



การนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

Best Practice

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียน
ตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยใช้หลักสูตร Picaro Game

ปีการศึกษา 2567



นางสาวอาทิพร ลิ่มเกียรติกุล
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราชเขต 4
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

การนำเสนอการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567
โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก อำเภอนบพิตำ จังหวัดนครศรีธรรมราช

1. **ชื่อนวัตกรรม (Best Practice)** การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยใช้หลักสูตร Picaro Game
2. **ชื่อผู้จัดทำ (Best Practice)** นางสาวอาทิพร ลิ้มเกียรติกุล
3. **ความสำคัญของนวัตกรรม/แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)**

ภาษาอังกฤษถือว่ามีความสำคัญอย่างมาก ซึ่งประเทศไทยได้จัดให้มีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนรวมอย่างน้อย 14 ปี จากหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้ผู้เรียน มีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศและสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นรวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้ ภาษาเพื่อการสื่อสาร, ภาษาและวัฒนธรรม, ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

ในการที่จะใช้ภาษาอังกฤษได้ดีนั้น ผู้เรียนต้องฝึกฝนทั้งทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน โดยเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ได้จริงและในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ การเรียนภาษาเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝนอย่างมีระบบ ต้องหมั่นอดทนฝึกซ้อม ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับผู้ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะทักษะการเขียน เนื่องจากไม่สามารถจดจำคำศัพท์ และสะกดคำศัพท์นั้น ๆ ไม่ถูกต้อง รู้ตัวอักษรแต่ประสมเป็นคำไม่ได้ แต่อย่างไรก็ตามการจดจำคำศัพท์ก็ช่วยให้ตัวผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในด้านการอ่าน ด้านการฟังและด้านการพูดได้ด้วย จากปัญหาข้างต้นได้มีผู้ให้ความสนใจศึกษาปัญหาและหาวิธีแก้ไข เช่น จุฑาทิพย์ กฐินทอง และสุรตนา อติพัฒน์ (2565) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดี มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับบุษรีย์ ฤกษ์เมือง (2562) และภานรินทร์ ไทยจันทร์รักษ์ และคณะ (2561) ซึ่งได้ทำการวิจัย การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ จดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ผู้จัดทำได้ปฏิบัติการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 4 พบว่า นักเรียนมีปัญหาอยู่หลายด้านด้วยกัน แต่ที่ชัดเจนที่สุด คือ การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้ ซึ่งมีสาเหตุมาจากการนำตัวอักษรมาประสมเป็นคำไม่เป็น และไม่มีสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจให้นักเรียนเขียนได้ ซึ่งทำให้การพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ทางภาษาอังกฤษเป็นไปด้วยความยากลำบาก และปัญหานี้ยังไม่ได้รับการแก้ไขเท่าที่ควร เพราะเวลาการเรียนการสอนนั้นมีจำกัด ประกอบกับการให้ความใส่ใจในการเรียนรู้ของนักเรียนด้วย และนักเรียนก็มีจำนวนมากจึงทำให้มีเวลาไม่เพียงพอ

ต่อการให้นักเรียนฝึกฝนได้ครบทุกคน จึงเป็นปัญหาส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ผู้จัดทำจึงนำเกมการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น สอดคล้องกับนโยบายเร่งด่วน สพฐ. Quick Policy 2565 ในการพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข มีทักษะการคิด สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ Active Learning

Active Learning หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบกระตือรือร้นตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นพฤติกรรมกรเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอน เป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิพิบูล, 2588)

ศูนย์นวัตกรรมกรเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2599) ได้ให้ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning และตัวอย่างวิธีการสอนที่เน้นการเรียนแบบ Active Learning ไว้ดังนี้

ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบกรเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ตัวอย่างวิธีการสอนที่เน้นการเรียนแบบ Active Learning

1. แบบระดมสมอง (Brainstorming)
2. แบบเน้นปัญหา/โครงการ/กรณีศึกษา (Problem/Project-based Learning/Case Study)
3. แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)
4. แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share)
5. แบบสะท้อนความคิด (Student’s Reflection)
6. แบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning)
7. แบบใช้เกม (Games-based Learning)

แนวคิด Active Learning ถูกใช้เป็นกลยุทธ์การสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกระบวนการสร้างความรู้ เป็นวิธีที่จะดึงศักยภาพ ทักษะ และการคิดขั้นสูงผ่านความรู้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งจำเป็นต่อการสร้างรากฐานของการเรียนรู้อย่างถาวร โดยมุ่งเน้นไปที่ “กระบวนการเรียนรู้” มากกว่า “เนื้อหาวิชา” เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสื่อ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหา และสร้างสรรค์

5. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ สื่อเกมการเรียนรู้ (Game Based Learning)

สื่อเกมการเรียนรู้ (Game Based Learning หรือ GBL) เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมก็มีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่นหลักการของ Game based learning มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ (ชุตินา สันธวานิช, 2566:ออนไลน์)

