

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)



การพัฒนาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Let's Go Shopping! ด้วยกระบวนการ
เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ประจำปี
งบประมาณ

2
5
6
9



นางสาวเฉลิมวัน ทราชแก้ว

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านวังซ่าน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภทครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระบบ OBEC Content Center ปีการศึกษา 2569 เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศในการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระบบ OBEC Content Center มาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาผู้เรียนอย่างชัดเจน และเป็นรูปธรรม เนื้อหาในรายงานประกอบด้วย ความเป็นมา และความสำคัญ วัตถุประสงค์ เป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน บทเรียนที่ได้รับ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ การเผยแพร่ผลการปฏิบัติ ตลอดจนหลักฐานอ้างอิงตามข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติจริง

ข้าพเจ้า นางสาวเฉลิมวัน ทรายแก้ว ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านวังชาน ได้ศึกษาและนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ในชั้นเรียนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ข้าพเจ้าขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และบุคลากรทางการศึกษาของโรงเรียนบ้านวังชาน รวมถึงทุกภาคส่วนที่มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและสนับสนุนการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center มาใช้ในการจัดการเรียนรู้จนเกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม และหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นอีกหนึ่งแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำไปปรับใช้ เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

เฉลิมวัน ทรายแก้ว

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	2
สารบัญ	3
ชื่อผลงาน	4
ความเป็นมาและความสำคัญ	4
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	5
ขั้นตอนการดำเนินงาน	6
ผลงานดำเนินงาน	8
บทเรียนที่ได้รับ	9
ปัจจัยความสำเร็จ	10
การเผยแพร่ / การยกย่อง	10
บรรณานุกรม	11
ภาคผนวก	12

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Let's Go Shopping! ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

ผู้เสนอผลงาน นางสาวเฉลิมวัน ทรายแก้ว

ตำแหน่ง ครู ชำนาญการพิเศษ

สถานศึกษา โรงเรียนบ้านวังชัน

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 2

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคโลกาภิวัตน์และดิจิทัล การสื่อสารภาษาอังกฤษกลายเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การท่องเที่ยว การทำงาน และการเข้าถึงข้อมูลระหว่างประเทศ หัวข้อเรื่อง **Let's Go Shopping!** ถือเป็นบริบทที่ใกล้ตัวผู้เรียนของนักเรียนโรงเรียนบ้านวังชัน เนื่องจากแหล่งชุมชนหมู่ที่ 1 ตำบลวังชัน เป็นแหล่งจุดศูนย์กลางใหญ่ของตำบลจึงทำให้มีการซื้อ-ขายภายในบริเวณชุมชนอยู่ตลอด ทำให้เกิดแหล่งค้าขาย เช่น ตลาดชุมชน ร้านค้าหลากหลายประเภทในชุมชน โดยหัวข้อ "Let's Go Shopping!" สามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง เช่น การถามราคา การต่อรองสินค้า การขอข้อมูลสินค้า และการชำระเงิน ทำให้เป็นหัวข้อเหมาะสมสำหรับพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงธุรกรรม (transactional language) เป็นบริบทใช้ภาษาที่ใกล้ตัวผู้เรียน สามารถพัฒนาได้ทั้งคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และทักษะสื่อสารเชิงปฏิบัติ ผลการประเมินทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในหลายบริบทชี้ว่า ผู้เรียนยังมีช่องว่างด้านความคล่องแคล่วในการพูดและการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง

ความสำคัญในการนำกระบวนการ **เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist)** มาใช้ช่วยเพิ่มโอกาสฝึกพูดแบบบ่อยครั้งและเป็นธรรมชาติ ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนบทบาท เป็นผู้พูดและผู้ฟัง ให้คำแนะนำ และการตอบสนองสะท้อนกลับระหว่างกัน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงสังคม (social learning) และขยายเขตพัฒนาการเชิงใกล้ (ZPD) ตามแนวคิดของ Vygotsky การบูรณาการสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจาก **OBEC Content Center** ช่วยเสริมกิจกรรมด้วยแหล่งสื่อสำเร็จรูป เช่น วิดีโอจำลองสถานการณ์ บทสนทนาเชิงจริง และแบบฝึกหัดโต้ตอบ ที่ครูสามารถนำมาใช้เป็นโมเดลหรือฐานกิจกรรม ทำให้การสอนมีความหลากหลายทันสมัย และผู้เรียนเข้าถึงสื่อได้สะดวกทั้งในชั้นเรียนและนอกเวลาเรียน

การใช้ **Peer Assist** ร่วมกับสื่อดิจิทัลส่งเสริมทักษะสำคัญหลายด้านพร้อมกัน ได้แก่ การสื่อสารเชิงปฏิบัติ (speaking & listening), การใช้คำศัพท์เฉพาะบริบท (shopping vocabulary), ความมั่นใจในการสื่อสาร, ทักษะการประเมินและให้คำแนะนำแก่ผู้อื่น (peer assessment) และทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่

จำเป็นต่อศตวรรษที่ 21 ในแง่การจัดการชั้นเรียน วิธีการนี้ยังช่วยจัดการทรัพยากรเวลาและครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะการประเมิน และการตอบสนองสะท้อนกลับเบื้องต้นสามารถเกิดขึ้นระหว่างเพื่อนนักเรียน ทำให้ครูมีเวลาสังเกต วิเคราะห์ และให้ข้อเสนอแนะเชิงลึกแก่ผู้เรียนรายบุคคลได้มากขึ้น การเชื่อมโยงเชิงนโยบายและหลักสูตร มุ่งพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษและสนับสนุนการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ/สพฐ.) นอกจากนี้ สพฐ. ยังส่งเสริมการใช้ OBEC Content Center เป็นแหล่งสื่อกลางเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนและลดความเหลื่อมล้ำด้านการเข้าถึงสื่อการศึกษา

ด้วยเหตุนี้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง *Let's Go Shopping!* โดยอาศัย Peer Assist ร่วมกับสื่อดิจิทัลจึงมีความสอดคล้องทั้งด้านเนื้อหา วิธีการ และเป้าหมายเชิงนโยบายในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ใช้ภาษาที่สามารถปฏิบัติได้จริงด้วย Peer Assist และสื่อจาก OBEC Content Center เป็นแนวทางที่ตอบโจทย์ปัญหาการฝึกทักษะการพูดในชั้นเรียน ช่วยเพิ่มความถี่ในการฝึกปฏิบัติ และสอดคล้องกับนโยบายการศึกษา

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

2.1.1 เพื่อจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง *Let's Go Shopping!*

2.1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง *Let's Go Shopping!* ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน ด้วยกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และการใช้สื่อเทคโนโลยี ดิจิทัลจาก OBEC Content Center

2.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจาก OBEC Content Center เรื่อง *Let's Go Shopping!*

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 19 คน ได้เรียนด้วยกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อย่างน้อยร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง *Shopping* หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความพึงพอใจในระดับมากต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และสื่อเทคโนโลยี ดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง *Let's Go Shopping!*

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis)

☞ **วิเคราะห์หลักสูตร:** ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (เช่น มาตรฐาน ต 1.2) เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาเรื่อง Shopping (คำศัพท์ ราคา การต่อรอง การถามทาง)

