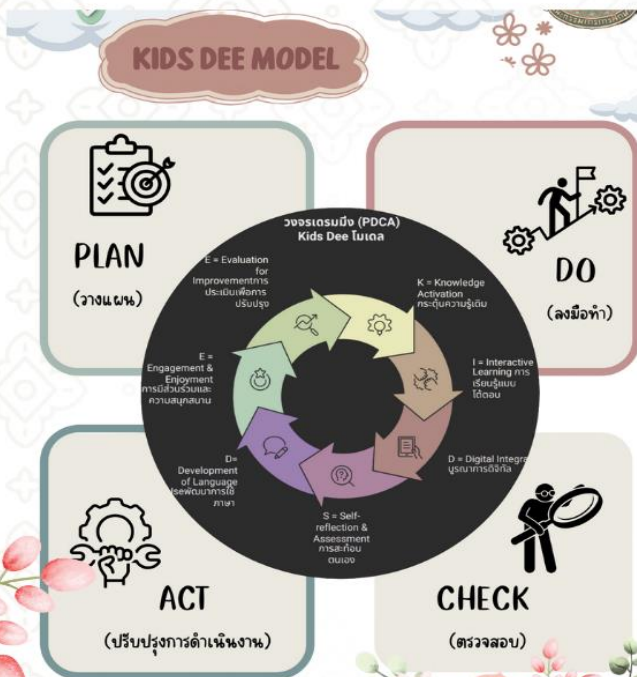




# แบบรายงานผลงาน / นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE)

## ประเภท การจัดการเรียนรู้

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘



**นางมลฤดี จิตหาญ**  
ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ

**โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง**

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๒



แบบรายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม  
Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ  
Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

จัดทำโดย

นางมลฤดี จิตหาญ

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านห้วยแฝง

อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดลำพูน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๒

## บทคัดย่อ

ชื่อผลงาน	การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
ชื่อเจ้าของผลงาน	นางมลฤดี จิตหาญ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)
สังกัด	โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๒
ปีการศึกษา	๒๕๖๘

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำและการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้นวัตกรรม Kids Dee Model ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในแพลตฟอร์ม Quizizz ภายใต้ชื่อ “Vocabulary Quest: Food and Drinks Adventure” ซึ่งออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกในการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง จำนวน ๑๗ คน ดำเนินการจัดกิจกรรมตามวงจรคุณภาพ PDCA และเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการทดสอบก่อน-หลังเรียน การสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินตนเอง แบบสอบถามความคิดเห็น และการประเมินผลจากคะแนนในเกม โดยใช้สถิติบรรยายวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### ผลการศึกษาพบว่า

นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจาก ๔.๓๒ เป็น ๗.๖๙ คิดเป็นร้อยละความก้าวหน้า ๗๘.๐๑ และนักเรียนมีเจตคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน นวัตกรรมนี้ยังส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งครูสามารถติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้แบบเรียลไทม์

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า “Vocabulary Quest: Food and Drinks Adventure” เป็นนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะคำศัพท์ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา และเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของยุคดิจิทัล ซึ่งสามารถขยายผลได้ในกลุ่มสาระและระดับชั้นอื่นต่อไป

## กิตติกรรมประกาศ

การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำและการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก นายพิเชษฐ์ บุญสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๒ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ด้วยความเอาใจใส่ในการดำเนินงานจนเสร็จสมบูรณ์ ผู้รายงานขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่ง

ขอขอบคุณ คณะครูโรงเรียนบ้านห้วยแพ่งทุกท่าน ที่ร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม ชุมชนทางวิชาชีพ (Professional Learning Community; PLC) ที่ร่วมกันค้นหาปัญหา ออกแบบนวัตกรรม ร่วมสังเกตการณ์เปิดชั้นเรียน และร่วมสะท้อนคิดเพื่อปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรม ทำให้รายงานฉบับนี้ได้นวัตกรรมที่มีคุณภาพ

ขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านห้วยแพ่งทุกคน ที่ให้ความร่วมมือและให้ความเอื้อเฟื้อในการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บข้อมูลในการวิจัย จนสำเร็จด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมี จากการวิจัยครั้งนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชา แต่พระคุณบิดามารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ด้วยสำนึกในพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

มลฤดี จิตหาญ

## คำนำ

รายงานผลการใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘” เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปและรวบรวมผลการดำเนินงานจากการใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘” นวัตกรรมวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice ประเภท การจัดการเรียนการสอน ที่พัฒนาขึ้นเป็นรูปแบบนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการจดจำและการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่มของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้นวัตกรรม Kids Dee Model ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมในแพลตฟอร์ม Quizizz ภายใต้ชื่อ “Vocabulary Quest: Food and Drinks Adventure” ซึ่งออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยเน้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) และการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกในการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง จำนวน ๑๗ คน ดำเนินการจัดกิจกรรมตามวงจรคุณภาพ PDCA และเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการทดสอบก่อน-หลังเรียน การสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินตนเอง แบบสอบถามความคิดเห็น และการประเมินผลจากคะแนนในเกม โดยใช้สถิติบรรยายวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผู้รายงานขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนานักเรียนที่จะเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศไทยให้ดำรงอยู่อย่างมั่นคง สร้างความมั่งคั่ง และยั่งยืนตลอดไป

มลฤดี จิตหาญ  
ครู ชำนาญการพิเศษ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม	๕
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๗
การออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา	๙
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๕
ปัจจัยความสำเร็จ	๑๗
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	๑๗
การเผยแพร่ผลงาน/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๑๙
บรรณานุกรม	๔๗

## แบบรายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

**ชื่อผลงาน** การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

**ชื่อเจ้าของผลงาน** นางมลฤดี จิตหาญ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ  
กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

**สังกัด** โรงเรียนบ้านห้วยแฝง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๒

**โทรศัพท์มือถือ** ๐๙๖-๐๓๖๑๖๐๒

**E-mail :** [mjithanpimook@gmail.com](mailto:mjithanpimook@gmail.com)

**ประเภทผลงาน** การจัดการเรียนรู้

### ๑. หลักการที่มาจากความสำคัญ

ความมุ่งหมายของการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๔๓ แก้ไขเพิ่มเติม แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ และ (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๓ บัญญัติไว้ในมาตรา ๖ การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข และมาตรา ๗ ในกระบวนการเรียนรู้ต้อง มุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การ กีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วย ตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการที่จะทำให้การศึกษาเกิดผลกับตัวผู้เรียนได้บรรลุตามความมุ่งหมายของการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษา ดังพระบรมราโชวาท พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช รัชกาลที่ ๙ ผู้ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ผู้ทรงวางรากฐานการศึกษาไทยอย่างเป็นระบบและยั่งยืนเพื่ออนาคต พระองค์ทรงตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาในทุกด้าน ทั้งในระดับบุคคลและระดับประเทศ โดยมุ่งหมายให้การศึกษาเป็นเครื่องมือพัฒนาชาติให้ยั่งยืนและก้าวไกลสู่ความทันสมัย

หนึ่งในพระราชกรณียกิจสำคัญของรัชกาลที่ ๙ ด้านการศึกษา คือ การส่งเสริมและพัฒนาระบบการศึกษาอย่างกว้างขวาง ทรงริเริ่มโครงการหลากหลายที่เน้นความเสมอภาคในการเข้าถึงการศึกษา ดังพระราชดำรัสหนึ่งที่ย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของการศึกษา คือ “การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างและพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ และคุณธรรมของบุคคลสังคมและบ้านเมืองใดให้การศึกษาที่ดีแก่เยาวชนได้อย่างครบถ้วน ล้วนพอเหมาะกันทุก ๆ ด้าน สังคมและบ้านเมืองนั้นก็จะมีพลเมืองมั่นคงของประเทศชาติไว้ และพัฒนาให้ก้าวหน้าต่อไปได้โดยตลอด” (ความตอนหนึ่ง ในพระบรมราโชวาทพระราชทานแก่ครูและนักเรียนที่ได้รับ

พระราชทานรางวัล วันจันทร์ที่ ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๔) แสดงให้เห็นว่าพระองค์ทรงเน้นถึงการศึกษาที่ไม่ใช่แค่การเรียนรู้ในตำราเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการพัฒนาคนให้มีทักษะในการดำรงชีวิตอย่างยั่งยืน

เมื่อเราอยู่ในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของทุกคน รากฐานการศึกษาไทยที่พระองค์ทรงวางไว้นั้นยังคงเป็นเสาหลักในการพัฒนาการศึกษาเพื่ออนาคต การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลและการศึกษาออนไลน์ที่แพร่หลายในปัจจุบันสามารถสะท้อนถึงแนวคิดการศึกษาที่พัฒนาตนเองและชุมชนที่พระองค์ทรงส่งเสริม เช่น โครงการโรงเรียนไกลกังวล ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีการสื่อสารมาใช้ในการเรียนการสอนระหว่างครูและนักเรียนในพื้นที่ห่างไกล นับเป็นตัวอย่างของการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มการเข้าถึงการศึกษาอย่างเสมอภาค

