



โรงเรียนไทยรัฐวิทยา ๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า)

แบบนำเสนอผลงานทางวิชาการ “การปฏิบัติที่เป็นเลิศ : กระบวนการจัดการเรียนรู้
มุ่งสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ตามกระบวนการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning)”

The Best Practice : The learning management process aimed at improving
outcomes through active learning methods.

ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเลิศ
“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
เรื่อง fruits (What do you want?)”

นางสาวสารินทร์ มงคลฤดี
สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาของผลงาน / ปัญหา

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นปัญหาที่คนส่วนใหญ่เจอคือ คำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ดี รู้สึกลำบากและอายที่จะพูดภาษาอังกฤษ สามารถฝึกฝนโดยเริ่มต้นด้วยวิธีการจำคำศัพท์ง่ายๆ การเล่นเกมเพื่อเรียนรู้ การใช้คำศัพท์ ฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษโดยใช้การพูดภาษาอังกฤษให้มากที่สุด การอ่านออกเสียงให้ตัวเองฟัง โดยใช้เรื่องผลไม้ สมมติการซื้อขายสินค้า รวมทั้งการทำกิจกรรมโดยใช้เกม จะทำให้การเรียนภาษาเป็นไปอย่างมีความหมาย นักเรียนจะสามารถจดจำ นำภาษาเพื่อการสื่อสารไปใช้ได้

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจวิธีการออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสนทนาให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลไม้ และแสดงบทบาทสมมติการซื้อขายได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนเรื่องภาษาอังกฤษ

1.3 เป้าหมาย

- ☐ ระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
- ☐ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4

2. กลยุทธ์ในการพัฒนา

2.1 ด้านคุณภาพผู้เรียน / ความรู้ / ทักษะ

1. การตั้งศักยภาพการสื่อสารศึกษาภาษาอังกฤษ การออกเสียง การจำคำศัพท์ กล้าพูด กล้าแสดงออก และมีเจตคติที่ดีกับวิชาภาษาอังกฤษ
2. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์เรื่อง fruits
3. การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

2.2 ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

สื่อการสอน

ขั้นที่ 1 Warm up

1. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลไม้ ทบทวนความรู้เดิม
2. เปิดคลิปวิดีโอ fruit song นักเรียนช่วยกันจำผลไม้ในคลิป

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คลิปวิดีโอ Fruit Song

ขั้นที่ 2 Presentation

1. นักเรียนจับกลุ่ม แต่ละกลุ่มรับบัตรคำ 8 คำ
2. นักเรียนอ่านออกเสียงคำตามที่ครูกำหนด
3. นักเรียนช่วยกันทบทวนความรู้เรื่อง a, an, some
4. นักเรียนฝึกการแต่งประโยค What do you want? และฝึกตอบ I want a/an/some

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ บัตรภาพผลไม้, สื่อการสอน PowerPoint

ขั้นที่ 3 Practice

1. นักเรียนเล่นเกมกิจกรรม Right First Win First คำศัพท์ผลไม้
2. นักเรียนเล่นเกมกิจกรรม Matching board game

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กระดานคำตอบ Matching board game

ขั้นที่ 4 Production

1. นักเรียนรับบัตรและเขียน To buy list โดยทำตามที่ครูอธิบาย

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กระดานคำตอบ บัตรภาพและคำศัพท์ชุดที่ 2

ขั้นที่ 5 Production

1. นักเรียนนำเสนอกิจกรรมและช่วยกันทบทวนบทเรียน

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กระดานคำตอบ

3. ขั้นตอน และกระบวนการการปฏิบัติที่เป็นเลิศ



4. ผลที่เกิดขึ้นจากการพัฒนา

4.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. ด้านความรู้ (K)

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2. ด้านทักษะกระบวนการ (P)

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 81.81

3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 63.63

4.2 องค์ความรู้ใหม่

Vocabulary: watermelon, coconut, banana, grape, guava, rose apple, sugar apple, plum

Structure: A : What do you want?

B : I want a/an _____. / I want some _____.

4.3 ผลกระทบ / แนวทางการแก้ไขปัญหา

- กิจกรรมการเรียนรู้เยอะเกินไป ทำให้ต้องเร่งเวลาในการเรียนการสอน แต่สามารถสอนได้ครบ
ขั้นตอนเนื่องจากมีเวลาสอน 2 คาบเรียน

- อุปกรณ์ IT มีปัญหาตอนนำเข้าสู่บทเรียน

แนวทางการแก้ไข คือ

- ทำกิจกรรมน้อย แต่มีเวลาให้เยอะขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรม

- ตรวจสอบอุปกรณ์การเรียนก่อนทุกครั้งก่อนเข้าสอน เนื่องจากหากมีปัญหา อาจจะทำให้นักเรียน
เสียสมาธิก่อนเรียนได้

- เพิ่มกิจกรรมสร้างเสริมสมาธิก่อนเรียน

- สร้างพื้นที่ในห้องเรียนเพื่อใช้ในการนำเสนอของนักเรียน (การจัดโต๊ะภายในห้อง)



