



รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเห็นภาระงาน
Task-Based Learning (TBL)

เรื่อง

Comparative and Superlative
ร่วมกับใช้ Monster Model

ผ่านกิจกรรม

***The Ultimate
Monster Creators***

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

Task
Plan
Create
Present

Task-Based Learning

Monster Model

Active Learning



นางสาววันทิพย์ ทิพยมณฑล
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ:ชำนาญการ



โรงเรียนบ้านศรีเตี้ย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



ชื่อเรื่อง: การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน Task-Based Learning (TBL) เรื่อง Comparative and Superlative ร่วมกับใช้ Monster Model ผ่านกิจกรรม The Ultimate Monster Creators ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้เสนอผลงาน: นางสาววันทิพย์ ทิพยมณฑล

หน่วยงาน: โรงเรียนบ้านศรีเตี้ย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน Task-Based Learning (TBL) เรื่อง Comparative and Superlative ร่วมกับใช้ Monster Model ผ่านกิจกรรม The Ultimate Monster Creators ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Monster Model ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา แผนการจัดการเรียนรู้รูปแบบการเรียนการสอน Monster Model แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนในการเขียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparative and Superlative ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Monster Model

ผลการใช้วัตรกรรมพบว่า

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน Task-Based Learning (TBL) เรื่อง Comparative and Superlative ร่วมกับใช้ Monster Model ผ่านกิจกรรม The Ultimate Monster Creators ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีองค์ประกอบหลัก คือ

- 1) หลักการของรูปแบบการเรียนการสอน
- 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการเรียนการสอน
- 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนได้แก่

การออกแบบวัตรกรรม (Monster Model Design Strategy)

นวัตกรรม Monster Model ถูกออกแบบภายใต้หลักการ "Cognitive Scaffolding" (การเสริมแรงทางปัญญา) โดยเน้นองค์ประกอบดังนี้:

M - Motivate (กระตุ้นผู้เรียน): นำเข้าสู่บทเรียนด้วยสื่อที่น่าสนใจ สื่อประกอบด้วยภาพสัตว์ประหลาดที่มีความแตกต่างชัดเจน (เช่น Short-Tall-Taller-Tallest, Thin-Fat, Scary-Scarier)

O - Organize (จัดกลุ่มการทำงาน): แบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน

N - Navigate (ชี้แนะการทำภารกิจ): นักเรียนลงมือทำชิ้นงาน นักเรียนสามารถหยิบจับ ปรับเปลี่ยนอวัยวะของ Monster ได้ เพื่อให้เห็นภาพการ "เพิ่มขึ้น" (Superlative) อย่างเป็นรูปธรรมโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)

S - Share (นำเสนอผลงาน): นำเสนอสัตว์ประหลาดของกลุ่มตนเอง

T - Teach & Think (สอนและวิเคราะห์): ดึงประโยคจากผลงานมาวิเคราะห์โครงสร้างไวยากรณ์ บนสื่อจะมีการเน้นย้ำตัวอักษรที่เปลี่ยนแปลง (เช่น การเน้นสีที่คำว่า -er และ -est) เพื่อช่วยในการจดจำกฎทางสัทศาสตร์

E - Evaluate (ประเมินผล): ประเมินความรู้ผ่านใบงานเดียว

R - Reflect (สะท้อนผล): สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปบทเรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ: จากการเปรียบเทียบผลทดสอบ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน

($\bar{X} = 17$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 81.5$) อย่างมีนัยสำคัญ โดยคิดเป็นร้อยละการพัฒนาเพิ่มขึ้น ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ผลตามจุดประสงค์เชิงคุณภาพ: นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลจริงได้อย่างเป็นธรรมชาติ และผลการประเมินเจตคติ ซึ่งอยู่ในระดับ "ดีมาก"

ประโยชน์ที่ได้รับ: ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) และทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ผ่านการทำภารกิจ อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างบทเรียนกับสังคมรอบตัว ทำให้ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องใกล้ตัวและจับต้องได้

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอแนวทางและผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางภาษาควบคู่ไปกับความคิดสร้างสรรค์ ในปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในส่วนของไวยากรณ์ (Grammar) มักเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับทั้งครูผู้สอนและนักเรียน การเรียนรู้เรื่องการเปรียบเทียบคำคุณศัพท์ (Comparative and Superlative Adjectives) หากใช้เพียงการท่องจำกฎเกณฑ์ อาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดทำจึงได้นำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning: TBL) ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและใช้ภาษาเพื่อบรรลุเป้าหมาย มาประยุกต์ใช้ร่วมกับสื่อทำมือและสื่อเชิงประจักษ์อย่าง "Monster Model" ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชื่อว่า "The Ultimate Monster Creators" สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านศรีเตี้ย

กิจกรรมนี้ถูกออกแบบมาเพื่อพลิกโฉมการเรียนรู้ไวยากรณ์ให้มีความสนุกสนานและเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์สัตว์ประหลาด (Monster) ของตนเอง และนำมาบรรยายลักษณะเพื่อเปรียบเทียบขั้นกว่าและขั้นสูงสุดกับผลงานของเพื่อนๆ กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างทางภาษาได้อย่างลึกซึ้งและเกิดความคงทนในการเรียนรู้ แต่ยังช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความกล้าแสดงออก ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านศรีเตี้ย ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและมีส่วนสำคัญที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสาร Best Practice ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ เป็นแนวทาง และเป็นแรงบันดาลใจให้แก่เพื่อนครู ตลอดจนผู้ที่สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

นางสาววันทิพย์ ทิพยมณฑล

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ..... ก

คำนำ ค

สารบัญ ง

องค์ประกอบที่ 1: ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา..... ๑

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา ๑
2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา..... ๑
3. กรอบแนวคิดในการพัฒนา..... ๒
4. ประโยชน์ความสำคัญ..... ๒

องค์ประกอบที่ 2: ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ๓

1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา..... ๓
2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา ๔
3. การออกแบบแนวทางการพัฒนา..... ๖
4. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา ๑๓
5. การนำไปใช้..... ๑๔
6. การประเมินและการปรับปรุง..... ๑๕

องค์ประกอบที่ 3: ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

..... ๑๕

- 3.1 ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา..... ๑๕
- 3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน..... ๑๖
 - 3.2.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้..... ๑๖
 - 3.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้..... ๑๗
 - 3.2.3 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้..... ๑๗
 - 3.2.4 การวัดและประเมินผล..... ๑๗

3.3 ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน	๑๗
3.3.1 ผู้เรียนมีผลการพัฒนาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม.....	๑๗
3.4 การขยายผล / การใช้นวัตกรรม	๑๙
ภาคผนวก	๒๑

องค์ประกอบที่ 1: ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มักเผชิญกับความท้าทายในการทำ ความเข้าใจโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อนและเป็นนามธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหัวข้อเรื่อง การเปรียบเทียบคำคุณศัพท์ (Comparative and Superlative Adjectives) จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน ทั้งในภาพรวมและรายบุคคลของนักเรียนโรงเรียนบ้านม่วงสามปี พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาใน การจดจำกฎเกณฑ์การเติมปัจจัย (Suffixes) เช่น -er และ -est รวมถึงโครงสร้างประโยคที่ไม่สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์จริงได้

สภาพปัญหาดังกล่าวนำไปสู่การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนในการพัฒนารูปแบบการสอนที่สามารถเปลี่ยน นามธรรมให้เป็นรูปธรรม การนำเสนอความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่จะแก้ไขนี้ มุ่งเน้นไปที่การลดความ เปื่อหนายในการเรียนไวยากรณ์แบบท่องจำ โดยมีการวิเคราะห์ปัญหาและจัดลำดับความสำคัญของปัญหา ซึ่งพบว่า การขาดบริบทที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้เป็นปัญหาหลักที่ต้องได้รับการแก้ไข อย่างเร่งด่วนนอกจากนี้

จากการศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาคุณภาพตามบทบาทข องสถานศึกษา พบว่ากระแสการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการบูรณาการวิทยาการคำนวณและวิทยาศาสตร์ (STEM Education) เป็นปัจจัยภายนอกที่สำคัญ ขณะที่ความพร้อมทางด้านทัศนคติของผู้เรียนเป็นปัจจัย ภายในที่สามารถส่งเสริมได้จึงนำมาสู่การเลือกปัญหาที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ไขและพัฒนาผ่านรูปแบบกิจ กรรมเชิงปฏิบัติการ

เพื่อวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้น ป.6 จำนวน 10 คน คือการขาดความ เข้าใจเชิงโครงสร้างในเรื่อง Comparative และ Superlative Degree โดยนักเรียนมีความสับสนในการใช้รูปคำ (-er/-est) และการใช้คำขยาย (more/most)

2. แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

ในการกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญห บุคลากรและผู้เกี่ยวข้อง ทั้งคณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศและผู้บริหารสถานศึกษาได้มีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางการแก้ไขและการพัฒนานวัตกรรม

ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) โดยมีการกำหนดเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพที่ชัดเจนและเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่วิเคราะห์ไว้ในเบื้องต้น นั่นคือการยกระดับความสามารถในการใช้ประโยคเปรียบเทียบของนักเรียน แนวทางการพัฒนานี้มี การเสนอแนวคิด ทฤษฎี ที่จะนำมาใช้ในการแก้ไขหรือพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยบูรณาการแนวคิด STEM Education เข้ากับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning: TBL) แนวคิดดังกล่าว มีความเชื่อมโยงและความถูกต้องของแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติอย่างชัดเจน กล่าวคือ การใช้ TBL เป็นแกนกลาง ในการดำเนินกิจกรรมผ่านภาระงานที่ท้าทาย และใช้ STEM เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Monster Model) เพื่อเป็นวัตถุในการเปรียบเทียบ การกำหนดรูปแบบในการแก้ไขหรือพัฒนานี้ ถูกตั้งชื่อว่า "The Ultimate Monster Creators" ซึ่งเป็นรูปแบบนวัตกรรมเชิงปฏิบัติการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

