



แผนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
โดยใช้ค่าเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษา
ตามผลการประเมิน RT NT และ O-NET

ปีการศึกษา 2568



โรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษารัตนธิษฐาน เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



แผนการพัฒนาคณาภพการศึษา
โดยใช้ค่าเป้าหมายการพัฒนาคณาภพการศึษา
ตามผลการประเมิน RT NT และ O-NET

โรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึษาประถมศึษาอุดรตึตถ์ เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึษาชั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึษาธิการ

คำนำ

แผนการพัฒนาคณาการศึกษาคือ โดยใช้ค่าเป้าหมายการพัฒนาคณาการศึกษาคือตามผลการประเมิน RT NT และ O-NET ของโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรดิติติ เขต 1 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นกรอบทิศทางในการยกระดับคณาการศึกษาคือให้สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาคือการและมาตรฐานการศึกษาคือชาติ ซึ่งการกำหนดค่าเป้าหมายจากผลการประเมินระดับชาติคือเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้สถานศึกษาคือสามารถวางแผนการพัฒนาคือได้อย่างชัดเจน มีทิศทาง และสามารถติดตามประเมินผลคือได้อย่างเป็นรูปธรรม

โรงเรียนชุมชนบ้านวังหินหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แผนการพัฒนาคณาการศึกษาคือฉบับนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาคือและกำกับติดตามคณาการศึกษาคือ เพื่อยกระดับคณาการผู้เรียนคือให้มีสมรรถนะตามหลักสูตรมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และมีคณาการที่สอดคล้องกับความต้องการของศตวรรษที่ 21 ตลอดจนเป็นประโยชน์สำหรับผู้เกี่ยวข้องและหน่วยงานทางการศึกษาคือที่จะนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาคณาการศึกษาคือให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

โรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน

สารบัญ

| | หน้า |
|-----------------------------------|------|
| คำนำ..... | ก |
| สารบัญ..... | ข |
| ส่วนที่ 1 บทนำ | |
| ความสำคัญและความเป็นมา..... | 1 |
| ข้อมูลพื้นฐาน..... | 1 |
| ค่าเป้าหมาย..... | 3 |
| วิเคราะห์ SWOT/ SOAR/ PESTLE..... | 8 |
| ส่วนที่ 2 วัตถุประสงค์การพัฒนา | |
| วัตถุประสงค์..... | 12 |
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ ตัวชี้วัด..... | 13 |
| ตารางการพัฒนา..... | 15 |
| ส่วนที่ 3 นวัตกรรมและกระบวนการ | |
| การพัฒนาคุณภาพการสอน..... | 17 |
| นวัตกรรม..... | 17 |
| การนิเทศ ติดตาม..... | 23 |
| วิธีวัดและประเมินผล..... | 24 |
| ภาคผนวก..... | 26 |

ส่วนที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญและความเป็นมา

การจัดการศึกษาตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและมาตรฐานการศึกษาของชาติ มุ่งเน้นให้สถานศึกษาพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะ คุณลักษณะ และศักยภาพที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคปัจจุบันอย่างรอบด้าน การประเมินคุณภาพผู้เรียนในระดับชาติ เช่น การประเมินความสามารถด้านการอ่านระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (RT) การประเมินความสามารถพื้นฐานของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (NT) และการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่สะท้อนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอย่างเป็นมาตรฐาน

โรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 ตระหนักถึงความสำคัญของข้อมูลผลการประเมินระดับชาติในการใช้เป็นฐานในการวางแผน กำหนดเป้าหมาย และพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนให้มีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง การนำผลการประเมิน RT NT และ O-NET มาวิเคราะห์เพื่อกำหนดค่าเป้าหมายด้านคุณภาพผู้เรียน จึงเป็นกระบวนการที่ช่วยให้การกำหนดทิศทางการพัฒนามีความชัดเจน เป็นระบบ และสามารถติดตามประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม

ดังนั้น โรงเรียนจึงได้จัดทำ แผนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยใช้ค่าเป้าหมายตามผลการประเมิน RT NT และ O-NET ฉบับนี้ขึ้น เพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน การกำกับติดตามผลการดำเนินงาน และการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน ชุมชน และสังคม รวมทั้งสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษาของชาติ เพื่อให้การจัดการศึกษาของโรงเรียนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

2. ข้อมูลนักเรียน

| ชั้น | จำนวนนักเรียน | |
|------|----------------------|----------------------|
| | ปีการศึกษา 2567 (คน) | ปีการศึกษา 2568 (คน) |
| ป.1 | 9 | 10 |
| ป.2 | 10 | 9 |
| ป.3 | 7 | 10 |
| ป.4 | 7 | 7 |
| ป.5 | 13 | 8 |
| ป.6 | 10 | 13 |
| ม.1 | 15 | 8 |

| ชั้น | จำนวนนักเรียน | |
|------|----------------------|----------------------|
| | ปีการศึกษา 2567 (คน) | ปีการศึกษา 2568 (คน) |
| ม.2 | 10 | 15 |
| ม.3 | 10 | 7 |
| รวม | 91 | 87 |

3. ประกาศค่าเป้าหมาย



ประกาศโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน
เรื่อง ค่าเป้าหมายในการยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาติ ปีการศึกษา 2568

ตามที่ กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายขับเคลื่อนการยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดำเนินการวิเคราะห์ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เพื่อศึกษาแนวทางการกำหนดค่าเป้าหมายของผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) และให้สถานศึกษาทั่วประเทศ กำหนดค่าเป้าหมายของผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ นั้น

บัดนี้ โรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน แจ้งข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาในสังกัดได้รับทราบค่าเป้าหมาย และดำเนินการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพบรรลุค่าเป้าหมายในการยกระดับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ ปีการศึกษา 2568 รายละเอียดดังนี้

1. การประเมินความสามารถด้านการอ่าน (Reading Test : RT)

| ด้าน | ค่าเฉลี่ยร้อยละปีการศึกษา | | | Mean /*mean of gap | ค่าเป้าหมาย ปีการศึกษา 2568 |
|-------------------|---------------------------|--------------|--------------|-----------------------|--------------------------------|
| | 2565 | 2566 | 2567 | | |
| อ่านออกเสียง | 90.33 | 98.00 | 93.60 | 93.98 | 94 |
| อ่านรู้เรื่อง | 78.66 | 93.66 | 92.00 | 88.11 | 92 |
| รวม 2 ด้าน | 84.50 | 95.83 | 92.80 | 91.04 | 93 |

จุดเน้นที่ควรพัฒนาความสามารถด้านการอ่าน (Reading Test : RT) จากผลการประเมินปีการศึกษา 2567 ได้แก่

1. สระลดรูป เช่น คำว่า “ละเลย” เป็นต้น
2. สระประสม เช่น คำว่า “ดวงเดือน” เป็นต้น

2. การประเมินคุณภาพผู้เรียน (National Test : NT)

| ด้าน | ค่าเฉลี่ยร้อยละปีการศึกษา | | | Mean /*mean of gap | ค่าเป้าหมาย ปีการศึกษา 2568 |
|------------|---------------------------|-------|-------|-----------------------|--------------------------------|
| | 2565 | 2566 | 2567 | | |
| ภาษาไทย | 49.83 | 77.70 | 54.92 | 60.82 | 61 |
| คณิตศาสตร์ | 41.00 | 57.20 | 35.14 | 44.45 | 44 |
| รวม 2 ด้าน | 45.41 | 67.45 | 45.03 | 52.63 | 53 |

2.1 ด้านคณิตศาสตร์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ควรพัฒนาจากผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (National Test : NT) ปีการศึกษา 2567 ได้แก่

2.1.1 มาตรฐาน ค 2.1 ตัวชี้วัด ป.3/2 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา

2.1.2 มาตรฐาน ค 2.1 ตัวชี้วัด ป.3/6 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับความยาว ที่มีหน่วยเป็นเซนติเมตร และมีลิเมตร เมตรและเซนติเมตร กิโลเมตรและเมตร

2.1.3 มาตรฐาน ค 2.1 ตัวชี้วัด ป.3/10 แสดงวิธีการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับน้ำหนักที่มีหน่วยเป็นกิโลกรัม เมตริกตันกับกิโลกรัม

2.1.4 มาตรฐาน ค 3.1 ตัวชี้วัด ป.3/2 เขียนตารางทางเดียวจากข้อมูลที่เป็นจำนวนนับและข้อมูลจากตาราง ทางเดียวในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหา

2.2 ด้านภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ควรพัฒนาจากผลการประเมินคุณภาพผู้เรียน (National Test : NT) ปีการศึกษา 2567 ได้แก่

2.2.1 มาตรฐาน ท 1.1 ตัวชี้วัด ป.3/2 อธิบายความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

2.2.2 มาตรฐาน ท 1.1 ตัวชี้วัด ป.3/5 สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

3. การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

| ด้าน | ค่าเฉลี่ยร้อยละปีการศึกษา | | | Mean /*mean of gap | ค่าเป้าหมาย ปีการศึกษา 2568 |
|-------------|---------------------------|-------|-------|-----------------------|--------------------------------|
| | 2565 | 2566 | 2567 | | |
| ภาษาไทย | 47.53 | 70.14 | 59.92 | 59.20 | 60 |
| ภาษาอังกฤษ | 29.69 | 25.28 | 30.73 | 28.57 | 31 |
| คณิตศาสตร์ | 21.45 | 30.95 | 28.27 | 26.89 | 28 |
| วิทยาศาสตร์ | 37.00 | 49.77 | 52.50 | *7.75 | 60 |

3.1 วิชาภาษาไทย ไม่มีมาตรฐานที่ต่ำกว่าเกณฑ์

3.2 วิชาภาษาอังกฤษ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้
พื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

3.2.1 มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรม
ของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3.2.2 มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานที่ศึกษา ชุมชน
และสังคม

3.2.3 มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่อง
ต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

3.2.4 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดง
ความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 วิชาคณิตศาสตร์ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

3.3.1 มาตรฐาน ค 3.1 เข้าใจกระบวนการทางสถิติและใช้ความรู้ทางสถิติในการแก้ปัญหา

3.3.2 มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจและวิเคราะห์รูปเรขาคณิต สมบัติของรูปเรขาคณิต
ความสัมพันธ์ระหว่าง รูปเรขาคณิตและทฤษฎีบททางเรขาคณิต และนำไปใช้

3.3.3 มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวน การ
ดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการ สมบัติของการดำเนินการ และ
นำไปใช้

3.4 วิชาวิทยาศาสตร์ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษา
ระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่

3.4.1 มาตรฐาน ว 1.3 เข้าใจกระบวนการและความสำคัญของการถ่ายทอดลักษณะทาง
พันธุกรรม สารพันธุกรรม การเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรมที่มีผลต่อสิ่งมีชีวิต ความ
หลากหลายทางชีวภาพและวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต รวมทั้งนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

3.4.2 มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่าง
เป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การ
ทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

3.4.3 มาตรฐาน ว 3.1 เข้าใจองค์ประกอบ ลักษณะ กระบวนการเกิด และวิวัฒนาการของ
เอกภพกาแล็กซีดาวฤกษ์และระบบสุริยะ รวมทั้งปฏิสัมพันธ์ภายในระบบสุริยะที่ส่งผล
ต่อสิ่งมีชีวิต และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอวกาศ

4. การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

| ด้าน | ค่าเฉลี่ยร้อยละปีการศึกษา | | | Mean /*mean of gap | ค่าเป้าหมาย ปีการศึกษา 2568 |
|-------------|---------------------------|-------|-------|-----------------------|--------------------------------|
| | 2565 | 2566 | 2567 | | |
| ภาษาไทย | 61.60 | 55.96 | 46.89 | 54.82 | 55 |
| ภาษาอังกฤษ | 28.13 | 23.13 | 25.00 | 25.42 | 25 |
| คณิตศาสตร์ | 25.64 | 24.70 | 22.88 | 24.41 | 24 |
| วิทยาศาสตร์ | 37.25 | 27.80 | 38.69 | 34.58 | 39 |

4.1 วิชาภาษาไทย มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

- 4.1.1 มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ
- 4.1.2 มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน
- 4.1.3 มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 วิชาภาษาอังกฤษ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

- 4.2.1 มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพมาตรฐาน
- 4.2.2 มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- 4.2.3 มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

4.3 วิชาคณิตศาสตร์ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

- 4.3.1 มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัด และนำไปใช้
- 4.3.2 มาตรฐาน ค 3.1 เข้าใจกระบวนการทางสถิติ และใช้ความรู้ทางสถิติในการแก้ปัญหา
- 4.3.3 มาตรฐาน ค 1.2 เข้าใจและวิเคราะห์แบบรูปความสัมพันธ์ ฟังก์ชัน ลำดับและอนุกรมและนำไปใช้

4.3.4 มาตรฐาน ค 2.2 เข้าใจและวิเคราะห์รูปเรขาคณิต สมบัติของรูปเรขาคณิต ความสัมพันธ์ระหว่าง รูปเรขาคณิตและทฤษฎีบททางเรขาคณิต และนำไปใช้

4.3.5 มาตรฐาน ค 3.2 เข้าใจหลักการนับเบื้องต้น ความน่าจะเป็น และนำไปใช้

4.4 วิชาวิทยาศาสตร์ มาตรฐานการเรียนรู้ที่ควรพัฒนาจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่

4.4.1 มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม

4.4.2 มาตรฐาน ว 1.1 เข้าใจความหลากหลายของระบบนิเวศ ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งไม่มีชีวิตกับสิ่งมีชีวิตและความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ในระบบนิเวศการถ่ายทอดพลังงาน การเปลี่ยนแปลงแทนที่ในระบบนิเวศ ความหมายของประชากร ปัญหาและผลกระทบที่มีต่อทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมแนวทางการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมรวมทั้งนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

4.4.3 มาตรฐาน ว 2.1 เข้าใจสมบัติของสสาร องค์ประกอบของสสาร ความสัมพันธ์ระหว่างสมบัติของสสารกับโครงสร้างและแรงยึดเหนี่ยวระหว่างอนุภาค หลักและธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงสถานะของสสาร การเกิดสารละลาย และการเกิดปฏิกิริยาเคมี

จึงประกาศให้ทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ 8 กรกฎาคม พ.ศ. 2568

(ลงชื่อ)



(นางสาวธนิดา บุญมี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน

4. วิเคราะห์ห้องเรียน

การวิเคราะห์ SWOT ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

จุดแข็ง (Strength)

1. นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ
2. นักเรียนสามารถเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานได้ดี
3. นักเรียนจดจำคำศัพท์ต่างๆ ที่มีภาพประกอบได้ดี
4. ครูผู้สอนมีความเข้าใจในศักยภาพ จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนาของนักเรียนเป็นรายบุคคล และมีการติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างต่อเนื่องและใกล้ชิด

จุดอ่อน (Weaknesses)

1. นักเรียนบางคนยังไม่สามารถจดจำอ่าน-เขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ได้
2. นักเรียนเขียนไม่สวยและเขียนไม่เป็นคำ ไม่ตรงบรรทัด
3. นักเรียนขาดความเข้าใจในเรื่องที่ซับซ้อน ไม่มีสมาธิ สนใจสิ่งเร้านอกห้องเรียน
4. นักเรียนไม่สามารถจดจ่อกับสิ่งใดได้นาน
5. นักเรียนบางคนการเรียนรู้ช้ากว่าเด็กทั่วไป
5. นักเรียนยังไม่สามารถวิเคราะห์ข้อความ เนื้อเรื่องและบทร้อยกรองที่ซับซ้อนได้

โอกาส (Opportunities)

1. โรงเรียนให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมทิวเสริมหรือจัดชั่วโมงซ่อมเสริม
2. ครูผู้สอนมีสื่อการเรียนรู้และข้อสอบ RT ย้อนหลังสำหรับให้ฝึกฝน ทำให้เห็นแนวทางและรูปแบบของข้อสอบ
3. ครูผู้สอนมีการนำกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเกมการเรียนรู้มาใช้เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักเรียน เน้นฝึกฝนการอ่าน การเขียนซ้ำๆ