☞ **วิเคราะห์ผู้เรียน:** ประเมินพื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนเพื่อจัดกลุ่มแบบความสามารถ (High-Mid-Low) สำหรับใช้ในกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน

☞ **วิเคราะห์บริบทสื่อ:** ตรวจสอบสื่อใน OBEC Content Center ว่ามี วิดีโอ, เกม หรือ E-Book ใดที่สอดคล้องกับระดับชั้นและเนื้อหา

ขั้นตอนการออกแบบ (Design) : เน้นรูปแบบ Active Learning

☞ วางโครงสร้าง Peer Assist:

- กำหนดบทบาท "พี่เลี้ยง" (Peer Helper) และ "ผู้รับคำปรึกษา" (Peer Learner)
- สร้างบัตรคำศัพท์ที่เป็นแนวทางให้เพื่อนช่วยตรวจทานกันเอง

☞ **คัดเลือกสื่อดิจิทัล:** เลือกสื่อจาก OBEC Content Center ที่มีความน่าสนใจ เช่น วิดีโอจำลองสถานการณ์ในซูเปอร์มาร์เก็ต เพื่อใช้ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

เพื่อให้สอดคล้องกับหัวข้อ Let's Go Shopping! และการใช้เพื่อนช่วยเพื่อน ครูควรออกแบบกิจกรรมที่ลดบทบาทการบรรยายของครู และเพิ่มบทบาทการลงมือทำของนักเรียน ดังนี้:

ขั้นนำ (Warm-up & Introduction)

☞ **การกระตุ้นความสนใจ:** ครูเลือกสื่อวิดีโอสถานการณ์ Let's Go Shopping! จาก OBEC Content Center มาเปิดให้นักเรียนดู เพื่อให้เห็นการใช้ภาษาในบริบทจริง (Authentic Context)

☞ **การสำรวจความรู้เดิม:** ใช้คำถามจากวิดีโอ เช่น "What do you want to buy?" หรือ "How much is it?" เพื่อทบทวนคำศัพท์พื้นฐาน

ขั้นการจัดการเรียนรู้ (Instruction & Peer Assist)

☞ **การให้ความรู้ (Presentation):** ครูนำเสนอสำนวนภาษา (Useful Expressions) ผ่านสื่อ Interactive E-Book หรือ Infographic ที่คัดเลือกมาจากระบบ เพื่อให้ความรู้มีความเป็นมาตรฐานเดียวกัน

☞ **การใช้เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assist):**

- แบ่งกลุ่มนักเรียนแบบความสามารถ (High-Mid-Low)
- นักเรียนที่เก่งกว่า (Peer Helper) ช่วยอธิบายคำศัพท์หรือการออกเสียงให้กับเพื่อนในกลุ่ม (Peer Learner)
- ร่วมกันศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมจากสื่อดิจิทัลที่ครูจัดเตรียมไว้ในคลัง

ขั้นปฏิบัติและนำไปใช้ (Practice & Production)

☞ **Simulation & Role Play:** นักเรียนจับคู่ฝึกบทสนทนาการซื้อขาย โดยมีเพื่อนในกลุ่มคอยให้ Feedback (Peer Feedback) ก่อนการนำเสนอจริง

☞ **สร้างสรรค์ผลงาน:** ให้นักเรียนร่วมกันออกแบบป้ายสินค้าหรือเมนูจำลอง โดยอ้างอิงรูปแบบจากสื่อมัลติมีเดียที่เรียนรู้มา

การใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

การเลือกสื่อจากแพลตฟอร์มนี้ควรเลือกให้ตรงกับ **"ปัญหาและความต้องการ"** ที่ระบุไว้ในตอนต้น ดังนี้:

- ◆ ประเภทสื่อในระบบ → วิธีการนำมาใช้ในบทเรียน Let's Go Shopping!
- ◆ Video Content → ใช้เป็น "ตัวอย่างสถานการณ์" (Model) เพื่อให้ผู้เรียนสังเกตสำเนียงและภาษากาย (Body Language)
- ◆ Interactive E-Book → ใช้เป็น "แหล่งข้อมูลอ้างอิง" (Reference) สำหรับให้นักเรียนศึกษาโครงสร้างประโยคด้วยตนเอง
- ◆ Picture / Infographic → ใช้เป็น "บัตรคำและสื่อภาพ" เพื่อช่วยในการจดจำคำศัพท์ประเภทสินค้าต่างๆ ได้รวดเร็วขึ้น
- ◆ Test Bank / Game → ใช้เป็น "เครื่องมือประเมินผล" (Assessment) เพื่อตรวจสอบความเข้าใจหลังจบบทเรียนแบบสนุกสนาน

3.3 ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

สามารถวิเคราะห์ความเชื่อมโยงได้ใน 3 มิติหลัก

3.3.1. ความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง (Structural Alignment)

สื่อเทคโนโลยีไม่ได้ถูกใช้เพียงเพื่อความสนุก แต่ต้องวางรากฐานมาจากองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้:

☞ **จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objectives):** เมื่อแผนกำหนดให้นักเรียน "ถาม-ตอบราคาได้" สื่อที่เลือกจาก OBEC Content Center ต้องเป็นประเภทวิดีโอหรือ E-Book ที่เน้นโครงสร้างประโยค *How much...?* และตัวเลข ไม่ใช่แค่คำศัพท์ทั่วไป

☞ **มาตรฐานและตัวชี้วัด (Standards):** สื่อต้องรองรับมาตรฐาน ต 1.2 ที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ โดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่แสดงบทสนทนาโต้ตอบ เพื่อเป็นต้นแบบให้นักเรียนฝึกฝนตามเป้าหมายของหลักสูตร

3.3.2. ความเชื่อมโยงในกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Pedagogical Linkage)

สื่อเทคโนโลยีจะแทรกซึมอยู่ในทุกขั้นตอนของกิจกรรม **Active Learning** และกระบวนการ **Peer Assist:**

☞ **ขั้นนำ (Engagement):** ใช้ Video Content เพื่อสร้าง "สถานการณ์จำลองระดับโลก" ที่ครูไม่สามารถจัดหามาได้ในห้องเรียนจริง ช่วยให้นักเรียนเห็นภาพรวมของบทเรียน

☞ **ขั้นฝึกฝน (Peer Assist Practice):** สื่อประเภท Interactive E-book หรือ Infographic ทำหน้าที่เป็น "แหล่งข้อมูลกลาง" (Central Resource) ในขณะที่เพื่อนช่วยเพื่อนถอดรหัสคำศัพท์ นักเรียนไม่ต้องรอถามครูคนเดียว แต่สามารถตรวจสอบความถูกต้องร่วมกันจากสื่อในระบบได้ทันที

☞ **ขั้นผลิตผลงาน (Production):** สื่อจากระบบใช้เป็น "แม่แบบ" (Template) ในการสร้างบทบาทสมมติ (Role Play) นักเรียนนำสำนวนที่ได้จากสื่อดิจิทัลมาปรับใช้ในสถานการณ์ของตนเอง

3.3.3 ความสอดคล้องกับปัญหาและความต้องการ (Problem-Based Alignment)

สื่อเทคโนโลยีเข้ามาปิดช่องว่าง (Gap) ที่ระบุไว้ในความเป็นมาของปัญหา:

☞ **แก้ปัญหาความประหม่า:** การที่นักเรียนได้ดูวิดีโอซ้ำๆ จาก OBEC Content Center ร่วมกับเพื่อน ทำให้เขารู้สึกว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องใกล้ตัว และมี "ที่ยึดเหนี่ยว" ในการฝึกพูดร่วมกับเพื่อน

☞ **แก้ปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล:** ระบบ OBEC Content Center อนุญาตให้นักเรียนที่มีทักษะต่างกันเข้าถึงสื่อในรูปแบบที่ตนถนัด (บางคนชอบดูวิดีโอ บางคนชอบอ่าน E-book) ซึ่งเอื้อต่อการทำกระบวนการ Peer Assist ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การใช้ เทคโนโลยี เป็น "คลังสมอง" และใช้ Peer Assist เป็น "กลไกขับเคลื่อน" โดยมี แผนการจัดการเรียนรู้ เป็น "แผนที่" นำทาง หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไป การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเรื่อง Let's Go Shopping! จะไม่เกิดประสิทธิภาพสูงสุดตามนโยบายการศึกษาดิจิทัล

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

จากการที่นำสื่อประเภทสื่อนำเสนอคำศัพท์เกี่ยวกับรายวิชาต่าง ๆ และวิดีโอการสอน โครงสร้างประโยค เรื่อง Let's Go Shopping! จากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีผลการดำเนินงานดังนี้

1. ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center เรื่อง Let's Go Shopping! ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านวังชัน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 19 คน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และการใช้สื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Let's Go Shopping! มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 8.05 ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 8.68 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

4.2.1 ครูผู้สอนได้พัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางผ่านกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยี ดิจิทัลระบบคลังสื่อ OBEC Content Center อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Let's Go Shopping! ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยนักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาเพิ่มขึ้น มีการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพจากกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist ร่วมกับการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center

4.2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวังข่าน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รูปแบบ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist โดยใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

4.2.4 ผลการดำเนินงานสามารถเป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถขยายผลสู่กลุ่มสาระและระดับชั้นอื่นได้

5. บทเรียนที่ได้รับ

การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Shopping ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านวังข่าน โดยการประยุกต์ใช้กระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน ชำนาญ (Warm-up & Introduction), ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ (Instruction & Peer Assist), ขั้นตอนปฏิบัติและนำไปใช้ (Practice & Production) ร่วมกับสื่อเทคโนโลยี ดิจิทัลจาก OBEC Content Center ช่วยสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเป็นระบบ ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะภาษาอังกฤษ ทั้ง 4 ด้าน คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน อย่างครบถ้วนและสมดุล สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีภาพ เสียง และข้อความ ช่วยกระตุ้นความสนใจและเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียน ส่งผลให้การจดจำคำศัพท์และโครงสร้างประโยคดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ กระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist ยังเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและสื่อสารจริงผ่านกิจกรรมการเขียนบทสนทนา และฝึกสนทนาซึ่งช่วยสร้างความมั่นใจและความเข้าใจในเนื้อหา ส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและทักษะการสื่อสารในบริบทต่าง ๆ ได้ดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน

ข้อจำกัดสำคัญ คือ ปัญหาอุปกรณ์และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่ทั่วถึง โดยแนวทางแก้ไข คือ การออกแบบกิจกรรมและสื่อให้ยืดหยุ่น พร้อมจัดเตรียมสื่อสำรองแบบออฟไลน์ และพัฒนาทักษะครูด้านเทคโนโลยีและการจัดการชั้นเรียนให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้ คือ ควรส่งเสริมการพัฒนาครูด้านสื่อเทคโนโลยี ดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมการเรียนรู้นอกห้องเรียนผ่านออนไลน์และติดตามและประเมินผลการใช้สื่ออย่างสม่ำเสมอ เพื่อปรับปรุงและขยายผลสู่กลุ่มสาระและระดับชั้นอื่น ๆ อย่างยั่งยืน

6. ปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จด้านนักเรียน

นักเรียนมีความพร้อมและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ ผ่านกิจกรรมที่เน้นการลงมือทำและการสื่อสารในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง รวมทั้งความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้มากขึ้น สิ่งเหล่านี้ช่วยให้การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษครบทั้ง 4 ด้านเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์ต่าง ๆ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จด้านครูผู้สอน

ครูผู้สอนเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การจัดการเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้ และทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลจาก OBEC Content Center อย่างถูกต้องและเหมาะสม ครูผู้สอนสามารถออกแบบและจัดกิจกรรมตามกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist ที่สอดคล้องกับตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ รวมถึง ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ครูควรมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องเพื่อเพิ่มศักยภาพในการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสอน ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการเรียนการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ปัจจัยแห่งความสำเร็จด้านการบริหาร

ผู้บริหารที่มีวิสัยทัศน์กว้างไกลโดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ส่งเสริมการอบรมครูและสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ พร้อมบริหารด้วยแนวคิดทันสมัย เปิดรับนวัตกรรม สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ยุคดิจิทัล ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาที่ยั่งยืน และมีประสิทธิภาพ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จด้านสถานศึกษา

โรงเรียนมีการสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งมีสื่อการเรียนรู้ นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ที่เกิดจากความร่วมมือระหว่างทุกภาคส่วนอย่างเข้มแข็ง ส่งเสริมการพัฒนาการเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีในชั้นเรียนอย่างยั่งยืนและครอบคลุมทุกกลุ่มผู้เรียน

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่การใช้สื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center/ การได้รับการยอมรับ

7.1.1 เผยแพร่ในเว็บไซต์ OBEC Content Center

7.1.2 ผู้สอนและนักเรียนนำภาพกิจกรรมต่าง ๆ เผยแพร่ผ่านช่องทาง Line, และ TikTok ของครูผู้สอน

7.1.3 เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ Inskru -พื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน

<https://inskr.com/idea/-OrrTgC4d1TQA7MX9JmO>

7.1.4 เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ ครูบ้านนอกดอทคอม (<https://www.kroobannok.com>)

7.2 รางวัลที่ได้รับจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระหว่างปีการศึกษา 2567 - 2569

◇ วันที่ 21 พฤศจิกายน พ.ศ.2568 ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศการแข่งขันโปรแกรม Paint) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ระดับกลุ่มวังชันพัฒนา ที่มอบ สพป.นครสวรรค์ เขต 2

◇ วันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2569 ครูผู้ฝึกสอนนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง การแข่งขันโปรแกรม Paint) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ระดับเขต หน่วยงานที่มอบ สพป.นครสวรรค์ เขต 2

8. บรรณานุกรม

แหล่งสื่อ: คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ห้องสมุดดิจิทัล (OBEC Content Center) สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
(แก้ไข 2560).

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.). OBEC Content Center.
(แหล่งสื่อดิจิทัลของ สพฐ.)

หลักการ: แนวคิด "Zone of Proximal Development" ของ Lev Vygotsky

Richards, J., & Rodgers, T. (2014). Approaches and Methods in Language Teaching.
(Communicative Language Teaching

ภาคผนวก

- ◆ แผนการจัดการเรียนรู้
- ◆ สื่อการเรียนรู้ จากการใช้ระบบ OBEC Content Center
- ◆ ตัวอย่างใบกิจกรรม และข้อสอบก่อน-หลังเรียน
- ◆ ภาพกิจกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้
ประกอบการใช้ กระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 Healthy Living
เรื่อง Let's Go Shopping!