3. กรอบแนวคิดในการพัฒนา

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมชิ้นนี้เริ่มต้นจากการที่บุคลากรและผู้เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการกำหนดแนวทางการแก้ไขและร่วมกันออกแบบกรอบแนวคิดซึ่งกรอบแนวคิดนี้มีความสอดคล้องกับสภาพปัญหาอย่างยิ่ง เนื่องจากมุ่งเน้นการแก้ปัญหาความไม่เข้าใจไวยากรณ์ผ่านการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) กรอบแนวคิดนี้ มีความเชื่อมโยงกระบวนการดำเนินงาน และผลที่คาดว่าจะได้รับอย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยการทำงานกลุ่มเพื่อสร้างแบบจำลองจะส่งเสริมทักษะ ทางวิศวกรรมและคณิตศาสตร์ และการนำเสนอเปรียบเทียบสัตว์ประหลาด จะส่งเสริมทักษะทางภาษาทำให้กรอบแนวคิดมีความเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมอย่างสมบูรณ์แบบ

4. ประโยชน์ความสำคัญ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ "The Ultimate Monster Creators" นี้มีความชัดเจนสำหรับสถานศึกษา ในการดำเนินงานด้านข้อมูลสารสนเทศและงานวิชาการโดยสามารถใช้เป็นต้นแบบในการบูรณาการวิชาแกนหลัก เข้ากับวิชาภาษาอังกฤษนวัตกรรมนี้ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยน และพัฒนาแนวทางการบริหารจัดการบุคลากรเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่เปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ถ่ายทอดความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก สอดส่องผลให้บุคลากรสามารถนำรูปแบบไปพัฒนาด้านการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในบริบทของรายวิชาอื่น ๆ กระบวนการในการบริหารจัดการตามรูปแบบมีความสอดคล้องกับเป้าหมายและแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาที่มุ่งเน้นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และแสดงให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ออกแบบได้ตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการยกระดับความสามารถทางภาษาศาสตร์ของผู้เรียนอย่างแท้จริง

องค์ประกอบที่ 2: ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้

1. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมการสอนนี้มีวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาอย่างยิ่งโดยมุ่งแก้ปัญหาข้อบกพร่องด้านไวยากรณ์ผ่านการปฏิบัติวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานมีความชัดเจนเป็นรูปธรรมทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยในเชิงปริมาณมุ่งเน้นให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ครบทุกกลุ่ม และในเชิงคุณภาพมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้ประโยค Comparative และ Superlative ได้อย่างถูกต้องการกำหนดวัตถุประสงค์มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริงภายใต้ระยะเวลาและทรัพยากรที่มีในห้องเรียน มีการระบุเป้าหมายเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพอย่างชัดเจนที่สามารถวัดและประเมินผลได้ ผ่านเครื่องมือประเมินผลแบบรูบริก (Rubrics) ประเมินชิ้นงานและการพูดนำเสนอ ซึ่งวัตถุประสงค์และเป้าหมายทั้งหมดนี้แสดงถึงการเพิ่มประสิทธิภาพของการปฏิบัติงานสอนของครูและยกระดับการเรียนรู้ของผู้เรียน การสร้างสรรค์นวัตกรรม "The Ultimate Monster Creators" มิได้ดำเนินไปด้วยความบังเอิญ แต่ผ่านการออกแบบอย่างประณีตตามหลักวิศวกรรมการศึกษา เพื่อให้เกิดความแม่นยำและสามารถตรวจสอบย้อนกลับได้ในทุกขั้นตอน

วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

- **เชิงปริมาณ:** นักเรียนกลุ่มเป้าหมายร้อยละ 100 มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 และคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม
- **เชิงคุณภาพ:** นักเรียนแสดงออกถึงความมั่นใจในการสื่อสารและมีทักษะการทำงานเป็นทีมผ่านการปฏิบัติภารกิจ ซึ่งสะท้อนคุณภาพผู้เรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้ระดับสถานศึกษา

2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมเริ่มต้นจากการศึกษาเอกสารหลักการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งครอบคลุมทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และทฤษฎี TBL ของ Jane Willis การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning: TBL) ตามแนวคิดของ Jane Willis (2012) เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาเพื่อ “ทำภาระงาน (Task)” ที่มีความหมายและใกล้เคียงกับการใช้ภาษาในชีวิตจริง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกมากกว่าการบอกความรู้โดยตรง ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ Task-Based Learning ของ Willis (2012)

1. ขั้นก่อนทำภาระงาน (Pre-task) วัตถุประสงค์ กระตุ้นความสนใจ สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับหัวข้อ และเตรียมความพร้อมด้านภาษาบทบาทครู

- แนะนำหัวข้อหรือสถานการณ์
- ทบทวนคำศัพท์หรือโครงสร้างภาษาที่จำเป็น
- อธิบายลักษณะของภาระงาน อาจสาธิตตัวอย่างการทำงานบทบาทผู้เรียน
- รับฟังและซักถาม
- ระดมความคิดเกี่ยวกับหัวข้อ
- ฝึกใช้คำศัพท์หรือรูปแบบภาษาที่เกี่ยวข้อง

2. ขั้นวงจรภาระงาน (Task Cycle) เป็นหัวใจสำคัญของ TBL ประกอบด้วย 3 ขั้นย่อย

2.1 ขั้นทำภาระงาน (Task)

บทบาทครู

- กำหนดเวลา
- สังเกตและให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น
- ไม่เน้นแก้ไขไวยากรณ์ทันที

บทบาทผู้เรียน

- ทำงานเป็นคู่หรือกลุ่ม
- ใช้ภาษาเพื่อแก้ปัญหา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือสร้างผลงาน
- มุ่งสื่อสารให้สำเร็จมากกว่าความถูกต้องทางภาษา

2.2 ขั้นวางแผน (Planning)

บทบาทครู

- ให้คำแนะนำด้านภาษา
- ช่วยผู้เรียนเตรียมการนำเสนอ

บทบาทผู้เรียน

- สรุปผลการทำงาน
- เตรียมรายงานหรือการนำเสนอ
- ตรวจสอบความถูกต้องของภาษา

2.3 ชิ้นรายงาน (Report)

บทบาทครู

- จัดโอกาสให้แต่ละกลุ่มนำเสนอ
- เป็นผู้ฟังและให้ข้อเสนอแนะหรือให้feedback

บทบาทผู้เรียน

- นำเสนอผลงานต่อชั้นเรียน
- ตอบคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. ขั้นมุ่งเน้นภาษา (Language Focus) หลังจากผู้เรียนใช้ภาษาในการทำงานแล้ว จึงย้อนกลับมาศึกษาภาษาอย่างเป็นระบบ ประกอบขึ้นย่อยดังนี้

3.1 การวิเคราะห์ภาษา (Analysis)

บทบาทครู

- ชี้ให้เห็นรูปแบบภาษา คำศัพท์ หรือไวยากรณ์ที่พบในการทำงาน
- ใช้ตัวอย่างจากภาษาของผู้เรียนหรือบทอ่าน/บทฟัง

บทบาทผู้เรียน

- สังเกต วิเคราะห์ และค้นพบกฎทางภาษา
- เปรียบเทียบการใช้ภาษาของตนกับตัวอย่างที่ถูกต้อง

3.2 การฝึกภาษา (Practice)

บทบาทครู

- จัดกิจกรรมฝึกใช้ภาษา
- ให้ข้อเสนอแนะและแก้ไขข้อผิดพลาด

บทบาทผู้เรียน

- ฝึกใช้รูปแบบภาษาใหม่
- นำภาษาไปใช้ในบริบทอื่น

จุดเด่นของแนวคิด Willis เริ่มจาก “การใช้ภาษา” ก่อน “การเรียนรู้กฎภาษา” ส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน พัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีมเหมาะสมอย่างยิ่ง

กับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หรือกลุ่มวิชาภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น ภาษาไทย

จากนั้นจึงมีการสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่จะนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาโดยเชื่อมโยงองค์ประกอบของ STEM ได้แก่ วิทยาศาสตร์ (คิดวิเคราะห์ตัวสัตว์ประหลาดแต่ละตัวที่มีลักษณะแตกต่างกัน) เทคโนโลยี (การใช้สื่อดิจิทัลในการนำเสนอ) วิศวกรรมศาสตร์ (ร่างออกแบบโครงสร้าง Monster) และคณิตศาสตร์ (การวัดขนาด ชั่งน้ำหนัก เพื่อหาค่าเปรียบเทียบ) เข้ากับ TBL รายงานนี้ได้นำเสนอ และระบุหลักการ ทฤษฎี แนวคิดที่สอดคล้องกับรูปแบบในการพัฒนาอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เห็นภาพ การบูรณาการที่ชัดเจน สามารถอธิบายเนื้อหาและแนวทางในการพัฒนาได้ชัดเจนครบถ้วน สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ มีการระบุหลักการแนวคิดทฤษฎีที่มีความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบและแนวทางให้สัมฤทธิ์ผลอย่างเป็นรูปธรรมในชั้นเรียนประถมศึกษา

3. การออกแบบแนวทางการพัฒนา

ครูผู้สอนมีการนำผลการสังเคราะห์หลักการแนวคิด และทฤษฎีมาใช้ในการออกแบบแนวทางการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอนผ่านแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการออกแบบนวัตกรรมกิจกรรม "The Ultimate Monster Creators" ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ บุคลากรและผู้เกี่ยวข้อง ทั้งเพื่อนครูและผู้เรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบนวัตกรรมการพัฒนาที่ชัดเจน เช่น การร่วมกำหนดในการออกแบบ Monster การสร้างนวัตกรรมพัฒนา มีการกำหนดขั้นตอนและกิจกรรมที่ชัดเจน เริ่มตั้งแต่ขั้นที่เตรียมความรู้ด้านคำคุณศัพท์ขั้นที่เปิดโอกาสให้นักเรียนวางแผนสร้างสรรค์ (STEM) วัดขนาดและเตรียมประโยคเปรียบเทียบและขั้น Language Focus ที่ตั้งโครงสร้างประโยคจากผลงานมาวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังมีการตรวจสอบความเป็นไปได้ของนวัตกรรมพัฒนามาก่อนนำไปใช้จริง โดยผ่านการตรวจประเมินแผนการสอนจากหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้

การออกแบบนวัตกรรม (Monster Model Design Strategy)

นวัตกรรม Monster Model ถูกออกแบบภายใต้หลักการ "Cognitive Scaffolding" (การเสริมแรงทางปัญญา) โดยเน้นองค์ประกอบดังนี้:

- **M - Motivate (กระตุ้นผู้เรียน):** นำเข้าสู่บทเรียนด้วยสื่อที่น่าสนใจ สื่อประกอบด้วยภาพสัตว์ประหลาดที่มีความแตกต่างชัดเจน (เช่น Short-Tall-Taller-Tallest, Thin-Fat, Scary-Scarier)

