-17 ดี 10-13 พอใช้ 0-9 ปรับปรุง
3. ด้านเจตคติและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude) 3.1) ผู้เรียนมีวินัย 3.2) ผู้เรียนใฝ่เรียนรู้	- สังเกตความมีวินัยและใฝ่เรียนรู้	- แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 14 คะแนนขึ้นไป) 18-20 ดีมาก 14-17 ดี 10-13 พอใช้ 0-9 ปรับปรุง

9. การวัดและประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
4. ทักษะกระบวนการ - ทักษะกระบวนการกลุ่ม	- สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 14 คะแนนขึ้นไป) 18-20 ดีมาก 14-17 ดี 10-13 พอใช้ 0-9 ปรับปรุง
5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - ความสามารถในการคิด	- สังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์ (ระดับดี 14 คะแนนขึ้นไป) 18-20 ดีมาก 14-17 ดี 10-13 พอใช้ 0-9 ปรับปรุง

- กิจกรรมเสนอแนะ

- กิจกรรม “วรรณ..ละคดี” เป็นการนำเรื่องราวหรือตัวละครในวรรณคดีที่ผู้เรียนสนใจมาศึกษาค้นคว้าให้ลึกซึ้งและนำมาเชื่อมโยงในประเด็นที่เทียบเคียงกับบุคคลและเรื่องราวตามข่าวหรือเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งกำลังเป็นที่สนใจของคนในสังคม โดยอาจให้ผู้เรียนทำเป็นลักษณะของคลิปวิดีโอนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนหรือการรายงานข่าวในเชิงสร้างสรรค์

10. บันทึกหลังการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง บุรณการโวหารภาพพจน์

โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์

ปฏิบัติการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวนผู้เรียน 44 คน

1) ผลการจัดการเรียนรู้ (บันทึกผลหลังสอนตามตัวชี้วัดด้านผลลัพธ์ผู้เรียน)

1.1 ด้านความรู้ (Knowledge)

1) ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน สามารถอธิบายลักษณะและยกตัวอย่างโวหารภาพพจน์ชนิดต่าง ๆ ได้ ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

2) ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน สามารถจำแนกประเภทของโวหารภาพพจน์ได้ถูกต้อง ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 56.82 และระดับดี จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 43.18 ตามลำดับ

1.2 ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

1) ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน สามารถแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้ ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

2) ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน สามารถคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ได้ ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

3) ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน สามารถคิดเชื่อมโยงบูรณาการความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ในบทเพลง และวรรณคดีได้ ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 70.45 และระดับดี จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 29.55 ตามลำดับ

1.3 ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน มีวินัยและใฝ่เรียนรู้ ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 และระดับดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 ตามลำดับ

1.4 ด้านทักษะกระบวนการกลุ่ม

- ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน มีทักษะกระบวนการกลุ่ม ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 90.91 และระดับดี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 ตามลำดับ

1.5 ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (ความสามารถในการคิด)

- ผู้เรียน ม.6/1 จำนวน 44 คน มีความสามารถในการคิด ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 100

โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีเยี่ยม จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 63.64 และระดับดี จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36 ตามลำดับ

- ผลการจัดการเรียนรู้ (บันทึกผลตามตัวชี้วัดด้านทักษะการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน)

1. ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสิ่งที่เรียนและเข้าใจบทเรียน

1) เนื้อหา (content) หรือมโนทัศน์ ที่จัดให้ผู้เรียนเรียนรู้หรือฝึกฝน มีความถูกต้อง และตรงตามหลักสูตร

ข้าพเจ้าดำเนินการจัดการเรียนการสอนในเรื่อง “โวหารภาพพจน์” ซึ่งเป็นเนื้อหาส่วนหนึ่งที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดี โดยมโนทัศน์ที่จัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนนั้นมีความถูกต้อง ตรงตามหลักสูตรการเรียนรู้อย่างกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่าและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ตัวชี้วัด ม.4-6/3 วิเคราะห์และประเมินคุณค่าด้านวรรณศิลป์ของวรรณคดีและวรรณกรรมในฐานะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ

2) ออกแบบและจัดโครงสร้างบทเรียนเป็นระบบและใช้เวลาเหมาะสม

ข้าพเจ้าออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และจัดโครงสร้างบทเรียนให้เป็นระบบ ตามเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ที่นำมาใช้ โดยเขียนแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องโวหารภาพพจน์ขึ้น ใช้เวลาทั้งสิ้น 4 คาบ (คาบละ 55 นาทีตามบริบทโรงเรียน) และดำเนินกิจกรรมตามแผนฯ ดังกล่าวในแต่ละขั้นตอนของแต่ละคาบอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

- คาบเรียนที่ 1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยใช้ขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม (Learning to Question) และขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (Learning to Search)