ในปัจจุบัน การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ประสบปัญหาหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษา หนึ่งในปัญหาหลักที่พบคือ นักเรียนมีความยากลำบากในการจดจำคำศัพท์ และ ขาดความสนใจในการเรียนรู้ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง การเรียนรู้คำศัพท์ในรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำและทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ ทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียน นอกจากนี้ การที่รูปแบบการสอนดังกล่าว ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในยุคดิจิทัล ที่มักมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ ส่งผลให้การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในชั้นเรียนหลายแห่ง นักเรียนมีความจำเป็นต้องเรียนรู้คำศัพท์จำนวนมาก แต่เนื่องจากการขาดแรงจูงใจและการใช้วิธีการเรียนรู้ที่นำไปทำให้เกิดปัญหาในการจดจำคำศัพท์และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ การที่นักเรียน ไม่ได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจ สร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียน ส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยากสำหรับนักเรียน ขาดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ส่งผลต่อทักษะการใช้ภาษาในระยะยาวในยุคที่ใช้ภาษาอังกฤษกลายเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการสื่อสารและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ส่วนใหญ่ยังขาดทักษะพื้นฐานในการจดจำและใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ใกล้ตัวและควรสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม การเรียนรู้ในรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำและทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ กลับไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ และไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้รูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวยังไม่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนในยุคดิจิทัลที่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี การเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ และกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมองเห็นความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงความสนใจของผู้เรียนเข้ากับเนื้อหาทางภาษา โดยใช้แพลตฟอร์ม Quizizz และออกแบบกิจกรรมในรูปแบบเกมที่สนุกสนาน ภายใต้กิจกรรมที่ชื่อว่า Vocabulary Quest: Food and Drinks Adventure ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิด Kids Dee Model ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน

การนำเทคโนโลยีและเกมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จึงถือเป็นแนวทางสำคัญที่สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้สามารถจดจำและใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอาหารและเครื่องดื่มได้อย่างแม่นยำ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระยะยาว

นวัตกรรมที่นำเสนอ การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ นี้ ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อปัญหาดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การใช้เกมและการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนที่น่าสนใจช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ การใช้แพลตฟอร์ม Quizizz ซึ่งเป็นเครื่องมือดิจิทัลที่เข้าถึงง่ายช่วยกระตุ้นให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุก ไม่น่าเบื่อ นักเรียนสามารถทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้วในรูปแบบที่ทำท่ายและน่าสนใจ ผ่านคำถามที่ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและทักษะที่ต้องการพัฒนาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

นวัตกรรมนี้ช่วยพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบูรณาการ โดยผสมผสานการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีกับการทำกิจกรรมที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของนักเรียน (Active Learning) ช่วยให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การที่นักเรียนได้เล่นเกมและตอบคำถามในบรรยากาศที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

ดังนั้น การเลือกใช้ การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จึงเป็นทางเลือกที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ และสามารถแก้ไขปัญหาที่พบในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

### วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติ “Best Practice”

- ๑) เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอาหารและเครื่องดื่ม นวัตกรรมนี้มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ สามารถจดจำและนำคำศัพท์ในหมวดอาหารและเครื่องดื่มไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้เกม Quizizz ผ่านรูปแบบ Kids Dee Model ซึ่งช่วยเสริมสร้างกระบวนการทบทวนคำศัพท์อย่างสนุกสนานและไม่น่าเบื่อ
- ๒) เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning นวัตกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมและการตอบคำถามแบบเชิงโต้ตอบ ซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและมุ่งมั่นในการเรียนรู้มากขึ้น
- ๓) เพื่อสร้างแรงจูงใจและเพิ่มความสุขในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมที่นักเรียนสามารถเข้าร่วมแข่งขันและวัดผลได้ การใช้เกมในห้องเรียนจะทำให้นักเรียนรู้สึกสนุกและมีความท้าทาย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- ๔) เพื่อบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการเรียนการสอน นวัตกรรมนี้ใช้แพลตฟอร์ม Quizizz ซึ่งเป็นเครื่องมือดิจิทัลที่ช่วยเสริมการเรียนรู้ในยุคสมัยปัจจุบัน ทำให้นักเรียนคุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี และเตรียมพร้อมสำหรับการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

## เป้าหมาย

- ๑) นักเรียนมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์และนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ในหมวดอาหารและเครื่องดื่ม และสามารถนำคำศัพท์เหล่านั้นไปใช้ในการสนทนาและการเขียนในบริบทที่เหมาะสม
- ๒) นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทายผ่านเกมจะช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ ลดความเบื่อหน่าย และเพิ่มความสนใจในการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ
- ๓) นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น ด้วยการใช้เกม Quizizz ซึ่งมีความโต้ตอบ นักเรียนจะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ทั้งการตอบคำถาม การแข่งขัน และการทำกิจกรรมร่วมกันในห้องเรียน
- ๔) ครูสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ง่ายขึ้น การใช้เกม Quizizz ช่วยให้ครูสามารถติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ทันทีผ่านระบบการให้คะแนนและการจัดอันดับ ในเกมช่วยให้ครูวางแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ขั้นตอนการดำเนินงาน

### ๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

๑. ศึกษาปัญหาการเรียนการสอน การศึกษาปัญหาการเรียนการสอนซึ่งเราสามารถพิจารณาได้จาก
  - ๑.๑ กำหนดปัญหา หรือสำรวจความสนใจ ผู้สอนเสนอสถานการณ์หรือตัวอย่างที่เป็นปัญหา และกระตุ้นให้ผู้เรียนหาวิธีการแก้ปัญหาหรือช่วยผู้เรียนมีความต้องการอยากเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
  - ๑.๒ กำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียน ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนว่าเรียนเพื่ออะไร นวัตกรรมนั้นแก้ปัญหาอะไร ซึ่งทำให้ผู้เรียนนั้นกำหนดแนวทางในการดำเนินงานได้ตรงตามจุดมุ่งหมายและบรรลุผล
  - ๑.๓ วางแผนและวิเคราะห์การทำงาน ให้ผู้เรียนวางแผนแก้ปัญหา ซึ่งเป็นงานเดี่ยวหรืองานกลุ่มก็ได้ แล้วเสนอแผนการดำเนินงานให้ผู้สอนพิจารณา ให้คำแนะนำช่วยเหลือและข้อเสนอแนะการวางแผน
  - ๑.๔ แจ้งจุดประสงค์แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรับรู้วัตถุประสงค์หรือการกระทำอย่างใด ที่แสดงผลการเรียนรู้ของตนหรือเป็นสิ่งที่ผู้สอนคาดหวัง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตั้งจุดมุ่งหมายอย่าง ชัดเจนในการเรียนรู้
๒. กำหนดและจัดทำนวัตกรรมการเรียนการสอน การกำหนดนวัตกรรมที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้สอดคล้องกันกับสาเหตุของปัญหา และการสร้างนวัตกรรมดังนี้

๒.๑ วิเคราะห์หลักสูตร ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและผลงานที่เกี่ยวข้อง

๒.๒ จัดทำโครงสร้างของนวัตกรรมการเรียนการสอน และสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนตามโครงสร้างและขั้นตอนที่กำหนด นำนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นไปพิสูจน์คุณภาพและประสิทธิภาพ

๒.๓ กระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงการเรียนรู้ที่มีมาก่อน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ ของการเรียนรู้สิ่งใหม่กับสิ่งที่ผู้เรียนรู้อยู่แล้ว เพื่อให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ประสบความสำเร็จได้ง่ายขึ้น ซึ่งทำได้โดยการพูดคุย สนทนา การใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการทบทวนประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

๓. การจัดทำเครื่องมือประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน ขั้นตอนในการจัดทำเครื่องมือประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของนวัตกรรมมีดังนี้

๓.๑ ศึกษาวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น

๓.๒ กำหนดเครื่องมือที่ต้องใช้ประกอบการประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพ

๓.๓ ศึกษาแนวทางการสร้างเครื่องมือ

๓.๔ ออกแบบและสร้างเครื่องมือ

๓.๕ ตรวจสอบและผ่านการกลั่นกรองของผู้เชี่ยวชาญ

๓.๖ ศึกษาคุณภาพและประสิทธิภาพของเครื่องมือ

๓.๗ จัดทำเป็นเครื่องมือฉบับจริง

๔. การทดลองศึกษาคุณภาพและประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน ขั้นการศึกษาคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอนดำเนินการดังนี้

๔.๑ กลั่นกรองเบื้องต้นโดยให้ผู้เรียนและครูผู้สอนกลุ่มสาระนั้นอ่านเพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องและปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

