

โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 The Places to Be จำนวน 13 ชั่วโมง

ลำดับ การเรียนรู้	กำหนดการเรียนรู้	เวลา (ชม.)
เรื่องที่	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 The Place to Be	13
13	Places in Town (Vocabulary)	1
14	The Ghost of Count Wolfgang Vlack (Reading)	1
15	Sign & Symbol	1
16	Demonstratives	1
17	Articles	1
18	Museum of Childhood (Listening)	1
19	Asking for & Giving Direction (Speaking)	1
20	Thinking about Sequence (Writing)	1
21	One of a Kind (Watching)	1
22	Welcome to My Utopia Town	3
23	Review Unit 2	1

แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นางสาวปริญญ ทอเกลี้ยง โรงเรียนสิรินธรราชวิทยาลัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 The Place to Be

เวลา 13 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 22 เรื่อง Welcome to My Utopia Town

เวลา 3 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และทิศทางการเดินทาง การใช้สำนวนภาษาในการถาม-ตอบอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการขอและให้ข้อมูลเป็นส่วนหนึ่งของการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ การได้สร้างผังเมือง เพื่อตอบสนองต่อการใช้ชีวิตในปัจจุบัน เป็นการบูรณาการทักษะต่างๆ ทั้งการเพิ่มความตระหนักรู้ คำนึงถึงสังคมและส่วนรวม การใช้ทักษะชีวิต ทักษะการคิด และความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

2. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

มาตรฐาน ต 1.3 ม.3/1 พูดและเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเองประสบการณ์ข่าว/เหตุการณ์/ เรื่อง/ ประเด็นต่างๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม

มาตรฐาน ต 3.1 ม.3/1 ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งเรียนรู้และนำเสนอด้วยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัดปลายทาง

มาตรฐาน ต 4.1 ม.3/1 ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม

3. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1) สมรรถนะที่ 1. ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึก และทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ : 1.นักเรียนสามารถพูดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้

2) สมรรถนะที่ 2. ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้ : 2. นักเรียนคิดสร้างสรรค์มีจินตนาการ คิดในทางบวก และสามารถประยุกต์สร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

3) สมรรถนะที่ 4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้ : 1.นักเรียนนำความรู้ ทักษะ และกระบวนการที่หลากหลายมาสร้างผลงาน/โครงการที่เป็นระบบมีขั้นตอนชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

4) สมรรถนะที่ 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

พฤติกรรมบ่งชี้ : 3. นักเรียนเลือกและใช้เทคโนโลยีในการทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีคุณธรรม

4. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 1) ใฝ่เรียนรู้
- 2) มุ่งมั่นทำงาน

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และทิศทางการเดินทางได้(K)
2. นักเรียนสามารถถาม-ตอบให้ข้อมูลและแนะนำเกี่ยวกับการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆได้ (P)
3. นักเรียนมีความมุ่งมั่นทำงานจนเสร็จตามเวลาที่กำหนด (A)

6. เนื้อหาสาระ

คำศัพท์ : Places and Direction vocabularies

โครงสร้าง Present Simple Tense

หน้าที่ภาษา : Asking and Giving Information

7. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- เกม Family Fued
- สื่อนำเสนอ Powerpoint
- ใบกิจกรรม Missing Map
- กิจกรรม Gallery Walk : Welcome to my utopia town

8. วิธีการดำเนินกิจกรรม ตามแนวคิด Active Learning

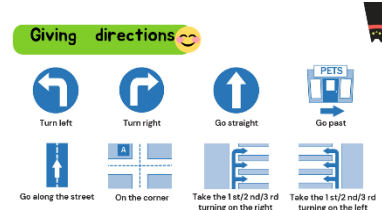
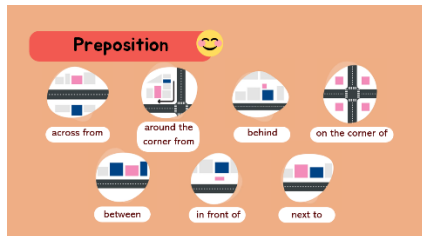
ครูผู้สอนใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning: CBL) เป็นการนำหลักการสอนแบบ Active learning มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ร่วมด้วยโครงสร้างหลักที่พัฒนามาจากวิธีสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) และแนวทางการพัฒนาความคิดแนวนาน (Parallel thinking) ของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono) เป็นกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม 3) ขั้นการค้นและคิด 4) ขั้นนำเสนอและ 5) ขั้นประเมินผล จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานสามารถพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร และการนำเสนอ ทักษะการทำงานเป็นทีม และทักษะด้านสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งเป็นทักษะที่มีความจำเป็นต่ออนาคต (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ 2560: 79-80)

กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity - Based Learning: CBL) ดังนี้

กิจกรรมชั่วโมงที่ 1

1.ขั้นกระตุ้นความสนใจ

- นักเรียนเล่นเกม Family Feud กติกาเกม 4 ต่อ 4 โดยครูถามคำถาม สมาชิกแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดคำตอบ กลุ่มใดบอกคำตอบที่มีคนตอบมากที่สุด 5 อันดับ จากผลสำรวจคน 100 คน จะได้คะแนนสะสมตามลำดับ เมื่อครบทุกคำถาม กลุ่มใดทำคะแนนได้สูงสุดอันดับแรก จะได้รับรางวัล