1. Practice การออกแบบ GBL นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลองทำ
2. Learning by doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งการเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
3. Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย
4. Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกมว่าจะให้เด็กเรียนรู้สิ่งไหน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
5. Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักๆที่สำคัญต่างๆที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่ผู้เรียนสมควรเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้นำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อธิบายได้ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545: 93)

1. ชั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา”
2. ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ชั้นเล่นเกม
4. ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

การประเมินผล (สุนทรี สกุลพรหมณ์ และเมทินี ทนงกิจ, 2566, ออนไลน์)

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเชื่อมโยงการเรียนรู้จากเกมและเนื้อหารายวิชา โดยการประเมินผลต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนได้แจ้งกับผู้เรียนอย่างเคร่งครัดผู้เรียน ตรวจสอบผลเกมของตนเอง โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือนจุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้ผู้เรียนทบทวนสะท้อนคิดการเรียนรู้(Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมแนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้นการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ต้องอาศัยการเลือกใช้เกม หรือการประยุกต์เกม หรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมที่ไม่ง่ายหรือง่ายจนเกินไป ในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจให้เกิดทักษะเบื้องต้นและความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาวิชา เกิดเป็นแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษ
3. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษให้แก่ผู้เรียน

7. กลุ่มเป้าหมาย

- เชิงปริมาณ จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 128 คน
- เชิงคุณภาพ ผู้เรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนภาษาอังกฤษ มีความรู้ ความพึงพอใจ ในการเรียนการสอนผ่าน Picaro Game และสามารถพัฒนาด้านภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

8. กระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงาน

หลักการจัดกิจกรรม การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยใช้หลักสูตร Picaro Game โดยใช้ 5P ลงสู่การปฏิบัติ

นวัตกรรม 5P เป็นทฤษฎีรองรับอย่างสมเหตุสมผล สามารถอ้างอิงได้ แนวคิดทฤษฎีที่ระบุมีความจำเป็นในการ พัฒนานวัตกรรมให้สัมฤทธิ์ผล และนวัตกรรมความสอดคล้องตามแนวคิดทฤษฎีวงจร PDCA เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกับ กระบวนการเรียนรู้ทักษะในศตวรรษที่ 21 ครูนำกระบวนการไปพัฒนาตนเองแล้วนำมาลงสู่เด็ก ครูจึงได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยใช้หลักสูตร Picaro Game เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น

Plan	= การวางแผน การประชุม พิจารณาร่วมกันว่าต้องทำอะไร เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ที่กำหนดไว้ โดย กำหนดผู้รับผิดชอบ
Process	= กระบวนการทำงาน หรือ ขั้นตอนการดำเนินงานใดสิ่งหนึ่งตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ด้วยวิธีการที่ แตกต่างกันขึ้นอยู่กับภาระงานนั้นๆ
Product	= ผลผลิต ผลลัพธ์ที่ได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คุณภาพของผู้เรียน ดี เก่ง มีความสุข
Plus	= จุดเด่นของการทำงานแต่ละงาน
Progress	= ความก้าวหน้าของการทำงาน

นวัตกรรมกิจกรรม การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยใช้หลักสูตร Picaro Game เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5-6 มี ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้หลักสูตร Picaro Game ให้พัฒนาขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ร่วมกันที่ดี โดยผ่านกระบวนการ 5P ของโรงเรียนบ้านโรงเหล็กดังนี้ กระบวนการพัฒนา Best Practice หลักการ 5P

Plan การวางแผน

1. ประชุมครูสาระภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการจัดทำ Best Practice เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอน
2. กำหนดชื่อเรื่อง Best Practice เสนอผู้อำนวยการเพื่อพิจารณา
3. ศึกษาและวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในห้องเรียนและคิดค้นหาแนวทางการแก้ไข

4. ศึกษาเอกสารและแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการสอนคำศัพท์ในรูปแบบต่างๆ
5. เข้าร่วมการประชุมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนาทักษะจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR

Process กระบวนการทำงาน / ขั้นตอนตั้งแต่การทำงานจนสำเร็จ

1. ปฐมนิเทศนักเรียนแนะนำการใช้หลักสูตร รายละเอียดหลักสูตร รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้แก่แก่นักเรียน
2. ทดสอบวัดระดับความสามารถทางภาษา (Placement Test) ของนักเรียนว่าก่อนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ (Pre Test) นักเรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษอยู่ในระดับใด
3. ครูผู้สอนแนะนำการใช้สื่อ และอุปกรณ์ให้แก่แก่นักเรียน
4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษตามกรอบมาตรฐาน (CEFR) ตามที่ทางหลักสูตรออกแบบไว้
5. ทดสอบหลังเรียน (Post Test) ทำการสอบจบหลักสูตร หลังจากผ่านการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษตามหลักสูตร
6. ทำการทดสอบวัดระดับความสามารถทางภาษา (Placement Test) ของนักเรียนว่าหลังผ่านการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยหลักสูตร Picaro English นักเรียนมีความสามารถทางภาษาอังกฤษอยู่ในระดับใด
7. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
8. สรุปผลการดำเนินการ และข้อเสนอแนะ