๔.๒ นำนวัตกรรมการเรียนการสอนที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓-๕ คน ประเมินเพื่อตรวจสอบคุณภาพ และให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงนวัตกรรม

๔.๓ วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญเพื่อดูว่ามีคุณภาพอยู่ในระดับใด และปรับปรุงข้อบกพร่องตามข้อเสนอแนะเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC)

๔.๔ จัดทำเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่พร้อมสำหรับนำไปทดลองใช้

๕. การนำนวัตกรรมการเรียนการสอนไปใช้ในการแก้ปัญหา/พัฒนาผู้เรียน

๓.๒ ๒) การออกแบบนวัตกรรมเพื่อการพัฒนา

การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model มีรายละเอียดดังนี้

Kids Dee Model คือ หลักการแนวคิดหรือเทคนิคที่การจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พร้อมทั้งบูรณาการเทคโนโลยี (Quizizz) เข้ากับกิจกรรมเชิงรุก สร้างแรงจูงใจและบรรยากาศที่สนุกในการเรียนภาษาอังกฤษ และสามารถวัดผลสัมฤทธิ์ได้จริงและชัดเจนผ่านข้อมูล Pre/Post Test และ Self-assessment ควบคุมคุณภาพการดำเนินงานด้วยวงจรเดมมิ่ง (PDCA) โดยมีรายละเอียดดังนี้

K = Knowledge Activation หมายถึง การกระตุ้นความรู้เดิม โดยการใช้สื่อภาพ วิดีโอ เกม หรือคำถามนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อดึงความรู้และประสบการณ์เดิมของนักเรียนมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาใหม่

I = Interactive Learning หมายถึง การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยใช้เกม Quizizz และกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม เช่น จับคู่คำศัพท์-ภาพ สะกดคำ เล่นบทบาทสมมติ และฝึกสนทนา

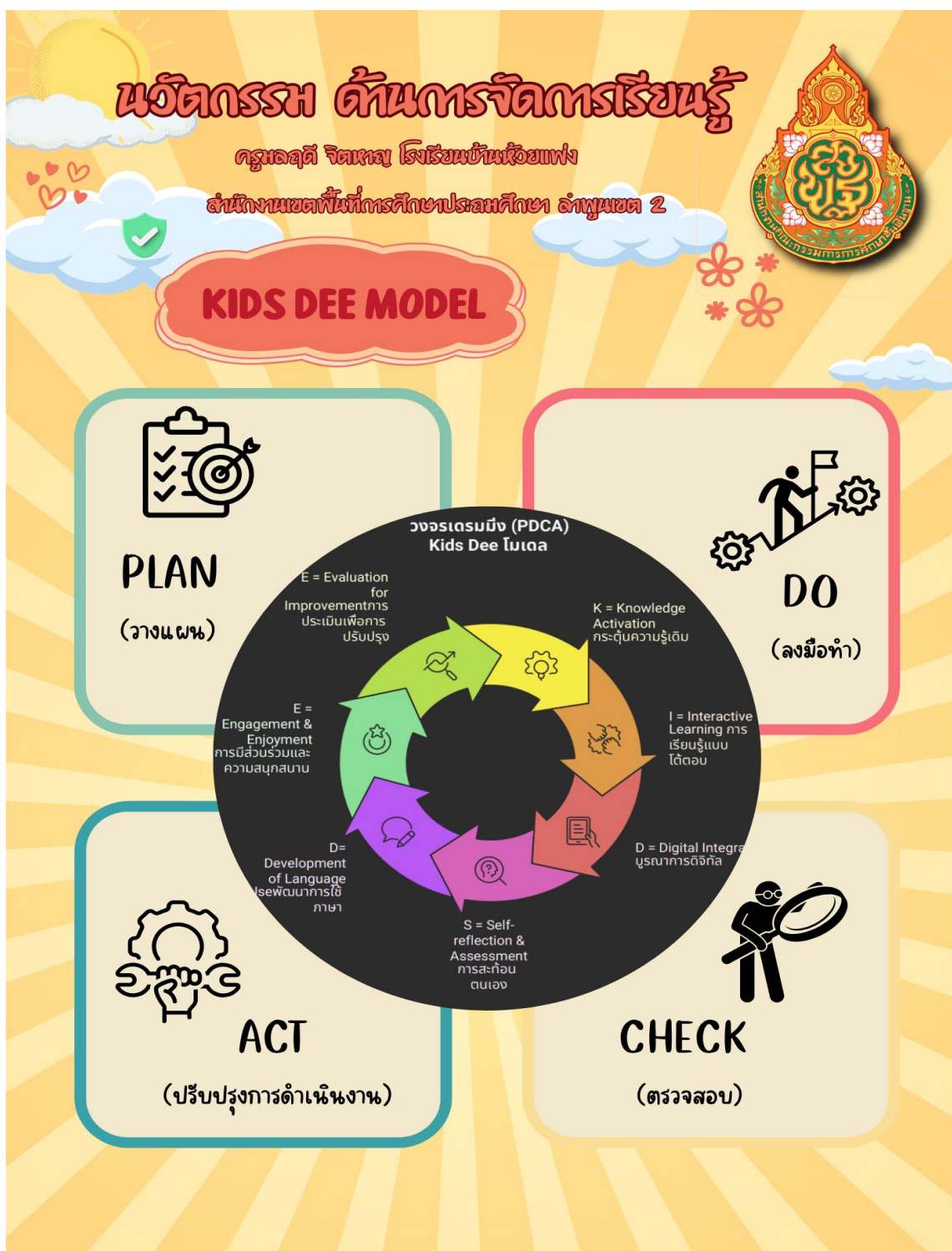
D = Digital Integration หมายถึง การบูรณาการเทคโนโลยี นำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ เช่น Quizizz, วิดีโอ, บัตรคำดิจิทัล เพื่อเพิ่มความสนุก ท้าทาย และวัดผลได้ทันที

S = Self-reflection & Assessment หมายถึง การประเมินตนเอง โดยให้นักเรียนประเมินความเข้าใจและความมั่นใจตนเองก่อน-หลังเรียน พร้อมใช้ผลประเมินสะท้อนแผนพัฒนารายบุคคล

D = Development of Language Use หมายถึง การพัฒนาทักษะการใช้ภาษา โดยส่งเสริมให้นักเรียนใช้คำศัพท์ในประโยคและบทสนทนาในบริบทจริง เช่น การพูดเกี่ยวกับอาหารที่ชอบหรือมีอาหาร

E = Engagement & Enjoyment สนุก มีส่วนร่วม จัดกิจกรรมที่หลากหลาย น่าสนใจ เพื่อสร้างแรงจูงใจ เช่น การแข่งขันคำศัพท์ จัดอันดับ Quizizz

E = Evaluation for Improvement ประเมินเพื่อพัฒนา ประเมินผลหลายรูปแบบ เช่น การสังเกต แบบทดสอบ การพูด และเขียน พร้อมใช้ผลวิเคราะห์ปรับแผนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน



หลังจากได้ทำการศึกษาคุณภาพและประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนการสอน การพัฒนาทักษะ การจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ตามวิธีการ และขั้นตอนที่เชื่อถือได้ และมีคุณภาพและประสิทธิภาพตามที่กำหนดแล้ว นำนวัตกรรมการเรียนการสอนไปใช้ แก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง หรือกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างความเชื่อมั่นว่านวัตกรรมการเรียน

การสอนที่สร้างขึ้นมาต้องมีคุณภาพและมีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง ตามกระบวนการ PDCA วงจรเต็มมิ่งมีขั้นตอนการทำงาน ๔ ขั้นตอน ดำเนินการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เมื่อครบรอบวงจรแล้ว จึงดำเนินการเริ่มต้นใหม่ไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งมีรายละเอียดแต่ละขั้นตอน ดังนี้

### ๑. การวางแผนจัดการเรียนรู้ (Plan)

ครูผู้สอนวางแผนจัดการเรียนรู้โดยการศึกษาและการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยศึกษาและวางแผนดังนี้

๑. วางแผนจัดการศึกษาผู้เรียนเป็นรายบุคคล (Learning Individual) และเป็นกลุ่ม โดยจัดการเรียนรู้ในด้านพื้นฐานความรู้และรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน (Learning Style)
๒. วางแผนเชื่อมโยงมาตรฐานหลักสูตรและสาระการเรียนรู้ตามมาตรฐานช่วงชั้นวิชา
๓. กำหนดสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้รายปี และรายภาคตามสภาพปัญหาของแต่ละท้องถิ่น
๔. กำหนดเป้าหมาย (Goal) และวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความถนัดความสนใจของผู้เรียนและให้สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียน

### ๒. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Do)

ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน โดยดำเนินการดังนี้

๑. นำกิจกรรมที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้มาปฏิบัติจริงโดยครูผู้สอนใช้วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ Active Learning
๒. จัดทำวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้โดยประเมินผลการเรียนรู้และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลายและประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เช่น การสังเกต การตรวจผลงาน การบันทึกพฤติกรรม เป็นต้น