- **O - Organize (จัดกลุ่มการทำงาน):** แบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อให้เกิดการทำงานร่วมกัน
- **N - Navigate (ชี้แนะการทำภารกิจ):** นักเรียนลงมือทำชิ้นงาน นักเรียนสามารถหยิบจับ ปรับเปลี่ยน อวัยวะของ Monster ได้ เพื่อให้เห็นภาพการ "เพิ่มขึ้น" (Superlative) อย่างเป็นรูปธรรมโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)
- **S - Share (นำเสนอผลงาน):** นำเสนอสัตว์ประหลาดของกลุ่มตนเอง
- **T - Teach & Think (สอนและวิเคราะห์):** ดึงประโยชน์จากผลงานมาวิเคราะห์โครงสร้างไวยากรณ์ บน สื่อจะมีการเน้นย้ำตัวอักษรที่เปลี่ยนแปลง (เช่น การเน้นสีที่คำว่า -er และ -est) เพื่อช่วยในการจดจำกฎทางสัทศาสตร์
- **E - Evaluate (ประเมินผล):** ประเมินความรู้ผ่านใบงานเดียว
- **R - Reflect (สะท้อนผล):** สะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้และสรุปบทเรียน



ชั่วโมงที่ 1: เรียนรู้กฎและการใช้ (50 นาที)

- Warm-up (10 นาที):** ครูนำสิ่งของ 3 ชิ้นที่มีขนาดต่างกัน (เช่น ยางลบ กล้องดินสอ กระเป๋) มาให้นักเรียนดู และสอนคำศัพท์พื้นฐาน (big, bigger, the biggest)
- Presentation (20 นาที):**
 - อธิบายกฎการทำ Adjective ให้เป็น Comparative (เติม -er / more) และ Superlative (เติม -est / the most)
 - อธิบายข้อยกเว้นที่พบบ่อย เช่น good → better → the best, bad → worse → the worst

Superlative

คำคุณศัพท์ขั้นสูงสุด

ใช้เปรียบเทียบตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป ว่าอะไร มากที่สุด น้อยที่สุด สูงที่สุด ฯลฯ

1 Superlative คืออะไร?

- ใช้เปรียบเทียบคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ ตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป
- มักมีคำว่า "the" นำหน้า
- ตอบคำถามว่า "อะไร...ที่สุด?"



2 กฎการเปลี่ยนเป็น Superlative

- ★ short + est → tall → tallest
small → smallest
- ★ คำลงท้าย e เติม st → nice → nicest
large → largest
- ★ สระสั้น + พยัญชนะท้าย 1 ตัว → big → biggest
hot → hottest
- ★ คำลงท้าย y เปลี่ยน y เป็น i แล้วเติม est → happy → happiest
easy → easiest
- ★ คำยาว ใช้ most + adjective → beautiful → most beautiful
expensive → most expensive

3 ตัวอย่างคำ Superlative



4 ตัวอย่างประโยค

- 1 A giraffe is **the tallest** animal here.
= ยีราฟสูงที่สุดที่นี่
- 2 This ball is **the biggest**.
= ลูกบอลลูกนี้ใหญ่ที่สุด
- 3 My bag is **the heaviest**.
= กระเป๋าของฉันหนักที่สุด
- 4 A rabbit is **the fastest**.
= กระต่ายเร็วที่สุด
- 5 Jane is **the most beautiful**.
= เจนสวยที่สุด

จำง่าย! Superlative =
คำที่ใช้เปรียบเทียบตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป

สังเกตคำว่า **the**
และ **-est** หรือ **most**
ถ้าเจอ อาจเป็น
superlative!

Kru.TaStory

Comparative

คำคุณศัพท์ขั้นกว่า

ใช้เปรียบเทียบสิ่ง 2 สิ่ง ว่าอะไร มากกว่า น้อยกว่า สูงกว่า ฯลฯ

1 Comparative คืออะไร?

- ใช้เปรียบเทียบคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ 2 สิ่ง
- มักมีคำว่า "than" ตามหลัง
- ตอบคำถามว่า "อะไร...กว่า?"



2 กฎการเปลี่ยนเป็น Comparative

- short + er → tall → taller
small → smaller
- คำลงท้าย e เติม r → nice → nicer
- สระสั้น + พยัญชนะท้าย 1 ตัว → big → bigger
hot → hotter
- คำลงท้าย y เปลี่ยน y เป็น i แล้วเติม er → happy → happier
easy → easier
- คำยาว ใช้ more + adjective → beautiful → more beautiful
expensive → more expensive

3 ตัวอย่างคำ Comparative

- tall → taller สูงกว่า
- short → shorter เล็กกว่า
- big → bigger ใหญ่กว่า
- small → smaller เล็กกว่า
- fast → faster เร็วกว่า
- slow → slower ช้ากว่า
- happy → happier มีความสุขมากกว่า
- beautiful → more beautiful สวยกว่า

4 ตัวอย่างประโยค

- 1 A giraffe is **taller** than a goat.
= ยีราฟสูงกว่าแกะ
- 2 This ball is **bigger** than that ball.
= ลูกบอลนี้ใหญ่กว่าลูกบอลนั้น
- 3 My bag is **heavier** than yours.
= กระเป๋าของฉันหนักกว่าของคุณ
- 4 A rabbit is **faster** than a turtle.
= กระต่ายเร็วกว่าเต่า
- 5 Jane is **more beautiful** than Ann.
= เจนสวยกว่าแอน

จำง่าย! Comparative =
คำที่ใช้เปรียบเทียบ 2 สิ่ง

สังเกตคำว่า **than**
ถ้าเจอ อาจเป็น comparative!

Kru.TaStory



ชั่วโมงที่ 2: กิจกรรม Monster Showdown (50 นาที)

1. **Preparation (5 นาที):** ทบทวนโครงสร้างประโยค A is [adjective-er] than B. และ C is the [adjective-est].
2. **Production (25 นาที):**
 - แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 4-5 คน แจก ใบงานกลุ่ม (Group Worksheet) และการ์ดรูปสัตว์ประหลาด 3 ตัว
 - ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อสัตว์ประหลาด กำหนดค่าพลัง (ส่วนสูง น้ำหนัก ความน่ากลัว) และเขียนประโยคเปรียบเทียบ



3. **Presentation (15 นาที):** แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาพูดนำเสนอสัตว์ประหลาดของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน



4. **Assessment (5 นาที):** ครูประเมินการพูดและให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow	slower	slowest	ช้า
3.	long	longer	longest	ยาว
4.	tall	taller	tallest	สูง
5.	short	shorter	shortest	เตี้ย, ต่ำ
6.	fat	fatter	fattest	อ้วน
7.	thin	thinner	thinnest	ผอม
8.	big	bigger	biggest	ใหญ่
9.	small	smaller	smallest	เล็ก
10.	cold	colder	coldest	หนาว
11.	hot	hotter	hottest	ร้อน
12.	old	older	oldest	แก่, เฒ่า
13.	young	younger	youngest	อ่อน, เด็ก
14.	clever	cleverer	cleverest	ฉลาด
15.	loud	louder	loudest	เสียงดัง
16.	strong	stronger	strongest	แข็งแรง
17.	cheap	cheaper	cheapest	ถูก
18.	large	larger	largest	ใหญ่
19.	weak	weaker	weakest	อ่อนแอ
20.	hard	harder	hardest	หนัก

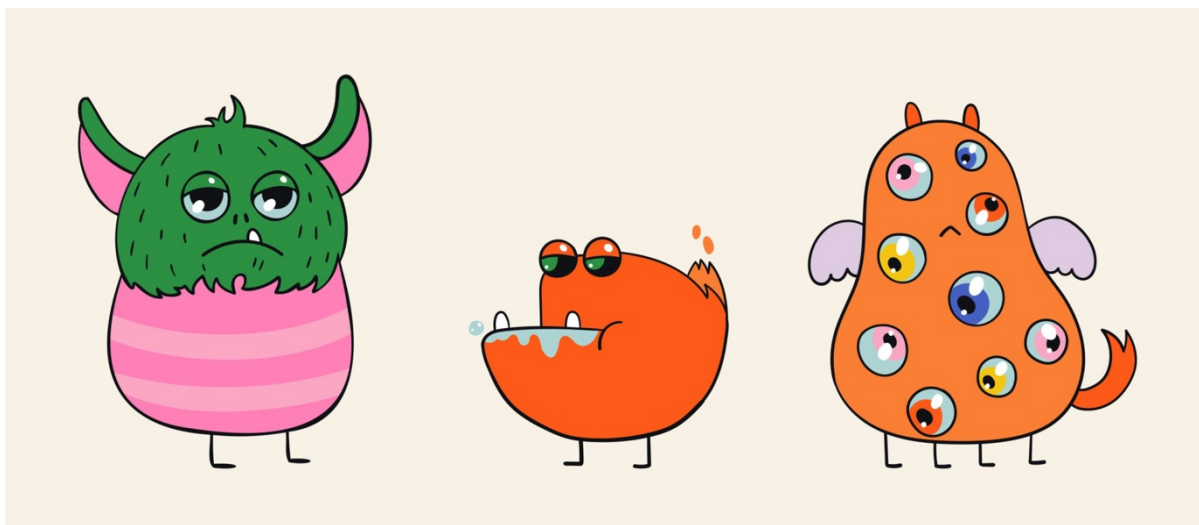
นางสาวจันทนา และน้องนักเรียนจัดทำ By T. Polly

No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow	slower	slowest	ช้า
3.	long	longer	longest	ยาว
4.	tall	taller	tallest	สูง
5.	short	shorter	shortest	เตี้ย, ต่ำ
6.	fat	fatter	fattest	อ้วน
7.	thin	thinner	thinnest	ผอม
8.	big	bigger	biggest	ใหญ่
9.	small	smaller	smallest	เล็ก
10.	cold	colder	coldest	หนาว
11.	hot	hotter	hottest	ร้อน
12.	old	older	oldest	แก่, เฒ่า
13.	young	younger	youngest	อ่อน, เด็ก
14.	clever	cleverer	cleverest	ฉลาด
15.	loud	louder	loudest	เสียงดัง
16.	strong	stronger	strongest	แข็งแรง
17.	cheap	cheaper	cheapest	ถูก
18.	large	larger	largest	ใหญ่
19.	weak	weaker	weakest	อ่อนแอ
20.	hard	harder	hardest	หนัก

นางสาวจันทนา และน้องนักเรียนจัดทำ By T. Polly

กิจกรรมการสอน: Monster Showdown (ศึกประชันสัตว์ประหลาด)