- คาบเรียนที่ 2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยใช้ขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (Learning to Construct)

- คาบเรียนที่ 3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยใช้ขั้นที่ 4 ขั้นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร (Learning to Communicate)

- คาบเรียนที่ 4 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน โดยใช้ขั้นที่ 5 ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม (Learning to service)

3) ใช้สื่อประกอบบทเรียนได้เหมาะสมและช่วยในการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ของบทเรียน

ข้าพเจ้าใช้สื่อการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างและพัฒนาขึ้นประกอบเนื้อหาบทเรียนเรื่อง “โวหารภาพพจน์” ร่วมกับการใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน เพื่อช่วยให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ และสื่อดังกล่าวมีความเหมาะสมตามบริบทของผู้เรียน อีกทั้งมีความยืดหยุ่น สามารถนำไปปรับใช้กับผู้เรียนในระดับชั้น ม.6/1-6/8 ที่ข้าพเจ้าทำการสอนได้จริงและบรรลุวัตถุประสงค์เช่นเดียวกัน

4) แสดงให้เห็นถึงการแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนรับรู้และเข้าใจบทเรียน

จากการที่ข้าพเจ้าจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “โวหารภาพพจน์” โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างและพัฒนาขึ้นนั้น พบว่าช่วยทำให้ผู้เรียนเข้าถึงมโนทัศน์บทเรียนและเกิดความเข้าใจในเนื้อหาของบทเรียนได้ง่ายขึ้น มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องดังกล่าวเพิ่มขึ้นมากกว่าการใช้แบบฝึกทักษะเรื่องโวหารภาพพจน์ที่ข้าพเจ้าเคยทดลองนำมาใช้แก้ปัญหาในการเรียนการสอนที่ผ่านมา

5) แสดงให้เห็นถึงผลการแก้ปัญหาที่ส่งผลที่ดีต่อผู้เรียน

จากผลลัพธ์ของผู้เรียนระดับชั้น ม.6/1 ตามบันทึกหลังการสอนข้างต้น พบว่าผู้เรียนทุกคนผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน (K P A) คิดเป็นร้อยละ 100 และส่วนใหญ่ผ่านเกณฑ์อยู่ในระดับดี มากกว่าที่ตั้งเป้าไว้ที่ร้อยละ 70 (ผลตามที่ปรากฏในบันทึกหลังการสอนและการรายงานผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน)

2. ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

- 1) มีการทบทวนความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์เดิม เช่น การใช้คำถาม แบบฝึก หรือกิจกรรม ฯลฯ

ในแต่ละคาบเรียน ข้าพเจ้ามีการทบทวนความรู้เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนทุกครั้งในส่วนชั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยในคาบเรียนที่ 2 หลังจากผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและสรุปความรู้เรื่องโวหารภาพพจน์จากคาบเรียนที่ 1 แล้ว ข้าพเจ้าเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สรุปมโนทัศน์โดยสังเขปเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการเรียนผ่านการซักถาม ซึ่งผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถสรุปทบทวนความรู้ได้ถูกต้อง ส่วนผู้เรียนที่อาจเข้าใจมโนทัศน์คลาดเคลื่อนไป ข้าพเจ้าก็ได้อธิบายเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง

- 2) มีการเข้าถึงผู้เรียนที่ยังไม่พร้อมที่จะเรียนรู้ใหม่

- 3) มีการช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังมีความรู้ ทักษะ หรือประสบการณ์เดิมไม่เพียงพอที่จะเชื่อมโยงกับการเรียนรู้

ใหม่ เช่น การอธิบาย ยกตัวอย่าง การใช้คำถาม เกม หรือกิจกรรม ฯลฯ

ข้าพเจ้าได้มีการช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังมีความรู้ หรือประสบการณ์เดิมไม่เพียงพอที่จะเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ใหม่ด้วยวิธีการง่าย ๆ โดยพาผู้เรียนคิดสรุปลักษณะของโวหารภาพพจน์แต่ละชนิดด้วยการแทนค่าเป็นสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์หรือรูปภาพตามจินตนาการ (สอดคล้องกับนิยามของลักษณะโวหารภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ) ซึ่งเป็นวิธีการเข้าถึงผู้เรียนที่ยังไม่พร้อมจะเรียนรู้ใหม่ เป็นการกระตุ้นความคิดและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เตรียมความพร้อมของตนเองด้วย

- 4) แสดงให้เห็นถึงการแก้ปัญหาให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่

- 5) แสดงให้เห็นถึงผลการแก้ปัญหาที่ส่งผลดีต่อผู้เรียน (มีบันทึกหลังการสอน)