อุปสรรค (Threats)

1. โรงเรียนมีกิจกรรมเป็นจำนวนมาก และวันหยุดนักขัตฤกษ์มีหลายวัน ทำให้เวลาในการจัดการเรียนการสอน การเตรียมความพร้อมและการทิวเสริมมีจำกัด
2. เนื้อหาตามหลักสูตรมีปริมาณมากและครอบคลุมต้องมีคำศัพท์ที่ทุกเรื่องที่ใช้ในการสอบ RT จึงจำเป็นต้องเร่งจัดการเรียนการสอนให้ครบถ้วนก่อนการสอบภายในเดือนกุมภาพันธ์ รวมทั้งต้องจัดสรรเวลาเพื่อทบทวนและทิวเสริมเพิ่มเติม
3. นักเรียนบางคนมีข้อจำกัดหรือขาดความพร้อมในการทบทวนหนังสือที่บ้าน เนื่องจากภาระหรือบริบทของครอบครัว และความพร้อมของแต่ละคนไม่เท่ากัน
4. นักเรียนมีความแตกต่างและศักยภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคนไม่เท่ากัน

การวิเคราะห์ SWOT ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จุดแข็ง (Strength)

1. นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะพื้นฐานด้านการอ่านออกเขียนได้
2. มีสื่อการเรียนรู้และแบบฝึกหัดที่สอดคล้องกับแนวข้อสอบ NT ปีก่อน ๆ
3. ครูผู้สอนมีความเข้าใจในศักยภาพ จุดเด่น และจุดที่ควรพัฒนาของนักเรียนเป็นรายบุคคล และมีการติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างต่อเนื่องและใกล้ชิด

จุดอ่อน (Weaknesses)

1. นักเรียนไม่สามารถวิเคราะห์และตีโจทย์ที่มีความซับซ้อนหรือมีหลายขั้นตอนได้
2. นักเรียนขาดความรอบคอบในการคำนวณ เช่น การบวก การลบ การคูณ การหารเลขพื้นฐาน
3. นักเรียนขาดทักษะการจับใจความจากเรื่องที่อ่าน
4. นักเรียนยังเรียบเรียงความคิด ประโยคหรือข้อความ เพื่อเขียนตอบข้อสอบอัตโนมัติไม่ได้
5. นักเรียนไม่มีสมาธิในการทำข้อสอบอย่างต่อเนื่อง หากข้อสอบยาวเกินไปจะเกิดความล้าและเดาคำตอบหรือเว้นไม่ทำข้อสอบข้อนั้นเลย

โอกาส (Opportunities)

1. โรงเรียนให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมทิวเสริมหรือจัดชั่วโมงซ่อมเสริม
2. ครูผู้สอนมีสื่อการเรียนรู้และข้อสอบ NT ย้อนหลังสำหรับให้ฝึกฝน ทำให้เห็นแนวทางและรูปแบบของข้อสอบ
3. ครูผู้สอนมีการนำกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเกมการเรียนรู้มาใช้เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักเรียน

อุปสรรค (Threats)

1. โรงเรียนมีกิจกรรมเป็นจำนวนมาก และวันหยุดนักขัตฤกษ์มีหลายวัน ทำให้เวลาในการจัดการเรียนการสอน การเตรียมความพร้อมและการทิวเสริมมีจำกัด
2. ขอบข่ายเนื้อหาตามหลักสูตรมีปริมาณมากและครอบคลุมทุกเรื่องที่ใช้ในการสอบ NT จึงจำเป็นต้องเร่งจัดการเรียนการสอนให้ครบถ้วนก่อนการสอบภายในเดือนกุมภาพันธ์ รวมทั้งต้องจัดสรรเวลาเพื่อทบทวนและทิวเสริมเพิ่มเติม
3. นักเรียนบางคนมีข้อจำกัดหรือขาดความพร้อมในการทบทวนหนังสือที่บ้าน เนื่องจากภาวะหรือบริบทของครอบครัว
4. ความแตกต่างและศักยภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน
5. นักเรียนบางคนตื่นเต้นหรือวิตกกังวลเมื่อต้องทำข้อสอบ
6. นอกเวลาเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มักใช้เวลาว่างไปกับการใช้โทรศัพท์มือถือหรือการเล่นเกม

การวิเคราะห์ SWOT ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จุดแข็ง (Strengths)

1. โรงเรียนจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย
2. ครูผู้สอนมีความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา สามารถถ่ายทอดความรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทักษะพื้นฐานด้านการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งเป็นฐานสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

จุดอ่อน (Weaknesses)

1. มีผู้เรียนบางส่วนที่มีภาวะสมาธิสั้นและบกพร่องทางการเรียนรู้ ส่งผลให้ไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพในชั้นเรียน
2. ผู้เรียนยังขาดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการเชื่อมโยงความรู้
3. ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญและการตีความจากเนื้อหาที่อ่าน
4. ผู้เรียนบางส่วนขาดความสนใจ ความเอาใจใส่ และความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง
5. ผู้เรียนขาดความรอบคอบในการทำงาน และไม่ชอบอ่านข้อสอบหรือเนื้อหาที่มีความยาว ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. โอกาส (Opportunities)

1. โรงเรียนมีการจัดทำโครงการและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
2. มีสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษาที่หลากหลาย สามารถนำมาใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความสนใจของผู้เรียน

4. อุปสรรค (Threats)

1. เนื้อหาและรูปแบบข้อสอบมีความซับซ้อน เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับสูง ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถทำข้อสอบได้ตามศักยภาพ
2. การจัดกิจกรรมระหว่างภาคเรียนมีจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อเวลาและความต่อเนื่องในการจัดการเรียนการสอน
3. ผู้เรียนบางส่วนได้รับผลกระทบจากการใช้โทรศัพท์มือถือและการเล่นเกมมากเกินไป ทำให้ขาดสมาธิและความพร้อมในการเรียน

การวิเคราะห์ SWOT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จุดแข็ง (Strengths)

1. ครูผู้สอนมีความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญตรงตามสาขาวิชาที่สำเร็จการศึกษา สามารถถ่ายทอดความรู้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีทักษะพื้นฐานด้านการอ่านออกเขียนได้ ซึ่งเป็นฐานสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

จุดอ่อน (Weaknesses)

1. ผู้เรียนยังขาดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ และการเชื่อมโยงความรู้
2. ผู้เรียนขาดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญและการตีความจากเนื้อหาที่อ่าน
3. ผู้เรียนบางส่วนขาดความสนใจ ความเอาใจใส่ และความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง
4. ผู้เรียนขาดความรอบคอบในการทำงาน และไม่ชอบอ่านข้อสอบหรือเนื้อหาที่มีความยาว ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. โอกาส (Opportunities)

1. โรงเรียนมีการจัดทำโครงการและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
2. มีสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีทางการศึกษาที่หลากหลาย สามารถนำมาใช้สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความสนใจของผู้เรียน

4. อุปสรรค (Threats)

1. เนื้อหาและรูปแบบข้อสอบมีความซับซ้อน เน้นทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับสูง ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถทำข้อสอบได้ตามศักยภาพ
2. การจัดกิจกรรมระหว่างภาคเรียนมีจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อเวลาและความต่อเนื่องในการจัดการเรียนการสอน
3. นักเรียนไม่ตระหนักถึงความสำคัญของการสอบ เนื่องจากนักเรียนมีแผนการศึกษาต่อหรือมีสถานศึกษารองรับอยู่แล้ว ส่งผลให้ขาดความสนใจและแรงจูงใจในการเข้าสอบ

ส่วนที่ 2

วัตถุประสงค์การพัฒนา

1. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สรรลครูป และสระเปลี่ยนรูปของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวิเคราะห์โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสื่อสาร การใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
4. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเศษส่วนและทศนิยม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
5. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การจำแนกสัตว์ออกเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลัง และสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยใช้การมีกระดูกสันหลังเป็นเกณฑ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
6. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
7. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การหาพื้นที่ผิวและปริมาตร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
8. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสื่อสาร การใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
9. เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ผลลัพธ์ที่คาดหวัง/ ตัวชี้วัด

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | | | |
|-----------------------|--------------------|--------------------|----------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
| การอ่านออกเสียง | 93.60 | 94.00 | +0.40 |
| การอ่านรู้เรื่อง | 92.00 | 92.00 | 0 |
| รวม 2 ด้าน | 92.80 | 93.00 | +0.20 |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | | | |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|-----------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
| 1. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่ ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด | 80.00 | $80+0.40$ $=80.40$ | อิงตามค่า เป้าหมาย คือ RT $+0.40$ |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | | | |
|-----------------------|--------------------|--------------------|----------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
| ภาษาไทย | 54.92 | 61 | $+6.08$ |
| คณิตศาสตร์ | 35.14 | 44 | $+8.86$ |
| รวม 2 ด้าน | 45.03 | 53 | $+7.97$ |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | | | |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------|-----------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
| นักเรียนสามารถแสดงวิธีหาคำตอบของ โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา | 14.28 | $14.28+8.86$ $= 23.14$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ NT $+8.86$ |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | | | |
|-----------------------|--------------------|--------------------|----------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
| ภาษาไทย | 59.92 | 60 | $+0.08$ |
| ภาษาอังกฤษ | 30.73 | 31 | $+0.27$ |
| คณิตศาสตร์ | 28.27 | 28 | - |
| วิทยาศาสตร์ | 52.50 | 60 | $+7.50$ |
| รวม 4 ด้าน | 42.86 | 44.75 | $+1.89$ |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------|-----------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
| 1. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำ ขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | 12.50 | $12.50+0.27$ $=12.77$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET $+0.27$ |

| | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|--------------------------|---------------------------------------------|
| 2. ผู้เรียนสามารถใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 16.67 | $16.67+0$ $=16.67$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET +0 |
| 3. ผู้เรียนสามารถจำแนกสัตว์ออกเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยใช้การมีกระดูกสันหลังเป็นเกณฑ์ | 16.67 | $16.67+7.50$ $=24.17$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET +7.50 |

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
|-------------------|--------------------|--------------------|----------|
| ภาษาไทย | 46.89 | 55 | +8.11 |
| ภาษาอังกฤษ | 25.00 | 25 | - |
| คณิตศาสตร์ | 22.88 | 24 | +1.12 |
| วิทยาศาสตร์ | 38.69 | 39 | +0.31 |
| รวม 4 ด้าน | 33.37 | 35.75 | 2.38 |

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | คะแนนร้อยละปี 2567 | คะแนนร้อยละปี 2568 | เป้าหมาย |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------------|---------------------------------------------|
| 1. ผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ | 55.56 | $55.56+8.11$ $=63.67$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET +8.11 |
| 2. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | 10.71 | $10.71+0$ $=10.71$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET +0 |
| 3. นักเรียนสามารถจำแนกและคำนวณพื้นที่ผิวและปริมาตรของ ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด ได้อย่างถูกต้อง | 20.00 | $20.00+1.12$ $=21.12$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET +1.12 |
| 4. นักเรียนสามารถอธิบายการถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร | 50.00 | $50.00+0.31$ $=50.31$ | อิงตาม ค่าเป้าหมาย คือ O-NET +0.31 |

3. ตารางกำหนดการพัฒนา (ธันวาคม 2568 - มกราคม 2569)

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | | |
|---------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | กำหนดพัฒนา | วิธีการพัฒนาใช้ |
| 1. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด | 12 - 13 มกราคม 2569 | แผนการสอนเรื่อง คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัวสะกด สื่อนวัตกรรมเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออลดรูป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | | |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | กำหนดพัฒนา | วิธีการพัฒนาใช้ |
| นักเรียนสามารถแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา | 5-8 มกราคม 2569 | - ใช้แผนการสอนเรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา โดยใช้เทคนิค KWDL |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | กำหนดพัฒนา | วิธีการพัฒนาใช้ |
| 1. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | 20 มกราคม 2569 | ใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสื่อสาร การใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน |
| 2. ผู้เรียนสามารถใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 12-13 มกราคม 2569 | 1. ใช้แผนการสอนเรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม 2. ใช้แผนการสอนเรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม 3. สื่อแผนภูมิรูปวงกลม |

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. ผู้เรียนสามารถจำแนกสัตว์ออกเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยใช้การมีกระดูกสันหลังเป็นเกณฑ์ | 6 มกราคม 2569 | ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การจำแนกสัตว์กระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------|

| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | กำหนดพัฒนา | วิธีการพัฒนาใช้ |
| 1. ผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ | 23 มกราคม 2569 | ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อ่านจับใจความสำคัญ |
| 2. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | 14 มกราคม 2569 | ใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การสื่อสาร การใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน |
| 3. นักเรียนสามารถจำแนกและคำนวณพื้นที่ผิวและปริมาตรของ ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด ได้อย่างถูกต้อง | มกราคม 2569 | สื่อเรื่องทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด |
| 4. นักเรียนสามารถอธิบายการถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร | 13 มกราคม 2569 | ใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร |

ส่วนที่ 3

นวัตกรรม/กระบวนการ

1. การพัฒนาสอนในชั้นเรียน (ใช้สิ่งใดในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในห้องเรียนบ้าง)

โรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน ได้ดำเนินการพัฒนาคุณภาพการศึกษาประจำปีการศึกษา 2568 โดยมีการจัดทำแผนการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยใช้ค่าเป้าหมายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน RT/ NT /O-NET มาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ซึ่งมีการพัฒนานวัตกรรมและกระบวนการ ดังนี้

1. แผนการสอนเรื่อง คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัวสะกด การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออลดรูป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
2. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลาโดยใช้เทคนิค KWDL
3. ชุดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำ
4. แผนการสอน เรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม และแผนการสอนเรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม
5. บอร์ดเกมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง
6. แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ
7. ชุดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน
8. สื่อการเรียนการสอน ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด
9. เกมกระดาน food web

2. นวัตกรรม (แผนการสอน/ สื่อ/ กิจกรรม/ แหล่งเรียนรู้ ที่ครูประยุกต์หรือพัฒนาขึ้น)

นวัตกรรมที่ 1

| | |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ | การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออลดรูป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 |
| วัตถุประสงค์ | เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว สะกด ที่ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษาไทยมีเนื้อหาตรงตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ |

ลักษณะของนวัตกรรม แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออลดรูป

| | |
|-------------------|------------------------------------------|
| วิธีการใช้ | ใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง สระเออลดรูป |
| ผู้พัฒนา | ไม่ปรากฏ |
| ผู้ใช้ | นางชาคริยา อ่อนน้อม |
| วันที่ใช้นวัตกรรม | 12 – 13 มกราคม 2569 |

นวัตกรรมที่ 2

| | |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ | แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา โดยใช้เทคนิค KWDL |
| วัตถุประสงค์ | เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวิเคราะห์ โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา |
| ลักษณะของนวัตกรรม | เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ |
| วิธีการใช้ | ใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา โดยดำเนินการตามขั้นตอนการสอนตามเทคนิค KWDL |
| ผู้พัฒนา | KWDL พัฒนามาจาก KWL ของโอเกิล (Ogle, 1986) |
| ผู้ใช้ | นางสาวชุตติกาญจน์ หลวงแสน |
| วันที่ใช้นวัตกรรม | 5-8 มกราคม 2569 |