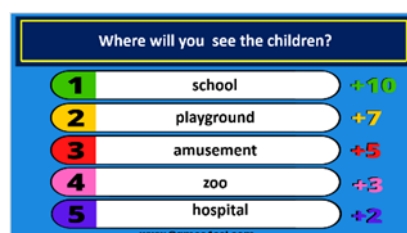
- นักเรียนช่วยกันระดมความคิด (Brainstorm) และเกี่ยวกับ คำตอบ และ ตำแหน่งและทิศทาง พร้อมทั้งครูให้ข้อมูลเพิ่มเติม



แบ่งปันคำศัพท์
สถานที่
นอกเหนือจาก
จากการเล่นเกม
คำศัพท์เกี่ยวกับ

- นักเรียนศึกษาคำศัพท์บุพพท (Preposition) ที่ใช้ระบุตำแหน่งของสถานที่ และคำศัพท์บอกทิศทาง (Direction) การเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ

- นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับใบกิจกรรม Missing Map พร้อมทั้ง ภาพสถานที่ต่างๆจำนวน 10 ภาพ

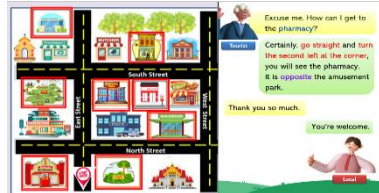


- นักเรียนฟังคำใบ้จากครู และนำภาพสถานที่ติดลงบนแผนที่ให้ถูกต้อง โดยครูจะพูดประโยคละ 2 ครั้ง เช่น

- The amusement park is on South street. It is opposite the church.
- The bookstore is between the butcher's shop and the bank.

- เมื่อครบ 10 ประโยค นักเรียนแต่ละกลุ่มถ่ายภาพแผนที่ลงในกลุ่มไลน์ประจำวิชา
- ครูฉายภาพขึ้นจอ จากนั้นนักเรียนร่วมกันตรวจแผนที่ว่าถูกต้อง ครบถ้วนหรือไม่

2. ขั้นตอนปัญหา สนใจ



และ



แบ่งกลุ่มตามความ

- นักเรียนดู

ภาพเมืองที่สมบูรณ์

หลังจากทำกิจกรรม Missing Map เรียบร้อยแล้ว และสังเกตว่าแต่ละสถานที่อยู่ตรงไหน บนถนนเส้นไหน และใกล้กับสถานที่ใดบ้าง

- คุณครูถาม - ตอบ เกี่ยวกับการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆตามแผนที่ เพื่อฝึกการสนทนาเกี่ยวกับการเดินทาง เช่น

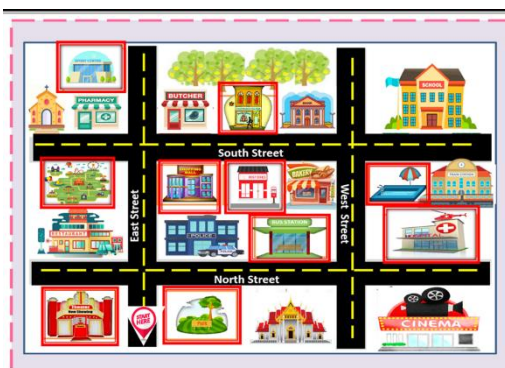
T: Excuse me. How can I get to the pharmacy?

SS: Certainly, go straight and turn the second left at the corner, you will see the pharmacy. It is opposite the amusement park.

T: Thank you so much.

SS: You're

welcome.



- นักเรียนฝึกการถาม-ตอบ ในกิจกรรมคู่ Welcome to My town โดยการเขียนบทสนทนาเพื่อพูดคุย ขอร้อง หรือ ให้คำแนะนำ เกี่ยวกับการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆในเมืองตามแผนที่ที่กำหนด
- นักเรียนแต่ละคู่ฝึกพูดสนทนาถาม - ตอบ ตามสถานการณ์ที่กำหนด โดยครูสังเกตการณ์ทำกิจกรรมและคอยให้ คำแนะนำกับนักเรียน

- นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนที่ที่ปรากฏว่าเป็นอย่างไร สถานที่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมหรือไม่ มีความ แออัดหรือไม่ และหากนักเรียนมีเมืองของตนเอง จะวางผังเมืองเช่นไร
- ครูแสดงผังเมืองตัวอย่างที่มีความสวยงาม และอำนวยความสะดวกสบายให้กับผู้อยู่อาศัย



- ครูให้นักเรียนจับกลุ่มตาม ในการสร้างผังเมือง เช่น เน้น สะดวกสบายในการเดินทาง
- นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มเลือกสถานที่กำหนด 5 สถานที่จากโปรแกรม Wheel of name โดยสถานที่เหล่านั้นต้อง ปรากฏอยู่ในเมืองของตน โดยสามารถเพิ่มเติมสถานที่ต่างๆได้

ความสนใจของนักเรียน กลุ่มละ 5-6 คน การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เน้นความ หรือเน้นความทันสมัย เป็นต้น



- นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดการวางแผนผังเมืองในฝัน (Utopia Town)