นอกจากการทบทวนความรู้และพาผู้เรียนเตรียมความพร้อมเพื่อเชื่อมโยงความรู้ใหม่ด้วยการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดออกแบบโวหารภาพพจน์โดยการแทนค่าสัญลักษณ์ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนแล้ว ในขั้นของกิจกรรมการเรียนรู้นั้น ข้าพเจ้าก็ได้นำชุดกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์มาช่วยในการแก้ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ ผ่านการเรียนรู้ด้วยการสร้างองค์ความรู้ใหม่/ประสบการณ์ใหม่จากความรู้และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ จนนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนในเรื่องโวหารภาพพจน์บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้

3. ผู้เรียนได้สร้างความรู้เอง หรือได้สร้างประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้

- 1) ออกแบบงานหรือกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างความรู้หรือประสบการณ์ใหม่อย่างเหมาะสมกับวัย สภาพ และบริบทของผู้เรียนและชั้นเรียน

- 2) ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องใช้ความรู้หรือทักษะหลากหลาย

ข้าพเจ้าได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และชิ้นงาน ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติอย่างหลากหลาย ทั้งกิจกรรมกลุ่ม จับคู่ และรายบุคคล ซึ่งมีความเหมาะสมกับวัย ความสนใจ ตลอดจนบริบทของผู้เรียนและชั้นเรียน โดยนำสิ่งที่ใกล้ตัวและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน เช่น การนำเกมและเพลงมาใช้ และกิจกรรมหรือชิ้นงานดังกล่าวนี้ผู้เรียนต้องใช้ความรู้/ทักษะอย่างหลากหลาย เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดเชื่อมโยงบูรณาการความรู้เข้าด้วยกัน รวมถึงทักษะการสื่อสารและนำเสนอ ตลอดจนทักษะกระบวนการกลุ่มที่ต้องอาศัยความร่วมมือ การแสดงความคิดเห็น ความรับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ของสมาชิกกลุ่ม

- 3) ใช้เทคนิคให้ผู้เรียนสรุปความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ด้วยตนเอง เช่น แผนที่ความคิด ตารางวิเคราะห์ การทดลองปฏิบัติ การนำเสนอ ฯลฯ

- 4) แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มใช้วิธีการใหม่ๆ ให้ผู้เรียนสร้างความรู้หรือได้ประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง

5) แสดงให้เห็นถึงการใช่วิธีการใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนสร้างความรู้หรือได้ประสบการณ์ใหม่จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ข้าพเจ้านำเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อช่วยพัฒนาผลลัพธ์ของผู้เรียนในด้านความสามารถในการคิด ทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้/ประสบการณ์ใหม่ และสร้างองค์ความรู้ในเรื่องโวหารภาพพจน์ด้วยตนเอง (การสรุปความรู้เกี่ยวกับลักษณะของโวหารภาพพจน์ในกระดาน Padlet, การเล่นเกมนักสืบแว่นขยาย, การวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในบทเพลง) และนำไปต่อยอดบูรณาการชิ้นงานของตนเองได้ (ชิ้นงานคู่ “เว็นเว้อวรรณคดี..ดีชีคาราโอเกะ” เผยแพร่ลงในห้องนิทรรศการผลงาน Padlet) ซึ่งผู้เรียนมีผลลัพธ์การเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน (K P A) ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 100 รวมถึงพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้านความสามารถในการคิดและทักษะกระบวนการกลุ่ม ภาพรวมอยู่ในระดับดี

4. ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

- 1) กิจกรรมการเรียนรู้เชื่อมโยงสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน บริบทชุมชน หรือสภาพจริงของผู้เรียน
- 2) วิธีการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ มีความท้าทายและมีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับวัย สภาพ และพัฒนาการของผู้เรียน

ข้าพเจ้าจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์และมอบหมายงานให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ โดยมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียนและอยู่ในความสนใจของผู้เรียน เช่น การใช้เกมและบทเพลงในชุดกิจกรรม โดยกิจกรรมดังกล่าวจะมีความท้าทาย และมีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับวัยและสภาพของผู้เรียน และตลอดการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ข้าพเจ้าจะคอยเสริมแรงผู้เรียนด้วยถ้อยคำ น้ำเสียง กิริยาจากที่เป็นมิตร คอยให้คำแนะนำช่วยเหลือและเสริมแรงด้วยรางวัล เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้สึกมั่นใจในตนเองและมีอิสระทางความคิด สามารถกำกับความคิดและนำตนเองได้ ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะในด้านของความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเชื่อมโยงบูรณาการ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ต่อยอดการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ และการทำงานในอนาคต

- 3) ผู้เรียนมีโอกาสนสะท้อนการเรียนรู้ นำเสนอความสำเร็จ หรืออธิบายข้อผิดพลาดหรือความล้มเหลวที่เกิดขึ้น

