

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่อง การใช้คำในภาษาไทย ชั่วโมง 2

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด	เนื้อหาสาระ	เวลา (ชั่วโมง)
การใช้คำใน ภาษาไทย	แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 20 เรื่อง ถอดรหัส ลับ...คำทับศัพท์	มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจ ธรรมชาติของภาษาและหลัก ภาษาไทย การเปลี่ยนแปลง ของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และ รักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ ของชาติ ตัวชี้วัดระหว่างทาง ท 4.1 ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์ และศัพท์บัญญัติ ตัวชี้วัดปลายทาง ท 4.1 ม.3/1 จำแนกและ ใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ ในภาษาไทย	คำที่ใช้ในภาษาไทยมีทั้งคำ ไทยที่สร้างขึ้นเองและคำยืม ที่มาจากภาษาต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีคำทับศัพท์ ศัพท์บัญญัติที่จำเป็นต้องศึกษา เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารได้ ตรงวัตถุประสงค์ นอกจากนี้ การจำแนกคำไทยตลอดจนคำ ที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศ ได้จะก่อให้เกิดความเข้าใจใน อิทธิพลของภาษาต่างประเทศ ที่มีต่อภาษาไทยมากยิ่งขึ้น	2

แบบฟอร์มแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล...นายเกียรติศักดิ์ บินทวีหค..... โรงเรียน...ห้วยคพิทายาคม.....สังกัด.....สพม.อุทัยธานี.ชัยนาท.....
กลุ่มสาระการเรียนรู้.....ภาษาไทย.....ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....
ชื่อหน่วยการเรียนรู้.....การใช้คำในภาษาไทย.....เวลา.....2.....ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 20.....เรื่อง.....ถอดรหัสลับคำทับศัพท์.....เวลา.....2.....ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การศึกษาเรื่องการใช้คำในภาษาไทย จะช่วยให้จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติได้อย่างถูกต้อง และสามารถอธิบายความหมายของคำศัพท์ทางวิชาการ และวิชาชีพ

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐาน.ท.4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษาภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ท.4.1.ม.3/4 ใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ท.4.1.ม.3/1 จำแนกและใช้คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ ข้อที่ 1 นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

2) สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ ข้อที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยี ในการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1) มุ่งมั่นในการทำงาน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1) ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ (Knowledge) K

2) ผู้เรียนพุดนำเสนอผลงานโดยใช้หลักเกณฑ์การใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติได้ (Skills) S

3) ผู้เรียนนำกระบวนการเรียนรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (Attitude) A

6. เนื้อหาสาระ

คำที่ใช้ในภาษาไทยมีทั้งคำไทยที่สร้างขึ้นเองและคำยืมที่มาจากภาษาต่างประเทศ. นอกจากนี้ยังมีคำทับศัพท์. ศัพท์บัญญัติที่จำเป็นต้องศึกษาเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารได้ตรงวัตถุประสงค์. นอกจากนี้การจำแนกคำไทยตลอดจนคำที่ยืมมาจากภาษาต่างประเทศได้จะก่อให้เกิดความเข้าใจในอิทธิพลของภาษาต่างประเทศที่มีต่อภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) หนังสือเรียน ภาษาไทย : หลักภาษาและการใช้ภาษาไทย...ม.3
- 2) สื่อ YouTube : คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ
- 3) PowerPoint : คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ
- 4) เกม Kahoot คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ
- 5) เกมแฟนพันธุ์แท้ภาษาไทย หมวดคำทับศัพท์ คำนี้เขียนอย่างไร
- 6) สื่อ Padlet คำทับศัพท์

8. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPS) เกมการสอน/การจัดทีมแข่งขัน (Team-Games-Tournament) และการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน (Technology-based Learning)

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นที่ 1 การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม เวลา 20 นาที