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รหัสวิชา อ14101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เรื่อง Vegetables and fruit

เวลา 1 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 Trees and Flowers

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวสารินทร์ มงคลฤดี

สอนวันที่ 21 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

โรงเรียนไทยรัฐวิทยา๑๐๒ (บ้านเกาะเต่า) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด เขต 2

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.4/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความต่างๆ และบทพูดเข้าใจ
จึงหะถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.2 ป.4/3 พูด/เขียนแสดงความต้องการของตนเองและขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ

ต 1.3 ป.4/1 พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ต 3.1 ป.4/1 ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอด้วยการ
พูด/เขียน

ต 4.1 ป.4/1 ฟัง พูด และอ่านในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

ต 4.2 ป.4/1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

2. สาระสำคัญ

การเรียนรู้ และฝึกการใช้ภาษาเกี่ยวกับผลไม้ สมมติการซื้อขายสินค้า รวมทั้งการทำกิจกรรม
โดยใช้เกม จะทำให้การเรียนรู้ภาษาเป็นไปอย่างมีความหมาย นักเรียนจะสามารถจดจำ นำภาษา
ไปใช้ได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 จุดประสงค์ด้านความรู้

1) สามารถเข้าใจวิธีการออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับผลไม้ได้

3.2 จุดประสงค์ด้านทักษะ

1) สนทนาให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลไม้ และแสดงบทบาทสมมติการซื้อขายได้

3.3 จุดประสงค์ด้านคุณธรรม

1) มีวินัย

2) ใฝ่เรียนรู้

3) มุ่งมั่นในการทำงาน

4. สาระการเรียนรู้

Function: - Identifying fruits

Structure: - A : What do you want?

- B : I want a/an _____. / I want some _____.

Vocabulary : คำศัพท์ใหม่

Fruit, watermelon, coconut, banana, grape, guava, rose apple, sugar apple, plum

5. สมรรถนะที่สำคัญของผู้เรียน

5.1 มีความสามารถในการสื่อสาร

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (1 ชั่วโมง)

ผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน Active Learning ด้วยวิธีสอนแบบ 2W3P, โดยมีการใช้การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) และ แสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) ร่วมด้วย

ขั้นที่ 1 Warm up (ขั้นกระตุ้นบทบทวนและปูพื้นฐานความรู้)

1. พูดคุยกับนักเรียนเรื่องผลไม้ What are the fruits in English? เพื่อทบทวนความรู้เดิม
2. เปิดคลิปวิดีโอ fruits song โดยนักเรียนสังเกตและช่วยกันจำผลไม้ที่มีอยู่ในวิดีโอว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 2 Presentation (ขั้นนำเสนอเนื้อหาสาระ)

3. เขียนคำศัพท์ผลไม้บนกระดาน 8 คำ แจกบัตรภาพให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยให้ตัวแทนกลุ่มเลือกคำศัพท์ที่ถูกต้องตรงกับบัตรภาพ ครูสอนการออกเสียง ให้นักเรียนออกเสียงตาม สะกดคำตามบัตรคำศัพท์ที่ติดบนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนพูดออกเสียงเองบ้าง แล้วสอนคำต่อไปจนครบทุกคำ
4. ทบทวนหลักการใช a และ an และสอนหลักการใช้ some ที่ถูกต้อง โดยใช้สื่อ PowerPoint
5. ให้นักเรียนดูรูปภาพจากสื่อ PowerPoint จากนั้นให้นักเรียนยกตัวอย่างประโยคให้ตรงตามภาพให้ถูกต้อง พร้อมทั้งย้าคำศัพท์ผลไม้
6. นักเรียนเรียนรู้ประโยคคำถามความต้องการว่า “What do you want?” และตอบ I want a/an ____ .ผลไม้ที่มีผลเดียว และ I want some ____ . ผลไม้ที่มีหลายผล หรือนับไม่ได้ ให้นักเรียนอ่านออกเสียงประโยคถามราคา 2-3 ครั้ง
7. นำเสนอบัตรภาพพร้อมทั้งประโยคคำถาม “What do you want?” เป็นกลุ่มใหญ่ กลุ่มย่อย และรายบุคคล

ขั้นที่ 3 Practice (ขั้นฝึกฝนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง)

8. กิจกรรมทบทวนคำศัพท์เกม โดยใช้เกม Right First Win First โดยครูสุ่มแจกบัตรภาพให้นักเรียน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ให้นักเรียนให้คำศัพท์ให้ถูกต้องเป็นแต้มพิเศษเพื่อเป็นการเริ่มเกม ครูแจกกระดานเขียนคำตอบให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม สุ่มบัตรภาพขึ้นมาแล้วให้แต่ละกลุ่มเขียนคำตอบที่ถูกต้องลงบนกระดานคำตอบของกลุ่มตัวเอง กลุ่มไหนเสร็จก่อนได้รับ 1 คะแนน 8 รอบจนครบทุกคำ รอบที่ 2 ครูลบตัวอักษรของแต่ละคำ เช่น c _ o n _ t เป็นต้น แล้วเริ่มเล่นเกมอีกรอบ
9. กิจกรรมทบทวนประโยค โดยใช้เกม Matching board game รอบแรกให้นักเรียนสุ่มหยิบบัตรภาพจากครูกลุ่มละ 2 ภาพ ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอคำศัพท์ที่ได้รับ พร้อมใช้ a/an และ some ให้ถูกต้อง ครูและเพื่อน ๆ ร่วมกันตรวจความถูกต้อง จากนั้นนำมาติดบนร้านค้าหน้ากระดาน ใช้ประโยคบทสนทนา What do you want? โดยให้เพื่อนกลุ่มอื่นถามและกลุ่มตัวเองเป็นคนตอบจนครบ รอบถัดไปให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสุ่มบัตรภาพ 2 ใบ โดยเป็นคำศัพท์ใหม่ (หากไม่ทราบสามารถ