รหัสวิชา อ 14101
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
เวลา 6 ชั่วโมง
เวลาที่ใช้ในการสอน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.4/3: เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟังหรืออ่าน
- ต 1.2 ป.4/4: พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว
- ต 1.3 ป.4/1: พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

2. จุดประสงค์

เมื่อจบคาบเรียน นักเรียนสามารถ:

- 1.พูดประโยคซื้อ-ขายพื้นฐานได้ เช่น
How much is this?
It's 20 baht.
2. แสดงบทบาทสมมติ (Role Play) การซื้อขายได้อย่างเหมาะสม
3. ทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการ Peer Assist ได้
4. มีความกล้าแสดงออกและช่วยเหลือเพื่อนในการเรียนรู้

4. สาระสำคัญ

การใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง เช่น การซื้อของ ช่วยให้นักเรียนสื่อสารได้ในชีวิตประจำวัน และฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน

5. สาระการเรียนรู้

Vocabulary

apple, banana, milk, bread, price, baht

Structure

How much is this?

It's ... baht.

I want...

Here you are. / Thank you.

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการใช้ชีวิต

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. ซื่อสัตย์สุจริต
2. มีวินัย
3. ใฝ่เรียนรู้
4. มุ่งมั่นในการทำงาน
5. มีจิตสาธารณะ

8. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (เน้น Peer Assist)

ขั้นนำ (Warm-up) – 10 นาที

- ครูเปิดวิดีโอเกี่ยวกับการซื้อของจากคลังสื่อการเรียนรู้ - Obec Content Center
- ถามคำถาม เช่น
 - What do you want to buy?
- นักเรียนตอบแบบง่าย ๆ

ขั้นสอน (Presentation) – 15 นาที

- ครูสอนคำศัพท์ + ประโยค
- ฝึกออกเสียงแบบทั้งห้อง
- ครูสาธิตบทสนทนา (Teacher Model)

ตัวอย่างบทสนทนา

- A: How much is this?
- B: It's 10 baht.
- A: I want this.

ขั้นฝึก (Practice – Peer Assist) – 20 นาที

กระบวนการ Peer Assist (ละเอียด)

1. จัดกลุ่ม 3-4 คน (ละความสามารถ)
2. กำหนดบทบาทในกลุ่ม:
 - Leader (ผู้นำ)
 - Helper (ผู้ช่วยอธิบายเพื่อน)

- Speaker (ผู้พูด)
 - Recorder (ผู้บันทึก)
3. กิจกรรม:
- แจกบัตรสินค้า + ราคา
 - นักเรียนฝึกถาม-ตอบในกลุ่ม
 - นักเรียนเก่งช่วยสอนเพื่อน (Peer Assist)
4. ครูทำหน้าที่:
- เดินดู ให้คำแนะนำ
 - ช่วยเสริมกลุ่มที่อ่อน

ขั้นนำไปใช้ (Production) – 10 นาที

- นักเรียนทำ Role Play (ร้านค้า)
- จำลองสถานการณ์:
 - ร้านขายของ
 - ลูกค้า
- ใช้เงินปลอม + ของจำลอง

9.สื่อ / แหล่งเรียนรู้

- ◆บัตรคำ (Flashcards)
- ◆สื่อจาก OBEC Content Center (วิดีโอ/ภาพ)
- ◆ป้ายนิเทศ และสินค้าจำลอง (เกี่ยวกับคำศัพท์ เช่น ผัก ผลไม้ เสื้อผ้า)
- ◆ใบงาน (Worksheet)
- ◆PowerPoint / Canva
- ◆เงินปลอม (Fake money)
- ◆ใบงาน "Peer Assist Challenge"

10. การวัดและประเมินผล

1. ด้านความรู้ (K) ประเมินจาก
 1. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
 2. ตรวจแบบฝึกหัด
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) ประเมินจาก
 1. แบบประเมินการอ่านออกเสียง/การสนทนา
 2. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ประเมินจากแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

- แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน มีความสัมพันธ์กันต่อเนื่อง มาตรฐานการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์ การเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนการสอน

- แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ เห็นคณาจารย์สอนดี

ลงชื่อ

(นางกุลฉัตร ผดุงกรรม)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านวังข่าน

บันทึกหลังสอน

๑. ผลการเรียนรู้

- นักเรียนมีส่วนร่วมในการอ่านออกเสียง ใฝ่เรียนใฝ่รู้ มีความสนใจใฝ่เรียน
ฝึกกิจกรรม ได้พัฒนา

๒. จุดเด่นและจุดอ่อนของนักเรียน

๒.๑ จุดเด่น (strength) นักเรียนมีความสนใจใฝ่เรียน และมีส่วนร่วมในการ
ฝึกกิจกรรม

๒.๒ จุดอ่อน (weakness)

- นักเรียนยังไม่กล้าแสดงออก

๓. แนวทางการเสริมสร้าง

๓.๑ แนวทางการสร้างเสริมจุดเด่นของนักเรียน ...เพิ่มเติมกิจกรรมที่หลากหลาย
ที่เสริมพัฒนา

๓.๒ แนวทางการแก้ไขจุดอ่อนของนักเรียน ...ให้นักเรียนแสดงออกโดยการพูดบ้าง
ทำเพื่อฝึก และจากเด็กรุ่นพี่

๔. วิธีหรือแนวทางแก้ไขปัญหา จรรยาบรรณในประเด็นดังนี้

๑. ปัญหา ...นักเรียนไม่กล้าแสดงออก
เสริมสร้างงานที่เสริมสร้าง

๒. วิธีแก้ไข ...ให้นักเรียนที่กล้าแสดงออก
มาช่วยสอน

ลงชื่อ

(นางสาวเจลิมวัน ทรายแก้ว)

แบบบันทึกการสังเกตและประเมินผลพฤติกรรมรายบุคคล

เรื่อง ทักษะทางด้านภาษา (วิชาภาษาอังกฤษ)

รหัสวิชา๐14101..... ปีการศึกษา...2568 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน บ้านวังซ่าน

ที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม / ระดับคะแนน															รวม			
		ความสนใจในการฟัง			การฝึกอ่าน			ส่วนร่วมในการพูดสนทนา			ประเมินการเขียน			ทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย						
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	เด็กชายนกุล ผางชัยภูมิ	✓				✓			✓					✓			✓			12
2	เด็กชายปกรณ์ สมัครเขตต์การ	✓				✓			✓					✓			✓			13
3	เด็กชายวีรภัทร์ พลกล้า	✓				✓			✓					✓			✓			14
4	เด็กชายทรงพล โพธิ์พระรส	✓				✓			✓					✓			✓			12
5	เด็กชายธนากร เกิดหมื่นไวย	✓				✓			✓					✓			✓			15
6	เด็กชายชนะชัย มาโยม	✓				✓			✓					✓			✓			15
7	เด็กชายณัฐวัฒน์ พุดจรรยา	✓				✓			✓					✓			✓			15
8	เด็กหญิงอัญญรัตน์ พรหมศรี	✓				✓			✓					✓			✓			15
9	เด็กหญิงรัตนวรา แป้นเจริญ	✓				✓			✓					✓			✓			15
10	เด็กหญิงณัฐธิดา ว่องวิทย์การณ	✓				✓			✓					✓			✓			15
11	เด็กหญิงประภัทร ภักดี	✓				✓			✓					✓			✓			15
12	เด็กหญิงพรภัสร์ ชันกสิกรรม	✓				✓			✓					✓			✓			15
13	เด็กหญิงอรวรรณ ทรายแก้ว	✓				✓			✓					✓			✓			15
14	เด็กหญิงกัญญาวิวี ตะเกิงผล	✓				✓			✓					✓			✓			15
15	เด็กชายนราวิชญ์ หมูพยัคฆ์	✓				✓			✓					✓			✓			15
16	เด็กชายนานิก ศรีนครุต	✓				✓			✓					✓			✓			15
17	เด็กชายนานวี ศรีนครุต	✓				✓			✓					✓			✓			15
18	เด็กชายณัฐนันท์ กุมุท	✓				✓			✓					✓			✓			15
19	เด็กชายอัฐกรณ์ ศรีครุระรักษ์	✓				✓			✓					✓			✓			13