ข้าพเจ้าเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารและนำเสนอในการทำกิจกรรมกลุ่มต่าง ๆ ทั้งในส่วนที่ประสบความสำเร็จ โดยให้คำชมเชยและรางวัลเป็นการเสริมแรง และในส่วนข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นก็จะให้คำอธิบายเพิ่มเติมเพื่อแก้ไขความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียน รวมถึงให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองผ่านการประเมินท้ายคาบหลังการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย

- 4) แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มใช่วิธีการใหม่ ๆ ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

- 5) แสดงให้เห็นถึงการใช่วิธีการใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ (มีบันทึกหลังการสอน)

ข้าพเจ้านำเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างและพัฒนาขึ้น มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องโวหารภาพพจน์เพิ่มขึ้น กระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ในการทำกิจกรรมร่วมกันของผู้เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างและพัฒนาขึ้น ซึ่งส่งผลให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนสูงกว่าค่าเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้

5. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญจากการเรียนรู้

- 1) ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้
- 2) ผู้เรียนได้บูรณาการทักษะต่าง ๆ ลงสู่การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้
- 3) ผู้เรียนได้ประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้รับการพัฒนาในสถานการณ์หรือการแก้ปัญหาใหม่ ๆ
- 4) แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มใช้วิธีการใหม่ ๆ ในการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญให้กับผู้เรียน
- 5) แสดงให้เห็นถึงการใช่วิธีการใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะความเชี่ยวชาญ

ข้าพเจ้าได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการสอนเรื่องอาหารภาพพจน์ โดยได้ฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียนครบถ้วนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และยังได้บูรณาการทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยง ทักษะกระบวนการกลุ่ม ทักษะการสื่อสารและนำเสนอ ทักษะการแสวงหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ตามเทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ และการมอบหมายภาระงานต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ทักษะที่ได้รับการพัฒนาของผู้เรียน โดยนำไปใช้ในการทำกิจกรรมในคาบเรียนตลอดจนการทำภาระงานต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นสถานการณ์ใหม่ได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ เชื่อมโยง และสร้างสรรค์ตามชิ้นงานที่ทำ

6. ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อปรับปรุงการเรียนรู้

- 1) มีการสังเกตหรือค้นหาข้อผิดพลาดในการปฏิบัติหรือมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้
- 2) มีการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้โดยใช่วิธีการที่เหมาะสม เช่น การใช้คำถาม แบบทดสอบ การปฏิบัติ
- 3) มีการนำผลการสังเกต หรือผลการค้นหา หรือผลการประเมินระหว่างเรียนรู้สะท้อนกลับให้ผู้เรียน

ข้าพเจ้าได้มีการสังเกตผู้เรียนในระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อค้นหาข้อผิดพลาดในการปฏิบัติหรือมโนทัศน์ที่คลาดเคลื่อนของผู้เรียนในระหว่างการเรียนรู้ (ตามแบบสังเกตพฤติกรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์) ทั้งในส่วนของการนำเสนอเข้าสู่บทเรียนเพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นสรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยข้าพเจ้าจะคอยให้คำแนะนำแก้ไขเพิ่มเติม ตลอดจนให้ผู้เรียนได้สะท้อนผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลสะท้อนกลับให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแก้ไขปรับปรุงการเรียนรู้และเข้าใจถูกต้องมากขึ้น ทั้งในส่วนของการกิจกรรมและชิ้นงานที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ มีการประเมินผลลัพธ์ผู้เรียนระหว่างการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่เหมาะสมอย่างหลากหลาย เพื่อยืนยันพัฒนาการของผู้เรียน เช่น การกระตุ้นด้วยคำถามเชิงรุกเพื่อสะท้อนคิด การทำกิจกรรมกลุ่มเชิงปฏิสัมพันธ์ การทำชิ้นงานในเชิงบูรณาการความคิด การทดสอบหลังเรียน และการประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเองท้ายคาบเรียน

- 4) แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มใช้วิธีการใหม่ ๆ ในการให้ข้อมูลสะท้อนกลับ เพื่อให้ผู้เรียนปรับปรุงการเรียนรู้
- 5) แสดงให้เห็นถึงการใช่วิธีการใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนมีการปรับปรุงการเรียนรู้ (มีบันทึกหลังการสอน)

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องอาหารภาพพจน์ โดยใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ที่สร้างและพัฒนาขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อใช้ในการปรับปรุงการเรียนรู้เรื่องอาหารภาพพจน์ ผ่านการทำกิจกรรมและภาระงานที่ได้รับมอบหมาย เช่น การเผยแพร่ผลงานลงในห้องนิทรรศการ Padlet และนำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้เรียนจะได้รับข้อคิดเห็นจากครูและเพื่อนในคาบเรียน จากนั้นนำกลับไปปรับปรุงผลงานและเผยแพร่ใหม่อีกครั้ง นอกจากนี้ผู้เรียนยังมีการประเมินตนเองผ่าน Slideasy เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้ท้ายคาบเรียนด้วย ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้สูงกว่าค่าเป้าหมายที่ตั้งไว้

7. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการเรียนรู้ในบรรยากาศชั้นเรียนที่เหมาะสม

1) ผู้เรียนได้รับแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา พฤติกรรมแสดงออก และเจตคติจากครูผู้สอน

2) กระตุ้นให้ผู้เรียนมั่นใจ มีอิสระในการคิดหรือทดลอง และรับรู้ความสามารถของตนเอง

ข้าพเจ้าจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งข้าพเจ้าทำหน้าที่เป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกให้แก่ผู้เรียน คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ กระตุ้นและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการคิดหรือลงมือปฏิบัติ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมโดยมีการกำกับการเรียนรู้แบบนำตนเอง ซึ่งจากการทำกิจกรรมกลุ่มเชิงปฏิสัมพันธ์จะพบว่า ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแสดงความคิดเห็นร่วมกันอย่างอิสระ มีการแสดงบทบาทหน้าที่สลับสับเปลี่ยนกันไปในกลุ่ม ผู้เรียนเกิดการรับรู้ความสามารถของตนเองและมีเจตคติในเชิงบวกระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งข้าพเจ้าคอยสังเกตพฤติกรรมแสดงออกและการใช้ภาษาของผู้เรียนเป็นไปตามธรรมชาติและมีความเหมาะสม

3) ใช้สื่อการเรียนรู้หรือตัวอย่างประกอบที่หลากหลาย และกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์ เปรียบเทียบจากสื่อการเรียนรู้หรือตัวอย่างเหล่านั้น

4) แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มใช้วิธีการใหม่ ๆ ในการสร้างบรรยากาศชั้นเรียน

5) แสดงให้เห็นถึงการใช่วิธีการใหม่ ๆ สามารถสร้างบรรยากาศชั้นเรียนที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ ซึ่งประกอบไปด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น (ในคาบที่ 2) มีการใช้เกมนักสืบแว่นขยายเข้ามาช่วยในการสร้างองค์ความรู้ด้านมนทัศน์โหวทภาพพจน์ให้แก่ผู้เรียนผ่านการคิดวิเคราะห์ จากนั้นฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญเพิ่มขึ้นในการคิดวิเคราะห์จากการทำกิจกรรมวิเคราะห์โหวทภาพพจน์ในบทเพลง นอกจากนี้ยังมีการยกตัวอย่างการสรุปมนทัศน์ในรูปแบบที่แตกต่างไปจากการรับรู้ตามประสบการณ์เดิมของผู้เรียน (สรุปในรูปแบบสัญลักษณ์หรือรูปภาพ) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการคิดวิเคราะห์และเปรียบเทียบจากสื่อการเรียนรู้หรือตัวอย่างเหล่านั้น แล้วนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเชื่อมโยงการเรียนรู้เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ ส่งผลต่อการพัฒนาความสามารถทางการคิดตลอดจนการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน (ผลตามที่ปรากฏในบันทึกหลังการสอนและการรายงานผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน)

8. ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

1) ผู้เรียนได้รับโอกาสในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้หรือการลงมือปฏิบัติ

ข้าพเจ้าจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้หรือการลงมือปฏิบัติ ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มและภาระงานต่าง ๆ เช่น การเลือกสมาชิกกลุ่ม การกำหนดบทบาทหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มระหว่างการทำกิจกรรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน การเล่นเกม การตอบคำถาม รวมถึงการทำชิ้นงานเชิงสร้างสรรค์และบูรณาการ

2) ผู้เรียนได้ประเมินตนเองหรือถูกเพื่อนประเมินในระหว่างเรียนหรือเมื่อจบบทเรียน

ผู้เรียนได้มีการประเมินตนเองระหว่างการทำกิจกรรมและการสะท้อนผลการเรียนรู้ท้ายคาบ ผ่านแบบประเมินผลการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ผ่านการทดสอบหลังเรียน ผ่านการตั้งคำถามทั้งจากผู้สอนและจากเพื่อนในระหว่างการนำเสนองานและการทำงาน เพื่อเป็นข้อมูลสะท้อนกลับให้แก่ผู้เรียนในการนำไปปรับปรุงแก้ไขการเรียนรู้ของตน

3) ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นหรือการมอบหมายงานให้ศึกษา ค้นคว้า ฝึกฝน หรือเรียนรู้ต่อเนื่องเพิ่มเติมภายหลังจบบทเรียน

4) แสดงให้เห็นถึงการริเริ่มใช้วิธีการใหม่ ๆ ให้ผู้เรียนกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