กิจกรรมชั่วโมงที่ 2

3.ขั้นค้นคว้าและคิด

- ครูให้แนวความคิดในการสร้างผังเมือง โดยบูรณาการกับกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม และกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เกี่ยวกับการใช้ชีวิตร่วมกันของคนที่มีความหลากหลาย และ การอนุรักษ์พลังงานและสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบัน

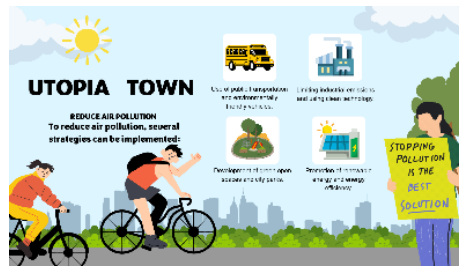
- นักเรียนแต่ละกลุ่มตัดสินใจ
เช่น เมืองที่มีความ
สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

- นักเรียนช่วยกันหาข้อมูล
ออนไลน์ เกี่ยวกับสถานที่และการเดินทาง

- นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างผังเมืองของตนเองตามความสนใจและความคิดสร้างสรรค์

- นักเรียนบันทึกข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับการแนะนำสถานที่ที่เป็นภาษาอังกฤษ โดยครูคอยให้คำแนะนำในการ
ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล

- นักเรียนเตรียมข้อมูลภาษาอังกฤษในการนำเสนอ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำตลอดการทำกิจกรรม



เลือกรูปแบบในการสร้างเมืองในฝัน
สะดวกสบาย เมืองที่เน้นการอนุรักษ์

เป็นภาษาอังกฤษจากแหล่งข้อมูล

กิจกรรมชั่วโมงที่ 3

4. ชี้นำเสนอ

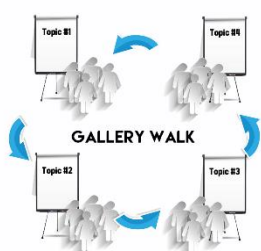
- นักเรียนนำเสนอกิจกรรม Welcome to My Utopia Town ในรูปแบบ gallery walk แบ่งเป็น 2 รอบ โดยมีกติกา
ดังนี้

รอบที่ 1

- สมาชิก 3 คนแรกของกลุ่ม จะเป็นตัวแทนไปเยี่ยมชมเมืองต่างๆ โดยต้องเก็บข้อมูลตามที่ได้รับมอบหมาย ส่วน 3 คนที่เหลือจะทำหน้าที่เป็นผู้นำเสนอข้อมูลเมืองในฝันของตน โดยมีเวลาเยี่ยมชมเมืองละ 5 นาที จากนั้นครูส่งสัญญาณ
ครบเวลา เพื่อหมุนเปลี่ยนยังเมืองต่อไปจนครบ

รอบที่ 2 สมาชิกของแต่ละกลุ่ม จะสลับบทบาทและหน้าที่กัน และดำเนินกิจกรรมแบบรอบที่ 1 จนครบตามเวลาที่
กำหนด

โดยครูมอบหมายคำถามเกี่ยวกับแรงบันดาลใจในการสร้างเมือง จุดเด่น สิ่งที่ต้องการเพิ่มเติม และการเดินทางไปยัง
สถานที่ต่างๆในเมืองนั้นๆ ระหว่างการเยี่ยมชมแต่ละเมือง ดังนี้



Utopia on Tour

- ☐ What's your utopia inspiration?
- ☐ What's your town's strength points?
- ☐ What do you want to improve your town?
- ☐ Is there _____ near here?
- ☐ How can I get to the _____?

- คุณครูร่วมเป็นผู้เยี่ยมชม เพื่อประเมินทักษะการใช้ภาษาในการสื่อสารของนักเรียน
- เมื่อกิจกรรม Gallery Walk เสร็จสิ้น นักเรียนกลับนั่งประจำกลุ่มของตนเอง

5.ขั้นประเมินผล

- นักเรียนร่วมกันสรุปข้อมูลของต่อละเมืองที่นักเรียนได้ไปศึกษา ครูสอบถามเพื่อประเมินความเข้าใจ
- ครูให้กระดาษโน้ตเพื่อประเมินผลงานของเพื่อน ในรูปแบบ 2 stars 1 wish เพื่อเป็นการสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อผลงานและกิจกรรมการเรียนรู้



- ครูและเพื่อนร่วมชั้นเรียนช่วยกันประเมินผลการนำเสนอ พร้อมทั้งให้คำชม คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อให้นักเรียนนำไปปรับใช้ในการนำเสนอครั้งต่อไป

9. การวัดและการประเมินผล

รายการวัด	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (K) - นักเรียนสามารถระบุคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่และทิศทางการเดินทางได้	ตรวจแบบฝึกกิจกรรม Missing Map ตรวจแบบฝึกกิจกรรม คู่ Welcome to My town	ใบกิจกรรม Missing Map ใบกิจกรรมคู่ Welcome to My town	นักเรียนได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) - นักเรียนสามารถถาม-ตอบให้ข้อมูลและแนะนำเกี่ยวกับการเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆได้	ประเมินการพูดถาม-ตอบจากกิจกรรม Gallery walk : Welcome to my utopia town	แบบประเมินการพูด	-นักเรียนประเมินการพูดตามโครงสร้างภาษาได้ระดับดีขึ้น
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A) - นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	-นักเรียนได้ระดับคุณภาพดีขึ้น
ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน -ความสามารถในการสื่อสาร -ความสามารถในการคิด	สังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	-นักเรียนได้ระดับคุณภาพดีขึ้น

-ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี			
--	--	--	--

10. บันทึกหลังการสอน

1) ผลการจัดการเรียนรู้

1.1 การประเมินผลด้านความรู้หลังการเรียน พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 100 สามารถทำแบบฝึกกิจกรรม Missing Map และกิจกรรมคู่ Welcome to My town ถูกต้องร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้ (Knowledge) โดยนักเรียนสามารถฟัง พูด และเขียนข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นที่เรียนรู้ เรื่องสถานที่และการบอกทิศทางได้อย่างถูกต้อง ตามมาตรฐาน ต 1.3 ม.3/1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นอกจากนี้ยังเป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful learning) และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 การประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 100 ผลคะแนนจากการประเมินการพูดภาษาอังกฤษ จากการนำเสนอข้อมูลในกิจกรรม Gallery Walk นักเรียนมีผลคะแนนจากการประเมิน ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะ/กระบวนการ (Process/Skill) โดยนักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐาน ต 4.1 ม.3/1 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 100 โดยผ่านการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ระดับดีขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผู้เรียนได้ปฏิบัติสะท้อนถึงการบูรณาการทักษะการทำงาน (Cross-functional Skills) โดยใช้ทักษะทางสังคมได้ทำงานร่วมกับเพื่อน นอกจากนี้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการจัดการเวลาและจัดการทีม การใช้เทคโนโลยีค้นคว้า รวบรวมข้อมูล เพื่อให้งานเสร็จทันเวลาที่ตามที่ครูได้กำหนดไว้ ซึ่งนักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.4 การประเมินด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 100 โดยประเมินจากการใช้แบบสังเกตระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรม นักเรียนแสดงให้เห็นถึงสมรรถนะต่างๆ ดังนี้

ความสามารถในการสื่อสาร สังเกตจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันในการถาม-ตอบ ในกิจกรรม Gallery Walk นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ ทั้งการพูด และการบันทึกข้อมูลคำตอบลงในใบกิจกรรม

ความสามารถในการคิด สังเกตจากการออกแบบผังเมืองของตนเอง การเลือกตำแหน่งของสถานที่ต่างๆ อย่างเหมาะสม และการเพิ่มสถานที่ต่างๆ ที่คิดว่าจำเป็นต่อการดำรงชีวิต มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการในเชิงบวก และคำนึงถึงส่วนรวม

ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต สังเกตได้จากการนำความรู้และทักษะที่ได้เรียนทั้งหน่วยการเรียนรู้ มาสร้างเป็นผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี สังเกตได้จาก การที่นักเรียนช่วยกันค้นคว้าแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการวางผังเมืองของประเทศต่างๆ การค้นหาข้อมูลคำศัพท์ เพื่อใช้ในการนำเสนอข้อมูล รวมทั้งการหาสื่อและภาพจำลองสถานที่ต่างๆจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เช่น Pinterest, Canva หรือ AI Generate เป็นต้น ซึ่งเป็นไปตามมาตรฐาน ต 3.1 ม.3/1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2) ปัญหาและอุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

ขนาดของห้องเรียนค่อนข้างจำกัด เมื่อทำกิจกรรม Gallery walk ในรูปแบบกิจกรรมเวียนกลุ่ม

3) สาเหตุของปัญหา/อุปสรรคที่พบในการจัดการเรียนรู้

ครูอาจนำนักเรียนจัดกิจกรรมในห้องประชุม หรือห้องที่มีขนาดกว้างพอสมควร เพื่อความคล่องตัวในการทำกิจกรรมมากขึ้น

4) วิธีการแก้ไขหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity - Based Learning: CBL) ร่วมกับกิจกรรม Gallery Walk สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