นวัตกรรมที่ 3

| | |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ | ชุดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะคำสั่ง คำขอร้องและ คำแนะนำ |
| วัตถุประสงค์ | เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสื่อสาร การใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน |
| ลักษณะของนวัตกรรม | เป็นสื่อเกมการเรียนรู้รูปแบบ “ภารกิจ (Mission-based Learning)” โดยใช้ Mission Cards ที่ประกอบด้วยคำสั่ง คำขอร้อง หรือ คำแนะนำ 2-3 ขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตาม ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การอ่าน ความเข้าใจ และการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เหมาะสำหรับใช้ทั้งรายบุคคล กลุ่มคู่ หรือกลุ่มย่อย |

| | |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| วิธีการใช้ | <p>ขั้นที่ 1: ครูอธิบายตัวอย่าง ยก Mission Card และอธิบายความหมาย</p> <p>ขั้นที่ 2: ฝึกฟังและปฏิบัติตาม ครูยื่นการ์ด 1 ใบให้กลุ่ม → นักเรียนทำตามภารกิจ</p> <p>ขั้นที่ 3: นักเรียนจับคู่แลกการ์ด ให้ผู้เรียนสลับกันเป็นผู้อ่านและผู้ปฏิบัติ</p> <p>ขั้นที่ 4: ทำภารกิจแบบกลุ่ม แต่ละกลุ่มสุมการ์ด 3 ใบและทำเป็นชุดคำสั่งต่อกัน</p> <p>ขั้นที่ 5: สรุปและสะท้อนผล อภิปรายคำสั่ง / คำแนะนำที่ใช้มากที่สุด เขียนสรุปลง Worksheet</p> |
| ผู้พัฒนา | ไม่ปรากฏ |
| ผู้ใช้ | นางสาวณัฐพร มีทอง |
| วันที่ใช้นวัตกรรม | 20 มกราคม 2569 |

นวัตกรรมที่ 4

| | |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ | แผนการสอน เรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม และแผนการสอนเรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม |
| วัตถุประสงค์ | ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาได้ |
| ลักษณะของนวัตกรรม | เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ |
| วิธีการใช้ | ใช้ในแผนการสอนเรื่องการอ่านแผนภูมิรูปวงกลม |
| ผู้พัฒนา | ไม่ปรากฏ |
| ผู้ใช้ | นางสาวสุมินตรา อินทะรังษี |
| วันที่ใช้นวัตกรรม | 12-13 มกราคม 2569 |

นวัตกรรมที่ 5

| | |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ | บอร์ดเกมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง |
| วัตถุประสงค์ | เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การจำแนกสัตว์ออกเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยใช้การมีกระดูกสันหลังเป็นเกณฑ์ |
| ลักษณะของนวัตกรรม | สื่อเกมการเรียนรู้แบบเกมกระดาน (Board Game-based Learning) |
| วิธีการใช้ | ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การจำแนกสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง |
| ผู้พัฒนา | เพจ ยืนงในดวงครุ |
| ผู้ใช้ | นางสาวปิวิษญูตรา ยิ้มมี |
| วันที่ใช้นวัตกรรม | 7 มกราคม 2569 |

นวัตกรรมที่ 6

| | |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ | การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 |
| วัตถุประสงค์ | เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน |
| ลักษณะของนวัตกรรม | แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ |
| วิธีการใช้ | <p>วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ได้ดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การอ่านจับใจความสำคัญนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผ่านการหาคุณภาพมาแล้วไปทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียน ตรวจสอบให้คะแนนและเก็บข้อมูลไว้ ดำเนินการสอนแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความสำคัญนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 |

เรียน 3. ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชุดเดิมที่ใช้ทดสอบก่อน

และสรุปผล 4. นำผลการทดสอบการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปวิเคราะห์

ผู้พัฒนา ไม่ปรากฏ
 ผู้ใช้ นางสาวปุณญาดา พลอยแหวน
 วันที่ใช้นวัตกรรม 23 มกราคม 2569

นวัตกรรมที่ 7

ชื่อ ชุดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การสื่อสาร การใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน

ลักษณะของนวัตกรรม เป็นสื่อ Words Challenge Board Game ซึ่งมีความมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะและกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการชี้แนะตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้ โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน

วิธีการใช้

ขั้นที่ 1: ครูอธิบายตัวอย่าง

ยก Words Cards และอ่าน

ขั้นที่ 2: ฝึกฟังและปฏิบัติตาม

นักเรียนอ่านตาม พร้อมบอกประเภทของคำศัพท์

ขั้นที่ 3: นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม Words Challenge Board Game

ให้ผู้เรียนสลับกันทำกิจกรรมพิชิตภารกิจ Words Challenge Board

Game

ขั้นที่ 4: ทำภารกิจแบบรายบุคคล

ทำใบงาน

ขั้นที่ 5: สรุปและสะท้อนผล

อภิปรายคำสั่ง / คำแนะนำที่ใช้มากที่สุด

เขียนสรุปลง Worksheet

ผู้พัฒนา ไม่ปรากฏ
 ผู้ใช้ นายธรรมพัฒน์ บริบูรณ์
 วันที่ใช้นวัตกรรม 14 มกราคม 2569

นวัตกรรมที่ 8

ชื่อ สื่อการเรียนการสอน ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด
 วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การหาพื้นที่ผิวและ
 ปริมาตร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลักษณะของนวัตกรรม สื่อการเรียนการสอน ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และ
 พีระมิด

วิธีการใช้ ใช้ประกอบการเรียนการสอน

ผู้พัฒนา ไม่ปรากฏ

ผู้ใช้ นายภูมณ ทองพิมพ์

วันที่ใช้นวัตกรรม มกราคม 2569

นวัตกรรมที่ 9

ชื่อ เกมกระดาน food web

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การถ่ายทอดพลังงานใน
 สายใยอาหาร

ลักษณะของนวัตกรรม สื่อเกมการเรียนรู้แบบเกมกระดาน (Board Game-based
 Learning)

วิธีการใช้ ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร

ผู้พัฒนา สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผู้ใช้ นางสาวปวิษญ์ตรา ยิ้มมี

วันที่ใช้นวัตกรรม 13 มกราคม 2569

3. การนิเทศ ติดตาม

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการนิเทศ |
| 1. นักเรียนได้ฝึกอ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออีตัว ย สะกด | 1. นิเทศแผนการสอน 2. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | |
|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการนิเทศ |
| นักเรียนสามารถแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา | 1. นิเทศแผนการสอน 2. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการนิเทศ |
| 1. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | 1. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |
| 2. ผู้เรียนสามารถไขข้อสงสัยจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | 1. นิเทศแผนการสอน 2. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |
| 3. ผู้เรียนสามารถจำแนกสัตว์ออกเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยใช้การมีกระดูกสันหลังเป็นเกณฑ์ | 1. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |

| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการนิเทศ |
| 1. ผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ | 1. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |
| 2. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | 1. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |
| 3. นักเรียนสามารถจำแนกและคำนวณพื้นที่ผิวและปริมาตรของ ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด ได้อย่างถูกต้อง | 1. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |
| 4. นักเรียนสามารถอธิบายการถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร | 1. นิเทศการสอนในชั้นเรียน |

4. วิธีการวัดและประเมินผล

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการประเมินผล |
| 1. นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด | แบบฝึกทักษะ สอบอ่าน - เขียนคำ |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 | |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการประเมินผล |
| นักเรียนสามารถแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา | - ตอบคำถาม - ทำใบงาน/ แบบฝึกทักษะ |

| ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการประเมินผล |
| 1. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | - ประเมินก่อนเรียน - หลังเรียนด้วยแบบทดสอบ - ประเมินระหว่างเรียน: ใช้ Rubric - ประเมินชิ้นงาน - ประเมินความพึงพอใจ |
| 2. ผู้เรียนสามารถใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปร่างกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 | - การตอบคำถาม - การทำกิจกรรมในห้องเรียน - การทำใบงาน - การทำแบบฝึกหัด |
| 3. ผู้เรียนสามารถจำแนกสัตว์ออกเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลังและสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง โดยใช้การมีกระดูกสันหลังเป็นเกณฑ์ | ทำแบบทดสอบข้อเขียน |

| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ผลลัพธ์ที่คาดหวัง | วิธีการประเมินผล |
| 1. ผู้เรียนสามารถอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน จับใจความสำคัญ | ประเมินก่อนเรียน – หลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ |
| 2. ผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่มี 2-3 ขั้นตอน | - ประเมินก่อนเรียน – หลังเรียนด้วยแบบทดสอบ - ประเมินระหว่างเรียน: ใช้ Rubric - ประเมินชิ้นงาน - ประเมินความพึงพอใจ |
| 3. นักเรียนสามารถจำแนกและคำนวณพื้นที่ผิวและปริมาตรของ ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด ได้อย่างถูกต้อง | ตอบคำถาม |
| 4. นักเรียนสามารถอธิบายการถ่ายทอดพลังงานในสายใยอาหาร | ทำแบบทดสอบข้อเขียน |

ภาคผนวก



คำสั่งโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน
ที่ ๖๕ / ๒๕๖๘

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำแผนพัฒนาคุณภาพ ตามผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) การประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) และการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

ด้วยโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน จะดำเนินการวางแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาครูผู้สอนในด้านการวัดและประเมินผลในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Assessment for Learning) โดยขับเคลื่อนการนำผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) การประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) และการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) นั้น

เพื่อให้การดำเนินการเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๙ วรรคหนึ่ง และ (๑) (๒) แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. ๒๕๔๖ ลงวันที่ ๗ กรกฎาคม ๒๕๔๖ และมาตรา ๒๗ (๑)-(๖) แห่งพระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา พ.ศ. ๒๕๔๗ ลงวันที่ ๒๓ ธันวาคม ๒๕๔๗ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษาโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน ดังนี้

๑. คณะกรรมการอำนวยการ

| | | |
|---------------------------|---------------------|-------------------|
| ๑. นางสาวธนิดา บุญมี | ผู้อำนวยการโรงเรียน | ประธานกรรมการ |
| ๒. นางสาวปวิชญ์ตรา ยิ้มมี | ครูชำนาญการพิเศษ | กรรมการ/เลขานุการ |

มีหน้าที่ ให้คำปรึกษา แนะนำ สนับสนุน ควบคุม ดูแล สั่งการ กำกับติดตามตรวจเยี่ยมและอำนวยความสะดวกแก่คณะทำงานตลอดจนแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่พึงมีจากการปฏิบัติหน้าที่

๒. คณะทำงาน

การประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

| | |
|-----------------------|-------------|
| ๑. นางชาริยา อ่อนนิ่ม | ครูชำนาญการ |
|-----------------------|-------------|

การประเมินคุณภาพผู้เรียน (NT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

| | |
|------------------------------|-------------|
| ๑. นางสาวชุตติกาญจน์ หลวงแสน | ครูชำนาญการ |
|------------------------------|-------------|

การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

- | | |
|----------------------------------------------------------------------|------------------|
| ๑. นางสาวปวิชญ์ตรา ยิ้มมี | ครูชำนาญการพิเศษ |
| ๒. นางสาวสุมินตรา อินทะรังษี | ครูชำนาญการ |
| ๓. นางสาวณัฐพร มีทอง | ครูชำนาญการ |
| ๔. นางสาวปุณญาดา พลอยแหวน | ครู |
| การทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ | |
| ๑. นางสาวปวิชญ์ตรา ยิ้มมี | ครูชำนาญการพิเศษ |
| ๒. นายภูมณ ทองพิมพ์ | ครูชำนาญการ |
| ๓. นายธรรมพัฒน์ บริบูรณ์ | ครูชำนาญการ |
| ๔. นางสาวปุณญาดา พลอยแหวน | ครู |

มีหน้าที่ ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบ ผลการทดสอบในระดับต่างๆ และดำเนินการจัดทำแผน
สื่อ นวัตกรรม เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในระดับต่างๆ

ให้คณะกรรมการที่ได้รับมอบหมายปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้งาน
สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีและเพื่อให้เกิดผลดีแก่ทางราชการต่อไป

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๔ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๔ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

(ลงชื่อ)



(นางสาวธนิดา บุญมี)

ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านวังหิน

“เรียนดี มีคุณธรรม”

แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน RT

แผนการจัดการเรียนรู้

| | | |
|-------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------|
| กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย | ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 | ภาคเรียนที่ 2/2568 |
| หน่วยที่ 5 การอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป | | จำนวน 18 ชั่วโมง |
| เรื่อง คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด | | เวลาเรียน 1 ชั่วโมง |
| ผู้สอน นางชาคริยา อ่อนนิม | | วันที่สอน 12 มกราคม 2569 |

.....
มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 การอ่าน

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ

แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ท 1.1 ป 1/8 มีมารยาทในการอ่าน

ตัวชี้วัดปลายทาง

ท 1.1 ป 1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจองและข้อความสั้นๆ

สาระที่ 2 การเขียน

มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้า อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ท 2.1 ป 1/2 เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่ายๆ

ท 2.1 ป 1/ มีมารยาทในการเขียน

สาระที่ 4 หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ท 4.1 ป. 1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ท 4.1 ป. 1/3 เรียบเรียงคำเป็นประโยคง่ายๆ

สาระสำคัญ

สระ - อ อ่านว่า เออ เป็นสระเสียงยาว เขียน - ใ ไว้หน้าพยัญชนะต้นและเขียน -อ ไว้ข้างหลังพยัญชนะต้น เช่น เกอ เจอ เมอ เมื่อมี ย เป็นตัวสะกดจะลดรูป -อ หายไป เช่น เกย เขย เลย เป็นต้น การอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดให้ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของภาษา จะส่งผลให้เกิดทักษะการอ่านได้อย่างรวดเร็วและถูกต้อง ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการเรียนรู้ในระดับสูงต่อไป

จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้

1. อ่านออกเสียงคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดได้ถูกต้อง
2. แยกลูกคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดได้ถูกต้อง
3. เขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดได้ถูกต้อง

ด้านทักษะกระบวนการ

1. นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด
2. นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีความซื่อสัตย์ สุจริต
2. มีมารยาทในการอ่านและการเขียน

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

สาระการเรียนรู้

1. การอ่านคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด
2. การแยกลูกคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด
3. การเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด ในแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยน จำนวน 10 ข้อ

2. อาสาสมัครนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน 3 คน ครูใช้ผ้าปิดตานักเรียนทั้ง 3 คน จากนั้นให้ชิมเนยคนละเล็กน้อย แล้วให้ทายว่าชิมอะไร ผู้ที่ตอบได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

3. อาสาสมัครนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียนอีก 3 คน ครูใช้ผ้าปิดตานักเรียนทั้ง 3 คน จากนั้นให้จับสัมผัสและดมใบเตย แล้วทายว่านักเรียนดมอะไร ผู้ที่ตอบได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ

ขั้นสอน

1. ครูติดบัตรคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำ ตามครูพร้อมกัน ดังนี้

เนย --- นอ - เออ - ยอ - เนย

เตย --- ตอ - เออ - ยอ - เตย

เลย --- ลอ - เออ - ยอ - เลย

เกย --- กอ - เออ - ยอ - เกย

เฉย --- ฉอ - เออ - ยอ - เฉย

2. นักเรียนสังเกตบัตรคำแล้วร่วมกันตอบคำถาม ดังนี้

คำถามที่ 1 บัตรคำทั้งหมดประสมด้วยสระใด (สระเออ)

คำถามที่ 2 บัตรคำทั้งหมดมีตัวสะกดหรือไม่ (มี)

คำถามที่ 3 บัตรคำทั้งหมดมีพยัญชนะใดเป็นตัวสะกด (ย)

คำถามที่ 4 บัตรคำทั้งหมดประสมด้วยสระเออ ตัว -อ หายไปไหน (เมื่อมี ย เป็นตัวสะกดจะลดรูป -อ หายไป เหลือเพียงตัว ย)

3. ครูให้คำอธิบายเพิ่มเติมว่า คำที่ประสมด้วยสระเออเมื่อมีตัว ย สะกดจะลดรูปสระ -อ หายไป เหลือเพียง ย เท่านั้น เช่น

เพอ + ย --- เพย

เคอ + ย --- เคย

เขอ + ย --- เขย

เผอ + ย --- เผย

เสอ + ย --- เสย เป็นต้น

4. นักเรียนอ่านออกเสียงใบความรู้ที่ 1 “คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด”

ในแบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป จากนั้นร่วมกันอ่านสะกดคำ และอ่านตัวอย่างคำพร้อมกัน

5. แบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกัน เขียนแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด กลุ่มละ 3 คำ โดยเขียนในกระดาษที่ครูแจกให้ แล้วฝึกอ่านให้คล่อง

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยนำกระดาษผลงานออกมา แสดงแล้วอ่านออกเสียงพร้อมกัน ครูเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

7. นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดในแบบฝึกทักษะที่ 1 จำนวน 10 คำ

8. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 2 โดยแจกลูกคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด จำนวน 10 ข้อ

9. นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ 3 โดยเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออจากภาพปริศนา แล้วฝึกอ่านให้คล่อง จำนวน 10 ข้อ

10. ขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมครูสังเกตการอ่านและการเขียน พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม และพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของนักเรียนแล้วบันทึกผล

ขั้นสรุป

1. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกดว่า สระ - อ อ่านว่า เออ เป็นสระเสียงยาว เขียน - ไว้หน้าพยัญชนะต้นและเขียน -อ ไว้ข้างหลังพยัญชนะต้น เช่น เกอ เจอ เมอ เมื่อมี ย เป็นตัวสะกดจะลดรูป -อ หายไป เช่น เกย เขย เลย เขย เสย เป็นต้น

ภาระงาน/ชิ้นงาน

-

สื่อและแหล่งการเรียนรู้

1. เนยแข็ง , ไข่เตย

2. บัตรคำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด

3. แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป

- ใบความรู้ที่ 1 “คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สะกด”

- แบบฝึกทักษะที่ 1 – 3

การวัดผลและประเมินผล

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | วิธีการวัด | เครื่องมือวัด | เกณฑ์การประเมินผล |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| ด้านความรู้ 1.อ่านออกเสียงคำที่ประสมด้วยสระเอมีตัว ย สะกด ได้ถูกต้อง 2.แจกลูกคำที่ประสมด้วยสระเอมีตัว ย สะกด ได้ถูกต้อง 3.เขียนคำที่ประสมด้วยสระเอมีตัว ย สะกด ได้ถูกต้อง | 1.ตรวจแบบทดสอบ 2.ตรวจแบบฝึกทักษะที่ 1 – 3 | 1.แบบทดสอบก่อนเรียน 2.แบบประเมินการตรวจแบบฝึกทักษะที่ 1 – 3 | ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป |
| ด้านทักษะกระบวนการ 1.นักเรียนมีทักษะการอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระเอมีตัว ย สะกด 2.นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม | สังเกตการอ่านและการเขียน สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม | แบบสังเกตการอ่านและการเขียน แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม | ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป |
| ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1.มีความซื่อสัตย์ สุจริต 2.มีมารยาทในการอ่านและการเขียน | สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของนักเรียน | แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน | ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป |
| ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 1.ความสามารถในการสื่อสาร 2.ความสามารถในการคิด | สังเกตสมรรถนะสำคัญด้านความสามารถในการสื่อสาร และความสามารถในการคิดของนักเรียน | แบบสังเกตสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน | ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป |

บัตรคำ

เนย

เนย

เตย

เกย

เลย

แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง แบบทดสอบการอ่าน การเขียนคำที่ประสมด้วยสระเออ มีตัว ย สะกด มีทั้งหมด ๒ ตอน

ตอนที่ ๑ แบบทดสอบวัดทักษะการอ่าน ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำที่กำหนดให้ โดยอ่านกับครูเป็นรายบุคคล (๕ คะแนน)

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ๑.  ระเหย |  อ่านได้  อ่านไม่ได้ |
| ๒.  เหยหน้า |  อ่านได้  อ่านไม่ได้ |
| ๓.  เหยเมย |  อ่านได้  อ่านไม่ได้ |
| ๔.  เยะเยย |  อ่านได้  อ่านไม่ได้ |
| ๕.  ละเลย |  อ่านได้  อ่านไม่ได้ |

ตอนที่ ๒ แบบทดสอบวัดทักษะการเขียน ให้นักเรียนนำคำที่กำหนดให้เขียนได้ภาพให้ถูกต้อง (๕ คะแนน)

เนยแข็ง ใบเตย เหยหน้า ไข่ลูกเขย เหยนม

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| ๑.  | ๒.  |
| ๓.  | ๔.  |
| ๕.  | |

ใบความรู้ที่ ๑

เรื่อง “คำที่ประสมด้วยสระเออมีตัว ย สระกล”

สระ เอ-อ อ่านว่า เออ เป็นสระเสียงยาว เขียน เ-ไว้ข้างหน้าพยัญชนะต้น และเขียน -อ ไว้ข้างหลังพยัญชนะต้น เช่น เออ เรอ เจอ เมื่อมีตัวสะกด “ย” เป็นตัวสะกดจะลดรูป ตัว -อ หายไป เช่น เลาย เคย เนย เเซอ เงย เป็นต้น

การลดรูป

| |
|--------------------|
| เลอ - ย ----> เลาย |
| เคอ - ย ----> เคย |
| เทอ - ย ----> เทย |
| เสอ - ย ----> เสย |
| เขอ - ย ----> เขย |

สระกดคำสั้นเออ

| | | |
|------|---------|----------------------|
| เลย | อ่านว่า | ลย - เออ - ยอ - เลย |
| เซย | อ่านว่า | ซย - เออ - ยอ - เซย |
| เคย | อ่านว่า | คย - เออ - ยอ - เคย |
| เจย | อ่านว่า | จย - เออ - ยอ - เจย |
| เคย | อ่านว่า | คย - เออ - ยอ - เคย |
| เนย | อ่านว่า | นย - เออ - ยอ - เนย |
| เทย | อ่านว่า | ทย - เออ - ยอ - เทย |
| เสย | อ่านว่า | ศย - เออ - ยอ - เสย |
| เหยย | อ่านว่า | หย - เออ - ยอ - เหยย |
| เขย | อ่านว่า | ขย - เออ - ยอ - เขย |

แบบฝึกทักษะที่ ๑

คำพี่แดง นักเขียนโง่งมจินตนาการแล้วอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง
(๑๐ คะแนน)

ตัวอย่าง จ + เ-อ + ย เคย

๑. น + เ-อ + ย เคย

๒. ก + เ-อ + ย เคย

๓. ค + เ-อ + ย เคย

๔. ล + เ-อ + ย เคย

๕. ข + เ-อ + ย เคย

๖. ช + เ-อ + ย เคย

๗. ฅ + เ-อ + ย เคย

๘. ฟ + เ-อ + ย เคย

๙. ด + เ-อ + ย เคย

๑๐. ง + เ-อ + ย เคย

แบบฝึกทักษะที่ ๒

คำชี้แจง ให้นักเรียนแยกลูกคำต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (๑๐ คะแนน)

ตัวอย่าง → จ - เจ - ยอ - ยอ - เจ

๑.

๒.

๓.

๔.

๕.

๖.

๗.

๘.

๙.

๑๐.

แบบฝึกทักษะที่ ๓

คำชี้แจง นักเรียนเขียนพยัญชนะแทนรูปภาพ แล้วฝึกอ่านให้คล่อง (๑๐ คะแนน)

ตัวอย่าง → คย

๑.

๒.

๓.

๔.

๕.

๖.

๗.

๘.

๙.

๑๐.

แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน NT

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค KWDL

| | |
|-----------------------------------------------|------------------------|
| กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ | ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 |
| หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เวลา | เวลา 15 ชั่วโมง |
| เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (1) | เวลา 1 ชั่วโมง |
| ผู้สอน นางสาวชุตติกาญจน์ หลวงแสน | |

มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ค 2.1 เข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวัด วัดและคาดคะเนขนาดของสิ่งที่ต้องการวัด และนำไปใช้

ตัวชี้วัดปลายทาง

ค 2.1 ป.3/2 แสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลา และระยะเวลา

สาระสำคัญ

การแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะทาง ต้องทราบสิ่งที่โจทย์กำหนดให้ และสิ่งที่โจทย์ถาม ซึ่งสามารถหาคำตอบได้โดยการอ่านและวิเคราะห์โจทย์เพื่อทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้โจทย์ปัญหา การแก้โจทย์ปัญหา ตรวจสอบความถูกต้องและความสมเหตุสมผลของคำตอบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนวิเคราะห์โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะทางได้ (K)
2. นักเรียนแสดงวิธีหาคำตอบของโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะทางได้ (P)
3. นักเรียนมีความตั้งใจและส่งงานภายในระยะเวลาที่กำหนด (A)

สาระการเรียนรู้

โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะทาง (การบวกและการลบ)

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการคิด
2. ความสามารถในการแก้ปัญหา

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ใฝ่เรียนรู้
2. มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค KWDL

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. นักเรียนทำกิจกรรมขยับกาย ขยายสมอง (Brain Gym) ที่ทำให้สมองตื่นตัว โดยการท่าทางประกอบเพลง “โจทย์ปัญหา” เพื่อให้เกิดความผ่อนคลายและกระตุ้นความสนใจพร้อมที่จะเรียนรู้

เพลง “โจทย์ปัญหา”

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>โจทย์ปัญหาเป็นปัญหา จะได้อ่านช่วยตีความ อ่านโจทย์พลันอย่าหวั่นไหว เมื่อได้อ่านเข้าใจดี แบ่งกลุ่มกันอ่านเร็วไว เลือกเสาะหาสื่อมาดู</p> | <p>พวกเรา มาศึกษากันดู ให้แม่นอย่า อย่าทำหน้าเศร้า โจทย์บอกอะไรไหนลองตรองดู บอกวิธีคิดชักกันดู ไม่เข้าใจตรงไหนถามครู ได้เรียนรู้ชัดเจนแน่นอน</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

2. นักเรียนทบทวนความรู้เดิม โดยครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน จากนั้นให้ช่วยกันคิดและเขียนข้อความที่ทำให้ทราบว่าเป็นโจทย์ปัญหาอะไรลงในกระดาษโพสต์อิท 1 แผ่นต่อ 1 ข้อความ แล้วนำไปติดบนกระดานให้ตรงกับแต่ละช่อง ซึ่งครูจะแบ่งกระดานออกเป็น 2 ช่อง เขียนหัวข้อกำกับแต่ละช่องไว้ว่า “โจทย์ปัญหาการบวก” และ “โจทย์ปัญหาการลบ” โดยนักเรียนและครูอภิปรายร่วมกันว่าข้อความหรือคำที่นักเรียนแต่ละกลุ่มเขียนนั้นถูกต้องหรือไม่ อย่างไร (เช่น รวมเป็นเท่าไร รวมทั้งหมดเท่าไร ต่างกันเท่าไร น้อยกว่าอยู่เท่าไร)

ขั้นสอน

- นักเรียนเรียนรู้เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (การบวกและการลบ) โดยครูยกตัวอย่างโจทย์การบวกก่อน ด้วยการติดแถบโจทย์ปัญหาบนกระดาน แล้วให้นักเรียนอ่าน โจทย์พร้อมกันแล้วช่วยกันวิเคราะห์โจทย์ปัญหา

ตอนเช้าพ่อค้าใช้เวลาขายของ 3 ชั่วโมง 35 นาที ตอนเย็นใช้เวลา 4 ชั่วโมง 40 นาที
พ่อค้าขายของทั้งตอนเช้าและตอนเย็นใช้เวลาเท่าไร

จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันพิจารณาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับโจทย์ปัญหา โดยครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนด้วยเทคนิค KWDL มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 K – What we know : โจทย์บอกอะไรมาให้บ้าง

(ตอนเช้าพ่อค้าใช้เวลาขายของ 3 ชั่วโมง 35 นาที ตอนเย็นใช้เวลา 4 ชั่วโมง 40 นาที)

ขั้นที่ 2 W – What we want to know : โจทย์ถามอะไร

(พ่อค้าขายของทั้งตอนเช้าและตอนเย็นใช้เวลาเท่าไร)

ขั้นที่ 3 D – What we do : มีวิธีการหาคำตอบและดำเนินการแก้โจทย์ปัญหาอย่างไร

(หาคำตอบโดยการบวก)

| <u>วิธีทำ</u> | <u>ชั่วโมง</u> | <u>นาที</u> |
|------------------------------------------|----------------|-------------|
| ตอนเช้าพ่อค้าใช้เวลาขายของ | 3 | 35 |
| ตอนเย็นใช้เวลา | 4 | 40 |
| พ่อค้าขายของทั้งตอนเช้าและตอนเย็นใช้เวลา | 7 | 75 |
| หรือ | 8 | 15 |

60 นาที = 1 ชั่วโมง
75 นาที = 1 ชั่วโมง 15

ตอบ พ่อค้าขายของทั้งตอนเช้าและตอนเย็นใช้เวลา ๘ ชั่วโมง ๑๕ นาที

ขั้นที่ 4 L – (What we learned) : โจทย์ปัญหานี้ได้คำตอบเท่าไร

(พ่อค้าขายของทั้งตอนเช้าและตอนเย็นใช้เวลา ๘ ชั่วโมง ๑๕ นาที)

2. ครูลองเปลี่ยนเป็นโจทย์การลบ โดยติดแถบโจทย์ปัญหาบนกระดาน แล้วให้นักเรียนอ่านโจทย์พร้อมกันแล้วช่วยกันวิเคราะห์โจทย์ปัญหา

ตูนปั่นจักรยานใช้เวลา 2 ชั่วโมง 5 นาที บอมปั่นจักรยานใช้เวลา 1 ชั่วโมง 10 นาที
ตูนใช้เวลาปั่นจักรยานมากกว่าบอมอยู่เท่าไร

จากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันพิจารณาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับโจทย์ปัญหา โดยครูถามคำถามกระตุ้นความคิดนักเรียนด้วยเทคนิค KWDL มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 K – What we know : โจทย์บอกอะไรมาให้บ้าง

(ตูนปั่นจักรยานใช้เวลา 2 ชั่วโมง 5 นาที บอมปั่นจักรยานใช้เวลา 1 ชั่วโมง 10 นาที)

ขั้นที่ 2 W – What we want to know : โจทย์ถามอะไร

(ตูนใช้เวลาปั่นจักรยานมากกว่าบอมอยู่เท่าไร)

ขั้นที่ 3 D – What we do : มีวิธีการหาคำตอบและดำเนินการแก้โจทย์ปัญหาอย่างไร

(หาคำตอบโดยการลบ)

| วิธีทำ | นาทีกา | นาที |
|-------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| ตุนปั่นจักรยานใช้เวลา | 1 2 | 65 (60+5) 5 |
| บอมปั่นจักรยานใช้เวลา | <u>1</u> | <u>10</u> |
| ตุนใช้เวลาปั่นจักรยานมากกว่าบอมอยู่ | <u>0</u> | <u>55</u> |

ตอบ ตุนใช้เวลาปั่นจักรยานมากกว่าบอมอยู่ ๕๕ นาที

ขั้นที่ 4 L - (What we learned) : โจทย์ปัญหานี้ได้คำตอบเท่าไร

(ตุนใช้เวลาปั่นจักรยานมากกว่าบอมอยู่ ๕๕ นาที)

3. นักเรียนดูตัวอย่างโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (การบวกและการลบ) แล้วช่วยกันวิเคราะห์โจทย์ตามเทคนิค KWDL อีก 2-3 ตัวอย่าง

ตัวอย่างแถบโจทย์ปัญหา

เรือแล่นจากกรุงเทพมหานครถึงพระนครศรีอยุธยาใช้เวลา 3 ชั่วโมง 50 นาที
ขากลับใช้เวลา น้อยลง 33 นาที ขากลับเรือใช้เวลาแล่นกี่ชั่วโมง กี่นาที

รถไฟแล่นจากราชบุรีถึงนครปฐมใช้เวลา 1 ชั่วโมง 25 นาที
จากนครปฐมถึงกรุงเทพมหานครใช้เวลา 45 นาที
รถไฟแล่นจากราชบุรีถึงกรุงเทพมหานครใช้เวลาเท่าไร

ทวิทำงานเสร็จในเวลา 5 ชั่วโมง 28 นาที
ประชาทำงานเสร็จในเวลา 3 ชั่วโมง 54 นาที
ทวิทำงานช้ากว่าหรือเร็วกว่าประชาเป็นระยะเวลาเท่าไร

4. นักเรียนและครูร่วมกันเล่นเกม “กล่องปริศนา (Mystery Box Game)” เพื่อเป็นการทบทวนการแก้โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยคละกันตามความสามารถ คือ เก่งปานกลาง และอ่อน

- นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกกล่องคำถามและตอบคำถาม

- กลุ่มที่ตอบถูกจะมีสิทธิ์เลือก เก็บกล่อง (Keep the box) หรือ ให้ออก (Give the box)

ซึ่งคะแนนที่ซ่อนอยู่ในกล่องจะเป็นทั้ง + และ - เช่น +5 -20

- นักเรียนกลุ่มใดที่สะสมคะแนนได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ หลังจากนั้นนักเรียนและครูร่วมกันเฉลยคำตอบทีละข้ออีกครั้งหนึ่ง

5. นักเรียนทำใบงานเรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (การบวกและการลบ) โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมรายบุคคล เพื่อทบทวนและสรุปความเข้าใจ

ขั้นสรุป

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้ การแก้โจทย์ปัญหาทำได้โดยอ่านทำความเข้าใจปัญหา วางแผนแก้ปัญหา หาคำตอบ และตรวจสอบความสมเหตุสมผลของคำตอบ

2. นักเรียนทำแบบฝึกหัด 3.8 ในหนังสือแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์ ป.3 เล่ม 1 เป็นการบ้าน แล้วนำมาส่งครูในวันถัดไป

สื่อ/ แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ป.3 เล่ม 1 สสวท.
2. หนังสือแบบฝึกหัดรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ป.3 เล่ม 1 สสวท.
3. เพลง “โจทย์ปัญหา”
4. แอปโจทย์ปัญหา
5. เกมกล่องปริศนา (Mystery Box Game)
6. ใบงานเรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (การบวกและการลบ)

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

| จุดประสงค์การเรียนรู้ | วิธีการวัดผล | เครื่องมือวัดผล | เกณฑ์การประเมิน |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| ด้านความรู้ (K) | กิจกรรมฝึกทักษะในหนังสือเรียนคณิตศาสตร์ เล่ม 1 | กิจกรรมฝึกทักษะในหนังสือเรียนคณิตศาสตร์ เล่ม 1 | ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 60 ขึ้นไป |
| ด้านทักษะกระบวนการ (P) | ตรวจใบงาน โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (การบวกและการลบ) | ใบงาน โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับเวลาและระยะเวลา (การบวกและการลบ) | ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 60 ขึ้นไป |
| ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) | สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | แบบประเมินพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ | คุณภาพอยู่ในระดับดี ถือว่าผ่านเกณฑ์ |

แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน O-NET

ประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาอังกฤษ

นวัตกรรมภาษาอังกฤษ ป.6

ชื่อ ชุดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำ

ลักษณะของนวัตกรรม เป็นสื่อเกมการเรียนรู้รูปแบบ “ภารกิจ (Mission-based Learning)” โดยใช้ Mission Cards ที่ประกอบด้วยคำสั่ง คำขอร้อง หรือคำแนะนำ 2-3 ขั้นตอน เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตาม ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การอ่าน ความเข้าใจ และการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เหมาะสำหรับใช้ทั้งรายบุคคล กลุ่มคู่ หรือกลุ่มย่อย

องค์ประกอบของนวัตกรรม ชุดสื่อ Mission Card (ภารกิจพิชิต ONET) ประกอบด้วย

1. Mission Cards (30-40 ใบ) แต่ละใบมีคำสั่ง/คำขอร้อง/คำแนะนำ 2-3 ขั้นตอน มีภาพประกอบระดับความยากง่ายมี 3 ชั้น (ง่าย → ปานกลาง → ยาก)
2. Action Board กระดานสำหรับให้ผู้เรียนทำภารกิจตามการ์ด เช่น การจัดบัตรคำ เคลื่อนตัวละคร ทำทำตามคำสั่ง
3. แบบฝึกหัดเสริม (Worksheet) เช่น การเติมคำ การเรียงลำดับขั้นตอน การจับคู่คำสั่งกับภาพ

การใช้สื่อนวัตกรรม

ขั้นที่ 1: ครูอธิบายตัวอย่าง

ยก Mission Card และอธิบายความหมาย

ขั้นที่ 2: ฝึกฟังและปฏิบัติตาม

ครูยื่นการ์ด 1 ใบให้กลุ่ม → นักเรียนทำตามภารกิจ

ขั้นที่ 3: นักเรียนจับคู่แลกเปลี่ยนการ์ด

ให้ผู้เรียนสลับกันเป็นผู้อ่านและผู้ปฏิบัติ

ขั้นที่ 4: ทำภารกิจแบบกลุ่ม

แต่ละกลุ่มสุ่มการ์ด 3 ใบและทำเป็นชุดคำสั่งต่อกัน

ขั้นที่ 5: สรุปและสะท้อนผล

อภิปรายคำสั่ง / คำแนะนำที่ใช้มากที่สุด

เขียนสรุปลง Worksheet

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เรียนมีความเข้าใจคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำที่มีหลายขั้นตอนอย่างถูกต้อง
- ผู้เรียนกล้าสื่อสารภาษาอังกฤษมากขึ้น
- ผู้เรียนทำงานกลุ่มได้ดีและสนุกกับการเรียน
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ตัวอย่างสื่อ



แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน O-NET

ประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาคณิตศาสตร์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชาคณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 การนำเสนอข้อมูล

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

เรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

สอนวันที่..... เดือน..... พ.ศ.

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค 3.1 : เข้าใจกระบวนการทางสถิติ และใช้ความรู้ทางสถิติในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัด

ค 3.1 ป.6/1 : ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหา

สาระสำคัญ

แผนภูมิรูปวงกลม เป็นการนำเสนอข้อมูลโดยใช้พื้นที่ภายในรูปวงกลมแทนจำนวนหรือปริมาณของข้อมูล แต่ละรายการ การแบ่งพื้นที่รูปวงกลมแบ่งที่จุดศูนย์กลางโดยแบ่งออกเป็นส่วนๆ ตามจำนวนรายการของข้อมูล ซึ่งส่วนแบ่งของรูปวงกลมจะมีพื้นที่มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปริมาณของข้อมูลแต่ละรายการ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมได้ (K)
2. ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาได้ (P)
3. นำความรู้เกี่ยวกับการอ่านแผนภูมิรูปวงกลมไปใช้ในชีวิตจริงได้ (A)

สาระการเรียนรู้

การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม

ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

1. ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
2. ความสามารถในการให้เหตุผล

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ภาระงาน/ชิ้นงาน

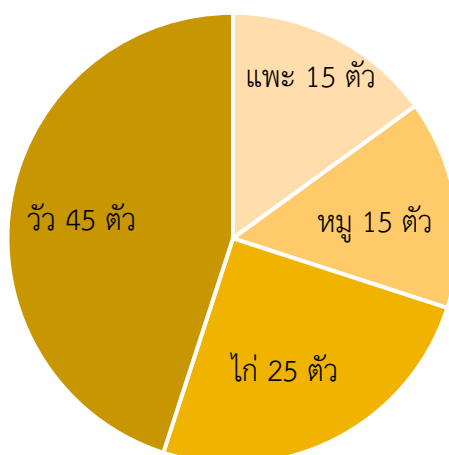
ใบงานที่ 2 เรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

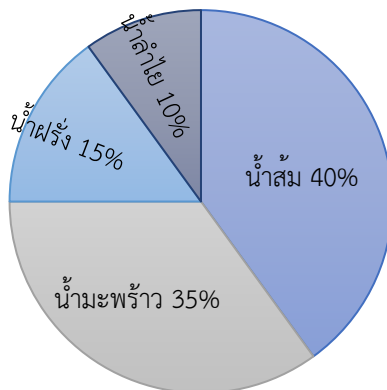
1. ครูทบทวนความรู้ เรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม โดยครูติดบัตรแผนภูมิรูปวงกลมบนกระดาน จากนั้นขออาสาสมัครนักเรียนยกมือขึ้น แล้วอ่านแผนภูมิรูปวงกลมคนละ 1 ข้อ ห้ามซ้ำกัน โดยครูและนักเรียนที่เหลือร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง เช่น

จำนวนสัตว์ในฟาร์ม



ขั้นสอน

1. ครูติดแผนภูมิรูปวงกลมบนกระดาน
รายได้จากการขายผลไม้ชนิดต่าง ๆ ของร้านค้าแห่งหนึ่งในเดือนธันวาคม



ครูถามคำถามนักเรียน ดังนี้

- ร้านค้าขายน้ำผลไม้ชนิดใดบ้าง (น้ำส้ม น้ำลำไย น้ำฝรั่ง และน้ำมะพร้าว)
- น้ำผลไม้ชนิดใดที่ขายได้มากที่สุด และขายได้กี่เปอร์เซ็นต์ (น้ำส้มขายได้มากที่สุด ขายได้

40%)

- น้ำผลไม้สองชนิดใดที่ขายได้ปริมาณแตกต่างกันมากที่สุด (น้ำส้มกับน้ำลำไย)
- น้ำผลไม้ชนิดใดขายได้น้อยที่สุด และขายได้กี่เปอร์เซ็นต์ (น้ำลำไย ขายได้น้อยที่สุดขาย

ได้ 10%)

- ถ้าเดือนนี้ขายน้ำผลไม้ได้ 28,000 บาท อยากทราบว่า ขายน้ำผลไม้แต่ละชนิดได้เงินกี่

บาท

$$\text{(ขายน้ำส้มได้เงิน)} \quad \frac{40}{100} \times 28,000 = 11,200 \text{ บาท}$$

$$\text{ขายน้ำมะพร้าวได้เงิน} \quad \frac{35}{100} \times 28,000 = 9,800 \text{ บาท}$$

$$\text{ขายน้ำฝรั่งได้เงิน} \quad \frac{15}{100} \times 28,000 = 4,200 \text{ บาท}$$

$$\text{ขายน้ำลำไยได้เงิน} \quad \frac{10}{100} \times 28,000 = 2,800 \text{ บาท}$$

ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของคำตอบ

2. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่ 2 การอ่านแผนภูมิรูปร่างกลม เมื่อเสร็จแล้วให้นักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรมในใบงานที่ 2

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้ แผนภูมิรูปร่างกลม เป็นการนำเสนอข้อมูลโดยใช้พื้นที่ภายในรูปร่างกลม การแสดงข้อมูลไว้ในแต่ละส่วนของแผนภูมิรูปร่างกลมช่วยให้อ่านข้อมูลได้ถูกต้อง

สื่อการเรียนรู้

1. แผนภูมิรูปร่างกลม

2. ใบงานที่ 2 การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม

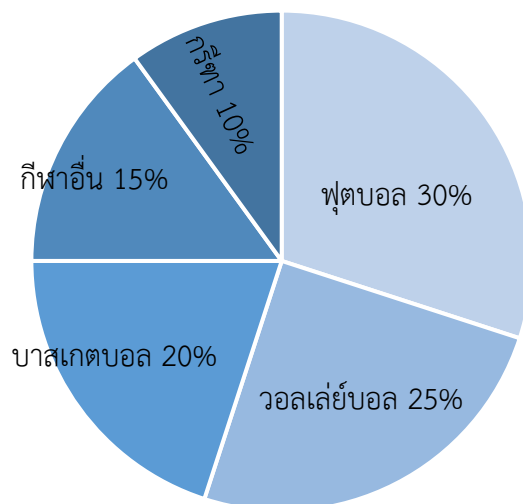
การวัดผลและประเมินผล

| สิ่งที่ต้องการวัด | วิธีวัด | เครื่องมือวัด | เกณฑ์การประเมิน |
|-----------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------|
| 1. ด้านความรู้ | ทำกิจกรรมจากใบงานที่ 2 | ใบงานที่ 2 | 70% ขึ้นไป ถือว่าผ่าน เกณฑ์การประเมิน |
| 2. ด้านทักษะ กระบวนการ | สังเกตพฤติกรรมด้านทักษะ กระบวนการ | แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านทักษะ กระบวนการ | นักเรียนได้คะแนน ระดับคุณภาพดีขึ้นไป |
| 3. ด้านคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ | สังเกตพฤติกรรมด้าน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ | แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ | นักเรียนได้คะแนน ระดับคุณภาพดีขึ้นไป |

ใบงานที่ 2 การอ่านแผนภูมิรูปวงกลม

คำชี้แจง ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมตอบคำถามต่อไปนี้

แผนภูมิวงกลมแสดงการเข้าชมชุมนุมกีฬาของนักเรียน 1,000 คน ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง



- นักเรียนสนใจชุมนุมใดมากที่สุด
.....
- มีนักเรียนเข้าชมชุมนุมฟุตบอลจำนวนกี่คน
.....
- ชุมนุมกรีฑาและชุมนุมกีฬาอื่น ๆ มีมากหรือน้อยกว่าชุมนุมฟุตบอลกี่คน
.....
- นักเรียนที่ชอบชุมนุมฟุตบอลคิดเป็นร้อยละเท่าไรของชุมนุมกีฬาทั้งหมด
.....
- ชุมนุมกรีฑามีจำนวนนักเรียนที่สมัครกี่คน
.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชาคณิตศาสตร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 10 การนำเสนอข้อมูล

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

สอนวันที่..... เดือน..... พ.ศ.

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ค 3.1 : เข้าใจกระบวนการทางสถิติ และใช้ความรู้ทางสถิติในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัด

ค 3.1 ป.6/1 : ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหา

สาระสำคัญ

การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภูมิรูปวงกลมที่แสดงข้อมูลเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ในแต่ละส่วนแสดงจำนวนเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ซึ่งการกำหนดจำนวนในแต่ละส่วนของแผนภูมิรูปวงกลมเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ผลรวมของร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ทั้งหมดต้องเท่ากับ 100% เสมอ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมได้ (K)
2. ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมในการหาคำตอบของโจทย์ปัญหาได้ (P)
3. นำความรู้เกี่ยวกับโจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลมไปใช้ในชีวิตจริงได้ (A)

สาระการเรียนรู้

โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม

ทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์

1. ความสามารถในการแก้ปัญหา
2. ความสามารถในการสื่อสารและการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์
3. ความสามารถในการเชื่อมโยง
4. ความสามารถในการให้เหตุผล

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย
2. ใฝ่เรียนรู้
3. มุ่งมั่นในการทำงาน

ภาระงาน/ชิ้นงาน

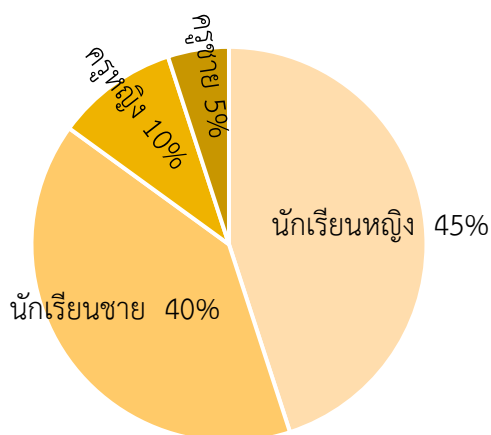
ใบงานที่ 3 เรื่อง โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม

กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูทบทวนความรู้ เรื่อง การอ่านแผนภูมิรูปวงกลมแสดงข้อมูลเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ โดยครูติดบัตรแผนภูมิรูปวงกลมแสดงข้อมูลเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์บนกระดาน จากนั้นขออาสาสมัครนักเรียนยกมือขึ้น แล้วอ่านแผนภูมิรูปวงกลมคนละ 1 ข้อ ห้ามซ้ำกัน โดยครูและนักเรียนที่เหลือร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง เช่น

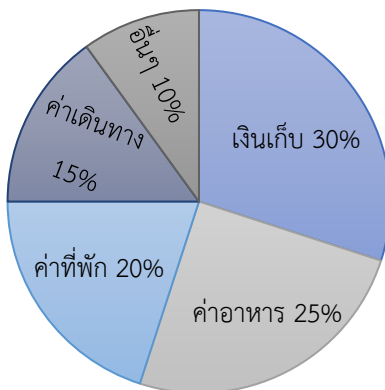
จำนวนครูและนักเรียนของโรงเรียนแห่งหนึ่ง
กำหนดให้โรงเรียนแห่งนี้มีจำนวนครูและนักเรียนทั้งหมด 2,000 คน