5) แสดงให้เห็นถึงการใช้วิธีการใหม่ ๆ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเอง

ข้าพเจ้าใช้เทคนิคกระบวนการเรียนรู้ ขั้นตอน (5 Steps) ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ ซึ่งในขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ทั้งในขั้นที่ 1 ขั้นการเรียนรู้แบบตั้งคำถาม ขั้นที่ 2 ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ ขั้นที่ 3 ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ และขั้นที่ 4 ขั้นการเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้มีการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้หรือลงมือปฏิบัติกิจกรรม รวมถึงการกำกับการเรียนรู้และมีการเรียนรู้แบบนำตนเองทั้งสิ้น ส่วนในขั้นตอนที่ 5 ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคมนั้น จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาค้นคว้า ผักผ่อนและเรียนรู้เพิ่มเติมหลังจากจบบทเรียนผ่านการทำชิ้นงานในเชิงบูรณาการความคิด ความรู้จากสิ่งที่เรียนประยุกต์เข้ากับสิ่งที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการพัฒนาความสามารถในการคิดของผู้เรียน และเป็นการต่อยอดการเรียนรู้แบบนำตนเองของผู้เรียนในการเรียนและการทำงาน

2) ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

1. เรื่องของเวลา เนื่องจากนักเรียนต้องเดินเรียน ไม่ได้มีห้องเรียนประจำ ซึ่งจะใช้เวลาในช่วงต่อของคาบเรียนเกินจากที่กำหนดไว้ในแผน การดำเนินกิจกรรมจึงต้องรวบรัดและกระชับมากขึ้น ทำให้ไม่สามารถเน้นย้ำในบางหัวข้อได้ชัดเจนเท่าที่ควร การสื่อสารอาจคลาดเคลื่อนได้
2. อุปสรรคของการใช้สื่อเทคโนโลยี คือ สัญญาณอินเทอร์เน็ต ทำให้การทำกิจกรรมบางช่วงติดขัดและล่าช้ากว่ากำหนด
3. การสแกน QR-Code เกมในแต่ละครั้งผ่านโทรศัพท์มือถือของผู้เรียน เกิดปัญหาสแกนไม่ได้ในบางข้อ ส่งผลให้การทำกิจกรรมล่าช้าไปบ้าง
4. การทำกิจกรรมการแข่งขันในรูปแบบของเกม ค่อนข้างจะมีความวุ่นวายและเสียงดังบ้าง การกำกับควบคุมชั้นเรียนจะทำได้ยากกว่าปกติ แต่ก็เป็นไปตามธรรมชาติและบรรยากาศของชั้นเรียน ซึ่งเกิดจากความกระตือรือร้นและสนุกสนานของผู้เรียนเมื่อมีการแข่งขันกิจกรรมเป็นกลุ่ม
5. ผู้เรียนในแต่ละห้องเรียนที่สอนจะมีความแตกต่างในเรื่องของศักยภาพและความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกันไป

3) สาเหตุของปัญหา/อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

- เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น เป็นปัญหาที่เกิดจากการจัดกิจกรรมในรูปแบบของเกมการศึกษา ที่ต้องใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้เสมอ ๆ ตามธรรมชาติของผู้เรียนและบริบทของชั้นเรียน
- สำหรับปัญหาที่เกิดจากความแตกต่างระหว่างบุคคล ในเรื่องของศักยภาพในการเรียนรู้และความสามารถในการทำกิจกรรมหรือการทำชิ้นงานนั้น พบว่ามีบ้าง แต่ไม่มากนัก อาจต้องปรับเปลี่ยนตามบริบทของผู้เรียนในแต่ละห้อง

4) วิธีการแก้ไขหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

- จัดเตรียมอุปกรณ์ / สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้เป็นปกติ
- เตรียมวิธีรับมือ/แก้ไขสถานการณ์ และควบคุมชั้นเรียนในขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เป็นไปอย่างราบรื่น เช่น การใช้ลิงก์เกมส่งในไลน์กลุ่มแทนการใช้ QR-Code
- ปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือความยากง่ายของข้อคำถามให้เหมาะสมกับศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละห้อง เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