### ๓. การประเมินผลการเรียนรู้ (Check)

ครูผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้ดังนี้

๑. ประเมินผลการเรียนตามแผนที่ได้วางไว้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย
๒. ประเมินการเรียนรู้จากสภาพจริง (Authentic Assessment) เช่น ประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงาน เป็นต้น นอกจากนี้ต้องประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้รายภาคที่กำหนดไว้ในชั้นวางแผนด้วย

### ๔. การนำผลการประเมินมาปรับปรุง (Act)

ครูผู้สอนนำผลการประเมินมาปรับปรุงได้ดังนี้

๑. ครูผู้สอน ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องนำผลการประเมินมาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียน โดยผ่านกระบวนการ PLC
๒. ครูผู้สอนนำผลการประเมินมาปรับปรุงนักเรียนแต่ละคน เพื่อพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้เกิดผลสูงสุด

๓. ครูผู้สอนพัฒนาตัวเองอย่างต่อเนื่อง โดยการอบรมเพิ่มเติมด้านการจัดการเรียนการสอน ทั้งด้าน Online และ Onsite โดยเฉพาะการอบรมเพิ่มเติมความรู้ด้าน AI ที่จะได้นำมาเพื่อพัฒนา ด้านการจัดการเรียนการสอน

สรุปว่ากระบวนการเรียนรู้ประกอบไปด้วยการวางแผนการจัดการเรียนรู้ (Plan) การจัดกิจกรรม การเรียนรู้ (Do) การประเมินผลการเรียนรู้ (Check) และการนำผลการประเมินมาปรับปรุง (Act) กระบวนการ เรียนรู้ทั้ง ๔ ขั้นตอนเมื่อสิ้นสุดลงแล้วได้ผลยังไม่เป็นที่น่าพอใจ ครูผู้สอนสามารถเริ่มกระบวนการเรียนรู้ ในขั้นวางแผนการจัดการเรียนรู้ใหม่จนครบ ๔ ขั้นตอน เมื่อได้ผลเป็นที่น่าพอใจก็สามารถยุติได้

### ๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

มีการบริหารจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมีลักษณะดังนี้

๑) การจัดเตรียมสถานที่ สื่อ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนการสอนให้มีสภาพที่พร้อมใช้และเพียงพอสำหรับ นักเรียนทุกคนในห้อง

๒) การใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนการสอนที่ดีขึ้นอยู่กับใช้เวลาในการดำเนิน กิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ครูไม่ควรปล่อยให้มีความว่างหรือเวลาที่เสียไปโดยเปล่าประโยชน์เนื่องจากความ ไม่พร้อมในด้านวัสดุอุปกรณ์และการดำเนินกิจกรรมที่ไม่ได้เตรียมการล่วงหน้า เพราะความไม่พร้อมจะทำให้เกิด ความวุ่นวาย เสียเวลาในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้ามากและทำให้การดำเนินงานไม่บรรลุวัตถุประสงค์ครูต้องบริหาร การใช้เวลาเพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาเพื่อการเรียนรู้อย่างเต็มที่

### ๓.๔ การใช้ทรัพยากร

มีการนำวิธีการเรียนรู้ที่เป็นวิถีชีวิตมาสร้างและพัฒนาเป็นกระบวนการทางการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้ ทรัพยากรทางพฤติกรรมที่ช่วยในการสร้างความเข้าใจได้ดี เน้นความมีเหตุผลและการนำเสนอความรู้และสื่อ การเรียนรู้ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีเช่น การสาธิต การนำเสนอตัวอย่าง การบอกเล่าโดยตรง การให้ผู้เรียนเป็นผู้ ค้นพบ ในการนำเสนอความรู้อาจใช้วิธีอุปนัยหรือวิธีนรนัย ถ้าเป็นการเรียนรู้ความคิดรวบยอดที่เป็นรูปธรรมควรใช้ วิธีอุปนัย

### ขอบเขตการปฏิบัติ

#### กลุ่มตัวอย่าง

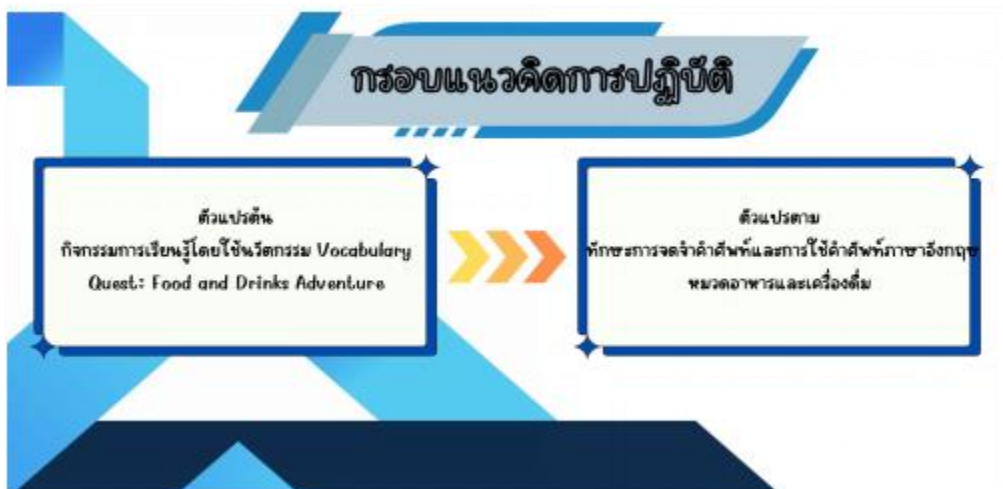
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่กำลังเรียนในวิชาภาษาอังกฤษ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๗ คน

### วิธีดำเนินการปฏิบัติ

#### ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model
- ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม

## กรอบแนวคิดการปฏิบัติ



**เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติ** เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติจำแนกตามลักษณะการใช้ดังนี้

๑. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วัตรกรรม การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model
๒. แบบบันทึกคะแนนคำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม
๓. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

### ขั้นตอนดำเนินการปฏิบัติ

๑. จัดเตรียมเอกสารต่างๆ
๒. รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้วัตรกรรม การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model
๓. ตรวจสอบความก้าวหน้าของนักเรียนจากแบบทดสอบ
๔. รวบรวมและสรุปผลการปฏิบัติ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำวัตรกรรม การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๗ คน ปีการศึกษา ๒๕๖๘

การเก็บรวบรวมข้อมูลจะทำผ่านหลายวิธี ทั้งการทดสอบ การสังเกต และการประเมินตนเอง เพื่อให้ครูสามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการใช้นวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

๑. การทำแบบทดสอบก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม (Pre-test และ Post-test) โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มทั้งก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม เพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าในการจดจำและการใช้คำศัพท์

๒. การสังเกตพฤติกรรม (Observation) ครูสังเกตการตอบสนองของนักเรียนในระหว่างการเล่น เกม เช่น ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม การตอบคำถามอย่างรวดเร็ว และความถูกต้องของการใช้คำศัพท์ จากนั้นครูบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรม

๓. แบบประเมินตนเองของนักเรียน (Self-assessment) โดยให้นักเรียนทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความเข้าใจและความมั่นใจในการใช้คำศัพท์ก่อนและหลังการเล่น เกม

๔. แบบสอบถามความคิดเห็น (Questionnaire) โดยนักเรียนกรอกแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมนี้ โดยสอบถามถึงความสนุกสนาน ความเข้าใจ และความรู้สึกที่มีต่อนวัตกรรมครูใช้ข้อมูลนี้ในการประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการส่งเสริมการเรียนรู้

๕. การวัดผลคะแนนในเกม (Game-based Assessment) ครูใช้คะแนนจากการเล่นเกมใน Quizizz เพื่อวิเคราะห์ความสามารถของนักเรียนในการจดจำคำศัพท์และการใช้งานในเกม คะแนนที่ได้จะแสดงถึงความเข้าใจและความแม่นยำในการใช้คำศัพท์

### การวิเคราะห์ข้อมูล/สถิติที่ใช้ในการปฏิบัติ

นำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนมาสร้างตารางเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคลมาวิเคราะห์ เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียนและจุดบกพร่องในการเรียน ใช้สถิติบรรยายร้อยละเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างก่อนและหลังการเรียนโดย ยึดเกณฑ์การประเมินตามระเบียบการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

## ๔. ผลการดำเนินงาน/คะแนนทักษะ/ประโยชน์ที่ได้รับ

### ๔.๑ ผลการดำเนินงาน

จากการศึกษาการปฏิบัติพบว่าการสอนโดยวิธี Active Learning ด้วยนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ระหว่างเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้คะแนนทักษะทางการเรียนของผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญก็คือการที่ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ประสบการณ์ ความรู้รอบตัว ความชำนาญและความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนมาร่วมกันทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันมีโอกาสคิดพิจารณา แสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ เมื่อผู้เรียนมีความต้องการ ผู้สอนจะให้ความสำคัญต่อกระบวนการคิด กระบวนการทำงานของผู้เรียนมากกว่าที่ผู้เรียนคิดหรือสิ่งที่ผู้เรียนผลิตขึ้นมา ซึ่งนักการศึกษากลุ่มหนึ่งมีความเชื่อว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้น

ผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพและศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ให้ดีขึ้นและบรรลุเป้าหมายของการศึกษาแห่งชาติด้วย ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนจึงเข้ามามีบทบาทอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนการสอน

#### ๔.๒ คะแนนทักษะของงาน

ตารางที่ ๑ แสดงคะแนนสอบของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนหลังจากใช้วิธีการสอน Active Learning ด้วยนวัตกรรม Vocabulary Quest: Food and Drinks Adventure

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละความก้าวหน้า
ก่อนเรียน	๑๐	๔.๓๒	๗๘.๐๑
หลังเรียน	๑๐	๗.๖๙	

จากตารางที่ ๑ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของการทดสอบก่อนเรียนเท่ากับ ๔.๓๒ คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ ๗.๖๙ คะแนน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เท่ากับ ๓.๓๗ คะแนน และนักเรียนทุกคนมีคะแนนสูงขึ้นกว่าเดิมโดยมีคะแนนความก้าวหน้าเมื่อเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนกับคะแนนหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ ๗๘.๐๑ และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีขึ้นกับการเรียนสูงขึ้น

#### ๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑) นักเรียนสามารถจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ได้จริงในบริบทต่าง ๆ ไม่เพียงแต่การทบทวนและการตอบคำถามในชั้นเรียน แต่ยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) นวัตกรรมนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นักเรียนได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมที่เน้นการตอบสนองอย่างรวดเร็วและทันที ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการจดจำคำศัพท์ในแบบที่สนุกสนานและไม่กดดัน

๓) การเล่นเกมในชั้นเรียนช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่ออีกต่อไป นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ และรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้

๔) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนคุ้นเคยกับการเรียนรู้ผ่านเครื่องมือดิจิทัลซึ่งเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่าน Quizizz ยังช่วยให้ครูสามารถติดตามและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้แบบทันที ทำให้ครูสามารถปรับปรุงการสอนได้ตามความต้องการของนักเรียนในแต่ละคน

## ๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑) ความสำเร็จของนวัตกรรมนี้ขึ้นอยู่กับ การวางแผนการสอนที่มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายชัดเจน ครูต้องกำหนดคำศัพท์ที่เหมาะสมและสร้างกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและระดับของนักเรียน รวมถึงวางแผนการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้อย่างละเอียด

๒) การใช้แพลตฟอร์ม Quizizz ซึ่งเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น การเลือกใช้สื่อการสอนที่สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเกิดความสนุกสนาน

๓) การแข่งขันในเกม Quizizz ช่วยสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนและทำให้บรรยากาศการเรียนเป็นไปอย่างสนุกสนาน นักเรียนรู้สึกท้าทายและมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๔) นวัตกรรมนี้เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนตั้งแต่การทบทวนคำศัพท์ การตอบคำถามในเกม และการอภิปรายภายหลังการเล่น เกม การที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ช่วยให้นักเรียนเกิดการจดจำและสามารถใช้คำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

๕) ความสำเร็จของนวัตกรรมนี้ยังขึ้นอยู่กับ การตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง ครูสามารถวิเคราะห์ผลลัพธ์จากคะแนนใน Quizizz และพฤติกรรม การตอบคำถามของนักเรียน เพื่อปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนมากขึ้น

๖) การเตรียมอุปกรณ์ที่เหมาะสม เช่น คอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ตสำหรับการเล่น เกม Quizizz ทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่นและสะดวก การมีสื่อการสอนที่พร้อมใช้งานช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

## ๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

### ๖.๑ บทเรียนที่ได้รับ

๑) ความสำคัญของการวางแผนที่ดี การวางแผนที่ชัดเจนและเป็นระบบเป็นหัวใจสำคัญในการทำให้นวัตกรรมประสบความสำเร็จ การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและการจัดเตรียมสื่อการสอนที่เหมาะสมทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพ ครูควรจัดเตรียมทุกขั้นตอนให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดีที่สุด

๒) การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การนำแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น Quizizz เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและมีความท้าทาย เทคโนโลยีทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้นและช่วยส่งเสริมการจดจำและเข้าใจคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓) การสร้างแรงจูงใจผ่านการแข่งขันและความท้าทาย จากการทำให้นักเรียนได้แข่งขันกันตอบคำถามใน Quizizz พบว่าการแข่งขันสร้างแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ได้ดี นักเรียนมีความพยายามในการทำคะแนนให้สูงขึ้น ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความสนใจและแรงผลักดันในการเรียน

๔) การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมส่งผลต่อการจดจำที่ดีขึ้น การเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนตลอดกระบวนการ ทั้งการตอบคำถาม การแข่งขัน และการอภิปรายหลังจากการเล่น เกม ช่วยให้นักเรียนเกิดการจดจำและสามารถใช้คำศัพท์ที่เรียนไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕) ความยืดหยุ่นในการสอนตามความต้องการของนักเรียน ครูต้องมีความยืดหยุ่นและพร้อมที่จะปรับแผนการสอนตามความต้องการของนักเรียน หากพบว่านักเรียนมีปัญหาในการจดจำหรือเข้าใจคำศัพท์ ครูสามารถปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเพิ่มคำถามที่ท้าทายหรือการอธิบายคำศัพท์ให้ชัดเจนมากขึ้น

๖) ความสำคัญของการประเมินผลและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง การประเมินผลหลังการสอนและการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนช่วยให้ครูสามารถเห็นถึงความก้าวหน้าและปัญหาของนักเรียน ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไป ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

## ๖.๒ การปรับคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

กระบวนการสอนจาก การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ควบคุมโดยวงจรคุณภาพ PDCA ที่สร้างขึ้นเป็นกระบวนการสร้างแรงกระตุ้นการทำงานที่ดีให้กับนักเรียนโดยยึดนักเรียนสู่ศูนย์กลางทางความคิดที่มีความหลากหลาย เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนจากกระบวนการทำงานที่มีความเป็นรูปแบบมากขึ้น กระตุ้นความอยากรู้ของผู้เรียนผ่านสื่อจากครูผู้สอนที่สร้างสิ่งเร้าที่ดีในการสืบค้นเนื้อหาด้วยตนเองและสร้างผลงานที่มีคุณภาพ

## ๖.๓ ข้อควรพึงระวัง

การนำนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารและเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และแพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model ไปใช้ควรระมัดระวังหลายประการเพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดในการเรียนรู้ นักเรียนทุกคนควรมีอุปกรณ์ที่เข้าถึงเกมได้อย่างเท่าเทียมกัน หากขาดอุปกรณ์ควรมีวิธีการทดแทน และควรควบคุมเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสม ไม่ควรใช้เวลานานเกินไปและไม่ควรเน้นการแข่งขันจนทำให้นักเรียนรู้สึกกดดัน การปรับระดับความยากง่ายของเนื้อหาในเกมควรสอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน

อีกทั้งควรผสมผสานกับวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อไม่ให้เกิดการแทนที่การสอนแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ ครูควรติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้แน่ใจว่าคำศัพท์ที่เรียนรู้ผ่านเกมสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง ไม่ใช่เพียงเพื่อเล่นเกมหรือทำคะแนนเท่านั้น

#### ๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

##### ๗.๑ การเผยแพร่

- ๑) ความสำเร็จในการใช้นวัตกรรมได้เผยแพร่ลงในเว็บไซต์ของครูผู้สอน แผ่นประชาสัมพันธ์ของโรงเรียน

#### ๘. ข้อเสนอแนะ

- ๑) ควรใช้เกมเป็นเครื่องมือเสริมการเรียนรู้ ไม่ใช่ทดแทนการสอนแบบดั้งเดิมทั้งหมด
- ๒) ควรปรับเนื้อหาและระดับความยากของเกมให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
- ๓) ควรติดตามและประเมินผลการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนนำคำศัพท์ไปใช้ได้จริง



ตารางเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ที่	ชื่อ	สกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
๑	เด็กชายธนภฤติ	ปาตีคำ	๔	๘
๒	เด็กชายโชคพิพัฒน์	คงเจริญ	๕	๘
๓	เด็กขายนันทวัฒน์	จันทร์	๔	๕
๔	เด็กชายชฎานนท์	จันทร์ทิพย์	๓	๖
๕	เด็กขายนนทิวรรณ	ชั้นญานะ	๕	๘
๖	เด็กชายจิรายุ	จันมา	๔	๗
๗	เด็กชายจรรุวิทย์	สิทธิกัน	๖	๘
๘	เด็กชายอภิรักษ์	เขียวดี	๓	๖
๙	เด็กชายกษิตเดช	ตะตองใจ	๕	๑๐
๑๐	เด็กชายศักดิ์สิทธิ์	ทะสุใจ	๕	๗
๑๑	เด็กชายธนากร	สิทธิกัน	๔	๗
๑๒	เด็กชายใบข้าว	-	๔	๖
๑๓	เด็กหญิงลลิตา	ทาวี	๕	๘
๑๔	เด็กหญิงกานดาภา	ทิวสงษา	๔	๖
๑๕	เด็กหญิงอภัสรา	แก้วอ่ำ	๓	๗
๑๖	เด็กหญิงอารยา	เป็งปิง	๕	๖
๑๗	เด็กหญิงปณิติตา	มังคะละ	๕	๗
ค่าเฉลี่ยคะแนน			๔.๔๒	๗.๑๕
ผลต่างคะแนนที่เพิ่มขึ้น			+๒.๗๓	
ร้อยละที่เพิ่มขึ้น			+๗๒.๘๔%	

## แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ  
 หน่วยการเรียนรู้ Foods and drinks  
 ครูผู้สอน นางมลฤดี จิตหาญ

รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน  
 จำนวน ๓ ชั่วโมง

### ชั่วโมงที่ ๑

#### ๑. สาระสำคัญ:

นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์พื้นฐานในหมวดอาหารและเครื่องดื่ม พร้อมการออกเสียงและการเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพเพื่อให้จดจำได้ง่ายขึ้น

#### ๒. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด:

- มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- ตัวชี้วัด ต ๑.๑ ม.๑/๑ ระบุและบอกความหมายของคำศัพท์ง่าย ๆ ที่พบในหมวดอาหารและเครื่องดื่มได้ถูกต้อง

#### ๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์:

- ใฝ่เรียนรู้
- มีความมุ่งมั่นในการทำงาน
- มีวินัยและความรับผิดชอบ

#### ๔. สาระการเรียนรู้:

- คำศัพท์ในหมวดอาหารและเครื่องดื่ม เช่น apple, bread, milk, salad, orange juice

#### ๕. ขั้นตอนการสอน (ใช้รูปแบบ ๕ ขั้น)

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up ) ( เวลา ๑๐ นาที):
  - ครูเริ่มด้วยการเปิดภาพและวิดีโอเกี่ยวกับอาหารที่คุ้นเคย ให้นักเรียนเดาคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ผลไม้และเครื่องดื่มที่พวกเขาคุ้นเคย
๒. ขั้นนำเสนอ (Presentation) (๑๕ นาที):
  - ครูแนะนำคำศัพท์อาหารและเครื่องดื่ม พร้อมภาพประกอบ เช่น apple, rice, milk
  - ครูอธิบายความหมายและออกเสียงคำศัพท์ พร้อมให้นักเรียนออกเสียงตาม
๓. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) (๒๕ นาที):
  - นักเรียนจับคู่คำศัพท์กับภาพที่เกี่ยวข้อง โดยใช้บัตรคำ
  - ให้นักเรียนทำงานกลุ่มในการจับคู่คำศัพท์หมวดอาหารกับภาพอาหารและเครื่องดื่ม
๔. ขั้นสรุป (Summarization) (๕ นาที):

- ครูสรุปคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้ พร้อมเน้นการฝึกออกเสียงและการสะกดคำที่ถูกต้อง

#### ๕. ขั้นประเมินผล (Evaluation) (๕ นาที):

- นักเรียนทำแบบทดสอบจับคู่คำศัพท์กับภาพ พร้อมการออกเสียงคำศัพท์แต่ละคำ

#### ๖. สื่อการสอน:

- บัตรคำและภาพประกอบคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม
- วิดีโอคำศัพท์อาหาร

#### ๗. การวัดและประเมินผล:

- การสังเกตการออกเสียงและการระบุคำศัพท์จากนักเรียน
- แบบทดสอบการจับคู่คำศัพท์กับภาพอาหาร

### ชั่วโมงที่ ๒

#### ๑. สาระสำคัญ:

นักเรียนพัฒนาทักษะการสะกดคำและการสร้างประโยคง่าย ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์อาหารและเครื่องดื่ม

#### ๒. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด:

- มาตรฐาน ต ๒.๑ ใช้ภาษาในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ
- ตัวชี้วัด ต ๒.๑ ม.๑/๒ เขียนคำศัพท์ที่สะกดถูกต้องและสร้างประโยคสั้น ๆ ด้วยคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม

#### ๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์:

- ขยันหมั่นเพียร
- กล้าแสดงออก
- รักการอ่านและการเรียนรู้

#### ๔. สาระการเรียนรู้:

- การสะกดคำศัพท์อาหารและเครื่องดื่ม เช่น apple, bread, milk, rice, salad

#### ๕. ขั้นตอนการสอน (ใช้รูปแบบ ๕ ขั้น)

##### ๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Motivation) (๑๐ นาที):

- ครูทบทวนคำศัพท์จากชั่วโมงที่แล้ว และถามนักเรียนว่า "นักเรียนเคยกินอาหารชนิดใดบ้าง?"

##### ๒. ขั้นนำเสนอ (Presentation) (๑๕ นาที):

- ครูสอนการสะกดคำศัพท์ เช่น apple, bread, rice โดยใช้ตัวอย่างคำจากชั่วโมงที่แล้ว
- ครูเขียนตัวอย่างประโยคสั้น ๆ บนกระดาน เช่น I eat rice for lunch. และให้นักเรียนฝึกเขียนประโยคตาม

##### ๓. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) (๒๕ นาที):

- นักเรียนทำแบบฝึกหัดสะกดคำศัพท์ และเขียนประโยคง่าย ๆ โดยใช้คำศัพท์ที่เรียน

๔. **ขั้นสรุป (Summarization) (๕ นาที):**

- ครูสรุปการสะกดคำและการสร้างประโยค พร้อมให้นักเรียนออกเสียงและฝึกการเขียนเพิ่มเติม

๕. **ขั้นประเมินผล (Evaluation) (๕ นาที):**

- ครูตรวจสอบการสะกดคำและการเขียนประโยคจากแบบฝึกหัดของนักเรียน

๖. **สื่อการสอน:**

- บัตรคำศัพท์
- กระดานไวท์บอร์ด
- แบบฝึกหัดการสะกดคำและการเขียนประโยค

๗. **การวัดและประเมินผล:**

- การตรวจสอบการสะกดคำและการสร้างประโยคของนักเรียน
- แบบฝึกหัดการเขียนประโยค

**ชั่วโมงที่ ๓**

๑. **สาระสำคัญ:**

นักเรียนฝึกการใช้คำศัพท์ในบทสนทนาเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม

๒. **มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด:**

- มาตรฐาน ต ๔.๑ เขียนสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว
- ตัวชี้วัด ต ๔.๑ ม.๑/๑ เขียนและพูดประโยคและบทสนทนาสั้น ๆ เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม

๓. **คุณลักษณะอันพึงประสงค์:**

- ใฝ่เรียนรู้
- มีความมั่นใจในการสื่อสาร
- มีความรับผิดชอบ

๔. **สาระการเรียนรู้:**

- การเขียนประโยคและบทสนทนาสั้น ๆ เกี่ยวกับอาหาร เช่น What do you like to eat? I like to eat rice and drink milk.

๕. **ขั้นการสอน (ใช้รูปแบบ ๕ ขั้น)**

๑. **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Motivation) (๑๐ นาที):**

- ครูทบทวนคำศัพท์อาหารและเครื่องดื่มที่เรารู้มา โดยให้นักเรียนพูดออกเสียงคำศัพท์พร้อมกัน

๒. **ขั้นนำเสนอ (Presentation) (๑๕ นาที):**

- ครูแนะนำการเขียนบทสนทนาสั้น ๆ เช่น What do you like to eat? I like to eat bread and drink juice.
- นักเรียนฝึกพูดบทสนทนาและเขียนตามครู

๓. **ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) (๒๕ นาที):**

- นักเรียนจับคู่กับเพื่อนเพื่อฝึกพูดบทสนทนาสั้น ๆ ที่ใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่ม
- ครูให้นักเรียนเขียนบทสนทนาสั้น ๆ เกี่ยวกับการกินอาหารในแต่ละวัน

๔. **ขั้นสรุป (Summarization) (๕ นาที):**

- ครูทบทวนการเขียนประโยคและบทสนทนาสั้น ๆ พร้อมสรุปคำศัพท์หมวดอาหารที่เรียนในวันนี้

๕. **ขั้นประเมินผล (Evaluation) (๕ นาที):**

- ครูตรวจบทสนทนาที่นักเรียนเขียน และให้นักเรียนแสดงบทสนทนากับเพื่อนหน้าชั้นเรียน

๖. **สื่อการสอน:**

- บัตรคำ
- แบบฝึกหัดการเขียนบทสนทนา

๗. **การวัดและประเมินผล:**

- การสังเกตการพูดและการเขียนบทสนทนาของนักเรียน
- การตรวจสอบบทสนทนาที่นักเรียนเขียน