ครูสามารถใช้ภาพสัตว์ประหลาดเหล่านี้เป็นสื่อในการทำกิจกรรมกลุ่ม หรือให้นักเรียนวาดขึ้นมาเองพร้อมกำหนดค่าสถานะ (Stats) เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับกัน



ตัวอย่างสัตว์ประหลาดสำหรับกิจกรรม. แหล่งที่มา: Natalia Vetrova / Getty Images

วิธีการเล่น:

1. ให้นักเรียนสมมติว่าสัตว์ประหลาด 3 ตัวในภาพชื่อ Zog (สีชมพู), Blip (สีส้ม), และ Gloop (สีส้มมีปีก)
2. นักเรียนต้องสร้าง "การ์ดพลัง" โดยกำหนดตัวเลขให้แก่แต่ละตัว เช่น:
 - **Height (ความสูง):** Zog (150 cm), Blip (90 cm), Gloop (120 cm)
 - **Weight (น้ำหนัก):** Zog (50 kg), Blip (20 kg), Gloop (80 kg)
 - **Scary (ความน่ากลัว):** ให้คะแนน 1-10
3. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคเปรียบเทียบจากข้อมูลที่สร้างขึ้น

4. เครื่องมือการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ (Assessment Tools and Criteria)

เพื่อให้การวัดผลสะท้อนความสามารถเชิงสมรรถนะ (Competency) จึงกำหนดเครื่องมือและเกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ที่มีความเฉพาะเจาะจง ดังนี้:

4.1 ข้อสอบ Pre-test & Post-test

ออกแบบเป็น "Situational Test" จำนวน 20 ข้อ ที่เน้นการเลือกใช้ Comparative/Superlative ในสถานการณ์จำลองที่ต้องอาศัยการคิดวิเคราะห์มากกว่าการจำโครงสร้างเพียงอย่างเดียว



4. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาได้มีการขับเคลื่อนกลไกแนวทางการจัดการศึกษาสู่เป้าหมายความสำเร็จ ด้วยกระบวนการเชิงระบบและแนวปฏิบัติที่จะบริหารจัดการสถานศึกษาให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ตามวิสัยทัศน์ คือ “มุ่งจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ เพื่อให้ผู้เรียนระดับปฐมวัย และประถมศึกษา เป็นคนดีมีความรู้คู่คุณธรรม คิดอย่างสร้างสรรค์ รู้ทันเทคโนโลยี บนวิถีความเป็นไทย ภายใต้อิทธิพลของสังคมที่ดี ครูมีมาตรฐาน บริหารแบบมีส่วนร่วม ทุกภาคส่วนพึงพอใจ” ได้กำหนดพันธกิจ (Mission) กลยุทธ์ (Strategy) นโยบาย (Policy) การบริหารงานให้สอดคล้องกับแนวทางพัฒนาโดยยึดหลักการการบริหารแบบมีส่วนร่วม (Participations) ภายใต้อารมณ์แบบนวัตกรรม BANMUANGSAMPEE 3P Model มีโครงสร้างการบริหารงานที่ชัดเจน เปิดโอกาสการมีส่วนร่วม ได้แก่ 5 ร่วม ดังนี้

- 1) ร่วมคิด: ศึกษาบริบทรับรู้สภาพปัญหาของโรงเรียนสร้างข้อตกลงในการทำงานร่วมกัน
- 2) ร่วมวางแผน: วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนา
- 3) ร่วมทำ ร่วมปฏิบัติ: พิจารณาทางเลือกในการแก้ปัญหาที่เหมาะสม สมไปสู่การปฏิบัติ
- 4) ร่วมประเมินผล : ประเมินผล โดยใช้กระบวนการตรวจสอบ ทบทวน แก้ไข

5) ร่วมชื่นชม : ขยายผลและเผยแพร่ผลงานสร้างเครือข่ายความร่วมมืออย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง โดยผ่านการบริหารงาน 4 ฝ่ายโดยใช้กระบวนการ PDCA อย่างเป็นระบบนำไปสู่ การสร้าง คุณภาพผู้เรียน คุณภาพครูคุณภาพผู้บริหารสู่โรงเรียนคุณภาพของชุมชนและขับเคลื่อนการพัฒนาประกอบด้วย กระบวนการ (PROCESSES) ดังนี้

การมีส่วนร่วม (P1 : Participation) ได้ดำเนินการในรูปแบบคณะกรรมการซึ่งประกอบด้วย

คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะกรรมการที่ปรึกษา ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง คณะครูนักเรียนโรงเรียนบ้านม่วงสามปี และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสียในการจัดการศึกษาร่วมกับโรงเรียนเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนการดำเนินการและการแก้ไขปัญหา ตลอดจนการควบคุมกำกับติดตามและประเมินผลเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

การจัดการกระบวนการ (P2 : Process management) การบริหารจัดการในสถานศึกษาทั้ง 4 ด้าน ใช้กรอบการบริหารของสถานศึกษาที่เป็นนิติบุคคลโดยนำหลักธรรมาภิบาล ได้แก่ หลักนิติธรรม หลักคุณธรรม หลักความโปร่งใส หลักการมีส่วนร่วม หลักความรับผิดชอบ และหลักความคุ้มค่า มาบูรณาการในการบริหารและจัดการศึกษา เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งให้กับโรงเรียน ได้แก่ การดำเนินการบริหารงานวิชาการ บริหารงานงบประมาณ บริหารงานบุคคล และบริหารงานทั่วไป โดยมีเป้าหมายในการจัดการศึกษาทำให้ผู้เรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข การประเมินจากชุมชน (P3 : Public Assessment) การควบคุมกำกับและประเมิน ผลแบบมีส่วนร่วม จำเป็นต้องมีการวัดความก้าวหน้าและผลที่เกิดขึ้นจากการร่วมกันวางแผนพัฒนาโรงเรียนเพื่อสร้างโอกาสและพัฒนาคุณภาพการศึกษาสร้างความเชื่อมั่นให้กับชุมชนสามารถตรวจสอบได้เป็นการเปิดโอกาสให้ชุมชนได้ชื่นชมกับผลสำเร็จ จากการเข้ามาเกี่ยวข้องในการมีส่วนร่วมช่วยเหลือพัฒนาและเห็นภาพการเปลี่ยนแปลงต่างๆ

นวัตกรรมนี้เกิดจากการทำงานร่วมกัน โดยผู้บริหารมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมผ่านการสนับสนุนนโยบายและพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ครูมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการนักเรียน มีส่วนร่วมในการเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานหลักคณะกรรมการสถานศึกษามีส่วนร่วมในการรับทราบและสนับสนุนแนวทางและชุมชนรวมถึงหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรมในด้านการนำไปใช้มีการจัดทำเอกสารคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแนวทางการดำเนินงานตามนวัตกรรมอย่างชัดเจนมีการชี้แจงทำความเข้าใจกับนักเรียนผู้เกี่ยวข้องถึงกระบวนการประเมินผลก่อนนำนวัตกรรมไปใช้ได้รับการสนับสนุนทรัพยากรและการร่างออกแบบตัวสัตว์ประหลาด (Monster Model) ในการนำนวัตกรรมไปใช้ในห้องเรียนมีการนิเทศติดตาม ให้ความช่วยเหลือจากทีมวิชาการระหว่างการนำนวัตกรรมไปใช้และมีการจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในโรงเรียนเพื่อปรับปรุงการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

5. การนำไปใช้

การนำนวัตกรรมไปใช้เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคณะครูบุคลากรในโรงเรียน โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้นำรูปแบบการเรียนการสอน Monster Model ไปใช้กับหน่วยการเรียนรู้และจัดกิจกรรมตามขั้นตอน นอกจากนี้ยังมี คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ภาควิชาครูผู้ปกครอง ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันเพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยจัดกิจกรรม PLC เพื่อร่วมกันพัฒนานวัตกรรมที่เป็น

ประโยชน์กับผู้เรียนจากสภาพปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาคิดเห็น วิพากษ์ร่วมกัน ก่อให้เกิดประโยชน์หลายด้าน ได้แก่

1) ด้านผู้บริหาร มีอาชีพ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือสร้างเครือข่ายและนิเทศภายในอย่างเป็นระบบ

2) ด้านครู มีอาชีพ ส่งเสริมสนับสนุนการใช้หลักสูตรสถานศึกษาที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชน สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและผู้ปกครอง ครูมีการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางการศึกษา มีการใช้เทคโนโลยีและจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้

3) ด้านนักเรียน มีพัฒนาการ ด้านการอ่านออกเขียนได้ คิดเป็น มีสมรรถนะตามวัย มีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ ทักษะชีวิต ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

6. การประเมินและการปรับปรุง

เพื่อให้กระบวนการพัฒนามีความสมบูรณ์มีการประเมินคุณภาพของนวัตกรรม ผ่านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการประเมินชิ้นงานเป็นการประเมินที่มีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งการประเมินจากครูการประเมินตนเองของผู้เรียนและการประเมินโดยเพื่อนร่วมชั้น (Peer Assessment) มีการประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการพัฒนาการศึกษาจากกลุ่มเป้าหมายหลังจากนั้นมีการสรุปและรายงานผลการประเมินนวัตกรรม การพัฒนาการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรมและนำผลการประเมินที่ได้ไปปรับปรุงพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในวงรอบต่อไปให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

องค์ประกอบที่ 3: ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1 ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

สถานศึกษามีสารสนเทศและผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษาในระดับสถานศึกษาและระดับห้องเรียนที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านทักษะภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนมีการจัดระบบข้อมูลและสารสนเทศพื้นฐานได้ครบถ้วนครอบคลุมการใช้งาน และสารสนเทศที่จัดเก็บไว้มีความถูกต้องสมบูรณ์ และเป็นปัจจุบัน นอกจากนี้สถานศึกษายังจัดเก็บข้อมูลและสารสนเทศอย่างเป็นระบบทันสมัยทันต่อการใช้งาน มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีการปรับปรุงอยู่เสมอข้อมูลและสารสนเทศเหล่านี้นำไปใช้ในการบริหารและจัดการงานของ

สถานศึกษาและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้เกิดประโยชน์คุ้มค่าพร้อมทั้งมีการเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศและ กิจกรรมนิทรรศการ ในสถานศึกษาโดยใช้วิธีการ ที่หลากหลาย และน่าสนใจจนมีผลงานปรากฏชัด ในด้านการพัฒนาการบริหารจัดการ โรงเรียนมีแผนงาน โครงการ หรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับนวัตกรรม มีการกำหนดผู้รับผิดชอบการดำเนินงาน การออกแบบและจัดการเรียนรู้ ครอบคลุมรายวิชาที่ต้องการปรับปรุง แก้ไขและพัฒนาอย่างชัดเจน มีการกำหนดช่วงเวลาการดำเนินงาน การจัดการเรียนรู้การนิเทศติดตามและ ประเมินผลตามปฏิทินการพัฒนานวัตกรรมสถานศึกษา มีการดำเนินการ ตามแผนงานและมีระบบการนิเทศ ติดตามอย่างต่อเนื่องและมีการประเมินและนำผลการดำเนินงาน ไปวางแผนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ด้านการมีเครือข่ายบุคลากรในสถานศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และมีส่วนร่วมในการวางแผน ดำเนินการ ตรวจสอบและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้ปกครอง ชุมชน และผู้เกี่ยวข้อง มีความรู้ ความเข้าใจ และมีส่วนร่วมใน กระบวนการเรียนรู้ของบุตรหลานผู้บริหารสถานศึกษาส่งเสริมสนับสนุนเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในการจัดการเรียนรู้ที่ หลากหลายให้มีความเข้มแข็งมีการขับเคลื่อนกิจกรรม วิชาการโดยมี ผู้เชี่ยวชาญให้ความรู้คำแนะนำอย่างสม่ำเสมอและผู้บริหาร/สถานศึกษามีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสะท้อนผล การพัฒนาโรงเรียนให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียได้รับทราบ นำไปสู่การยอมรับจากทุกภาคส่วนโดยผู้บริหารยอมรับและสนับสนุนนวัตกรรมครูยอมรับและให้ความร่วมมือนักเรียนมีส่วนร่วมต่อเนื่องและความพึงพอใจของ ผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้มีส่วนร่วมทุกภาคส่วนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

3.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

3.2.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ผลที่เกิดกับครูผู้สอนมีความก้าวหน้าเชิงวิชาชีพอย่างเห็นได้ชัด ครูมีการนำผลวิเคราะห์ ผลการทดสอบ หรือผลการประเมินคุณลักษณะของผู้เรียนเป็นรายบุคคลมาใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ มีการกำหนดเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้ด้านองค์ความรู้ ทักษะกระบวนการ ตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด หรือผลการเรียนรู้ มีการออกแบบ การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ต้องการพัฒนา ใช้หลักการเทคนิคการสอน แบบ STEM และ TBL ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์เป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรมและมีแผนการ จัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ ผ่านการตรวจสอบก่อนการนำไปใช้จริง

3.2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ในการปฏิบัติการสอน ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดกิจกรรมที่ได้วางไว้ โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเชิงรุก (Active Learning) มีการใช้สื่อการเรียนรู้ เทคโนโลยี และสารสนเทศ ประกอบการจัดกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพเปิดรับการนิเทศเพื่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ และนำผลการจัดการเรียนรู้ไปปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ด้านการพัฒนาสื่อ มีการออกแบบและพัฒนาสื่อการสอนที่สะดวกต่อการใช้งาน นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและผลิตผลงาน (Monster Model) สื่อสอดคล้องกับเป้าหมาย มีการประเมินสื่อโดยผู้เรียน และนำผลไปพัฒนาสื่อต่อไป นอกจากนี้ ครูมีความสามารถในการเลือก วางแผนสร้างและพัฒนาเครื่องมือ วัดและประเมินผล ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ นำไปใช้และวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศ นำเสนอต่อนักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อรับทราบพัฒนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.3 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

ครูผู้สอนมีความชำนาญในเรื่องของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของนักเรียนและผู้ปกครอง มีการผลิตสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีอย่างมีคุณภาพสอดคล้องกับเป้าหมาย และกิจกรรมการเรียนรู้ สะดวกทันสมัยเหมาะสมกับนักเรียน โดยทักษะกระบวนการทุกอย่างจะมีนักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบเลือกใช้ร่วมผลิตและพัฒนาคุณภาพสื่อนวัตกรรมเทคโนโลยีมีการประเมินผลการใช้สื่อและพัฒนาปรับปรุงอย่างมีคุณภาพ

3.2.4 การวัดและประเมินผล

ครูมีการวิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศที่ได้จากการวัดและประเมินผลนำเสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียน ผู้ปกครอง นักเรียน เพื่อให้ผู้ปกครองได้รับทราบถึงการพัฒนาจากการวัดและประเมินผลโดยเครื่องมือที่เหมาะสม และถูกต้องตามหลักวิชาการ เพื่อนำมาใช้พัฒนาด้านการบริหารและการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง ทุกปีการศึกษา

3.3 ผลที่เกิดกับผู้เรียน

3.3.1 ผู้เรียนมีผลการพัฒนาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม

ผลลัพธ์เชิงประจักษ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนคือ ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการใช้นวัตกรรม และการใช้ ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนา (Knowledge) ผู้เรียนมีทักษะ ความสามารถในการนำเสนอและปฏิบัติการสร้างสรรค์โมเดลตามแนวทาง STEM เป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนา (Process/Skills)

ผู้เรียนมีคุณลักษณะ สมรรถนะ เจตคติที่ดี และมีความพึงพอใจต่อการเรียนภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น (Attitude) ที่สำคัญที่สุด ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ สมรรถนะที่ได้จากการเปรียบเทียบสิ่งของรอบตัว ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และสามารถนำความรู้ทักษะเหล่านี้ไปเผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับบุคคลอื่น ๆ ได้

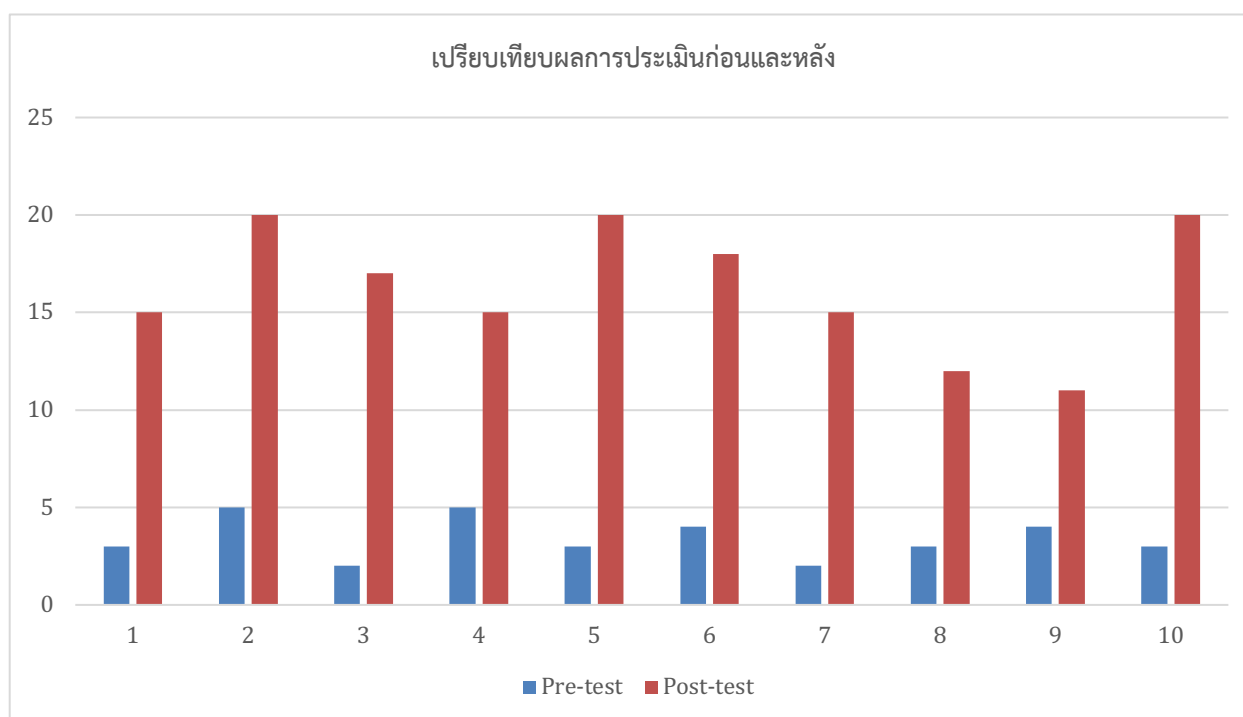
1) ผลสัมฤทธิ์จากการใช้นวัตกรรม

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน	ผลการประเมินก่อนใช้นวัตกรรม		ผลการประเมินหลังใช้นวัตกรรม	
	จำนวน	คิดเป็นร้อยละ	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
ผ่าน	6	60	10	100
ไม่ผ่าน	4	40	0	0

จากตารางผลสัมฤทธิ์จากการใช้นวัตกรรมผลการประเมินก่อนใช้นวัตกรรมพบว่า ผ่าน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ไม่ผ่านจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และผลการประเมินหลังใช้นวัตกรรมพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่าน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผลปรากฏว่าผลประเมินหลังเรียนสูงขึ้น

ตารางเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (คะแนนเต็ม 20) จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย 10 คน พบดังนี้

เลขที่	ชื่อ-สกุล	Pre-test	ร้อยละ (%)	Post-test	ร้อยละ (%)
1	เด็กชายศิริกร กันทะวงศ์	3	15	15	75
2	เด็กชายธนากร จินาเดช	5	25	20	100
3	เด็กชายสิทธิศักดิ์ เมฆโปธิ	2	10	17	85
4	เด็กชายอดิษฐ์ นาฤ	5	25	15	75
5	เด็กชายณัฐกรรณ์ ปาตีคำ	3	15	20	100
6	เด็กหญิงกัลยาภา มุลย่อง	4	20	18	90
7	เด็กหญิงชนันท์ นันธิสิงห์	2	10	15	75
8	เด็กหญิงปิยวดี แสนวัน	3	15	12	60
9	เด็กหญิงนารี	4	20	11	55
10	สามเณรจักรวาล สกุลเลิศชัยวัฒนา	3	15	20	100
รวม		34	170	163	815
เฉลี่ย			17		81.5



จากการดำเนินงานกับกลุ่มเป้าหมาย 10 คน ปรากฏผลสัมฤทธิ์ ดังนี้:

- **ผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ:** จากการเปรียบเทียบผลทดสอบ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน ($\bar{X}$ = 17) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 81.5) อย่างมีนัยสำคัญ โดยคิดเป็นร้อยละการพัฒนาเพิ่มขึ้น ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
- **ผลตามจุดประสงค์เชิงคุณภาพ:** นักเรียนสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลจริงได้อย่างเป็นธรรมชาติ และผลการประเมินเจตคติ ซึ่งอยู่ในระดับ "ดีมาก"
- **ประโยชน์ที่ได้รับ:** ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaboration) และทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ผ่านการทำภารกิจ อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างบทเรียนกับสังคมรอบตัว ทำให้ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องใกล้ตัวและจับต้องได้

3.4 การขยายผล / การใช้นวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "The Ultimate Monster Creators" ได้รับการต่อยอดผ่านกระบวนการขยายผลอย่างเป็นระบบ โดยมีการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับสถานศึกษาผ่านการจัดนิทรรศการผลงานนักเรียนในโรงเรียนบ้านศรีเตี้ย ต่อมาได้มีการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์และขยายผลนวัตกรรมในระดับกลุ่มสถานศึกษาและระหว่างหน่วยงาน นำไปสู่การวางแผนเพื่อเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และ

ขยายผลนวัตกรรมในระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2 ซึ่งเป็นฐานรากสำคัญในการส่งเสริมให้เกิดการขยายผลในระดับภูมิภาค และระดับประเทศต่อไปในอนาคตสะท้อนให้เห็นถึงความยั่งยืนของนวัตกรรมทางการศึกษาที่เริ่มต้นจากการวิเคราะห์ปัญหาในชั้นเรียนสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในวงกว้าง

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan)

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง English is easy

ชั้น: ประถมศึกษาปีที่ 6

เรื่อง: Comparative and Superlative Adjectives

เวลา: 2 ชั่วโมง

โรงเรียน: บ้านศรีเตี้ย (สพป.ลำพูน เขต 2)

ผู้สอน: คุณครูวันทิพย์ ทิพยมณฑล

กลุ่มสาระการเรียนรู้: ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.6/3: เลือก/ระบุประโยค หรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายที่อ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ต 1.2 ป.6/4: พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด ต 1.3 ป.6/1: พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objectives)

1. **ด้านความรู้ (K):** นักเรียนเข้าใจโครงสร้างและกฎการเติม -er, -est, more, the most ได้ถูกต้อง
2. **ด้านทักษะ (P):** นักเรียนสามารถเขียนและพูดเปรียบเทียบสัตว์ประเภทในชั้นกว่าและชั้นสูงสุดได้
3. **ด้านคุณลักษณะ (A):** นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม

สาระสำคัญ / ความคิดรวบยอด (Concept)

1. การเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับการเปรียบเทียบชั้นกว่า (Comparative Adjectives) ที่ใช้เปรียบเทียบของ 2 สิ่ง และการเปรียบเทียบชั้นสูงสุด (Superlative Adjectives) ที่ใช้เปรียบเทียบของตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป เป็นพื้นฐานสำคัญในการใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในชีวิตประจำวัน
2. การเข้าใจกฎการเติม -er, -est, การใช้ more, the most รวมถึงข้อยกเว้นของคำคุณศัพท์บางคำ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการพูดและเขียนเปรียบเทียบลักษณะเฉพาะ ขนาด หรือความโดดเด่นของบุคคล สัตว์ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่างถูกต้องและมีความหมาย ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ทักษะทางภาษา (Language Skills)

ทักษะการอ่าน (Reading Skill)

- Listen and repeat.

ทักษะการเขียน (Writing Skill)

- Listen and repeat.

สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

คุณลักษณะที่พึงประสงค์

1. มีวินัย
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ 1: เรียนรู้กฎและการใช้ (50 นาที)

Warm-up (10 นาที): ครูนำสิ่งของ 3 ชิ้นที่มีขนาดต่างกัน (เช่น ยางลบ กล่องดินสอ กระเป๋) มาให้นักเรียนดู และสอนคำศัพท์พื้นฐาน (big, bigger, the biggest)

Presentation (20 นาที):

- อธิบายกฎการทำ Adjective ให้เป็น Comparative (เติม -er / more) และ Superlative (เติม -est / the most)
- อธิบายข้อยกเว้นที่พบบ่อย เช่น good -> better -> the best, bad -> worse -> the worst

Superlative

คำคุณศัพท์ขั้นสูงสุด

ใช้เปรียบเทียบตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป ว่าอะไร มากที่สุด น้อยที่สุด สูงที่สุด ฯลฯ

1 Superlative คืออะไร?

- ใช้เปรียบเทียบคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ ตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป
- มักมีคำว่า "the" นำหน้า
- ตอบคำถามว่า "อะไร...ที่สุด?"

tall → tallest big → biggest

2 กฎการเปลี่ยนเป็น Superlative

- short + est → tall → tallest
small → smallest
- คำลงท้าย e เติม st → nice → nicest
large → largest
- สระสั้น + พยางค์ท้าย 1 ตัว → biggest
hot → hottest
- คำลงท้าย y เปลี่ยน y เป็น i แล้วเติม est → happy → happiest
easy → easiest
- คำยาว ใช้ most + adjective → beautiful → most beautiful
expensive → most expensive

3 ตัวอย่างคำ Superlative

tall → tallest สูงที่สุด	short → shortest เตี้ยที่สุด	big → biggest ใหญ่ที่สุด	small → smallest เล็กที่สุด
fast → fastest เร็วที่สุด	slow → slowest ช้าที่สุด	happy → happiest มีความสุขที่สุด	beautiful → most beautiful สวยที่สุด

4 ตัวอย่างประโยค

- A giraffe is the tallest animal here.
= ช้างสูงที่สุดที่นี่
- This ball is the biggest.
= ลูกบอลลูกนี้ใหญ่ที่สุด
- My bag is the heaviest.
= กระเป๋าของฉันหนักที่สุด
- A rabbit is the fastest.
= กระต่ายเร็วที่สุด
- Jane is the most beautiful.
= เจนสวยที่สุด

จำง่าย! Superlative =
คำที่ใช้เปรียบเทียบตั้งแต่ 3 สิ่งขึ้นไป

สังเกตคำว่า the และ -est หรือ most ถ้าเจอ อาจเป็น superlative!

Kru.TaStory

Comparative

คำคุณศัพท์ขั้นกว่า

ใช้เปรียบเทียบสิ่ง 2 สิ่ง ว่าอะไร มากกว่า น้อยกว่า สูงกว่า ฯลฯ

1 Comparative คืออะไร?

- ใช้เปรียบเทียบคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่ 2 สิ่ง
- มักมีคำว่า "than" ตามหลัง
- ตอบคำถามว่า "อะไร...กว่า?"

tall → taller big → bigger

2 กฎการเปลี่ยนเป็น Comparative

- short + er → tall → taller
small → smaller
- คำลงท้าย e เติม r → nice → nicer
- สระสั้น + พยางค์ท้าย 1 ตัว → bigger
hot → hotter
- คำลงท้าย y เปลี่ยน y เป็น i แล้วเติม er → happy → happier
easy → easier
- คำยาว ใช้ more + adjective → beautiful → more beautiful
expensive → more expensive

3 ตัวอย่างคำ Comparative

tall → taller สูงกว่า	short → shorter เตี้ยกว่า
big → bigger ใหญ่กว่า	small → smaller เล็กกว่า
fast → faster เร็วกว่า	slow → slower ช้ากว่า
happy → happier มีความสุขมากกว่า	beautiful → more beautiful สวยกว่า

4 ตัวอย่างประโยค

- A giraffe is taller than a goat.
= ช้างสูงกว่าแพะ
- This ball is bigger than that ball.
= ลูกบอลนี้ใหญ่กว่าลูกบอลนั้น
- My bag is heavier than yours.
= กระเป๋าของฉันหนักกว่าของคุณ
- A rabbit is faster than a turtle.
= กระต่ายเร็วกว่าเต่า
- Jane is more beautiful than Ann.
= เจนสวยกว่าแอน

จำง่าย! Comparative =
คำที่ใช้เปรียบเทียบ 2 สิ่ง

สังเกตคำว่า than ถ้าเจอ อาจเป็น comparative!

Kru.TaStory

Practice (15 นาที): นักเรียนทำ ใบงานเดี่ยว (Individual Worksheet) เพื่อทดสอบความเข้าใจในกฎการเปลี่ยนคำ

Wrap-up (5 นาที): สุ่มนักเรียนเฉลยคำตอบพร้อมกันบนกระดาน

ชั่วโมงนี้
Pre

Name _____ Class _____ No. _____

Exercise 16 Write the comparative adjective.

1. tall → taller	11. hot	_____
2. old	12. fat	_____
3. fast	13. big	_____
4. short	14. wide	_____
5. long	15. safe	_____
6. deep	16. easy	_____
7. young	17. heavy	_____
8. loud	18. expensive	_____
9. cheap	19. beautiful	_____
10. thin	20. dangerous	_____

Exercise 17 Write sentences by using the comparative adjective.

1. (tall) B is taller than A.

4. (old) _____

2. (fast) _____

5. (heavy) _____

3. (big) _____

6. (expensive) _____

นาที)
ยุค /

The Comparison of Adjective

No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow			
3.	long			
4.	tall			
5.	short			
6.	fat			
7.	thin			
8.	big			
9.	small			
10.	cold			
11.	hot			
12.	old			
13.	young			
14.	clever			
15.	loud			
16.	strong			
17.	cheap			
18.	large			
19.	weak			
20.	hard			

[adjective-est].