1) ครูกล่าวทักทายพูดคุย โดยใช้กิจกรรม “สัปดาห์นี้เราเป็นสื่ออะไร” เป็นการ Check in เข้าห้องเรียนเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ และรู้สึกสภาพจิตใจของผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ของผู้เรียน อาทิ เมื่อครูเช็คชื่อ ผู้เรียนจะเลือกสีที่เป็นตัวแทนความรู้สึกของผู้เรียน ครูก็จะสามารถรับรู้สภาพจิตใจของผู้เรียน และสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (เชื่อมความสัมพันธ์ครู-ผู้เรียน/เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ก่อนการจัดการเรียนการสอน)

2) ครูและผู้เรียนร่วมกันทำกิจกรรม “แฟนพันธุ์แท้ภาษาไทย” กับเกมการตั้งคำถามว่า คำนี้เขียนอย่างไร โดยครูจะมีภาพสื่อเทคโนโลยีปรากฏขึ้นบนจอ อาทิ ภาพลิฟต์ แล้วให้ผู้เรียนเขียนใส่ในสมุดเขียนตามคำบอกคำว่า ลิฟต์ เขียนอย่างไร จำนวน 5 คำ จากนั้นครูและผู้เรียนช่วยกันเฉลยคำที่เขียนถูกต้อง โดยให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตัดสินใจร่วมกัน ผู้เรียนคนใดได้คะแนนรวมสูงสุดประจำวัน ครูกล่าวคำชมเชย (เสริมแรง) พร้อมบอกคะแนนสะสมผ่านโปรแกรม Class123 เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เรียน พร้อมทั้งครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามเพิ่มเติมความรู้

- คำที่ 1 ลิฟต์
- คำที่ 2 คลินิก
- คำที่ 3 เฟซบุ๊ก
- คำที่ 4 อินเทอร์เน็ต
- คำที่ 5 กอล์ฟ



3) ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดกับผู้เรียนว่า คำที่ผู้เรียนเขียนไปเมื่อสักครู่นี้เป็นคำที่มาจากภาษาใด

แนวทางการตอบ คำที่มาจากภาษาอังกฤษ

ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดกับผู้เรียนว่า การที่ภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนอยู่ในภาษาไทยมีข้อดีหรือไม่

แนวทางการตอบ (พิจารณาตามคำตอบของผู้เรียน โดยให้อยู่ในดุลยพินิจของครูผู้สอน)

4) จากนั้นครูให้ผู้เรียนรับชมคลิปวิดีโอที่เห็นว่าภาษาสำคัญกับการดำรงชีวิตประจำวันมากน้อยแค่ไหนและใช้คำถาม **สะท้อนความคิด** คือ ผู้เรียนรู้สึกอย่างไร ค้นพบอะไร หรือได้เรียนรู้อะไรบ้าง เพื่อช่วยเปิดประเด็นการเรียนรู้ของผู้เรียนชวนให้ผู้เรียนอธิบายในสิ่งที่ผู้เรียนกำลังคิดอยู่

5) ครูและผู้เรียนร่วมกันศึกษาบทเรียนคำยืมภาษาต่างประเทศ ตอนถอดรหัสลับคำทับศัพท์ โดยครูใช้วิธีการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้เสมือนจริงเข้ามามีบทบาทในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 2 การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ เวลา 30 นาที

6) ครูให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยครูผู้สอนแต่ละผู้เรียนเก่ง กลาง อ่อน จากนั้นใช้โปรแกรม Class 123 สุ่มรายชื่อเพื่อเพิ่มระดับความตื่นตัวของผู้เรียน เป็น 4 กลุ่ม เมื่อผู้เรียนแบ่งกลุ่มเรียบร้อยแล้ว ครูให้ผู้เรียนร่วมกันสืบค้นความรู้จากเทคโนโลยีและสารสนเทศ เรื่องคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษที่ปรากฏในภาษาไทย ตามหมวดหมู่ต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ดังต่อไปนี้ โดยหาคำตอบมาให้ได้มากที่สุด อาทิ - หมวดผลไม้ = สตรอว์เบอร์รี บลูเบอร์รี
- หมวดกีฬา = แบดมินตัน ฟุตบอล - หมวดสถานที่ = คลินิก คอนเสิร์ต