**แบบทดสอบ****Choose the best answer**

๑. Which of the following is a healthy drink?

- a) Milk
- b) Candy
- c) Soda
- d) Coffee

๒. What fruit is red and often eaten raw?

- a) Banana
- b) Pineapple
- c) Orange
- d) Apple

๓. Which food is made from flour and baked?

- a) Bread
- b) Salad
- c) Rice
- d) Chicken

๔. Which of these is commonly eaten for breakfast?

- a) Steak
- b) Cereal
- c) Salad
- d) Soup

๕. Which drink is made from oranges?

- a) Milk
- b) Orange juice
- c) Apple juice
- d) Coffee

๖. Which of these is a vegetable?

- a) Carrot
- b) Cake
- c) Chocolate
- d) Ice cream

๗. What food is usually served at fast food restaurants?

- a) Salad
- b) Sushi
- c) Pizza
- d) Steak

๘. Which of these is a fruit?

- a) Potato
- b) Tomato
- c) Bread
- d) Rice

98. Which of the following is usually eaten as dessert?

- a) Fish
- b) Ice cream
- c) Bread
- d) Salad

99. What drink is often served with breakfast?

- a) Water
- b) Coffee
- c) Soup
- d) Soda

100. Which food is usually eaten with chopsticks?

- a) Soup
- b) Salad
- c) Burger
- d) Sushi

101. Which of the following is a dairy product?

- a) Apple
- b) Cheese
- c) Bread
- d) Rice

102. Which of these drinks is carbonated?

- a) Coffee
- b) Water
- c) Tea
- d) Soda

103. Which of the following is a source of protein?

- a) Juice
- b) Candy
- c) Cake
- d) Fish

104. Which of these is commonly eaten at lunch?

- a) Pancakes
- b) Salad
- c) Cereal
- d) Steak

105. Which of these is a hot drink?

- a) Juice
- b) Coffee
- c) Soda
- d) Milkshake

106. Which food is made from rice?

- a) Sandwich
- b) Spaghetti
- c) Pizza
- d) Sushi

୧୯. Which fruit is yellow and curved?

- a) Orange
- b) Strawberry
- c) Grape
- d) Banana

୨୦. Which of these is often eaten with soup?

- a) Bread
- b) Ice cream
- c) Cereal
- d) Cake

୨୧. Which food is popular for a picnic?

- a) Sandwich
- b) Pancakes
- c) Steak
- d) Sushi

## แบบประเมินตนเองของนักเรียน (Self-assessment)

หัวข้อ: การใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอาหารและเครื่องดื่ม

ชื่อ-นามสกุล: \_\_\_\_\_ ชั้น \_\_\_\_\_ เลขที่ \_\_\_\_\_

วันที่: \_\_\_\_\_

คำชี้แจง: โปรดทำเครื่องหมาย  ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกและความมั่นใจของคุณเกี่ยวกับการใช้คำศัพท์ ก่อนและหลังการเล่นเกม "Vocabulary Quest: Food and Drinks Adventure"

### ตอนที่ ๑: ประเมินก่อนการเล่นเกม

#### ๑. ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม

นักเรียนสามารถเข้าใจและใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอาหารและเครื่องดื่มได้มากน้อยเพียงใด?

ระดับ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด

#### ๒. ความมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม

นักเรียนรู้สึกมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์เหล่านี้ได้อย่างถูกต้องเพียงใด?

ระดับ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด

#### ๓. ความสามารถในการสะกดคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม

นักเรียนสามารถสะกดคำศัพท์เหล่านี้ได้ถูกต้องหรือไม่?

ระดับ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด

### ตอนที่ ๒: ประเมินหลังการเล่นเกม

#### ๑. ความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่ม

หลังจากเล่นเกม นักเรียนรู้สึกว่าความเข้าใจในการใช้คำศัพท์หมวดอาหารและเครื่องดื่มเป็นอย่างไร?

ระดับ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด

### กิจกรรม PLC คณะครู และผู้บริหาร



### กิจกรรม PLC คณะครู และผู้บริหาร



### กิจกรรมนิเทศชั้นเรียน โดยคณะครู และผู้บริหาร



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แพลตฟอร์มดิจิทัล Quizizz



### กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แพลตฟอร์มดิจิทัล Quizizz



### การเผยแพร่ผลงานต่อคณะครูต่างโรงเรียน



### การเผยแพร่ผลงานต่อคณะครูต่างโรงเรียน



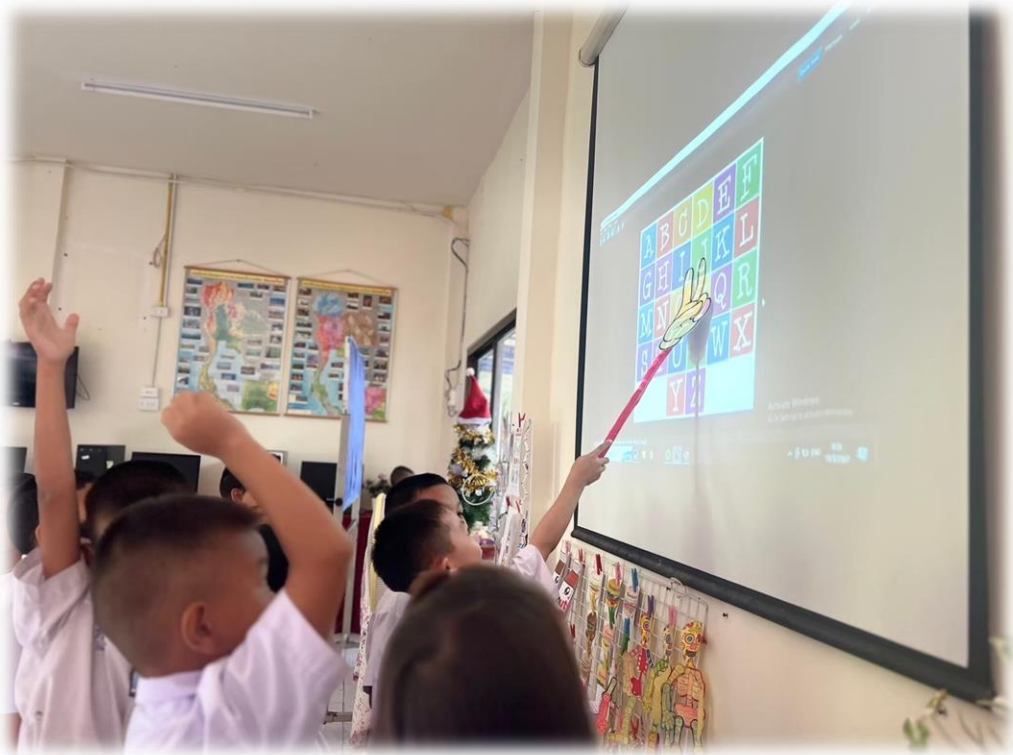
การกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ในห้องเรียน



การกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ในห้องเรียน



### การกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ในห้องเรียน



## การกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ในห้องเรียน



### การกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ในห้องเรียน



การเผยแพร่ผลงานบนแผนประชาสัมพันธ์โรงเรียน



**โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง**  
อำเภอ บ้านโฮ่ง  
จังหวัด ลำพูน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

เมื่อวันพฤหัสบดี ที่ 21 มกราคม 2568 นายพิเชษฐ บุญสุ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง  
ได้นิเทศการสอน คุณครูมลฤดี จิตหาย ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โดยใช้วัตกรรมการ  
ศึกษา เรื่อง การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์และการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหาร  
และเครื่องดื่ม Food and Drinks Adventure ผ่านกิจกรรม Active Learning และ  
แพลตฟอร์ม Quizizz โดยใช้รูปแบบ Kids Dee Model  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567





QR Code Facebook page

โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง 138 หมู่ 12 ตำบลบ้านโฮ่ง  
อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน 51130  
โทร 053-980-425



## การอบรมเพื่อพัฒนาตัวเองด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI





# รายงานการอบรม

เรื่อง

“การอบรมเชิงปฏิบัติการ “การบูรณาการปัญญาประดิษฐ์ในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาการศึกษาขั้นพื้นฐาน” และการอบรมเชิงปฏิบัติการ นักออกแบบการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING DESIGNER) และการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้สู่การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ตามโครงการ INNOVATION FOR THAI EDUCATION (IFTE) นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

### นางมลฤดี จิตหาญ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง

---

**เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา  
โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง**

ข้าพเจ้า ได้รับมอบหมายให้ไป  
ปฏิบัติราชการนอกสถานที่ คือ

อบรม

Onsite

ประชุม

Online

สัมมนา

### วัตถุประสงค์

- ๑) ออกแบบระบบคลังนวัตกรรมทางการศึกษาในพื้นที่จังหวัดลำพูน
- ๒) เพื่อบูรณาการการทำงานร่วมกันในพื้นที่เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินโครงการ
- ๓) เพื่อรวบรวมฐานข้อมูลและคลังนวัตกรรม Online และ Application ในพื้นที่จังหวัดลำพูน
- ๔) เพื่อส่งเสริมความรู้แก่ครูในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning

### เนื้อหาสาระโดยสรุป

การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence - AI) เพื่อช่วยทำงานวิจัย เป็นหนึ่งในการปรับใช้เทคโนโลยีที่มีความสำคัญที่สุดในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในสาขาต่าง ๆ อาทิ การแพทย์, วิทยาศาสตร์, วิศวกรรม, การวิจัยด้านสังคม และหลายสาขาอื่น ๆ ที่ต้องการการสร้างความเข้าใจลึกซึ้งและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อน วันนี้นำแนะนำ 4 Ai ที่จะช่วยให้การทำวิจัยรวดเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น ประกอบด้วย ChatGPT/SciSpace/QuillBot/Grammarly

### ผลที่ได้รับ

- มีความเข้าใจในการใช้เครื่องมือออกแบบออนไลน์เพื่อการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน
- สามารถประยุกต์ใช้ได้ในงานวิชาการและการเรียนการสอน
- สามารถออกแบบสื่อการสอนที่สวยงามและน่าสนใจได้เอง
- เกิดความตื่นตัวในการใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอน


### ข้อเสนอแนะ

- ควรอบรมแบบออนไลน์เพิ่มเติม
- ควรจัดอบรมการออกแบบที่สูงขึ้น

### สรุปผล


การอบรมครั้งนี้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ด้าน AI เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากทำให้มีความเข้าใจในการใช้เครื่องมือออกแบบออนไลน์เพื่อการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน


เมื่อวันที่ **30** เดือน **พฤษภาคม** พ.ศ.2568  
เวลา **08.30 - 16.30** น.


 ณ โรงแรม เดอะแกรนด์ จามจู้รี  
ริสอร์ท ลำพูน

**จัดโดย สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน**

ขอรายงานการอบรม  
ตามประเด็นดังต่อไปนี้







การอบรมเพื่อพัฒนาตัวเองด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ AI



## รายงานการอบรม

เรื่อง

การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาสมรรถนะการใช้ปัญญาประดิษฐ์เพื่อ  
พัฒนาการจัดการเรียนรู้  
"SMART TEACHING WITH AI  
ปฏิบัติการยกระดับห้องเรียนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์"  
ประจำปีการศึกษา 2568



### นางมลฤดี จิตหาญ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ  
โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา  
โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง

ข้าพเจ้า ได้รับมอบหมายให้ไป  
ปฏิบัติราชการนอกสถานที่ คือ

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> อบรม | <input checked="" type="checkbox"/> Onsite |
| <input type="checkbox"/> ประชุม          | <input type="checkbox"/> Online            |
| <input type="checkbox"/> สัมมนา          |  |

เมื่อวันที่ 8 เดือน พฤษภาคม พ.ศ.2568  
เวลา 08.30 - 16.30 น.

ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา  
ประถมศึกษาลำพูนเขต 2  
จัดโดย สพป.ลำพูน เขต 2

ขอรายงานการอบรม  
ตามประเด็นดังต่อไปนี้



### วัตถุประสงค์

การอบรมครั้งนี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาครู บุคลากรทางการศึกษา  
ในสังกัดให้มีทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อการเรียนรู้ สร้างสื่อ  
นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน สำหรับ  
พัฒนาการเรียนรู้อของผู้เรียน

### เนื้อหาสาระโดยสรุป

- การทำความเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ Canva และ
- การจด โดเมนเนมเพื่อสร้างเว็บไซต์
- เทคนิคการออกแบบสื่อการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่ม  
ประสิทธิภาพ โดยใช้ ChatGPT/Gemini/Claude
- การสร้างเสียงเสมือนจริงด้วย AI กับ BotNoi Voice
- การสร้างเกมเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย ZEB QUIZ

### ผลที่ได้รับ

- มีความเข้าใจในการใช้เครื่องมือออกแบบออนไลน์
- สามารถประยุกต์ใช้ได้ในงานวิชาการและการเรียนการสอน
- สามารถออกแบบสื่อการสอนที่สวยงามและน่าสนใจได้เอง
- เกิดความตื่นตัวในการใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอน

### ข้อเสนอแนะ

- ควรอบรมแบบออนไลน์เพิ่มเติม
- ควรจัดอบรมการออกแบบที่สูงขึ้น

### สรุปผล

การอบรมครั้งนี้ข้าพเจ้าได้รับความรู้ด้าน AI เพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก  
ทำให้มีความพร้อมที่จะนำทักษะที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในงานด้านการจัด  
เรียนการสอนต่อไป ทั้งนี้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน



## การอบรมเพื่อพัฒนาตัวเองด้านการจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning



# รายงานการอบรม

## เรื่อง

การอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) เพื่อสร้างสรรคณวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)  
ประจำปีการศึกษา 2568

### นางมลฤดี จิตหาญ

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ)

### โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง

### เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง

ข้าพเจ้า ได้รับมอบหมายให้ไป  
ปฏิบัติราชการนอกสถานที่ คือ

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> อบรม | <input checked="" type="checkbox"/> Onsite |
| <input type="checkbox"/> ประชุม          | <input type="checkbox"/> Online            |
| <input type="checkbox"/> สัมมนา          |  |

เมื่อวันที่ **24 เดือน เมษายน พ.ศ.2568**  
เวลา **08.30 - 16.30 น.**



ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2  
จัดโดย สพป.ลำพูน เขต 2

ขอรายงานการอบรม  
ตามประเด็นดังต่อไปนี้



### วัตถุประสงค์

การอบรมครั้งนี้จัดขึ้นในรูปแบบการอบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างสรรคณวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อสร้างสรรคณวัตกรรมการเรียนรู้สู่สมรรถนะและทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ ตามหลักสูตร และมีความพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สามารถนำแนวทางที่ได้ไปสู่การปฏิบัติในสถานศึกษาและในระดับชั้นเรียนต่อไป โดยมีครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เข้าร่วมการพัฒนา จำนวน 64 คน  
ณ ห้องประชุม 1 สพป.ลำพูน เขต 2

### เนื้อหาสาระโดยสรุป

- การสอบ CEFR
- การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน CLT (เน้นทักษะทั้งการฟังและการพูด)
- การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน Phonics
- เทคนิคการออกแบบการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน

### ผลที่ได้รับ

- มีความเข้าใจในการ การสอบ CEFR มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เพื่อเตรียมนักเรียนเข้าสอบในครั้งต่อไป
- สามารถออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน CLT และ Phonics ได้
- สามารถออกแบบสื่อการสอนที่สวยงามและน่าสนใจได้เอง
- เกิดความตื่นตัวในการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน

### ปัญหา/อุปสรรค

สถานที่ในการจัดประชุมค่อนข้างแคบ เนื่องจากวิทยากรมีการบริหารจัดการกิจกรรมในการเรียนการสอน มีการเคลื่อนไหว จึงทำให้ไม่ค่อยสะดวกในการจัดกิจกรรม

### ข้อเสนอแนะและความต้องการในการดำเนินงาน

- ควรอบรมแบบออนไลน์เพิ่มเติม
- ควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการในด้านการจัดการเรียนการสอนสอนโดยใช้ AI ให้หลากหลายมากขึ้น

### รูปภาพกิจกรรมการอบรม



เอกสารเพิ่มเติม

คลิปการสอน



คู่มือการอบรมพัฒนาตนเองด้าน **AI**



## บรรณานุกรม

พระราชดำรัส พระบรมราโชวาทเกี่ยวกับครู “เรียนดีมีความสุข” จากพระบรมราโชวาทรัชกาลที่ ๙ สู่การวางรากฐานศึกษาแห่งอนาคต (ออนไลน์), แหล่งที่มา : <https://moem3o.blog/๒๐๒๔/๑๐/๑๓/moe-nawamindra-maharaj-๒๕๖๗/วันที่ ๒๗ กรกฎาคม ๒๕๖๔>

กษมา วรวรรณ ณ อยุธยา. ออกแบบการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจ สรุปลงความจากหนังสือ Understanding by Design โดย Grant Wiggins and Jay McTighe. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด ,๒๕๕๒. หน้า ๕๙-๖๑

All for Education ‘ให้การศึกษาคือกิจของทุกคน’ สะท้อนคิด: แนวทางขับเคลื่อนการศึกษาไทยในอนาคต (ออนไลน์), แหล่งที่มา: <https://www.eef.or.th/article-all-for-education-๒๕๐๘๒๒/> วันที่ ๒๘ สิงหาคม ๒๕๖๕



# โรงเรียนบ้านห้วยแพ่ง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๒  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