ชั้นสอน

1. ครูคิดแผนภูมิรูปวงกลมบนกระดาน

ค่าใช้จ่ายประจำเดือน



ครูถามคำถามนักเรียน ดังนี้

- ค่าที่พักเป็นกี่เปอร์เซ็นต์ (20%)
- เงินเก็บเป็นกี่เปอร์เซ็นต์ (30%)
- ค่าเดินทางน้อยกว่าค่าอาหารกี่เปอร์เซ็นต์ ($25 - 15 = 10\%$)
- ค่าที่พักและอื่น ๆ รวมเท่ากับส่วนใด ($20 + 10 = 30\%$ ค่าที่พักและอื่นๆ รวมเท่ากับเงินเก็บ)

เก็บ)

- เอกได้เงินเดือน 12,000 บาท เอกจ่ายค่าที่พักเท่าไร ($\frac{20}{100} \times 12,000 = 2,400$ บาท)

- ก้องได้เงินเดือน 18,000 บาท ก้องจ่ายค่าอาหารและอื่นๆ รวมเท่าไร ($\frac{25}{100} + \frac{10}{100} \times 18,000 = 6,300$ บาท)

18,000 = 6,300 บาท)

- เบสได้เงินเดือน 6,000 บาท บาสได้เงินเดือน 9,000 บาท เบสและบาสมีเงินเก็บรวม

เท่าไร ($(\frac{30}{100} \times 6,000) + (\frac{30}{100} \times 9,000) = 1,800 + 2,700 = 4,500$ บาท)

- เอกได้เงินเดือน 14,000 บาท อ้อได้เงินเดือน 12,000 บาท ค่าอาหารของเอกมากกว่าค่า

เดินทางของอ้อเท่าไร ($(\frac{25}{100} + 14,000) - (\frac{15}{100} + 12,000) = 3,500 - 1,800 = 1,700$ บาท)

2. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่ 3 โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม เมื่อเสร็จแล้วให้นักเรียนช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยกิจกรรมในใบงานที่ 3

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ร่วมกัน ดังนี้ แผนภูมิรูปวงกลมแสดงข้อมูลเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ได้ว่าการนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภูมิรูปวงกลมที่แสดงข้อมูลเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ในแต่ละส่วนแสดงจำนวนเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ซึ่งการกำหนดจำนวนในแต่ละส่วนของแผนภูมิรูปวงกลมเป็นร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ ผลรวมของร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ทั้งหมดต้องเท่ากับ 100% เสมอ

สื่อการเรียนรู้

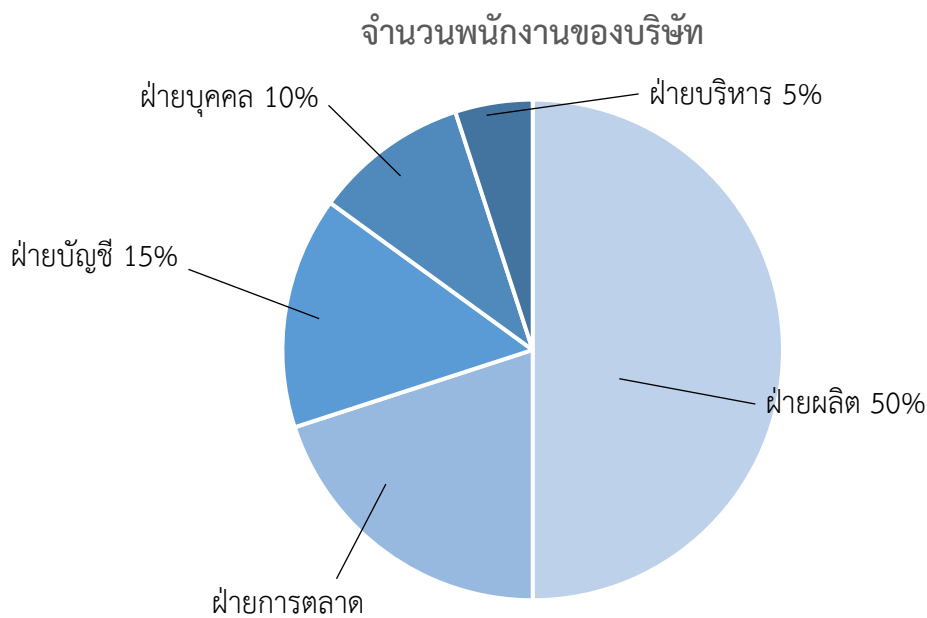
1. แผนภูมิรูปร่างกลม
2. ใบงานที่ 3 โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม

การวัดผลและประเมินผล

| สิ่งที่ต้องการวัด | วิธีวัด | เครื่องมือวัด | เกณฑ์การประเมิน |
|-------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. ด้านความรู้ | ทำกิจกรรมจากใบงานที่ 3 | ใบงานที่ 3 | 70% ขึ้นไป ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน |
| 2. ด้านทักษะกระบวนการ | สังเกตพฤติกรรมด้านทักษะกระบวนการ | แบบสังเกตพฤติกรรมด้านทักษะกระบวนการ | นักเรียนได้คะแนนระดับคุณภาพดีขึ้นไป |
| 3. ด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ | สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ | แบบสังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ | นักเรียนได้คะแนนระดับคุณภาพดีขึ้นไป |

ใบงานที่ 3 โจทย์ปัญหาเกี่ยวกับแผนภูมิวงกลม

คำชี้แจง ใช้ข้อมูลจากแผนภูมิรูปวงกลมตอบคำถามต่อไปนี้



- บริษัท ก มีพนักงาน 600 คน มีพนักงานฝ่ายบัญชีกี่คน
- บริษัท ข มีพนักงาน 740 คน มีพนักงานฝ่ายผลิตกี่คน
- บริษัท ค มีพนักงาน 1,480 คน มีผู้บริหารกี่คน
- บริษัท ง มีพนักงาน 400 คน พนักงานฝ่ายตลาดลาออก 12 คน เหลือพนักงานฝ่ายตลาดกี่คน
- บริษัท จ มีพนักงาน 370 คน มีพนักงานฝ่ายตลาดและฝ่ายบุคคลรวมกี่คน
- บริษัท ฉ มีพนักงาน 780 คน บริษัท ช มีพนักงาน 650 คน ทั้งสองบริษัทมีพนักงานฝ่ายบุคคลรวมกี่คน
- บริษัท A มีพนักงาน 420 คน บริษัท B มีพนักงาน 950 คน พนักงานฝ่ายผลิตของบริษัท A และพนักงานฝ่ายตลาดของบริษัท B รวมกี่คน
- บริษัท C มีพนักงาน 2,860 คน บริษัท D มีพนักงาน 290 คน ผู้บริหารบริษัท C มีจำนวนมากกว่าพนักงานฝ่ายบุคคลของบริษัท D กี่คน

บัตรทำหาย !

"มีขนเป็นแผง ออกลูกเป็นไข่"
เป็นลักษณะของสัตว์กลุ่มใด

- ก. สัตว์ปีก
ข. สัตว์เลี้ยงลูก
ค. สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ชนิดใดไม่จัดอยู่ในพวกสัตว์ปีก

- ก. นกแก้ว
ข. ค้างคาว
ค. นกกระเจดเทศ
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

นักวิทยาศาสตร์ใช้เกณฑ์ใด
ในการแบ่งสัตว์ออกเป็น 2
ประเภทหลัก

- ก. การหายใจ ข. กระดูกสันหลัง
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ในข้อใดจัดเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลัง
ทั้งหมด

- ก. เป็ด นกยูง จระเข้
ข. งู นกนางนวล แมลงสาบ
ค. ตู๋ กบ ปู
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่อยู่ในน้ำคือข้อใด

- ก. หมึก
ข. โลมา
ค. ปลาไหล
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

การที่กบอยู่ในรูนี้ๆ ในฤดูแล้งเรียกว่า
อย่างไร

- ก. สะสมพลัง
ข. ส่งบั้ง
ค. จำศีล
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดเป็นสัตว์เลือดเย็น ผิวหนังไม่มีเกล็ด
ออกลูกเป็นไข่ ตัวอ่อนหายใจด้วยเหงือก
โตขึ้นหายใจด้วยปอด

- ก. กบ อึ่งอ่าง ข. กุ้ง ปู
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดเป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังทั้งหมด

- ก. ดาวทะเล, หมึก
ข. โลมา, ปลาเก็ด
ค. ดาวทะเล, ปลาดาว
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งและประเภท
ของสัตว์มีกระดูกสันหลัง

- ก. โลมา : ปลา
ข. จระเข้ : สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก
ค. ตุ่นปากเป็ด : สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ในข้อใดจัดอยู่ในกลุ่ม
สัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง

- ก. กบ ปะการัง
ข. กัลปังหา เต่า
ค. กระพุน หมึก
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

มีน้ำจืดอยู่ในสัตว์พวกใด

- ก. พวกปลา
ข. พวกสัตว์ทะเล
ค. พวกสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดที่เป็นลักษณะเหมือนกัน
ของสัตว์สะเทินน้ำสะเทินบกและสัตว์เลี้ยงลูก

- ก. ลักษณะของผิวหนัง
ข. ไข่มีเปลือกแข็งหุ้ม
ค. อุณหภูมิในร่างกาย
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ข้อใดมีอุณหภูมิร่างกายสามารถ
เปลี่ยนแปลงตามแวดล้อมได้

- ก. จระเข้ ข. เป็ด
ค. ช้าง ง. คน
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดคือลักษณะสำคัญของสัตว์มีกระดูกสันหลัง

- ก. มีกระดูกแข็งเป็นแกนกลางอยู่ในลำตัว
ข. มีโครงสร้างภายในลำตัวอ่อนนุ่ม
และอาศัยอยู่นอก
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ในข้อใดไม่มีกระดูกสันหลัง

- ก. ปลาดาว ข. ฟองน้ำ
ค. เม่น ง. พะยูน
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์มีกระดูกสันหลังในข้อใดจัดอยู่
ในประเภทเดียวกัน

- ก. เป็ด กุ้ง
ข. สุนัข ม้า
ค. ปลิง อีแปะทะเล
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

"มีขนเป็นแผง ออกลูกเป็นไข่"
เป็นลักษณะของสัตว์กลุ่มใด

- ก. สัตว์ปีก
ข. สัตว์เลี้ยงลูก
ค. สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ชนิดใดไม่จัดอยู่ในพวกสัตว์ปีก

- ก. นกแก้ว
ข. ค้างคาว
ค. นกกระเจดเทศ
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

อวัยวะส่วนใดของสัตว์เปรียบเทียบกับได้
เสมือนจมูกของมนุษย์

- ก. กระดองของเต่า
ข. เหงือกของปลา
ค. สันของงู
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ชนิดใดที่อยู่ในกลุ่มสัตว์เลี้ยงลูก
ด้วยนม แต่ออกลูกเป็นไข่

- ก. แมว ข. ช้าง
ค. ตุ่นปากเป็ด ง. ค้างคาว
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่อยู่ในน้ำคือข้อใด

- ก. หมึก
ข. โลมา
ค. ปลาไหล
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

การที่กบอยู่ในรูนี้ๆ ในฤดูแล้งเรียกว่า
อย่างไร

- ก. สะสมพลัง
ข. ส่งบั้ง
ค. จำศีล
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดไม่ใช่ลักษณะสำคัญของสัตว์ในกลุ่มกบ

- ก. เป็นสัตว์เลือดอุ่น
ข. มีขา 2 ขาและปีก 1 คู่
ค. มีขนแบบเส้นขนปกคลุมลำตัว
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดคือสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง

- ก. หมึกทะเล ข. นกฟิราบ
ค. เขียด ง. โลมา
+ 6 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดจัดกลุ่มสัตว์ได้ถูกต้องตามเกณฑ์
การมีกระดูกสันหลัง

- ก. ตะขาบ จิงโจ้ ปลาดาว
ข. ฟองน้ำ กิ้งกือ หอยขม
ค. หมึกวาย ปะการัง เม่นทะเล
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดกล่าวถูกต้อง

- ก. ปลาหู เป็นสัตว์มีกระดูกสันหลัง
ข. สัตว์ทะเลทุกชนิดเป็นสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลัง
ค. สัตว์มีขาเป็นข้อ มีกระดูกแกนกลางอยู่ภายใน
ลำตัว
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

มีน้ำจืดอยู่ในสัตว์พวกใด

- ก. พวกปลา
ข. พวกสัตว์ทะเล
ค. พวกสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

ข้อใดที่เป็นลักษณะเหมือนกัน
ของสัตว์สะเทินน้ำสะเทินบกและสัตว์เลี้ยงลูก

- ก. ลักษณะของผิวหนัง
ข. ไข่มีเปลือกแข็งหุ้ม
ค. อุณหภูมิในร่างกาย
+ 5 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ในข้อใดอยู่ในกลุ่ม
สัตว์มีกระดูกสันหลัง

- ก. กุ้งก้ามกราม ข. ปลาดาว
ค. หอยสังข์ ง. แมลงสาบ
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

"มีผิวหนังเปียกชื้น ตอนเป็นตัวอ่อนหายใจด้วย
เหงือก ตอนโตหายใจด้วยปอด และผิวหนัง"
จากข้อความนี้เป็นลักษณะสำคัญของสัตว์ใน
กลุ่มใด

- ก. กลุ่มปลา ข. สัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์ในข้อใดไม่มีกระดูกสันหลัง

- ก. ปลาดาว ข. ฟองน้ำ
ค. เม่น ง. พะยูน
+ 4 คะแนน

บัตรทำหาย !

สัตว์มีกระดูกสันหลังในข้อใดจัดอยู่
ในประเภทเดียวกัน

- ก. เป็ด กุ้ง
ข. สุนัข ม้า
ค. ปลิง อีแปะทะเล
+ 4 คะแนน

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง จากข้อความต่อไปนี้ให้นักเรียนตอบคำถามและบอกประโยคที่เป็นใจความสำคัญ

1. กรมควบคุมมลพิษ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม ได้จัดสรรงบประมาณ 10 ล้านบาท จัดทำสื่อทางโทรทัศน์และวิทยุใน “โครงการ เพื่อลมหายใจของเรา” เป็นสื่อรณรงค์แก้ปัญหามลพิษทางอากาศและเสียง เช่น เรื่องควีนพิษจากมอเตอร์ไซด์ ควีนด จากยานพาหนะ ฝุ่นจากรถบรรทุก เสียงดัง จากเรือหางยาว

(จากหนังสือไดโนเสาร์ เดือนกันยายน 2539)

ใคร / อะไร :

ทำอะไร :

เพื่ออะไร :

ใจความสำคัญ:

.....

.....