7) ครูจัดกิจกรรม **ตบไวดำแต้ม** โดยกิจกรรมนี้ครูจะมีกระดิ่งให้ผู้เรียนจัดทีมแข่งขัน (Team-Games-Tournament) จากที่ครูแบ่งกลุ่มไว้ก่อนหน้านี้ อาทิ กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จะออกมาแข่งขันกัน ในหมวดหมู่กีฬา ผลัดกันตอบคนละ 1 คำตอบ ไปเรื่อย ๆ จากคำทับศัพท์ที่ผู้เรียนแสวงหาจากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มไหนตอบช้าหรือเกินเวลาที่ครูกำหนดกลุ่มนั้นจะแพ้ทันที และแข่งขันจนหาทีมผู้ชนะครูจะบอกคะแนนให้กับผู้เรียนผ่านโปรแกรม Class 123

8) ครูกระตุ้นการตอบสนองทบทวนบทเรียน จำนวน 10 ข้อ ด้วยการทดสอบความรู้ใหม่ วัดและประเมินผลโดยให้ผู้เรียนแข่งขันเล่นเกม Kahoot เรื่องถอดรหัสลับคำทับศัพท์ ตอบคำถามชิงสติ๊กเกอร์สะสมคะแนน (หากผู้เรียนไม่มีอินเทอร์เน็ต ครูจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน)

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นที่ 3 การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ เวลา 25 นาที

9) ครูและผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทบทวนจากบทเรียนคาบที่แล้ว คิดวิเคราะห์หลักการสร้างคำทับศัพท์ และสาเหตุที่ภาษาต่างประเทศเข้ามาปะปนในภาษาไทย โดยสร้างองค์ความรู้ในรูปแบบแผนผังความคิดในกระดาษฟลิปชาร์ต ตลอดจนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระดมความคิด (think pair share) ความคิดเห็นของผู้เรียน

10) ครูจัดกิจกรรมคำทับศัพท์ที่มักเขียนผิดในชีวิตประจำวัน ผ่านกิจกรรม **“เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน”** โดยให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์สร้างองค์ความรู้ โดยกิจกรรมนี้ให้ผู้เรียนถ่ายรูปตัวเอง แล้วเขียนคำศัพท์คำทับศัพท์ที่คนไทยมักใช้ผิดในชีวิตประจำวัน และแก้ไขให้ถูกต้องตรงตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน มาคนละ 1 คำ ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยอัตโนมัติจากคำทับศัพท์ของตนเอง และของเพื่อนร่วมห้อง

ขั้นที่ 4 การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร เวลา 15 นาที

11) ผู้เรียนออกมานำเสนอคำที่ตัวเองถ่ายรูป ผ่านกิจกรรม **“เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน”** คนละ 1 คำ เพื่อพัฒนาทักษะการพูดนำเสนอหน้าชั้นเรียน

12) ครูเชื่อมโยงองค์ความรู้ และเสริมความรู้ให้ผู้เรียนผ่านการนำเสนอผลงานของผู้เรียน โดยครูมีบทบาทชี้แนะแนวทางให้กับผู้เรียนตลอดจนให้ผู้เรียนในห้องมีบทบาทในการตัดสินร่วมกัน



ขั้นที่ 5 การเรียนรู้เพื่อตอบสนองสังคม เวลา 10 นาที

13) ครูให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำองค์ความรู้เรื่องคำทับศัพท์ จากกิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” มาจัดทำบอร์ดให้ความรู้ตามห้องเรียนหรือมุมตึกต่าง ๆ ภายในโรงเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

14) ครูและผู้เรียนส่งเสริม สนับสนุน เสริมสร้างผลงานของผู้เรียนด้วยการเผยแพร่กิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” ลงแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มออนไลน์ TikTok สู่สาธารณะ

15) ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ ตลอดจนครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสอบถามข้อสงสัยเพิ่มเติมในกิจกรรมที่ชื่อว่า คลายข้อสงสัย พร้อมทั้งคุณครูมีช่องทางการติดต่อหากผู้เรียนไม่มาเรียน หรือ อยากทบทวนความรู้ผ่านห้องเรียนออนไลน์ และเพจการสอนFacebook ภาษาไทยเรียนไปเรื่อย

9. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
1) ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับหลักการใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติ	- สังเกตจากการถามตอบคำถามในชั้นเรียน - การร่วมกิจกรรม (เกม Kahoot)	- แบบประเมินสังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม	- ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
2) ผู้เรียนพุดนำเสนอผลงานโดยใช้หลักเกณฑ์การใช้คำทับศัพท์และศัพท์บัญญัติได้	- ตรวจผลงานผู้เรียนเรียนจากกิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” - แบบประเมินการนำเสนอผลงานของผู้เรียน	- แบบประเมินกิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” - แบบประเมินการนำเสนอผลงานของผู้เรียน	- ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์ - ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
3) ผู้เรียนนำกระบวนการเรียนรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	- ตรวจผลงานผู้เรียนจากการทำบอร์ดความรู้และผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ TikTok	- แบบประเมินกิจกรรม	- ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1) มุ่งมั่นในการทำงาน	- แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน	- แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มของผู้เรียน	- ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต 2) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	- แบบประเมินสมรรถนะ	- แบบประเมินสมรรถนะ	- ระดับคุณภาพ ดี ผ่านเกณฑ์

10. บันทึกหลังการสอน

1) ผลการจัดการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนรู้เรื่องถอดรหัสคำทับศัพท์ (คำที่ใช้ในภาษาไทย) ด้วยเทคนิคการสอนแบบกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5 STEPS) พบว่า

1. การประเมินผลด้านความรู้ โดยใช้การร่วมกิจกรรม (เกมKahoot) ในชั้นเรียน พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 90

2. การประเมินผลทักษะกระบวนการ โดยใช้แบบประเมินกิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” และแบบประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนกิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 95 ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 5

3. การประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้แบบประเมินการทำกิจกรรมกลุ่มของนักเรียนพบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 100

4. การประเมินสมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน โดยใช้ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียน พบว่านักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 85 ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 15

2) ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

ปัญหาที่ 1 เรื่องของการจัดเวลาในชั่วโมงที่ 1 กับกิจกรรม ตบไต่ได้แต่้ม ในเรื่องของการจัดการเวลาเป็นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลานาน เนื่องจากบางกลุ่มตอบคำถามได้เรื่อย ๆ เพราะนักเรียนรู้จักคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษค่อนข้างเยอะในหมวดต่าง ๆ ที่ครูกำหนด ทำให้การที่จะได้กลุ่มที่ได้รับชัยชนะต้องใช้เวลาเกินกว่าที่ครูกำหนด ทำให้กระทบกับกระบวนการสอนอื่น ๆ เพียงเล็กน้อย

ปัญหาที่ 2 จากการนำเสนอผลงานผู้เรียนในกิจกรรม “เขียนแบบไหนเขียนแบบนี้” ผู้เรียนร้อยละ 15 ยังขาดทักษะการพูด การสื่อสารที่ดี ทำให้เวลานำเสนอผลงานติดขัดในช่วงของการนำเสนอผลงาน

ปัญหาที่ 3 ในกิจกรรมเกม Kahoot เกิดปัญหาในเรื่องของอินเทอร์เน็ตผู้เรียนไม่เสถียร ทำให้ผู้เรียนบางคนที่กำลังเล่นเกม Kahoot หลุดการทดสอบกระตุ้นความรู้ไป

3) สาเหตุของปัญหา/อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

สาเหตุของปัญหาที่ 1 เรื่องของเวลาครูผู้สอนต้องกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม ตบไต่ได้แต่้ม ให้ชัดเจนเพื่อให้ทันเวลาตามที่ครูผู้สอนกำหนด

สาเหตุของปัญหาที่ 2 การนำเสนอผลงานผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะในการนำเสนอหรือการพูดในที่สาธารณะ และขาดความมั่นใจในตัวเอง ทำให้การนำเสนอผลงานผู้เรียนในร้อยละ15 ยังมีติดขัดในบางส่วนจากร้อยละร้อยละในชั้นเรียน