เกณฑ์การให้คะแนน

คะแนน ระดับ 3 หมายถึง มีพฤติกรรม ในระดับ ดี

ระดับ 2 หมายถึง มีพฤติกรรม ในระดับ ปานกลาง

ระดับ 1 หมายถึง มีพฤติกรรม ในระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 15

คะแนน 13 - 15 หมายถึง ดี

คะแนน 9 - 12 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 5 - 8 หมายถึง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวเฉลิมวัน ทรายแก้ว)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

แบบสรุปรายการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน								
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568								
ที่	ชื่อ-สกุล	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน					รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ
		ความสามารถในการสื่อสาร	ความสามารถในการคิด	ความสามารถในการแก้ปัญหา	ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี		
1	เด็กชายนกุล ผางชัยภูมิ	3	3	3	3	3	15	ดี
2	เด็กชายปกรณ์ สมัครเขตต์การ	3	3	3	3	3	15	ดี
3	เด็กชายวีรภัทร์ พลกล้า	3	3	3	3	3	15	ดี
4	เด็กชายทรงพล โพธิ์พระรส	3	3	3	3	3	15	ดี
5	เด็กชายธนากร เกิดหมื่นไวย	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
6	เด็กชายชนะชัย มาโยม	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
7	เด็กชายณัฐวัฒน์ พุดจรรย์	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
8	เด็กหญิงธัญญรัตน์ พรหมศรี	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
9	เด็กหญิงรัตนวรา เป้นเจริญ	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
10	เด็กหญิงณัฐริดา ว่องวิทย์การณ	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
11	เด็กหญิงประภัทร ภัคดี	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
12	เด็กหญิงพรลภัส ชันกสิกรรม	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
13	เด็กหญิงอรวรรณ ทรายแก้ว	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
14	เด็กหญิงกัญญาวีร์ ตะเกิงผล	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
15	เด็กชายนราวิชญ์ หมู่พยัคฆ์	3	3	3	3	3	15	ดี
16	เด็กชายนาวิก ศรีนรคุตร	3	3	3	3	3	15	ดี
17	เด็กชายนาวี ศรีนรคุตร	3	3	3	3	3	15	ดี
18	เด็กชายณัฐนันท์ กุมุท	4	4	4	4	4	20	ดีมาก
19	เด็กชายอัฐกรณ์ ศรีครระระรักษ์	3	3	3	3	3	15	ดี
หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนรับคุณภาพ เช่น ดีมาก = 4 คะแนน ดี = 3 คะแนน พอใช้ = 2 คะแนน								
และต้องปรับปรุง = 1 คะแนน								
เกณฑ์การให้คะแนน								
	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ						ให้ 3 คะแนน	
	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง						ให้ 2 คะแนน	
	พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบางครั้ง						ให้ 1 คะแนน	
สรุปผลการประเมินรายชั้นเรียน								
	ดีมาก คิดเป็นร้อยละ11 (57.90).....						ดี คิดเป็นร้อยละ8 (42.11).....	
	พอใช้ คิดเป็นร้อยละ-.....						ปรับปรุง คิดเป็นร้อยละ-.....	

แบบบันทึกผลการประเมิน ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ที่	ชื่อ - สกุล	มุ่งเน้นในการ	ไม่เรียนรู้	ซื้อสัตย์ มีวินัย	จิตสาธารณะ	เฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		3	3	3	3			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายนกุล ผางชัยภูมิ	2	2	2	2	2	พอใช้	✓	
2	เด็กชายปกรณ์ สมัครเขตต์การ	3	3	3	3	3	ดี	✓	
3	เด็กชายวิรัชทร์ พลกล้า	2	2	2	2	2	พอใช้	✓	
4	เด็กชายทรงพล โพธิ์พระรส	2	2	2	2	2	พอใช้	✓	
5	เด็กชายธนากร เกิดหมื่นไวย	3	3	3	3	3	ดี	✓	
6	เด็กชายชนะชัย มาโยม	3	3	3	3	3	ดี	✓	
7	เด็กชายณัฐวัฒน์ พุมจรรยา	3	3	3	3	3	ดี	✓	
8	เด็กหญิงชญญรัตน์ พรหมศรี	3	3	3	3	3	ดี	✓	
9	เด็กหญิงรัตนวรา เป้นเจริญ	3	3	3	3	3	ดี	✓	
10	เด็กหญิงณัฐธิดา ว่องวิทย์การณ	3	3	3	3	3	ดี	✓	
11	เด็กหญิงประภัทร ภัคดี	3	3	3	3	3	ดี	✓	
12	เด็กหญิงพรลภัส ชันกลสิกรรม	3	3	3	3	3	ดี	✓	
13	เด็กหญิงอรรรณ ทรายแก้ว	3	3	3	3	3	ดี	✓	
14	เด็กหญิงกัญญาวิวี ตะเกิงผล	3	3	3	3	3	ดี	✓	
15	เด็กชายนราวิชญ์ หมุ่พยัคฆ์	3	3	3	3	3	ดี	✓	
16	เด็กชายนาวิก ศรีนครุต	3	3	3	3	3	ดี	✓	
17	เด็กชายนาวี ศรีนครุต	2	2	2	2	2	พอใช้	✓	
18	เด็กชายณัฐนันท์ กุมุท	3	3	3	3	3	ดี	✓	
19	เด็กชายอัฐกรณ์ ศรีครระรักษ์	2	2	2	2	2	พอใช้	✓	

เกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
- 2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้
- 1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สรุปเกณฑ์การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี
- ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....19.....คน
 ได้ระดับดี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 73.68
 ได้ระดับพอใช้ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 26.32
 ได้ระดับปรับปรุง จำนวน คน คิดเป็นร้อยละ

แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักเรียน

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Let's Go Shopping! ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความหมายของการพัฒนาการเรียนรู้ให้ตรงกับความเป็นจริง