1. สื่อนำเสนอ Powerpoint



19



20



21



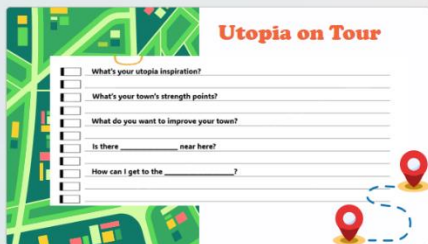
25



26



27



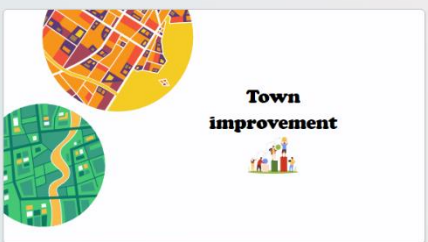
28



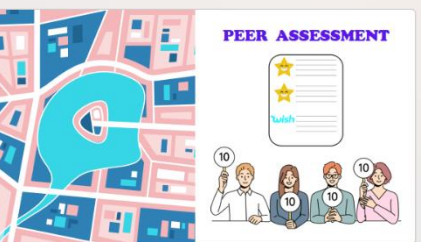
29



30



31



32

SCAN ME



แผนการจัดการเรียนรู้
พร้อมสื่อประกอบการเรียนรู้

บทในการระบุสถานที่ต่างๆ สำหรับกิจกรรม Missing Map

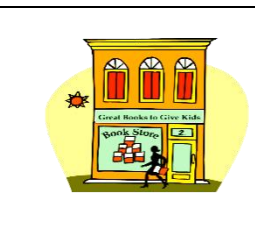
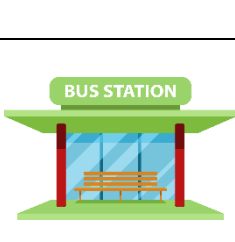
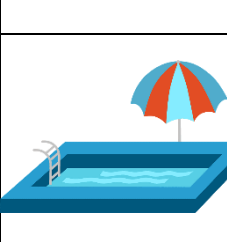
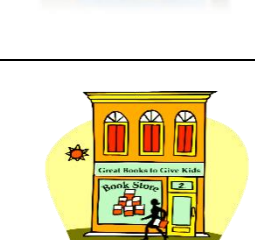
Activity : Missing Map

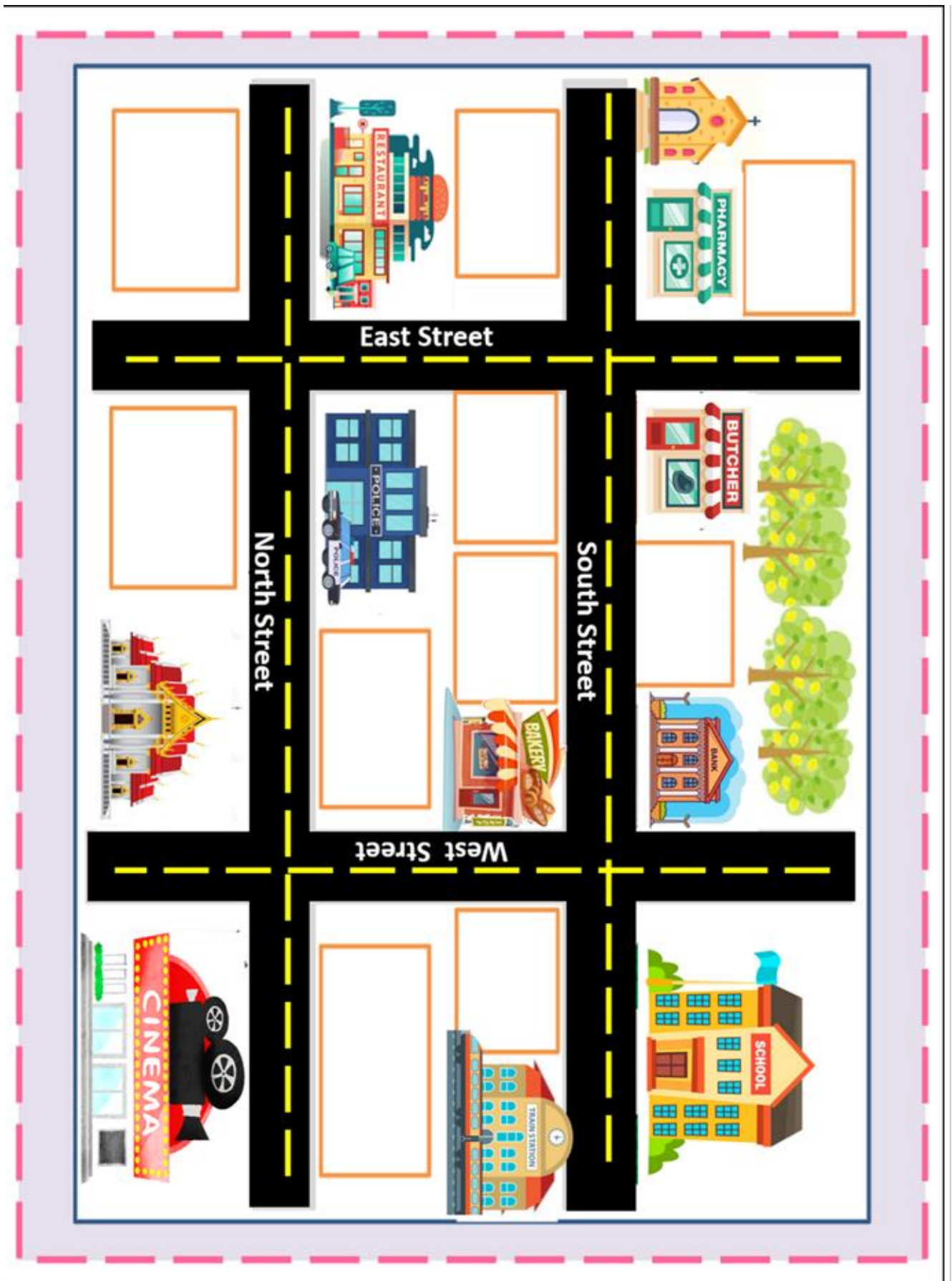
Listen to the teacher say twice then put each sticker of places correctly.