สาเหตุของปัญหาที่ 3 เกิดจากระบบอินเทอร์เน็ตของผู้เรียนบางจุดไม่มีสัญญาณและอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนมีผู้เรียนใช้เยอะในบางจุดทำให้ผู้เรียนบางคนเล่นเกมทดสอบความรู้ได้ไม่เสถียร

4) วิธีการแก้ไขหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

วิธีแก้ไขปัญหที่ 1 ครูกำหนดเวลาทำกิจกรรม ตบไว้ได้แต่้ม อาจจะทำเป็นรูปแบบของนาฬิกานับถอยหลัง เพื่อสร้างความตื่นเต้นของผู้เรียนได้อีกด้วย เพราะเนื่องจากมีเวลามาจำกัดด้านทางความคิด ครูสังเกตพฤติกรรมว่าผู้เรียนจะรับมือได้หรือไม่

วิธีแก้ไขปัญหที่ 2 ครูเสริมสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน โดยการใช้กิจกรรมละลายพฤติกรรม เสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนฝึกทักษะการพูดหน้าชั้นเรียนบ่อย ๆ ครั้ง

วิธีแก้ไขปัญหที่ 3 เมื่อผู้เรียนอินเทอร์เน็ตไม่เสถียรครูจัดการเรียนการสอนแบบเพื่อนช่วยเพื่อน / ให้ผู้เรียนแก้ปัญหาในการตอบใส่ในสมุดและร่วมกันเฉลยกับผู้เรียนให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเป็นผู้ตัดสินร่วมกัน

แบบสังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมกิจกรรม (K)

คำชี้แจง	ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติดังนี้		
ระดับ 3	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมให้เห็นมาก	
ระดับ 2	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมให้เห็นปานกลาง	
ระดับ 1	หมายถึง	แสดงพฤติกรรมให้เห็นน้อย	

ที่	รายชื่อ	สังเกตและประเมินพฤติกรรม												หมายเหตุ
		การตอบคำถาม				การมีส่วนร่วม				คุณลักษณะที่พึงประสงค์				
		3	2	1	ผล	3	2	1	ผล	3	2	1	ผล	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														

เกณฑ์การประเมิน

นักเรียนมีผลคะแนนรวม 9 – 7 คะแนน	อยู่ในระดับ ดี
นักเรียนมีผลคะแนนรวม 6 – 3 คะแนน	อยู่ในระดับ พอใช้ (ผ่าน)
นักเรียนมีผลคะแนนรวมน้อยกว่า 2 คะแนน	อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง (ไม่ผ่าน)

เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ (K)
แบบประเมินพฤติกรรมการตอบคำถาม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การตอบคำถาม	ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นในกิจกรรมระหว่างเรียนสม่ำเสมอ	ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นบางครั้งในกิจกรรมระหว่างเรียน	ไม่ตอบคำถาม หรือแสดงความคิดเห็นระหว่างเรียน
2. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	กระตือรือร้นและตั้งใจเล่นเกมทบทวนความรู้จนจบเกม	กระตือรือร้น แต่ไม่ตั้งใจเล่นเกมทบทวนความรู้จนจบเกม	ไม่เข้าเล่นเกมทบทวนความรู้ โดยไม่มีเหตุผล

ลงชื่อ.....

(นายเกียรติศักดิ์ บินทวีหค)

ครูผู้สอน

เกณฑ์การวัดและประเมินผลการเรียนรู้
ผลงานกิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน”

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ ข้อที่ 1 นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบมีขั้นตอนชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	รูปภาพ และเนื้อหา มีองค์ประกอบครบถ้วน	✓			
2	ความถูกต้องของการใช้ภาษา	✓			
3	รูปแบบมี ความ สวยงาม	✓			
รวม		12			