เลขที่	ชื่อ - สกุล นักเรียน	คะแนน แบบทดสอบ		คะแนน พัฒนาการ (หลัง-ก่อน)/ 2	พัฒนาการในการเรียนรู้			
		ก่อน เรียน	หลัง เรียน		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง
1	เด็กชายนกุล ผางชัยภูมิ	6	7	6.5		✓		
2	เด็กชายปกรณ์ สมัครเขตต์การ	7	8	7.5		✓		
3	เด็กชายวีรภัทร์ พลกล้า	6	7	6.5		✓		
4	เด็กชายทรงพล โพธิ์พระรส	6	7	6.5		✓		
5	เด็กชายธนากร เกิดหมื่นไวย	10	10	10	✓			
6	เด็กชายชนะชัย มาโยม	9	10	9.5	✓			
7	เด็กชายณัฐวัฒน์ พุดจรรยา	8	9	8.5		✓		
8	เด็กหญิงธัญญรัตน์ พรหมศรี	10	10	10	✓			
9	เด็กหญิงรัตนวรา เป้นเจริญ	10	10	10	✓			
10	เด็กหญิงณัฐธิดา ว่องวิทย์การณ	10	10	10	✓			
11	เด็กหญิงประภัทร ภักดี	9	10	9.5	✓			
12	เด็กหญิงพรลภัส ชันกสิกรรม	10	10	10	✓			
13	เด็กหญิงอรพรรณ ทรายแก้ว	7	7	7		✓		
14	เด็กหญิงกัญญาวิวีร์ ตะเกิงผล	10	10	10	✓			
15	เด็กชายนราวิชัย หมูพยัคฆ์	7	8	10	✓			
16	เด็กชายนาวิก ศรีนรศุตร	7	8	7.5		✓		
17	เด็กชายนาวี ศรีนรศุตร	6	7	6.5		✓		
18	เด็กชายณัฐนันท์ กุมุท	9	10	9.5	✓			
19	เด็กชายอัฐกรณ์ ศรีครระรักษ์	6	7	6.5		✓		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวเฉลิมวัน ทรายแก้ว)

เกณฑ์คะแนนพัฒนาการ

9 - 10 = ดีมาก / 7 - 8 = ดี / 5 - 6 = ปานกลาง / น้อยกว่า 5 = ปรับปรุง

ตารางแสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน
ในการเรียนด้วยสื่อเทคโนโลยีระบบ OBEC Content Center สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Let's Go Shopping!
โรงเรียนบ้านวังข่าน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 2

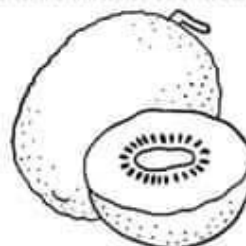
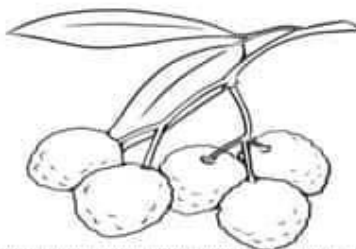
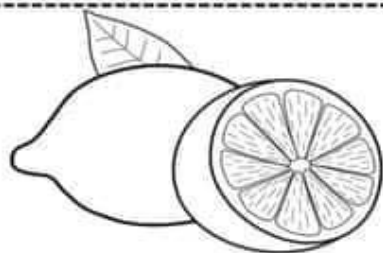
เลขที่	ชื่อ - สกุล นักเรียน	คะแนนแบบทดสอบ		คะแนนพัฒนาการ (หลัง-ก่อน)/2
		ก่อนเรียน	หลังเรียน	
1	เด็กชายนกุล ผางชัยภูมิ	6	7	6.5
2	เด็กชายปกรณ์ สมัครเขตต์การ	7	8	7.5
3	เด็กชายวีรภัทร์ พลกล้า	6	7	6.5
4	เด็กชายทรงพล โพธิ์พระรส	6	7	6.5
5	เด็กชายธนากร เกิดหมื่นไวย	10	10	10
6	เด็กชายชนะชัย มาโยม	9	10	9.5
7	เด็กชายณัฐวัฒน์ พุดมจรรยา	8	9	8.5
8	เด็กหญิงธัญญรัตน์ พรหมศรี	10	10	10
9	เด็กหญิงรัตนวรา แป้นเจริญ	10	10	10
10	เด็กหญิงณัฐธิดา ว่องวิทย์การณ	10	10	10
11	เด็กหญิงประภัทร ภัคดี	9	10	9.5
12	เด็กหญิงพรลภัส ชันกสิกรรม	10	10	10
13	เด็กหญิงอรวรรณ ทรายแก้ว	7	7	7
14	เด็กหญิงกัญญาวีร์ ตะเกิงผล	10	10	10
15	เด็กชายนราวิชญ์ หมู่พยัคฆ์	7	8	10
16	เด็กชายนาวิก ศรีนรคุตร	7	8	7.5
17	เด็กชายนาวี ศรีนรคุตร	6	7	6.5
18	เด็กชายณัฐนันท์ กุมุท	9	10	9.5
19	เด็กชายอัฐกรณ์ ศรีครระรักษ์	6	7	6.5
รวม		153	165	161.5
ค่าเฉลี่ย		8.05	8.68	8.5

สรุปผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน การจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping! ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center หลังเรียนเพิ่มขึ้นจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ใบงาน"Peer Assist Challenge"



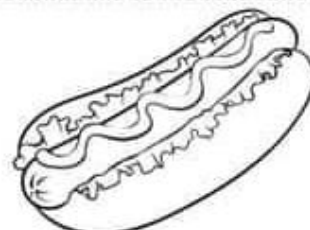
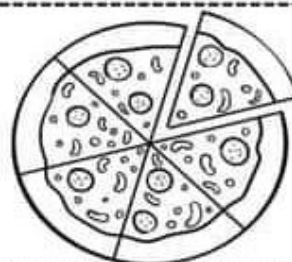
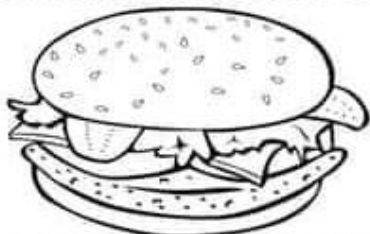
What do you
want to buy
in the market?



ใบงาน "Peer Assist Challenge"



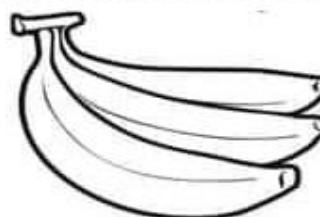
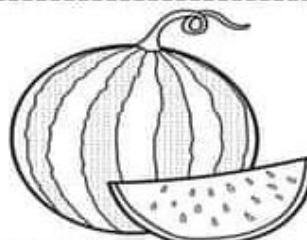
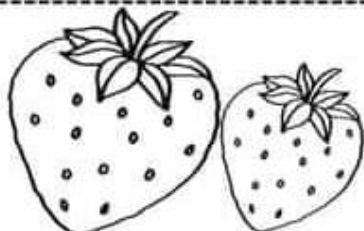
What do you
want to buy
in the market?



ใบงาน"Peer Assist Challenge"

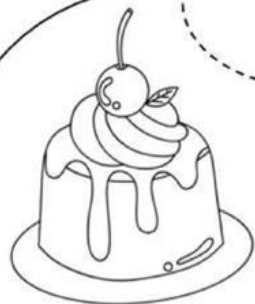


What do you
want to buy
in the market?



ใบงาน และแบบฝึก Role play

How much is it?



How much	is	it?
	are	they?



การถามราคาสิ่งที่เป็นคำนามเอกพจน์
 Q : How much **is** it?
 A : It **is** + (ราคา)
 Q : How much **is** a bottle of water?
 A : It **is** 10 baht.
 จะใช้ How much+**is**+เอกพจน์

การถามราคาสิ่งที่เป็นคำนามพหูพจน์
 Q : How much **are** they?
 A : They **are** + (ราคา)
 Q : How much **are** tree donuts?
 A : They **are** 30 baht.
 จะใช้ How much+**are**+พหูพจน์

Exercise 1 : Complete the sentences.