Production (25 นาที):

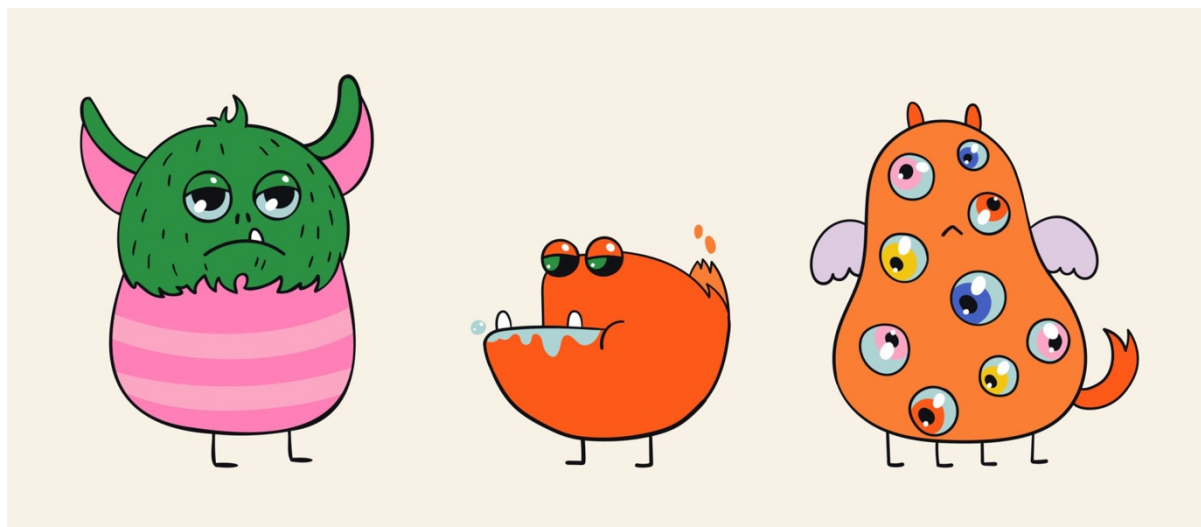
- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มละ 4-5 คน แจก ใบงานกลุ่ม (Group Worksheet) และการ์ดรูปสัตว์ประหลาด 3 ตัว
- ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อสัตว์ประหลาด กำหนดค่าพลัง (ส่วนสูง น้ำหนัก ความน่ากลัว) และเขียนประโยคเปรียบเทียบ

Presentation (15 นาที): แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาพูดนำเสนอชื่อสัตว์ประหลาดของกลุ่มตนเองหน้าชั้นเรียน

Assessment (5 นาที): ครูประเมินการพูดและให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

กิจกรรมการสอน: Monster Showdown (ศึกประชันสัตว์ประหลาด)

ครูสามารถใช้ภาพสัตว์ประหลาดเหล่านี้เป็นสื่อในการทำกิจกรรมกลุ่ม หรือให้นักเรียนวาดขึ้นมาเองพร้อมกำหนดค่าสถานะ (Stats) เพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน



ตัวอย่างสัตว์ประหลาดสำหรับกิจกรรม. แหล่งที่มา: Natalia Vetrova / Getty Images

วิธีการเล่น:

- ให้นักเรียนสมมติว่าสัตว์ประหลาด 3 ตัวในภาพชื่อ Zog (สีชมพู), Blip (สีส้ม), และ Gloop (สีส้มมีปีก)
- นักเรียนต้องสร้าง "การ์ดพลัง" โดยกำหนดตัวเลขให้แต่ละตัว เช่น:

- Height (ความสูง): Zog (150 cm), Blip (90 cm), Gloop (120 cm)
- Weight (น้ำหนัก): Zog (50 kg), Blip (20 kg), Gloop (80 kg)
- Scary (ความน่ากลัว): ให้คะแนน 1-10

8. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคเปรียบเทียบจากข้อมูลที่สร้างขึ้น

เกณฑ์การประเมิน (Rubrics)

1. เกณฑ์การประเมินการพูด (Speaking) - 10 คะแนน

ประเด็นการประเมิน	ดีเยี่ยม (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้/ปรับปรุง (1 คะแนน)
ความถูกต้องของไวยากรณ์	ใช้รูปประโยค Comparative/Superlative ถูกต้องทั้งหมด	มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย 1-2 จุด แต่ยังสื่อสารได้	ผิดพลาดเยอะจนทำให้ความหมายเปลี่ยนหรือฟังไม่เข้าใจ
การออกเสียง	ออกเสียงคำศัพท์ การเน้นเสียง และเสียงท้ายคำ (-er, -est) ชัดเจน	ออกเสียงผิดบ้างบางคำ แต่โดยรวมยังสื่อสารได้	ออกเสียงผิดหลายคำจนทำให้เข้าใจยาก
ความคล่องแคล่ว	พูดนำเสนอได้อย่างต่อเนื่อง ไม่ติดขัด สบตาผู้ฟัง	มีจังหวะหยุดคิดบ้าง อาศัยการอ่านโพยเป็นส่วนใหญ่	พูดตะกุกตะกัก หยุดนาน ต้องมีครูคอยบอก

2. เกณฑ์การประเมินการเขียน (Writing) - 10 คะแนน

ประเด็นการประเมิน	ดีเยี่ยม (3 คะแนน)	ดี (2 คะแนน)	พอใช้/ปรับปรุง (1 คะแนน)
การใช้ไวยากรณ์	เปลี่ยนรูป Adjective และใช้โครงสร้างประโยคถูกต้อง 100%	มีข้อผิดพลาดในการเปลี่ยนรูปหรือโครงสร้าง 1-2 จุด	มีข้อผิดพลาดมากกว่า 3 จุดขึ้นไป
การใช้คำศัพท์	เลือกใช้คำคุณศัพท์ได้เหมาะสมและหลากหลาย	ใช้คำคุณศัพท์ได้ถูกต้องแต่วนซ้ำคำเดิมๆ	ใช้คำคุณศัพท์ไม่ตรงกับบริบทหรือภาพ
ตัวสะกดและการเว้นวรรค	สะกดคำถูกต้องทั้งหมด ขึ้นต้นตัวใหญ่และใส่จุด Full stop ครบถ้วน	มีพิมพ์/เขียนผิด 1-2 แห่ง ขาด Full stop บางจุด	สะกดผิดหลายคำ ไม่มีการใช้เครื่องหมายวรรคตอน

3. เกณฑ์การประเมินชิ้นงานกลุ่ม (Collaborative Task Assessment)

เกณฑ์การประเมิน	รายละเอียด (น้ำหนักคะแนน)
1. การคิดวิเคราะห์	การนำข้อมูลดิบมาเปรียบเทียบและสรุปผลได้อย่างมีเหตุผล (30%)
2. ความหลากหลายของภาษา	การเลือกใช้คำคุณศัพท์ที่หลากหลายและตรงตามบริบท (30%)
3. การทำงานเป็นทีม	สมาชิกมีส่วนร่วมตามบทบาทหน้าที่และรับฟังความคิดเห็น (20%)
4. ความคิดสร้างสรรค์	รูปแบบการนำเสนอข้อมูลมีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย (20%)

ใบงาน (Worksheets)

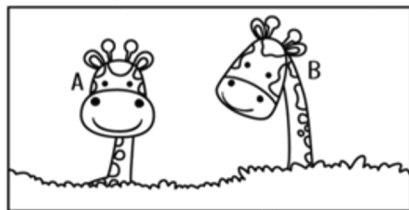
Part A: จงเติมคำคุณศัพท์ในช่องว่างให้ถูกต้อง

Name Class No.

Exercise 16: Write the comparative adjective.

- | | | | |
|----------|---------------|---------------|-------|
| 1. tall | <u>taller</u> | 11. hot | _____ |
| 2. old | _____ | 12. fat | _____ |
| 3. fast | _____ | 13. big | _____ |
| 4. short | _____ | 14. wide | _____ |
| 5. long | _____ | 15. safe | _____ |
| 6. deep | _____ | 16. easy | _____ |
| 7. young | _____ | 17. heavy | _____ |
| 8. loud | _____ | 18. expensive | _____ |
| 9. cheap | _____ | 19. beautiful | _____ |
| 10. thin | _____ | 20. dangerous | _____ |

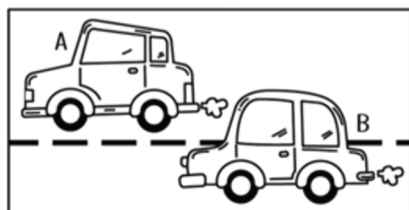
Exercise 17: Write sentences by using the comparative adjective.



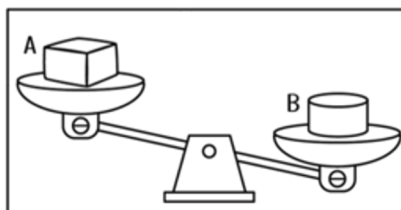
1. (tall) B is taller than A.



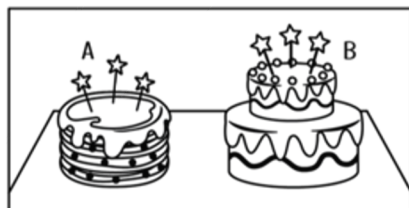
4. (old) _____



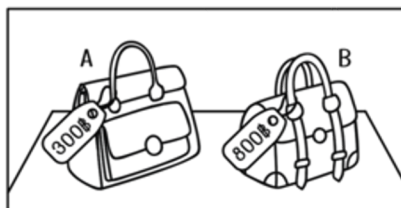
2. (fast) _____



5. (heavy) _____



3. (big) _____



6. (expensive) _____

Part B: จงเติมคำคุณศัพท์ในช่องว่างให้ถูกต้อง



The Comparison of Adjective



No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow			
3.	long			
4.	tall			
5.	short			
6.	fat			
7.	thin			
8.	big			
9.	small			
10.	cold			
11.	hot			
12.	old			
13.	young			
14.	clever			
15.	loud			
16.	strong			
17.	cheap			
18.	large			
19.	weak			
20.	hard			









ใบงานกลุ่ม (Group Worksheet): Monster Showdown

คำชี้แจง: ให้นักเรียนดูภาพสัตว์ประหลาด 3 ตัว (A, B, C) กำหนดค่าพลังให้พวกมัน และเขียนประโยคเปรียบเทียบจำนวน 4 ประโยค (tall, small, heavy, light, short, big, beautiful, ugly, old, young, handsome)

Monster Stats: 1 tall,short • Monster A (Name: _____) -> Height: _____ cm • Monster B (Name: _____) -> Height: _____ cm • Monster C (Name: _____) -> Height: _____ cm Write your sentences: 1. (ชั้นกว่า) _____ 2. (ชั้นสูงสุด) _____	Monster Stats: 2 heavy,light • Monster A (ชื่อ: _____) -> Weight: _____ kg • Monster B (ชื่อ: _____) -> Weight: _____ kg • Monster C (ชื่อ: _____) -> Weight: _____ kg Write your sentences: 3. (ชั้นกว่า) _____ 4. (ชั้นกว่า) _____
Monster Stats: 3 old, young • Monster A (ชื่อ: _____) -> Age: _____ • Monster B (ชื่อ: _____) -> Age: _____ • Monster C (ชื่อ: _____) -> Age: _____ Write your sentences: 5. (ชั้นกว่า) _____ 6. (ชั้นสูงสุด) _____	Monster Stats:4 beautiful or handsome • Monster A (ชื่อ: _____) • Monster B (ชื่อ: _____) • Monster C (ชื่อ: _____) Write your sentences: 7. (ชั้นกว่า) _____ 8. (ชั้นสูงสุด) _____

แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน (Pre-test & Post-test)

จำนวน 20 ข้อ (เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด)

1. My brother is _____ than me.
A) tall B) taller C) tallest D) more tall
2. A mouse is _____ than an elephant.
A) small B) smaller C) smallest D) more small
3. A turtle is _____ than a rabbit.
A) slow B) slower C) slowest D) more slow
4. Who is the _____ student in the class?
A) smart B) smarter C) smartest D) most smart
5. Thailand is _____ than Japan.
A) hot B) hotter C) hottest D) more hot
6. English is _____ than Math for me.
A) easy B) easier C) easiest D) more easy
7. An elephant is _____ than a dog.
A) heavy B) heavier C) heaviest D) more heavy
8. This dress is _____ than that one.
A) expensive B) expensiver C) more expensive D) most expensive
9. Mount Everest is the _____ mountain in the world.
A) high B) higher C) highest D) most high
10. Today the weather is _____ than yesterday.
A) bad B) worse C) worst D) bader
11. February is the _____ month of the year.
A) short B) shorter C) shortest D) most short
12. I think science is the _____ subject.
A) interesting B) interestinger C) more interesting D) most interesting

13. A plane is _____ than a train.

- A) fast B) faster C) fastest D) more fast

14. She has _____ hair than her sister.

- A) long B) longer C) longest D) more long

15. This is the _____ room in the house.

- A) clean B) cleaner C) cleanest D) most clean

16. Pizza is _____ than salad.

- A) delicious B) deliciouser C) more delicious D) most delicious

17. The blue whale is the _____ animal on Earth.

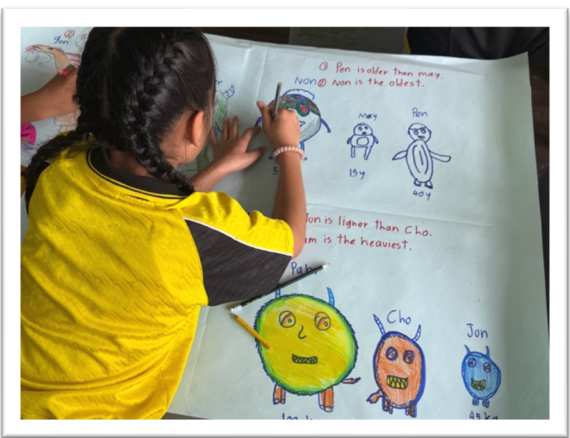
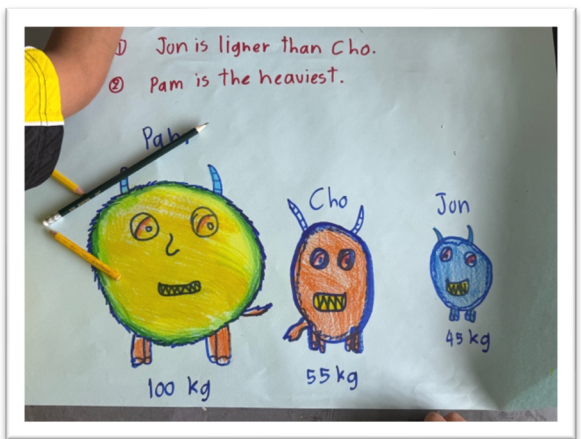
- A) large B) larger C) largest D) most large

18. Your drawing is _____ than mine.

- A) good B) better C) best D) more good

(**အဖြေ:** 1.B, 2.C, 3.B, 4.C, 5.B, 6.B, 7.B, 8.C, 9.C, 10.B, 11.C, 12.D, 13.B, 14.B, 15.C, 16.B, 17.C, 18.C, 19.C, 20.B)





Name สมชาย ใจดี Class ๕/๖ No. 1

Exercise 16 Write the comparative adjective.

1. tall	taller = สูงกว่า	11. hot	hotter = ร้อนกว่า
2. old	older = 年长	12. fat	fatter = 更胖
3. fast	faster = 更快	13. big	bigger = 更大
4. short	shorter = 更矮	14. wide	wider = 更宽
5. long	longer = 更长	15. safe	safely = 更安全
6. deep	deeper = 更深	16. easy	easier = 更容易
7. young	younger = 更年轻	17. heavy	heavier = 更重
8. loud	louder = 更大声	18. expensive	more expensive = 更贵
9. cheap	cheaper = 更便宜	19. beautiful	more beautiful = 更漂亮
10. thin	thinner = 更瘦	20. dangerous	more dangerous = 更危险

Exercise 17 Write sentences by using the comparative adjective.

1. (tall) B is taller than A.

4. (old) A is older than B.

2. (fast) A is faster than B.

5. (heavy) B is heavier than A.

3. (big) B is bigger than A.

6. (expensive) B is more expensive than A.

Name สมชาย ใจดี Class ๕/๖ No. 9

Exercise 16 Write the comparative adjective.

1. tall	taller = สูงกว่า	11. hot	hotter = ร้อนกว่า
2. old	older = 年长	12. fat	fatter = 更胖
3. fast	faster = 更快	13. big	bigger = 更大
4. short	shorter = 更矮	14. wide	wider = 更宽
5. long	longer = 更长	15. safe	safely = 更安全
6. deep	deeper = 更深	16. easy	easier = 更容易
7. young	younger = 更年轻	17. heavy	heavier = 更重
8. loud	louder = 更大声	18. expensive	more expensive = 更贵
9. cheap	cheaper = 更便宜	19. beautiful	more beautiful = 更漂亮
10. thin	thinner = 更瘦	20. dangerous	more dangerous = 更危险

Exercise 17 Write sentences by using the comparative adjective.

1. (tall) B is taller than A.

4. (old) A is older than B.

2. (fast) A is faster than B.

5. (heavy) B is heavier than A.

3. (big) B is bigger than A.

6. (expensive) B is more expensive than A.

The Comparison of Adjective				
No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow	slower	slowest	ช้า
3.	long	longer	longest	ยาว
4.	tall	taller	tallest	สูง
5.	short	shorter	shortest	เตี้ย, สั้น
6.	fat	fatter	fattest	อ้วน
7.	thin	thinner	thinnest	ผอม
8.	big	bigger	biggest	ใหญ่
9.	small	smaller	smallest	เล็ก
10.	cold	colder	coldest	หนาว
11.	hot	hotter	hottest	ร้อน
12.	old	older	oldest	แก่, ฒัน
13.	young	younger	youngest	หนุ่ม, น้อย
14.	clever	cleverer	cleverest	ฉลาด
15.	loud	louder	loudest	ดัง
16.	strong	stronger	strongest	แข็งแรง
17.	cheap	cheaper	cheapest	ถูก
18.	large	larger	largest	ใหญ่
19.	weak	weaker	weakest	อ่อนแอ
20.	hard	harder	hardest	ยาก

ภาพประกอบและการ์ตูนน่ารักๆ โดย T. Polly

The Comparison of Adjective				
No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow	slower	slowest	ช้า
3.	long	longer	longest	ยาว
4.	tall	taller	tallest	สูง
5.	short	shorter	shortest	เตี้ย, สั้น
6.	fat	fatter	fattest	อ้วน
7.	thin	thinner	thinnest	ผอม
8.	big	bigger	biggest	ใหญ่
9.	small	smaller	smallest	เล็ก
10.	cold	colder	coldest	หนาว
11.	hot	hotter	hottest	ร้อน
12.	old	older	oldest	แก่, ฒัน
13.	young	younger	youngest	หนุ่ม, น้อย
14.	clever	cleverer	cleverest	ฉลาด
15.	loud	louder	loudest	ดัง
16.	strong	stronger	strongest	แข็งแรง
17.	cheap	cheaper	cheapest	ถูก
18.	large	larger	largest	ใหญ่
19.	weak	weaker	weakest	อ่อนแอ
20.	hard	harder	hardest	ยาก

ภาพประกอบและการ์ตูนน่ารักๆ โดย T. Polly

Name: ณ. ๑๒ Class: ๕ No. ๑

Exercise 16 Write the comparative adjective.

1. tall <u>taller = สูง</u>	11. hot <u>hotter = ร้อน</u>
2. old <u>older = เก่า</u>	12. fat <u>fatter = ไขมัน</u>
3. fast <u>faster = เร็ว</u>	13. big <u>bigger = ใหญ่</u>
4. short <u>shorter = สั้น</u>	14. wide <u>wider = กว้าง</u>
5. long <u>longer = ยาว</u>	15. safe <u>easier = ง่าย</u>
6. deep <u>deeper = ลึก</u>	16. easy <u>easier = ง่าย</u>
7. young <u>younger = น้อย</u>	17. heavy <u>heavier = หนัก</u>
8. loud <u>louder = ดัง</u>	18. expensive <u>more expensive = แพง</u>
9. cheap <u>cheaper = ถูก</u>	19. beautiful <u>more beautiful = สวย</u>
10. thin <u>thinner = 苗条</u>	20. dangerous <u>more dangerous = อันตราย</u>

Exercise 12 Write sentences by using the comparative adjective.

1. (tall) B is taller than A

4. (old) A is older than B

2. (fast) A is faster than B

5. (heavy) B is heavier than A

3. (big) B is bigger than A

6. (expensive) B is more expensive than A

The Comparison of Adjective

No.	Adjective	Comparative	Superlative	Meaning
1.	fast	faster	fastest	เร็ว
2.	slow	slower	slowest	ช้า
3.	long	longer	longest	ยาว
4.	tall	taller	tallest	สูง
5.	short	shorter	shortest	สั้น
6.	fat	fatter	fatest	ไขมัน
7.	thin	thinner	thinst	苗条
8.	big	bigger	bigest	ใหญ่
9.	small	smaller	smallest	เล็ก
10.	cold	colder	coldest	เย็น
11.	hot	hotter	hottest	ร้อน
12.	old	older	oldest	แก่
13.	young	younger	youngest	น้อย
14.	clever	cleverer	cleverest	ฉลาด
15.	loud	loudier	loudest	ดัง
16.	strong	stronger	strongest	แข็งแรง
17.	cheap	cheaper	cheapest	ถูก
18.	large	larger	largest	ใหญ่
19.	weak	weaker	weakest	อ่อนแอ
20.	hard	harder	hardest	หนัก

ทำโดยคุณครูณ. ๑๒ By T. Polly







รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

Task
Plan
Create
Present

Task-Based Learning

Monster Model

Active Learning



โรงเรียนบ้านศรีเตี้ย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