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. รูปภาพ และเนื้อหา มีองค์ประกอบครบถ้วน	นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาและรูปภาพได้ ถูกต้องตรงประเด็น	นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาและรูปภาพได้ ถูกต้อง	นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาและรูปภาพได้ ถูกต้องบางส่วน	นักเรียนสามารถนำเสนอเนื้อหาและรูปภาพได้ไม่ถูกต้องคลาดเคลื่อน
2. ความถูกต้องของการใช้ภาษา	ใช้ภาษาได้ถูกต้องทุกคำ ไม่มีคำที่สะกดผิด	ใช้ภาษาได้ถูกต้องบางส่วน มีคำที่สะกดผิดจำนวน 1 คำ	ใช้ภาษาได้ถูกต้องบางส่วน มีคำที่สะกดผิดจำนวน 2 คำ	ใช้ภาษาได้ถูกต้องบางส่วน มีคำที่สะกดผิดมากกว่า 3 คำ
3. รูปแบบมี ความสวยงาม	หัวข้อการนำเสนอครบถ้วน รูปแบบมีความสวยงามและอ่านง่าย	หัวข้อการนำเสนอไม่ครบ บางส่วน รูปแบบมีความสวยงาม และอ่านง่าย	หัวข้อการนำเสนอ ขาดบางส่วน รูปแบบพอใช้และอ่านง่าย	หัวข้อการนำเสนอขาดบางส่วน รูปแบบพอใช้

เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพ

คะแนน	ระดับคุณภาพ
10-12 คะแนน	ดีมาก
7-9 คะแนน	ดี
4-6 คะแนน	พอใช้
ต่ำกว่า 3 คะแนน	ปรับปรุง

ลงชื่อ



(นายเกียรติศักดิ์ บินทวีหค)

ครูผู้สอน

แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

กิจกรรม “เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน”

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ ข้อที่ 1 นำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบมีขั้นตอนชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้วขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง	✓			
2	ภาษาที่ใช้ในการพูดมีความเหมาะสม	✓			

3	การนำเสนอมีความน่าสนใจ	✓			
4	การตรงต่อเวลา	✓			
รวม		16			


 ลงชื่อ.....
 (นายเกียรติศักดิ์ บินทวีต)
 ครูผู้สอน

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสมบูรณ์ชัดเจน ให้ 4 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องบางส่วน ให้ 3 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่ ให้ 2 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องมาก ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14 - 16	ดีมาก
11 - 13	ดี
8 - 10	พอใช้
5 - 7	น้อย

แบบประเมินการนำเสนอผลงานผ่านแอปพลิเคชัน TikTok

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนผ่านแอปพลิเคชัน TikTok แล้วขีด ✓ ลงใน
 ช่อง ที่ตรงกับระดับคะแนน

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ ข้อที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยี ในการเรียนรู้ อย่าง สร้างสรรค์และมีคุณธรรม

รายชื่อสมาชิก

.....

.....

.....

.....

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1	นำเสนอเนื้อหาในผลงานได้ถูกต้อง	✓			
2	ความคิดสร้างสรรค์	✓			
3	วิธีการนำเสนอผลงาน	✓			
4	การนำไปใช้ประโยชน์	✓			
5	การตรงต่อเวลา	✓			
รวม		20			

ลงชื่อ.....
 (นายเกียรติศักดิ์ บินทวีหค)
 ครูผู้สอน

เกณฑ์การให้คะแนน

ผลงานหรือพฤติกรรมสมบูรณ์ชัดเจน ให้ 4 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องบางส่วน ให้ 3 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่ ให้ 2 คะแนน
 ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องมาก ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
18 - 20	ดีมาก
14 - 17	ดี
10 - 13	พอใช้
6 - 9	น้อย

ประมวลภาพการจัดการเรียนการสอน
ภาพตัวอย่างกิจกรรม“เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน”



ห้องเรียนออนไลน์ (ครูรวบรวมผลงานนักเรียน)



ยินดีต้อนรับ เข้าสู่เว็บไซต์ห้องเรียนวิชาภาษาไทย ครูเกียรติศักดิ์ บินทวีค.