1. Q:How much.....?
 A:.....
 45฿

4. Q:How much.....?
 A:.....
 60฿




2. Q:How much.....?
 A:.....
 20฿

5. Q:How much.....?
 A:.....
 125฿

3. Q:How much.....?
 A:.....
 95฿


6. Q:How much.....?
 A:.....
 80฿

Name.....Class.....No.....


 Pre - Post Test: Shopping  

 Name: _____ Class: _____ No.: _____


 Date: _____

 Part 1: Choose the correct answer (เลือกคำตอบที่ถูกต้อง)


- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. A: _____ is this? | b) wants |
| a) What | c) wanting |
| b) How much | 4. A: Thank you. |
| c) Where | B: _____ |
| 2. A: How much is this? | a) Goodbye |
| B: _____ 20 baht. | b) You're welcome |
| a) It | c) Hello |
| b) It's | 5. Which word is a fruit? |
| c) Is | a) Milk |
| 3. I _____ this apple. | b) Bread |
| a) want | c) Banana |

 Part 2: Match the sentences (จับคู่ประโยค)

- | | |
|---------------------------|-----------------|
| How much is this? _____ | a. Thank you |
| I want this _____ | b. It's 10 baht |
| Here you are _____ | c. Okay |

 Part 3: Complete the dialogue (เติมบทสนทนา)

- A: _____
- B: It's 30 baht.
- A: _____
- B: Here you are.

 คะแนน

Part 1 = 5 คะแนน

Part 2 = 3 คะแนน

Part 3 = 2 คะแนน

✓ รวม = _____ /10

สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ
OBEC Content Center เรื่อง เรื่อง Let's Go Shopping!



สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ

OBEC Content Center เรื่อง เรื่อง Let's Go Shopping!



สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ
OBEC Content Center เรื่อง เรื่อง Let's Go Shopping!

Grammar Focus

Structure:

to ask for price

How much + is + singular/uncountable nouns + ?

How much + are + plural nouns + ?

to ask for amount

How much + uncountable nouns + ?

How many + plural nouns + ?



Grammar Focus

Use:

- We can use **How much/How many** to ask for price or amount.
- They are question words.
- The answers give information.
- They are not **Yes/No** answers.



สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ

OBEC Content Center เรื่อง เรื่อง Let's Go Shopping!

Vocabulary

change (n.): the rest of money you get after paying

A seller gives me 100 baht change.

Vocabulary

vegetable (n.): a plant which we can eat



I love eating vegetables.

สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ

OBEC Content Center เรื่อง เรื่อง Let's Go Shopping!

Vocabulary

bakery (n.): a shop where you can buy bread or cake

BAKERY SHOP



The bread in that bakery is delicious.



Vocabulary

change (n.): the rest of money you get after paying

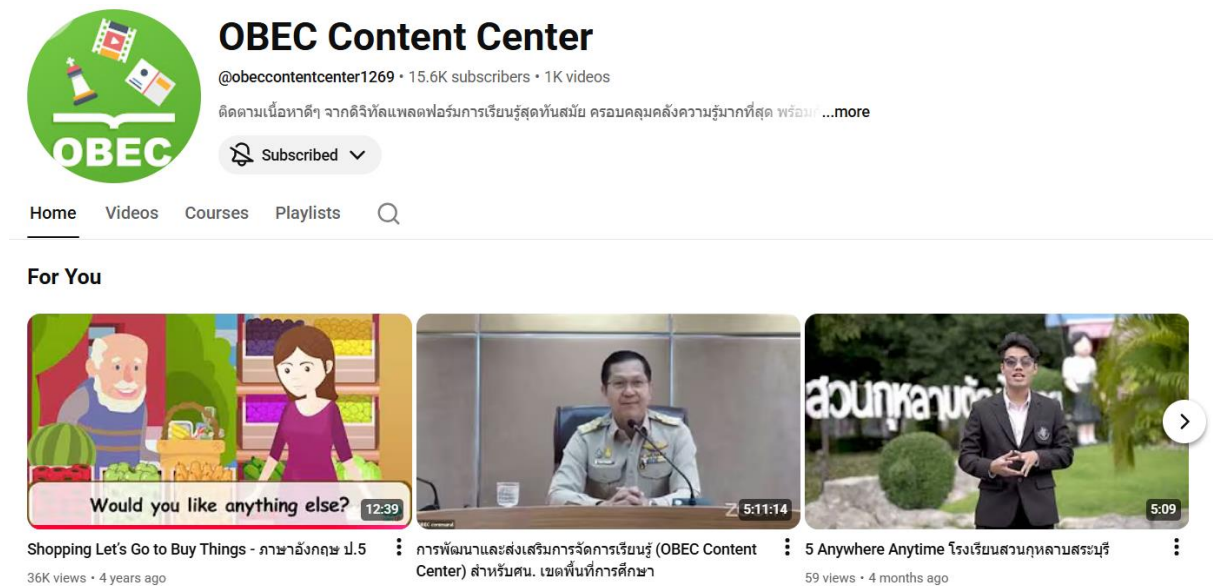


A seller gives me 100 baht change.



สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบคลังสื่อ OBEC Content Center เรื่อง เรื่อง Let's Go Shopping!

<https://www.youtube.com/@obecontentcenter1269>



OBEC Content Center
@obecontentcenter1269 • 15.6K subscribers • 1K videos
ติดตามเนื้อหาดีๆ จากดิจิทัลแพลตฟอร์มการเรียนรู้สุดทันสมัย ครบครันคลังความรู้มากที่สุด พร้อม...more