การประเมินการศึกษา ค้นคว้า และสรุปความรู้โภหารภาพพจน์

แบบประเมินการสรุปความรู้โภหารภาพพจน์

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ศึกษา ค้นคว้า และแสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย	สามารถศึกษาค้นคว้า และแสวงหาความรู้จาก แหล่งข้อมูลไม่น้อยกว่า 4 แหล่งขึ้นไป	สามารถศึกษาค้นคว้า และแสวงหาความรู้จาก แหล่งข้อมูลไม่น้อยกว่า 3 แหล่งขึ้นไป	สามารถศึกษาค้นคว้า และแสวงหาความรู้จาก แหล่งข้อมูลไม่น้อยกว่า 2 แหล่งขึ้นไป	ศึกษาค้นคว้า และแสวงหา ความรู้จากแหล่งข้อมูลเพียง แหล่งเดียว
2. สรุปลักษณะของ โภหารภาพพจน์ได้	สามารถอธิบายลักษณะ ของโภหารภาพพจน์ชนิด นั้น ๆ ได้ถูกต้องและ ชัดเจนทั้งหมด	สามารถอธิบายลักษณะ ของโภหารภาพพจน์ชนิด นั้น ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 80%	สามารถอธิบายลักษณะ ของโภหารภาพพจน์ชนิด นั้น ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 50%	สามารถอธิบายลักษณะของ โภหารภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ ได้ถูกต้อง น้อยกว่า 50%
3. ยกตัวอย่าง โภหาร ภาพพจน์ได้	สามารถยกตัวอย่าง โภหารภาพพจน์ชนิด นั้น ๆ ได้ถูกต้อง อย่างน้อย 5 ตัวอย่าง	สามารถยกตัวอย่าง โภหาร ภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 ตัวอย่าง	สามารถยกตัวอย่าง โภหาร ภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ ได้ถูกต้องอย่างน้อย 3 ตัวอย่าง	สามารถยกตัวอย่าง โภหาร ภาพพจน์ชนิดนั้น ๆ ได้ ถูกต้องเพียง 1-2 ตัวอย่าง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
11 - 12	ดีมาก
9 - 10	ดี
6 - 8	พอใช้
0 - 5	ปรับปรุง

การประเมินการวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในบทเพลง

แบบประเมินใบงานวิเคราะห์โวหารภาพพจน์ในบทเพลง

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ตีความเพลงและ อารมณ์เพลงได้	สามารถตีความหมายของ เพลงและอารมณ์เพลงได้ ถูกต้อง และครอบคลุม	สามารถตีความหมายของ เพลงและอารมณ์เพลงได้ ถูกต้อง 80%	สามารถตีความหมายของ เพลงและอารมณ์เพลงได้ ถูกต้อง 50%	สามารถตีความหมายของ เพลงและอารมณ์เพลงได้ ถูกต้องน้อยกว่า 50%
2. วิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ที่ปรากฏ ในเพลงได้	สามารถวิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ที่ปรากฏใน บทเพลงได้ครบถ้วน และถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ที่ปรากฏใน บทเพลงได้ถูกต้อง อย่างน้อย 80%	สามารถวิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ที่ปรากฏใน บทเพลงได้ถูกต้อง อย่างน้อย 50%	สามารถวิเคราะห์โวหาร ภาพพจน์ที่ปรากฏใน บทเพลงได้ถูกต้อง น้อยกว่า 50%
3. บอกข้อคิดหรือ คุณค่าของเพลงได้	บอกข้อคิดหรือคุณค่าของ เพลงได้ถูกต้อง สอดคล้อง กับเนื้อหามากน้อย 3 ข้อ	บอกข้อคิดหรือคุณค่าของ เพลงได้ถูกต้อง สอดคล้อง กับเนื้อหามากน้อย 2 ข้อ	บอกข้อคิดหรือคุณค่าของ เพลงได้ถูกต้อง สอดคล้อง กับเนื้อหามากน้อย 1 ข้อ	ไม่สามารถบอกข้อคิด หรือคุณค่าของเพลงได้ หรือบอกไม่ถูกต้อง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
11 - 12	ดีมาก
9 - 10	ดี
6 - 8	พอใช้
0 - 5	ปรับปรุง

การประเมินชิ้นงาน (คู่)

แบบประเมินผลงาน “เวทีวอร์รณคดี..ดีชีคาราโอเกะ”