นายเกียรติศักดิ์ บินทวีค

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนพนาลัยวิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 15 วิทยาเขต
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาระดับพื้นฐาน



ผลงานนักเรียนผ่าน PADLET



ประมวลภาพ



ห้องเรียนออนไลน์ GOOGLE SITE

กิจกรรมการนำเข้าสู่บทเรียน

กิจกรรม“สัปดาห์นี้เราเป็นสีอะไร” เป็นการCheck in เข้าห้องเรียน เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ และรู้สภาพจิตใจของ
ผู้เรียน

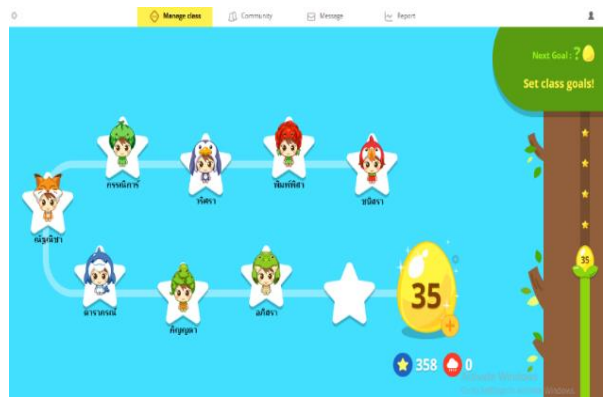
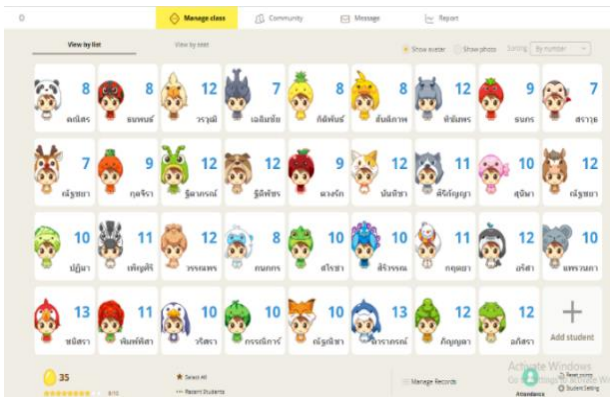


กิจกรรม “แฟนพันธุ์แท้ภาษาไทย” คำนี้เขียนทับศัพท์ได้ว่อย่างไร





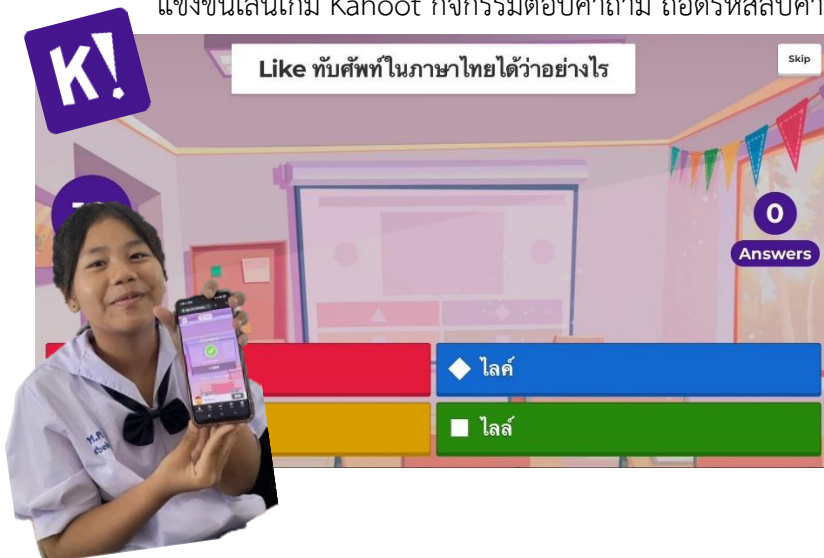
ภาพตัวอย่างการใช้โปรแกรม CLASS123 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดการชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างห้องเรียน การเช็คขาด ลา มาสายของนักเรียน การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีหลากหลายวิธี



ประมวลภาพการจัดการเรียนการสอน



แข่งขันเล่นเกม Kahoot กิจกรรมตอบคำถาม ถอดรหัสลับคำทับศัพท์



เผยแพร่กิจกรรม“เขียนแบบนี้ หรือเขียนแบบไหน” ลงแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มออนไลน์ TikTok สู่อสาธารณะ