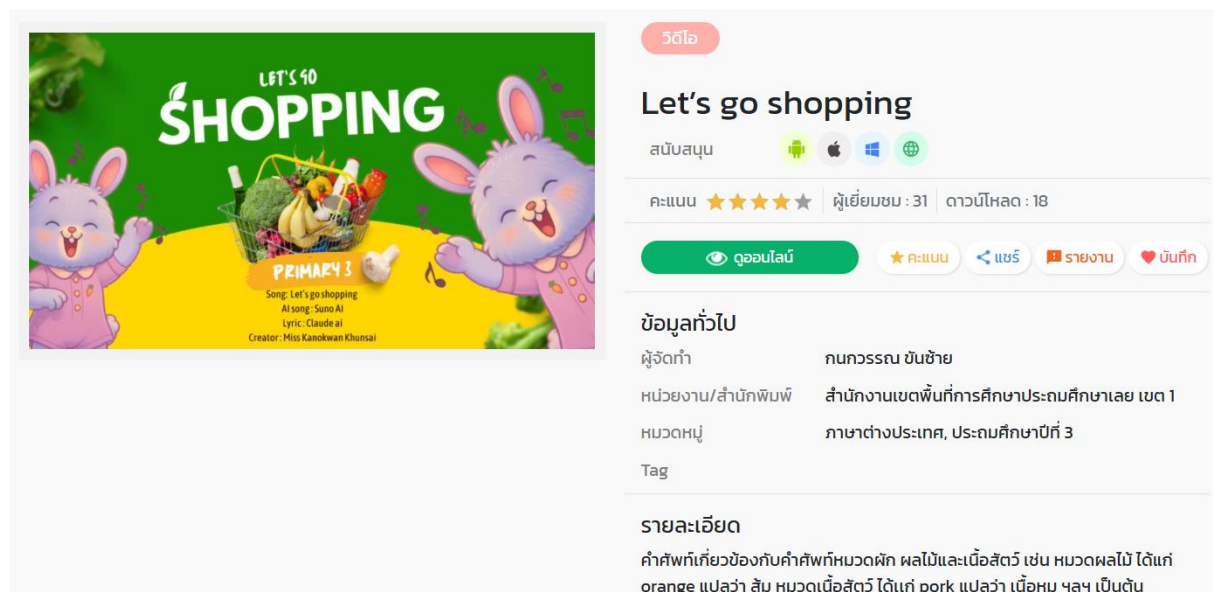
Subscribed

Home Videos Courses Playlists

For You

- Shopping Let's Go to Buy Things - ภาษาอังกฤษ ป.5
12:39
36K views • 4 years ago
- การพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ (OBEC Content Center) สำหรับศน. เขตพื้นที่การศึกษา
5:11:14
- 5 Anywhere Anytime โรงเรียนสวนกุหลาบสมศรี
5:09
59 views • 4 months ago

<https://app.contentcenter.obec.go.th/detail/vdo/188297>



5.0

Let's go shopping

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 31 ดาวโหลด : 18

ดูออนไลน์

☆ คะแนน < > แชร์ รายงาน บันทึก

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ: กนกวรรณ ชันซ้าย
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1
หมวดหมู่: ภาษาต่างประเทศ, ประถมศึกษาปีที่ 3
Tag:

รายละเอียด

คำศัพท์เกี่ยวข้องกับคำศัพท์หมวดผัก ผลไม้และเนื้อสัตว์ เช่น หมวดผลไม้ ได้แก่ orange แปลว่า ส้ม หมวดเนื้อสัตว์ ได้แก่ pork แปลว่า เนื้อหมู ฯลฯ เป็นต้น



ภาพกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center





ภาพกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center





ภาพกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center





ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center





ภาพกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียน
การสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน
Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC
Content Center





ภาพกิจกรรมการเรียนรู้
จัดการเรียนการสอน เรื่อง
Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วย
เพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
OBEC Content Center
(นำไปบูรณาการกับการเรียน
การสอนกับชั้นอื่นด้วย)





ภาพกิจกรรมการเรียนการจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center





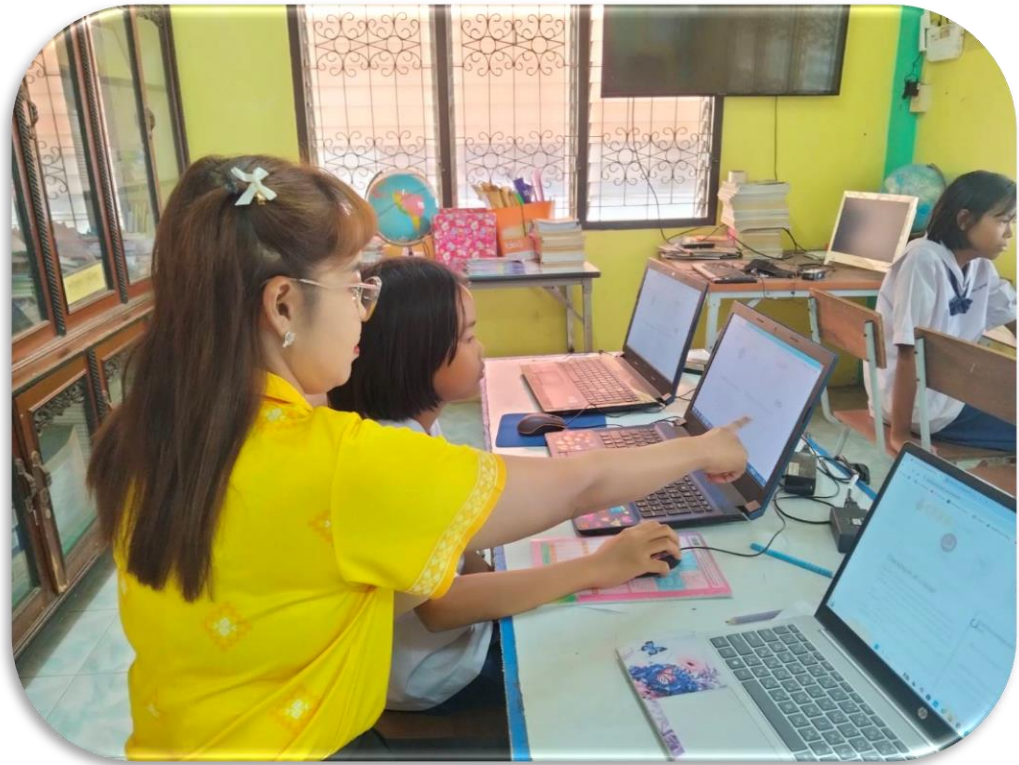
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้
จัดการเรียนการสอน เรื่อง
Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วย
เพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
OBEC Content Center





ภาพกิจกรรมการเรียนรู้
จัดการเรียนการสอน เรื่อง
Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วย
เพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
OBEC Content Center
(นำไปบูรณาการกับการเรียน
การสอนกับชั้นอื่นด้วย)





ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง Let's Go Shopping!
ด้วยกระบวนการ เพื่อนช่วยเพื่อน Peer Assist
และสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center
(นำไปบูรณาการกับการเรียนการสอนกับชั้นอื่นด้วย)



หลักฐาน ร่องรอย การเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ Inskru -พื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน

[Inskru | การพัฒนาทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ เรื่อง Let's Go Shopping!](#)



เผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ Inskru -พื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน

<https://cms.contentcenter.obecnex.com/cc-cms/profile/upload>

The screenshot shows the OBEC CMS interface. The top navigation bar includes the OBEC logo and the user name 'MissChalermwan Saikaew'. The main content area is titled 'รายการประวัติการอัปโหลด' (Upload History). Below this is a form for filtering uploads, with fields for 'ประเภทเนื้อหา' (Content Type) set to 'ทั้งหมด' (All), 'ประเภทไฟล์เนื้อหา' (Content File Type) set to 'ทั้งหมด' (All), and 'วันที่อัปโหลดเนื้อหา' (Upload Date). Below the form is a table of uploads. The table has columns for '#', 'ชื่อ' (Name), 'ประเภทเนื้อหา' (Content Type), 'ประเภทไฟล์เนื้อหา' (Content File Type), and 'วันที่อัปโหลดเนื้อหา' (Upload Date). The first row shows an upload with ID 1, titled 'แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล', with a 'picture' content type and 'Album' file type, uploaded on '05 พ.ค. 2569 17:07 น.'.

#	ชื่อ	ประเภทเนื้อหา	ประเภทไฟล์เนื้อหา	วันที่อัปโหลดเนื้อหา
1	แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล	picture	Album	05 พ.ค. 2569 17:07 น.

หลักฐาน ร่องรอย การเผยแพร่ผลงาน



เผยแพร่ผลงานผ่านทาง Application Tiktok ของครูผู้สอน



เผยแพร่ผลงานผ่านทาง Application Line(กลุ่ม) ของครูผู้สอน



**รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ประจำปีงบประมาณ 2569**