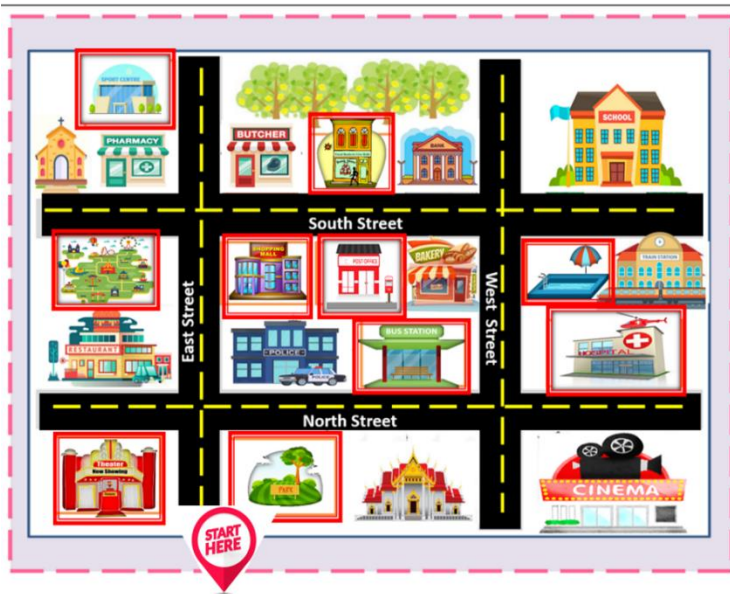
Teacher's instruction

1. The amusement park is on South street. It is opposite the church and the pharmacy.
2. The bookstore is between the butcher's shop and the bank.
3. The park is next to the temple. It is opposite the police station.
4. The shopping center is on South Street. It is opposite the butcher's shop.
5. The hospital is on North Street. It is opposite the cinema.
6. The theater is on North Street. It is opposite the restaurant.
7. The post office is on South Street. It is between the shopping center and the bakery.
8. The bus station is next to the police station. It's opposite the temple.
9. The sport center is behind the pharmacy.
10. The swimming pool is next to the train station.

ภาพสติ๊กเกอร์สถานที่ต่างๆ สำหรับกิจกรรม Missing Map

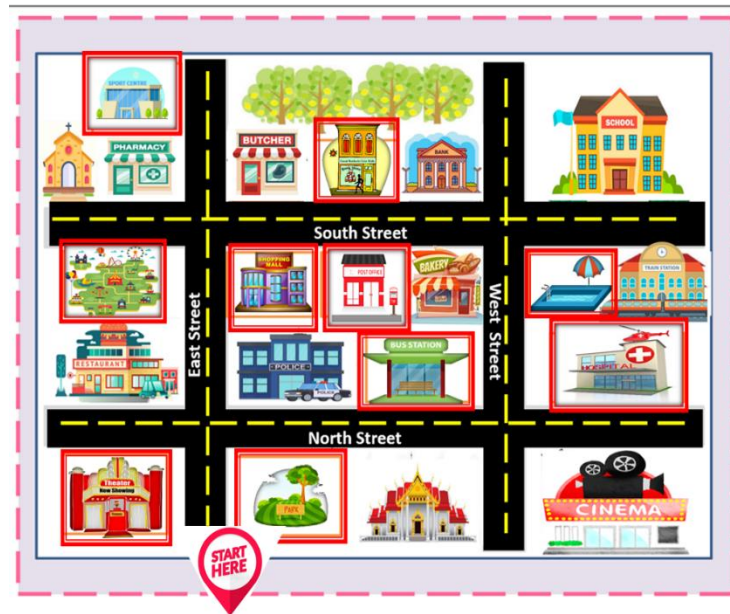
				
				
				
				
				
				





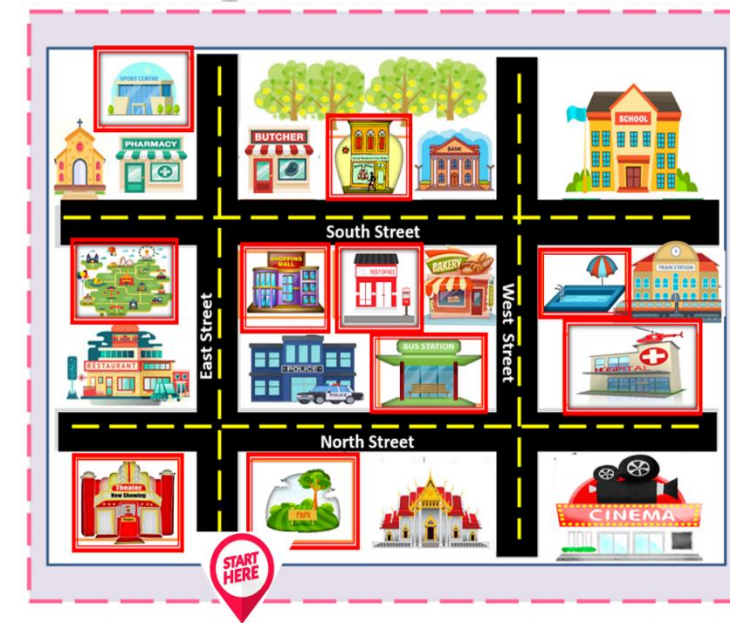
Direction:

Write the conversation about giving direction and role play.



Direction:

Write the conversation about giving direction and role play.



Direction:

Write the conversation about giving direction and role play.

แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

แบบบันทึกการประเมินการพูด

เลขที่	ประเด็น/คะแนน ชื่อ - สกุล	ความถูกต้อง	ความ คล่องแคล่ว	การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบการ พูด	รวม คะแนน
		8	8	4	20
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ระดับ คะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลัก การออกเสียง ออกเสียงเน้น หนักในคำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียงมีเสียง เน้นหนักใน คำ/ประโยค เป็นส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
ความคล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูดชัดเจน ทำให้สื่อสาร ได้	พูดตะกุก ตะกักบ้าง แต่ ยังพอสื่อสาร ได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ เพื่อทำให้ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บางคำ ทำให้สื่อ ความหมาย ไม่ได้	2	8
การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบ การพูด	แสดงท่าทาง และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย	พูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย แต่ไม่มีท่าทาง ประกอบ	พูดเหมือน อ่าน ไม่เป็น ธรรมชาติขาด ความน่าสนใจ	พูดได้น้อย มาก	1	4
รวม					5	20

ระดับคุณภาพ

17 – 20 คะแนน ระดับ ดีมาก

13 - 16 คะแนน ระดับ ดี

9 – 12 คะแนน ระดับ พอใช้

5 - 8 คะแนน ระดับ ปรับปรุง

แบบบันทึกการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ครูประเมินผลคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของแต่ละข้อตามตัวชี้วัด โดยผลการประเมินใช้เป็นตัวเลข ระดับ 0, 1, 2 และ 3 ซึ่งมีความหมาย ดังนี้

ระดับคุณภาพ 3 หมายถึง ระดับดีเยี่ยม

ระดับคุณภาพ 2 หมายถึง ระดับดี

ระดับคุณภาพ 1 หมายถึง ระดับผ่าน

ระดับคุณภาพ 0 หมายถึง ระดับไม่ผ่าน

สรุปผลการประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ทั้ง 8 ข้อ เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนรายบุคคล โดยใช้ฐานนิยม (Mode)

เลขที่	ประเด็น/ คะแนน ชื่อ - สกุล	ใฝ่เรียนรู้		มุ่งมั่นในการทำงาน		ระดับ คุณภาพ
		ตัวชี้วัดที่ 1	ตัวชี้วัดที่ 2	ตัวชี้วัดที่ 2	ตัวชี้วัดที่ 2	
		พฤติกรรมบ่งชี้	พฤติกรรมบ่งชี้	พฤติกรรมบ่งชี้	พฤติกรรมบ่งชี้	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						

ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
4.1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	4.1.1 ตั้งใจเรียน 4.1.2 เอาใจใส่และมีความเพียรพยายามในการเรียนรู้ 4.1.3 สนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ
4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ แหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน และเลือกใช้สื่อได้อย่างเหมาะสม 4.2.2 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ ตรวจสอบจากสิ่งที่เรียนรู้ สรุปเป็นองค์ความรู้ 4.2.3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
4.1 ตั้งใจ เพียรพยายามในการเรียน และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	ไม่ตั้งใจเรียน ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้า	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้า	เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้า

4.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน ด้วยการเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเป็นองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้		ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เป็นบางครั้ง	ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ บ่อยครั้ง	ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนเป็นประจำ
---	--	--	---------------------------------------	---

ตัวชี้วัดและพฤติกรรมบ่งชี้

ตัวชี้วัด	พฤติกรรมบ่งชี้
6.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน	6.1.1 เอาใจใส่ต่อการปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย 6.1.2 ตั้งใจและรับผิดชอบในการทำงานให้แล้วเสร็จ 6.1.3 ปรับปรุงและพัฒนาการทำงานด้วยตนเอง
6.2 ทำงานด้วยความเพียรพยายามและอดทนเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย	6.2.1 พุ่มเททำงาน อดทน ไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน 6.2.2 พยายามแก้ปัญหาและอุปสรรคในการทำงานให้แล้วเสร็จ 6.2.3 ชื่นชมผลงานด้วยความภาคภูมิใจ

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมบ่งชี้	ไม่ผ่าน (0)	ผ่าน (1)	ดี (2)	ดีเยี่ยม (3)
----------------	-------------	----------	--------	--------------

6.1 ตั้งใจและ รับผิดชอบในการปฏิบัติ หน้าที่การงาน 6.2 ทำงานด้วยความ เพียรพยายาม และ อดทนเพื่อให้งานสำเร็จ ตามเป้าหมาย	ไม่ตั้งใจปฏิบัติ หน้าที่การงาน	ตั้งใจและ รับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายให้ สำเร็จ	ตั้งใจและ รับผิดชอบในการ ปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายให้ สำเร็จ มีการ ปรับปรุงและ พัฒนาการทำงาน ให้ดีขึ้น	ตั้งใจและรับผิดชอบ ในการปฏิบัติหน้าที่ที่ ได้รับมอบหมายให้ สำเร็จ มีการปรับปรุง และพัฒนาการ ทำงานให้ดีขึ้นภายใน เวลาที่กำหนด
---	---	---	---	---

แบบบันทึกการประเมินสมรรถนะผู้เรียน

คำชี้แจง : ครูผู้สอนระดับคุณภาพในแต่ละสมรรถนะ โดยพิจารณาจากเกณฑ์ประเมินคุณภาพ ดังนี้