2. หนูกับแมวเป็นศัตรูกันหวังจะครอบครองความเป็นใหญ่เหนือทุ่งนา จนกระทั่งวันหนึ่งทั้งสองต่างตกลงใจที่จะใช้ดาบเข้าประหัตประหารกัน ขณะที่ มันทั้งสองกำลังท การต่อสู้กันอยู่อย่างดุเดือดนั่นเอง นกเหยี่ยวที่บินผ่านทางมา พบเข้าก็บินโฉบเอาร่างของสัตว์ทั้งสองไปกิน ในที่สุดสัตว์ทั้งสองก็จบชีวิตลง เพราะความเขลาโดยแท้ (เกี่ยวเกี่ยวกับหนูนานของสุคนธ์ แคนเสด หรือ 100 นิทานอีสป)

ใคร / อะไร :

ทำอะไร :

ที่ไหน :

ผลเป็นอย่างไร :

เพราะอะไร :

เพื่ออะไร :

ใจความสำคัญ

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน O-NET

มัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาไทย

หลักและกลวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว โดยกาเครื่องหมายกากบาท (x) ลงในกระดาษคำตอบ

1. บุคคลในข้อใดไม่มีพื้นฐานในการจับใจความ

- ก. ก่อนอ่านหนังสือทุกครั้งจะต้องศึกษาส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในหนังสือ
- ข. น้อยไม่ชอบวรรณคดีไทยเมื่ออ่านเรื่องพระอภัยมณีจึงไม่ค่อยเข้าใจ
- ค. แดงอ่านเรื่องลูกชานาได้อย่างรวดเร็วและเข้าใจเพราะเคยช่วยปู่ทำนา
- ง. อุ๊ได้ฉายาว่าหนอนหนังสือเพราะชอบอ่านหนังสือเกือบทุกประเภท

2. บุคคลในข้อใดสามารถอ่านจับใจความเรื่องแม่ศรีเรือนได้ง่ายที่สุด

- ก. ปู่กับย่าของนิดชอบเล่าเรื่องสมัยเด็ก ๆ ของท่านให้ฟัง
- ข. น้อยชอบทำอาหารและขนมอบ เช่น คู้กกี้ เค้ก
- ค. หนูชอบเล่นหม้อข้าวหม้อแกง
- ง. ย่าดาได้รับการสอนเรื่องการบ้านการเรือนจากคุณย่าทวด

กล้วยเป็นพืชที่คนไทยรู้จักและนำมาใช้ประโยชน์เป็นเวลานานมาแล้ว

กล้วย ปลูกง่าย ดูแลง่าย ใบใช้ห่อของ ผลใช้กิน ลำต้นใช้เลี้ยงสัตว์ ดังนั้นเราปลูก กล้วยกันดีกว่าจะได้มี กล้วยกินกันทุกโรงเรียน

3. ใจความสำคัญของข้อความนี้คืออะไร

- ก. กล้วยเป็นพืชที่ปลูกง่าย
- ข. กล้วยเป็นพืชที่มีประโยชน์มาก
- ค. กล้วยสามารถกินได้ทุกโรงเรียน
- ง. กล้วยเป็นพืชที่ใช้เลี้ยงสัตว์ได้

ยีราฟเป็นสัตว์ป่า มีขายาวจึงวิ่งเร็ว มันมีคอยาวเหมือนเสาไฟฟ้าจึง มองเห็นได้ไกล ๆ ยีราฟกินใบไม้เป็นอาหาร เราน่า ยีราฟจากเมืองอื่นมา เลี้ยงไว้ในสวนสัตว์ เด็ก ๆ ชอบดูยีราฟในสวนสัตว์เพราะมีหน้าตาตลก

4. ใจความสำคัญของข้อความนี้คืออะไร

- ก. ยีราฟเป็นสัตว์ที่มีขายาว
- ข. ยีราฟเป็นสัตว์ที่มีหน้าตาตลก
- ค. ยีราฟเป็นสัตว์ที่กินใบไม้เป็นอาหาร
- ง. ยีราฟเป็นสัตว์ป่า

ดอกไม้ไฟ คือ วัตถุสำหรับจุดในงานต่าง ๆ อาจทำด้วยกระดาษไม้ อ้อหรือไม้ไผ่ ดอกไม้ไฟเหล่านี้เมื่อจุดไฟแล้ว จะพุ่งไฟออกมาในลักษณะต่าง ๆ กันบ้างก็อยู่กับที่ บ้างก็เคลื่อนที่มีสีสันสวยงาม บ้างก็มีเสียงดังมาก เชื่อ กันว่าประเพณีจุดดอกไม้ไฟนี้มีมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยเป็นเมืองหลวงของไทย

5. ใจความสำคัญของข้อความนี้คืออะไร

- ก. ดอกไม้ไฟคือวัตถุสำหรับจุดในงานต่าง ๆ
- ข. ดอกไม้ไฟทำด้วยกระดาษไม้ อ้อหรือไม้ไผ่
- ค. ประเพณีจุดดอกไม้ไฟมีตั้งแต่สมัยสุโขทัย
- ง. ดอกไม้ไฟเมื่อจุดแล้วจะมีเสียงดังมาก

แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน O-NET
มัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาอังกฤษ

นวัตกรรมภาษาอังกฤษ ม.3

ชื่อ ชุดสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ลักษณะของนวัตกรรม เป็นสื่อ Words Challenge Board Game ซึ่งมีความมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนในด้านทักษะและกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน

องค์ประกอบของนวัตกรรม ชุดสื่อ Words Challenge Board Game (ภารกิจพิชิต ONET)

ประกอบด้วย

1. Words Cards (100 ใบ) แต่ละใบมีเฉลยประเภทของคำอยู่ด้านหลังบัตรคำ
2. Board Game กระดานเกมส์บันไดงู ผู้เรียนต้องสามารถบอกประเภทของคำได้
3. แบบฝึกหัดเสริม (Worksheet) เช่น การเติมคำ

การใช้สื่อนวัตกรรม

ขั้นที่ 1: ครูอธิบายตัวอย่าง

ยก Words Cards และอ่าน

ขั้นที่ 2: ฝึกฟังและปฏิบัติตาม

นักเรียนอ่านตาม พร้อมบอกประเภทของคำศัพท์

ขั้นที่ 3: นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่นเกม Words Challenge Board Game

ให้ผู้เรียนสลับกันทำกิจกรรมพิชิตภารกิจ Words Challenge Board Game

ขั้นที่ 4: ทำภารกิจแบบรายบุคคล

ทำใบงาน

ขั้นที่ 5: สรุปและสะท้อนผล

อภิปรายคำสั่ง / คำแนะนำที่ใช้มากที่สุด

เขียนสรุปลง Worksheet

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เรียนมีความเข้าใจคำสั่ง คำขอร้อง คำแนะนำที่มีหลายขั้นตอนอย่างถูกต้อง
- ผู้เรียนกล้าสื่อสารภาษาอังกฤษมากขึ้น

- ผู้เรียนทำงานกลุ่มได้ดีและสนุกกับการเรียน
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ตัวอย่างสื่อ



แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน O-NET

มัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาคณิตศาสตร์

สื่อการเรียนการสอน ทรงกลม ทรงกระบอก กรวย ปริซึม และพีระมิด



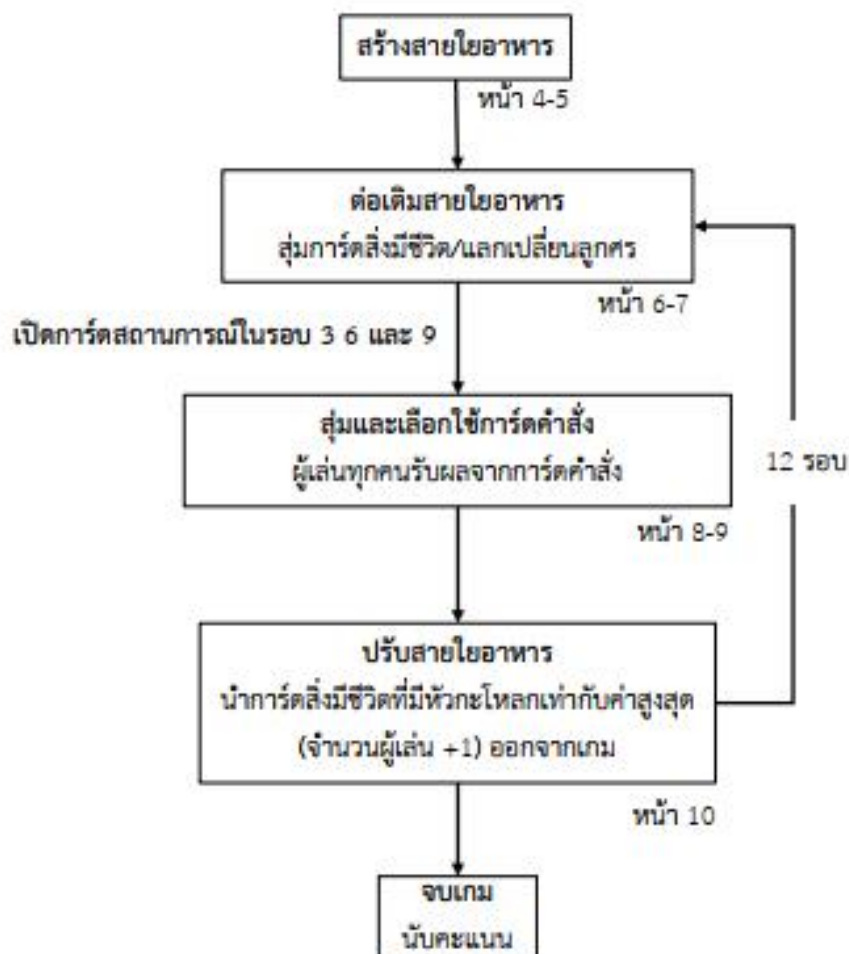


แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาคุณภาพการศึกษาตามผลการประเมิน O-NET

มัธยมศึกษาปีที่ 3 วิชาวิทยาศาสตร์

เกมกระดาน food web

แผนภาพสรุปวิธีการเล่นเกม



เงื่อนไขการแพ้ชนะ

ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดหลังจากเล่นครบ 12 รอบ เป็นผู้ชนะ

การนับคะแนนท้ายเกม

การ์ดสิ่งมีชีวิต

การ์ดสิ่งมีชีวิตที่มีลูกศรเชื่อมกับมนุษย์

สัญลักษณ์หวัชะโหลก

คะแนนตามที่ระบุบนการ์ด

คะแนนตามที่ระบุบนการ์ด $\times 2$

-1 คะแนน

ขั้นตอนการเล่นเกม

- จัดวางการ์ดสิ่งมีชีวิตและการ์ดคำสั่งคว่าน้ำไว้ที่กลางโต๊ะ สุ่มการ์ดสถานการณ์ 1 ใบ สำหรับการเล่นรอบที่ 3 และ 6 และสุ่มการ์ดสถานการณ์ 2 ใบ สำหรับการเล่นรอบที่ 9



รอบที่ 3



รอบที่ 6

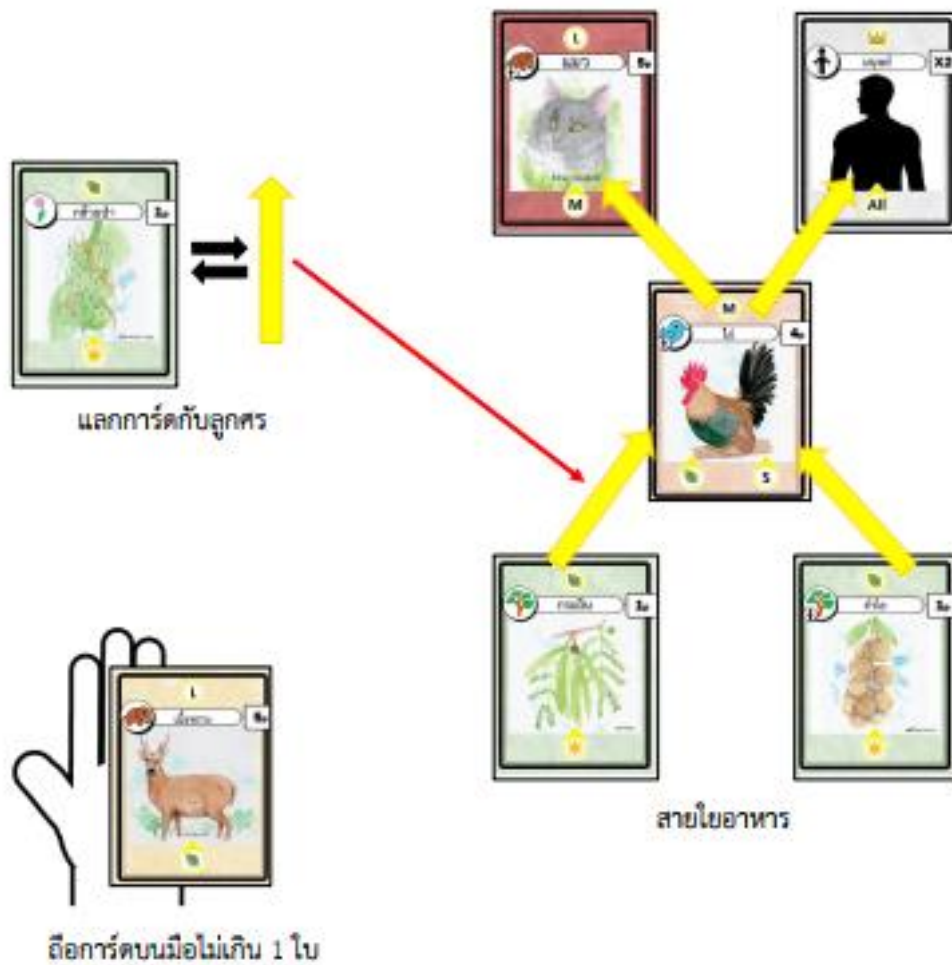


รอบที่ 9

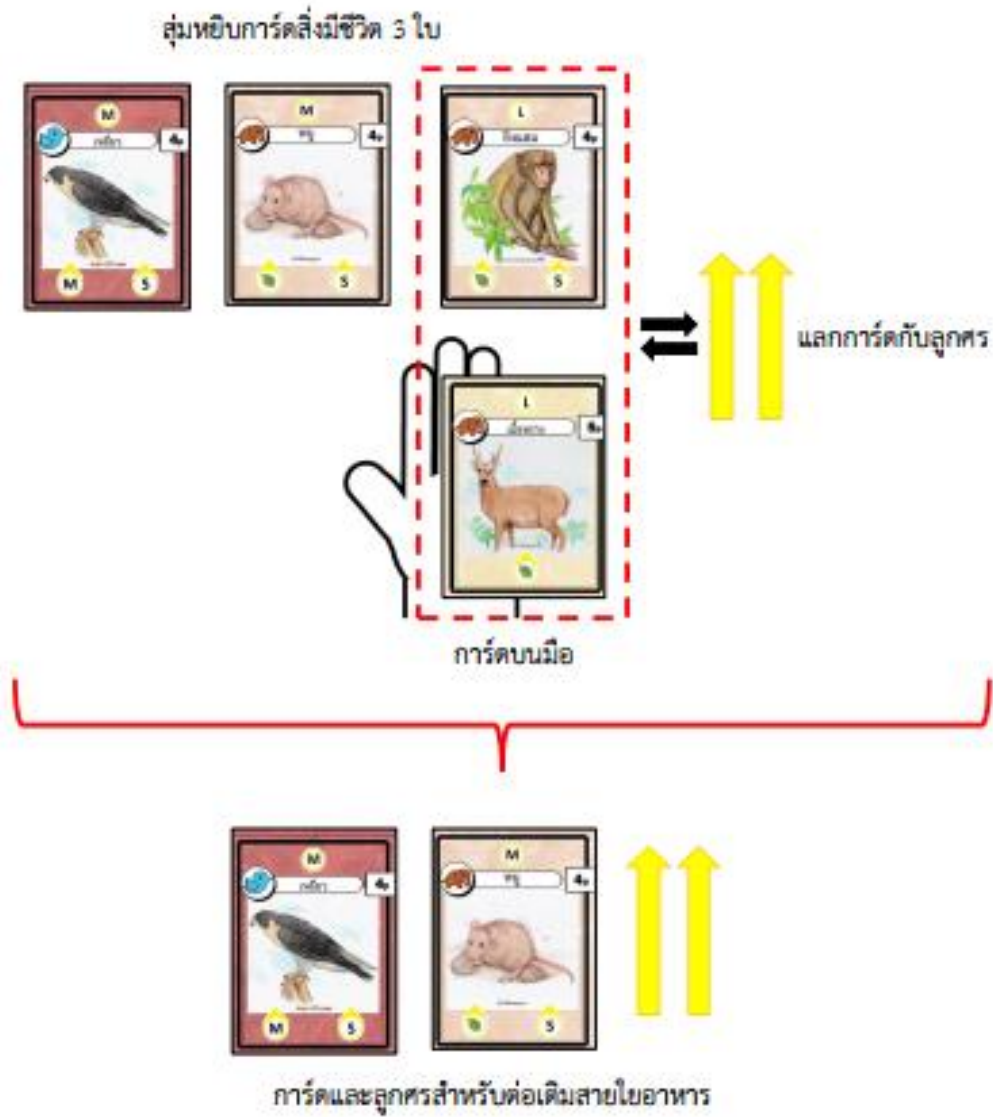
- ผู้เล่นแต่ละคนสุ่มการ์ดพืช 3 ใบ การ์ดสัตว์ 3 ใบ และได้รับการ์ดมนุษย์ 1 ใบ ลูกศร 3 อัน