เปิดพจนานุกรมได้) ให้ทุกคนทาย กลุ่มไหนทายถูกจะได้รับคำนั้นไป ได้รับ 1 คะแนน และใช้บทสนทนาในการถามตอบเช่นเดิม

โดยมีครูเดินดูและสังเกตการณ์ถาม-ตอบของนักเรียนขณะทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม จากนั้นครูบันทึกกิจกรรมขณะนักเรียนปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ 4 Production (ขั้นนำไปใช้หรือการบูรณาการความรู้)

10. ครูแจกบัตรภาพพร้อมคำศัพท์กลุ่มละ 4 ภาพ โดยให้แต่ละกลุ่มเขียน To buy list ลงในกระดานคำตอบตามบัตรภาพที่ให้ไป เมื่อเสร็จแล้วครูและนักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องและส่ง To buy list (กระดานคำตอบ) ให้ครู จากนั้นนำบัตรภาพ 1 ใบ ไปแลกกับกลุ่มอื่น 1 ใบ โดยห้ามซ้ำกลุ่มกัน และให้นักเรียนสุ่มหยิบ To buy list จากครู เริ่มทำกิจกรรมโดยส่งตัวแทนกลุ่ม 1 คน (แต่ละคำห้ามซ้ำกันแต่ละกลุ่ม) ออกไปหาบัตรภาพตาม To buy list เวียนสนทนาที่ละกลุ่มหมุนทางด้านซ้าย โดยใช้บทสนทนา

ขั้นที่ 5 Wrap up (ขั้นสรุปความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการเรียนรู้)

11. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอ To buy list
12. ครูทบทวนคำศัพท์และประโยคบทสนทนาอีกครั้ง

7. สื่อ / แหล่งเรียนรู้

- 7.1 คลิปวิดีโอ Fruits Song
- 7.2 บัตรภาพผลไม้
- 7.3 สื่อ PowerPoint
- 7.4 กระดานคำตอบ
- 7.5 Matching board game
- 7.6 บัตรภาพและคำศัพท์ชุดที่ 2

8. การวัดผลประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ด้านความรู้ (K) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์สัตว์ในฟาร์มได้	ประเมินการอ่านออกเสียง	แบบประเมินการอ่านออกเสียง	60% ขึ้นไป ผ่าน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) สนทนาบอกชื่อเกี่ยวกับคำศัพท์สัตว์ในฟาร์มได้	การสังเกตการพูดสนทนาในชั้นเรียน	แบบประเมินการพูด	60% ขึ้นไป ผ่าน
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) มีวินัย ใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตการร่วมกิจกรรมในชั้นเรียน	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	60% ขึ้นไป ผ่าน

9. ความคิดเห็นผู้ตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
จากการสอนเรื่อง...Trees and flowers “Fruits” ชั้น...ป...4.....วันที่.....21.....เดือน.....กุมภาพันธ์..... พ.ศ.....2567.....
ผลการสอนที่เกิดกับผู้เรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ปรากฏว่า มีนักเรียนทั้งหมด22.....คน 1. ด้านความรู้ (K) นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 100 2. ด้านทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 81.81 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 63.63

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ปัญหาและอุปสรรค

-กิจกรรมเยอะเกินไป ทำให้ต้องเร่งเวลาในการเรียนการสอน แต่สามารถสอนได้ครบ
ขั้นตอนเนื่องจากว่ามีเวลาสอน 2 คาบ

-อุปกรณ์ It มีปัญหาตอนนำเข้าสู่บทเรียน

แนวทางแก้ไขปัญหา / ข้อเสนอแนะ

- ทำกิจกรรมน้อย แต่มีเวลาให้เยอะขึ้น เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรม
- ตรวจสอบอุปกรณ์การเรียนก่อนทุกครั้งก่อนเข้าสอน เนื่องจากหากมีปัญหา อาจจะทำให้
นักเรียนเสียสมาธิก่อนเรียนได้
- เพิ่มกิจกรรมสร้างเสริมสมาธิก่อนเรียน
- สร้างพื้นที่ในห้องเรียนเพื่อใช้ในการนำเสนองานของนักเรียน (การจัดโต๊ะภายในห้อง)

ประมวลภาพการจัดการเรียนการสอน