รายการประเมิน	คำอธิบายระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. รูปแบบชิ้นงานมีความสวยงาม และสร้างสรรค์	รูปแบบของชิ้นงานมีความสวยงาม สร้างสรรค์ และสอดคล้องกับบทประพันธ์	รูปแบบของชิ้นงานมีความสวยงามและสร้างสรรค์ แต่อาจไม่สอดคล้องกับบทประพันธ์	รูปแบบของชิ้นงานมีความสวยงาม แต่ยังขาดความสร้างสรรค์และสอดคล้องกับบทประพันธ์	รูปแบบของชิ้นงานยังขาดความสวยงามและสร้างสรรค์ ไม่สอดคล้องกับบทประพันธ์
2. เนื้อหามีความถูกต้อง สอดคล้องกับลักษณะของชิ้นงานที่กำหนด	เนื้อหาที่น่าสนใจมีความถูกต้องและสอดคล้องกับลักษณะของชิ้นงานที่กำหนด 100%	เนื้อหาที่น่าสนใจมีความถูกต้องและสอดคล้องกับชิ้นงานที่กำหนดอย่างน้อย 80%	เนื้อหาที่น่าสนใจมีความถูกต้องและสอดคล้องกับชิ้นงานที่กำหนดอย่างน้อย 50%	เนื้อหาที่น่าสนใจมีความถูกต้องและสอดคล้องกับชิ้นงานที่กำหนดน้อยกว่า 50%
3. การใช้ภาษาสละสลวย เรียบเรียงเนื้อความเป็นลำดับขั้นตอน	มีการใช้ภาษาสละสลวย และเรียบเรียงเนื้อความเป็นลำดับขั้นตอน ไม่สับสน อ่านเข้าใจง่าย	มีการใช้ภาษาค่อนข้างสละสลวย และเรียบเรียงเนื้อความเป็นลำดับขั้นตอน	การใช้ภาษายังไม่ค่อยสละสลวย แต่ยังคงเรียบเรียงเนื้อความเป็นลำดับ	การใช้ภาษาขาดความสละสลวย เรียบเรียงเนื้อความสับสน
4. มีกระบวนการคิดเชื่อมโยง และบูรณาการความรู้เข้าด้วยกัน	มีกระบวนการคิดเชื่อมโยง และบูรณาการเนื้อหา ระหว่างวรรณคดีและบทเพลงเข้าด้วยกันได้อย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์	มีกระบวนการเชื่อมโยง และบูรณาการเนื้อหา ระหว่างวรรณคดีและบทเพลงเข้าด้วยกันค่อนข้างกลมกลืน	มีการเชื่อมโยงและบูรณาการเนื้อหา ระหว่างวรรณคดีและบทเพลงเข้าด้วยกันเป็นบางส่วน	ขาดการเชื่อมโยงและบูรณาการเนื้อหา ระหว่างวรรณคดีและบทเพลงเข้าด้วยกัน
5. ส่งและเผยแพร่ผลงานภายในเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานและเผยแพร่ลงในห้องนิทรรศการแสดงผลงานภายในเวลาที่กำหนด (ในคาบเรียน)	ส่งผลงานและเผยแพร่ในห้องนิทรรศการแสดงผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด แต่ภายในวันนั้น	ส่งผลงานและเผยแพร่ในห้องนิทรรศการแสดงผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1 วัน	ส่งผลงานและเผยแพร่ในห้องนิทรรศการแสดงผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด มากกว่า 1 วัน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	ดีมาก
14 - 17	ดี
10 - 13	พอใช้
0 - 9	ปรับปรุง

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ชื่อ – สกุล นาย/นางสาว..... เลขที่..... ชั้น

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับ

ระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		(4)	(3)	(2)	(1)
1. มีวินัย	1.1 ปฏิบัติตามกติกาในการทำกิจกรรมการเรียนรู้				
	1.2 ส่งงานที่ได้รับมอบหมายตรงตามกำหนดเวลา				
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ				
	2.2 บันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างถูกต้อง				

สรุปผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้ง 2 ด้าน อยู่ในระดับคุณภาพ

☐ ดีมาก ☐ ดี ☐ พอใช้ ☐ ปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	4	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	(๓) ดีเยี่ยม
14 - 17	(๒) ดี
10 - 13	(๑) ผ่าน
0 - 9	(๐) ปรับปรุง

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม กลุ่มที่.....

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับ ระดับคะแนน

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล ของผู้รับการ ประเมิน	มีส่วนร่วม ในการแสดง ความคิดเห็น				มีความ กระตือรือร้น ในการทำงาน				รับผิดชอบใน งานที่ได้รับ มอบหมาย				มีขั้นตอน ในการทำงาน อย่างเป็น ระบบ				ใช้เวลาใน การทำงาน อย่าง เหมาะสม				รวม 20 คะแนน	ระดับ คุณภาพ
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	4	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	(3) ดีเยี่ยม
14 - 17	(2) ดี
10 - 13	(1) ผ่าน
0 - 9	(0) ปรับปรุง

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (ความสามารถในการคิด)

ชื่อ – สกุล นาย/นางสาว..... เลขที่..... ชั้น.....

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับ

ระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		(4)	(3)	(2)	(1)
ความสามารถในการคิด	1. มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2. มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์				
	3. สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	4. มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้				
	5. ตัดสินแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่างเหมาะสม				

สรุปผลการประเมินสมรรถนะทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับคุณภาพ

☐ ดีมาก ☐ ดี ☐ พอใช้ ☐ ปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้	4	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้	3	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้	2	คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้	1	คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	(3) ดีเยี่ยม
14 - 17	(2) ดี
10 - 13	(1) ผ่าน
0 - 9	(0) ปรับปรุง