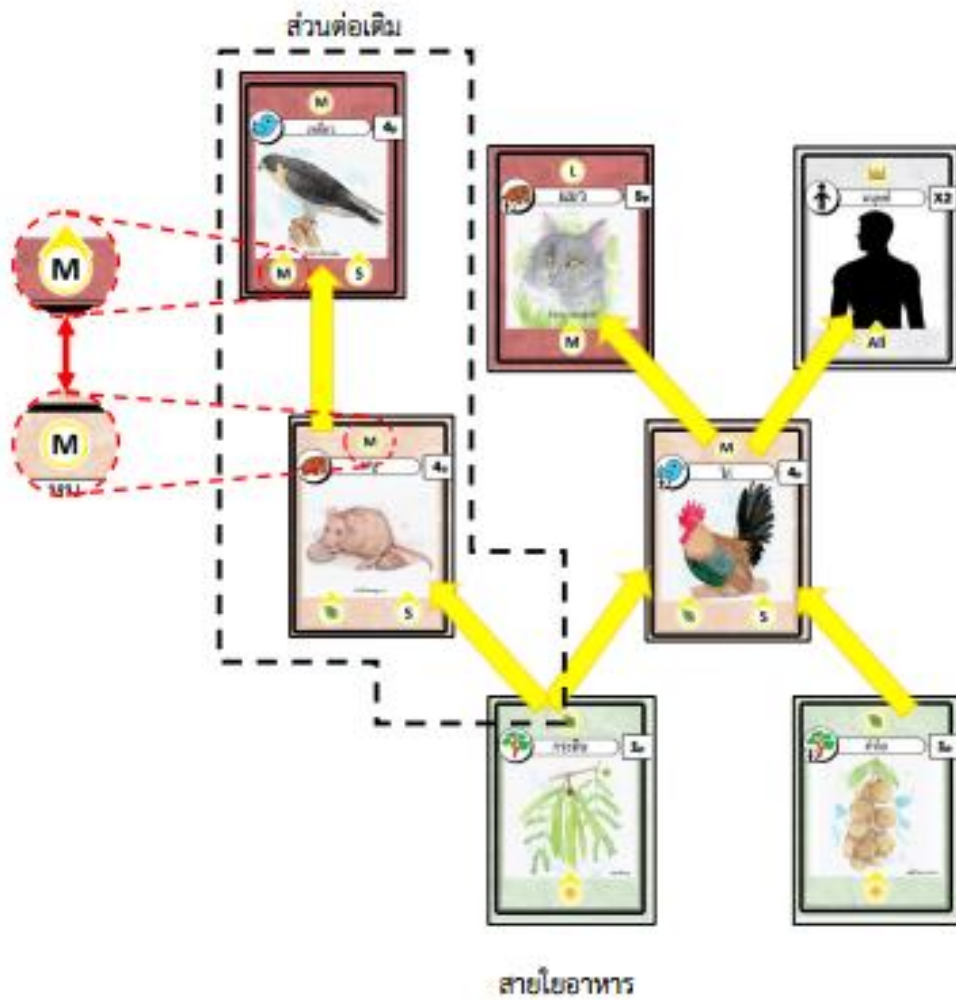
3. ผู้เล่นทุกคนสร้างสายใยอาหารด้วยการเชื่อมลูกศรจากพืชไปยังสัตว์กินพืช หรือสัตว์กินทั้งพืชและเนื้อ แล้วต่อไปยังสัตว์กินเนื้อ โดยขนาดของสิ่งมีชีวิตที่เป็นเหยื่อต้องตรงกับขนาดของเหยื่อบนการ์ดผู้ล่า และมีลูกศรอย่างน้อย 1 ชิ้น เชื่อมกับมนุษย์ โดยมนุษย์สามารถกินสิ่งมีชีวิตอื่นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นสิ่งมีชีวิตที่มีสัญลักษณ์มงกุฏ
4. ผู้เล่นไม่จำเป็นต้องใช้การ์ดสิ่งมีชีวิตทั้งหมดที่มีในการสร้างสายใยอาหาร แต่สามารถแลกการ์ดที่ไม่ต้องการกับลูกศร หรือถือไว้บนมือได้ไม่เกิน 1 ใบ



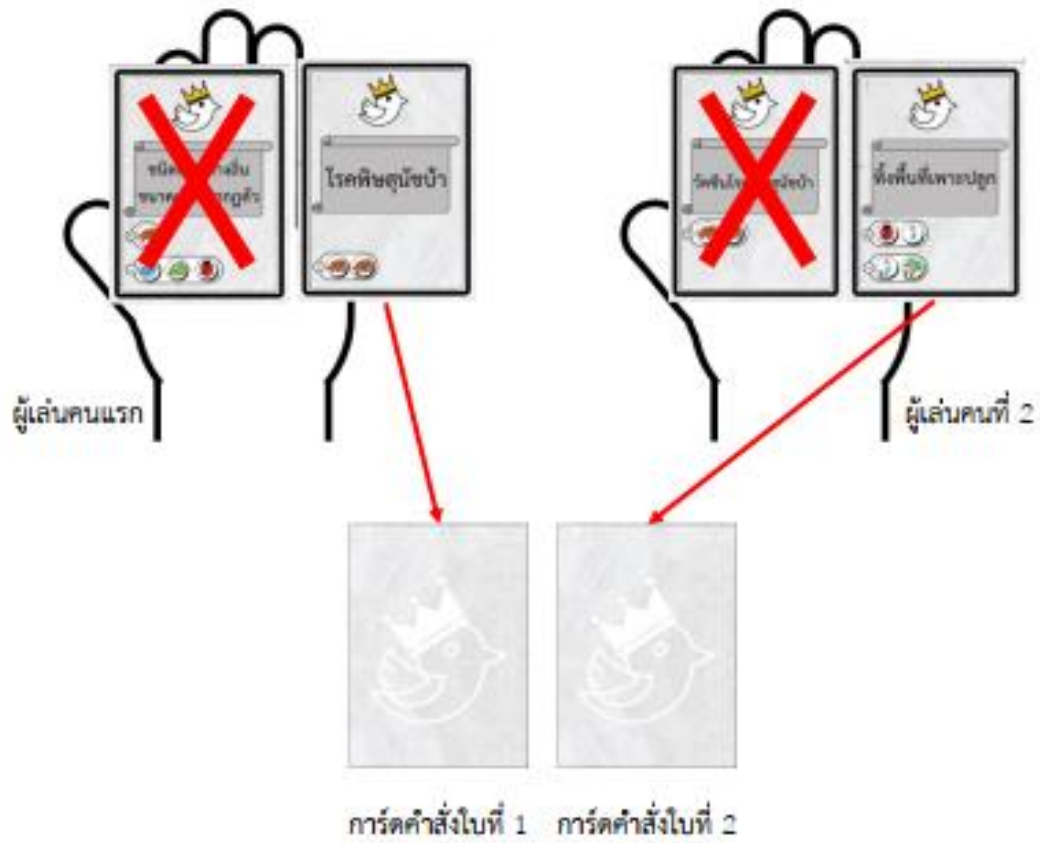
5. เริ่มรอบที่ 1 ผู้เล่นคนแรกสุ่มหยิบการ์ดสิ่งมีชีวิตแบบใดก็ได้ 3 ใบ เลือกการ์ดสิ่งมีชีวิตไว้หรือนำไปแลกลูกศรเพื่อใช้ต่อเติมสายใยอาหาร ผู้เล่นคนถัดไปทำเช่นเดียวกันจนครบทุกคน



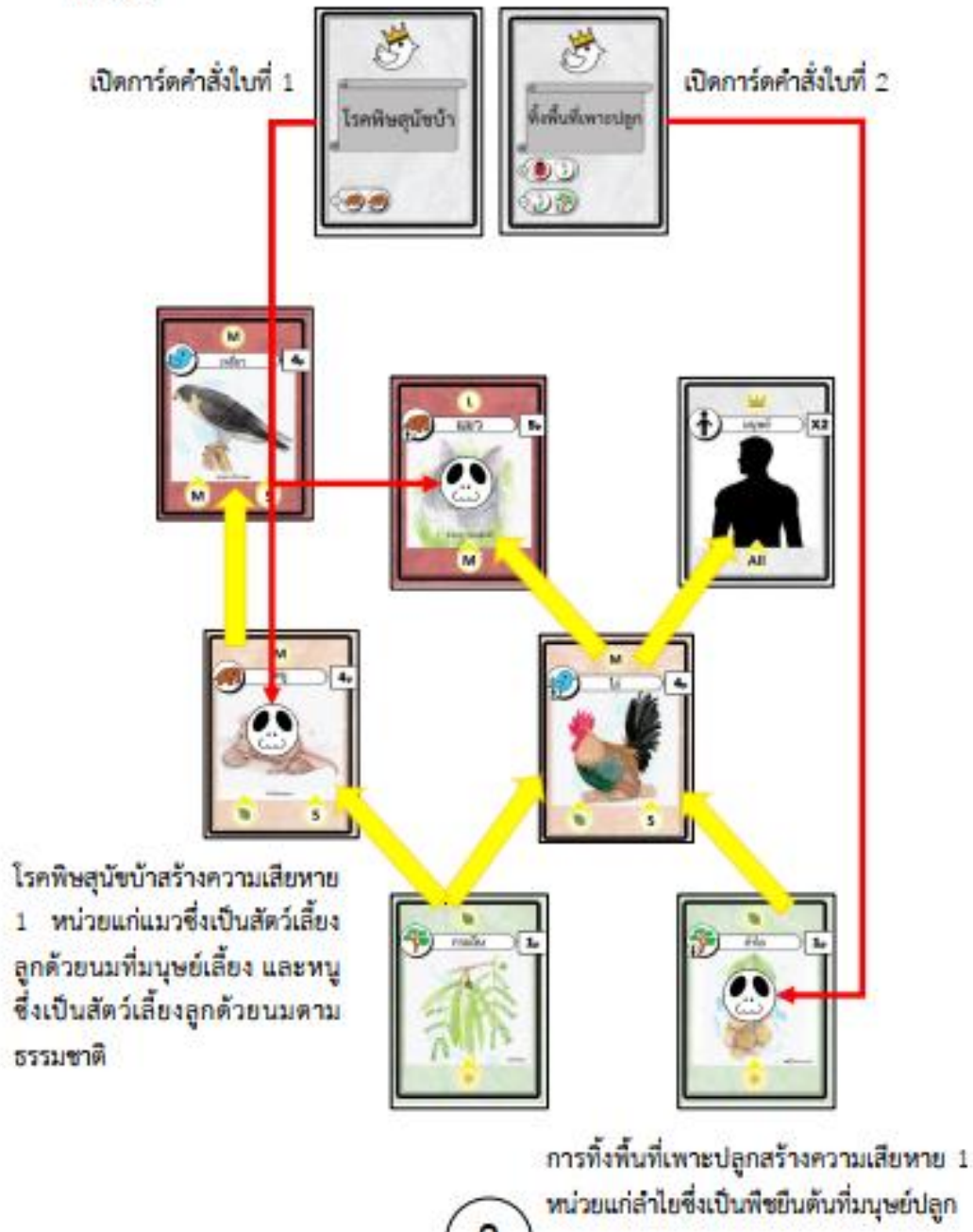
6. ผู้เล่นต่อเติมสายใยอาหารของตน โดยขนาดของสิ่งมีชีวิตที่เป็นเหยื่อต้องตรงกับขนาดของเหยื่อบนการ์ดผู้ล่า โดยมนุษย์สามารถกินสิ่งมีชีวิตอื่นได้เกือบทั้งหมด ยกเว้นสิ่งมีชีวิตที่มีสัญลักษณ์มงกุฏ



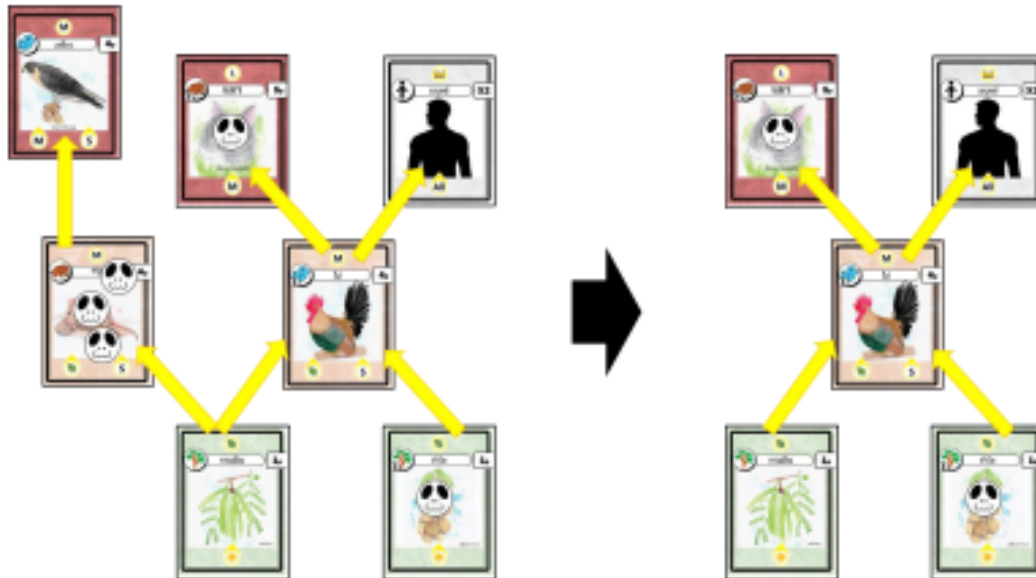
7. ผู้เล่นสุ่มการ์ดคำสั่ง 2 ใบ เลือกใช้เพียง 1 ใบ คร่ำการ์ดที่เลือกไว้ที่กลางโต๊ะ เรียงตามผู้เล่นคนแรกจากซ้ายไปขวา หยวนหน้าการ์ดที่ไม่ถูกเลือกและแยกไว้อีกกองหนึ่ง



8. เปิดการ์ดคำสั่งที่คว่ำไว้ที่ละใบจากซ้ายไปขวา ผู้เล่นทุกคนรับผลจากการ์ดคำสั่ง
9. ถ้าการ์ดคำสั่งให้โทษ (-) กับการ์ดสิ่งมีชีวิตใดให้ผู้เล่นวางสัญลักษณ์กะโหลกไว้บนการ์ดนั้น
10. ถ้าการ์ดคำสั่งให้ประโยชน์ (+) กับการ์ดสิ่งมีชีวิตใดให้ผู้เล่นนำสัญลักษณ์กะโหลกออกจากการ์ดนั้น



11. ถ้าการ์ดสิ่งมีชีวิตใดมีสัญลักษณ์กะโหลกเท่ากับค่าสูงสุด (จำนวนผู้เล่น +1) นำการ์ดใบนั้นออกจากเกม
12. การ์ดสิ่งมีชีวิตที่เหลืออยู่ถ้าไม่ได้เชื่อมต่อกับการ์ดสิ่งมีชีวิตอื่น ให้นำการ์ดใบนั้นและลูกศรที่เกี่ยวข้องออกจากเกมทันที



ในเกมที่มีผู้เล่น 2 คน การ์ดสิ่งมีชีวิต “หนู” ถูกนำออกจากเกมเมื่อมีสัญลักษณ์กะโหลกครบ 3 อัน ทำให้การ์ดสิ่งมีชีวิต “เหยี่ยว” ถูกนำออกจากเกมไปพร้อมกัน เพราะไม่ได้เชื่อมต่อกับการ์ดสิ่งมีชีวิตอื่น แม้ว่าจะไม่มี สัญลักษณ์กะโหลกก็ตาม

13. ผู้เล่นคนถัดไปทางทิศตามเข็มนาฬิกาของผู้เล่นคนแรกในรอบที่แล้วรับหน้าที่เป็นผู้เล่นคนแรกในรอบต่อไปเพื่อเริ่มรอบใหม่
14. เมื่อเริ่มเล่นรอบที่ 3 6 และ 9 ให้เปิดการ์ดสถานการณ์ที่อยู่กลางโต๊ะ ผู้เล่นทุกคนรับผลจากการ์ดสถานการณ์นั้น
15. เมื่อเล่นเกมครบ 12 รอบ ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