3 หมายถึง ดีเยี่ยม

2 หมายถึง ดี

1 หมายถึง พอใช้

0 หมายถึง ปรับปรุง

เลขที่	ประเด็น/คะแนน	ความสามารถใน การสื่อสาร	ความสามารถใน การคิด	ความสามารถใน การใช้ทักษะชีวิต	ความสามารถใน การใช้เทคโนโลยี
	ชื่อ - สกุล	ตัวชี้วัดที่ 1	ตัวชี้วัดที่ 2	ตัวชี้วัดที่ 1	ตัวชี้วัดที่ 1
		พฤติกรรมบ่งชี้ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 2	พฤติกรรมบ่งชี้ 1	พฤติกรรมบ่งชี้ 3
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ส่วนที่ 1 เกณฑ์คุณภาพในการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (Rubric)

สมรรถนะที่ 1 ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ 1 ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้/ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ (1)	ปรับปรุง (0)
1. พูดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้	พูดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟัง ดู ด้วยภาษาของตนเองได้อย่าง คล่องแคล่วชัดเจน	พูดถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ จากสาร ที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษาของตนเองได้อย่าง ชัดเจนแต่ขาดความคล่องแคล่ว	พูดถ่ายทอดความรู้ ความ เข้าใจ จากสารที่อ่าน ฟัง หรือดูด้วยภาษาของตนเองได้ บ้าง	ไม่สามารถพูดถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจจากสาร ที่อ่าน ฟัง หรือดู ด้วยภาษา ของตนเองได้

สมรรถนะที่ 2 ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ 2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ)

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้/ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ (1)	ปรับปรุง (0)
1. คิดสังเคราะห์เพื่อนำ ไปสู่การวางแผน ออกแบบ คำนวณ กำหนดเป็นเป้าหมาย ในอนาคต เพื่อประกอบการตัดสินใจต่อตนเอง และสังคม	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวม สรุป เป็นองค์ความรู้ หรือสารสนเทศ เพื่อประกอบการวางแผน ตัดสินใจที่เกี่ยวกับการสร้าง ผลงานของตนเองและสังคมได้	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวม สรุป เป็นองค์ความรู้ หรือ สารสนเทศ เพื่อประกอบการวางแผน ตัดสินใจที่เกี่ยวกับการสร้างผลงานของตนเอง หรือสังคมได้	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวมกัน ได้เป็นผลงาน	รวบรวมข้อมูล จัดกระทำ ข้อมูล และนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาหลอมรวมกันไม่ได้

สมรรถนะที่ 4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

ตัวชี้วัดที่ 1 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในชีวิตประจำวัน

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้/ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ (1)	ปรับปรุง (0)
1. นำความรู้ ทักษะ และ กระบวนการที่หลากหลาย มาสร้างผลงาน/ โครงงานที่เป็นระบบ มีขั้นตอนชัดเจน และมี ประสิทธิภาพ ไปใช้ในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน ได้อย่างเหมาะสม	นำความรู้ / ทักษะและ เทคนิควิธีต่าง ๆ มาใช้ สร้างสรรค์งานอย่างเป็น ระบบและมีประสิทธิภาพ (ผลงานมีประโยชน์ ประหยัด งบประมาณ/ทรัพยากร และ สำเร็จ) ในเวลาที่กำหนดและ สามารถนำไปใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน	นำความรู้ / ทักษะและ เทคนิควิธีต่าง ๆ มาใช้ สร้างสรรค์งานอย่างเป็น ระบบแต่ขาดประสิทธิภาพ (ประโยชน์ ประหยัด งบประมาณ/ทรัพยากร และ สำเร็จ) ในเวลาที่กำหนดและ สามารถนำไปใช้ในการดำเนิน ชีวิตประจำวัน	นำความรู้ / ทักษะและ เทคนิควิธีต่าง ๆ มาใช้ สร้างสรรค์งานได้แต่ไม่มี ประสิทธิภาพและไม่สำเร็จใน เวลาที่กำหนด	นำความรู้ / ทักษะและ เทคนิควิธีต่าง ๆ มาใช้ สร้างสรรค์งานไม่ได้

สมรรถนะที่ 5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (ต่อ)

ตัวชี้วัดที่ 1 เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม (ต่อ)

พฤติกรรมบ่งชี้	ระดับคุณภาพ			
	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	พอใช้ / ผ่านเกณฑ์ (1)	ปรับปรุง (0)
3. เลือกและใช้เทคโนโลยี ในการทำงานอย่าง สร้างสรรค์และมีคุณธรรม	เลือกและใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากร ในการ ทำงานและนำเสนอผลงานที่ เป็นประโยชน์ต่อตนเองและ สังคม โดยมีความหลากหลาย แปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่ลอก เลียนแบบ ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ไม่มีผลกระทบต่อ สิ่งแวดล้อมและสามารถ แนะนำผู้อื่นได้	เลือกและใช้เทคโนโลยี ที่เหมาะสมเพื่อลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากร ในการ ทำงานและนำเสนอผลงาน ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและ สังคม โดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ไม่มีผลกระทบต่อ สิ่งแวดล้อมและสามารถ แนะนำผู้อื่นได้	เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อลด ขั้นตอน เวลา ทรัพยากร ในการทำงานและนำเสนอ ผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง หรือสังคม	เลือกและใช้เทคโนโลยีเพื่อ ลดขั้นตอน เวลา ทรัพยากร ในการทำงานและนำเสนอ ผลงานได้โดยต่อ รมีผู้แนะนำ