Product ผลผลิต ผลลัพธ์ / คุณภาพ

1. ผู้เรียนเห็นความสำคัญของเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. ผู้เรียนได้สร้างผลงานของตนเองและมีความภาคภูมิใจ
3. ครูผู้สอนมีการวางแผนและวิเคราะห์แต่ละหน่วยการเรียนรู้

Plus จุดเด่นของการดำเนินงานแต่ละงาน

1. ครูมีการวางแผนการทำงานเป็นทีม มีการวางแผนงานที่ดี
2. ครูสามารถวิเคราะห์ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อแก้ปัญหา
3. ผู้ปกครองเอาใจใส่ดูแล ให้ความสำคัญกับการศึกษา สนับสนุนอุปกรณ์การเรียน และอุปกรณ์จัดทำสื่อ
4. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มุ่งมั่นในการเรียน มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างดี มีความสนุกสนาน
5. ผู้บริหารสร้างขวัญและกำลังใจให้การสนับสนุนอำนวยความสะดวกเป็นอย่างดีและเป็นທີ່ปรึกษาให้คำแนะนำ

Progress ความก้าวหน้าของการทำงาน

1. ผู้อำนวยการสร้างขวัญและกำลังใจ ให้แก่คุณครูแต่ละสาระ และคอยชี้แนะให้คำปรึกษา
2. ผู้เรียนสามารถต่อยอดความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร Picaro English และนำไปบูรณาการกับสาระการเรียนรู้อื่นๆ
3. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

9. ผลการดำเนินงาน / ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลสำเร็จเชิงปริมาณ

ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก จำนวน 128 คน ได้รับการ พัฒนาทักษะการ ฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้หลักสูตร Picaro English ทุกคน

ผลสำเร็จเชิงคุณภาพ

ทางโรงเรียนบ้านโรงเหล็ก มีการประเมินทักษะทางภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ คือการฟัง การพูด การอ่าน และ การเขียน เฉลี่ยอยู่ในระดับดีและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะ การคิด วิเคราะห์ โดยผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนของครูด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ทำให้ผู้เรียนเกิด ความสนุกสนาน กระตือรือร้นต่อการเรียน ครูผู้สอนมีทักษะการสอนและสามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจได้ อย่างถูกต้อง ชัดเจน และ ผู้ปกครอง ให้ความร่วมมือในการสนับสนุนการเรียนของบุตรหลาน เอาใจใส่ดูแล

10. องค์ความรู้ที่เกิดจากการนำ (Best Practice) ไปใช้

1. การทำงานเป็นทีม มีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ
2. คณะครูมีการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสาระของตนเองอย่างต่อเนื่อง
3. ผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 128 คน ให้ความร่วมมือและพึงพอใจในการปฏิบัติ

กิจกรรม

11. ปัจจัยความสำเร็จ

1. ด้านผู้บริหาร

ท่านผู้อำนวยการ ดร.มาณฑุ เสียมไหม ได้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และกิจกรรม Active Learning จึงส่งเสริมการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี มีการนิเทศ กำกับ ติดตามอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่อง รวมถึงการจัดสรรงบประมาณให้เหมาะสม

2. ด้านผู้ปกครอง

ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาที่ดีของ นักเรียน จึงให้การสนับสนุน ร่วมมือในการทำกิจกรรม ติดตามงานและการบ้านของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สนับสนุนวัสดุและอุปกรณ์ที่นักเรียนต้องใช้ในการเรียนเป็นอย่างดี

3. ด้านครู

ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นในการพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ ประสานความร่วมมือ ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนที่ ตอบสนองการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

4. ด้านนักเรียน

นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ซึ่งนักเรียนสนใจในการเล่นเกมส์และทำกิจกรรม ตามพัฒนาการและช่วงวัย ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมด้วยเจตคติที่ดีเสมอ

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. ด้านครูครูมีการทำงานอย่างเป็นระบบ มีการวางแผนการทำงานอย่างเต็มความสามารถ แสวงหา ความรู้จาก สื่อเทคโนโลยี มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้
2. ด้านผู้เรียน ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ เกิดการคิดวิเคราะห์ คิด สร้างสรรค์ ในรูปแบบที่หลากหลาย สามารถนำไปต่อยอดกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้
3. ด้านผู้ปกครอง ผู้ปกครองส่งเสริมความสามารถในการเรียนของผู้เรียนและสนับสนุนในทุกๆด้าน
4. ด้านสถานศึกษา ผู้บริหารให้ความรู้ คอยชี้แนะ เป็นที่ปรึกษา ให้กับครูผู้สอนและผู้เรียน

13. ข้อเสนอแนะ / ข้อเสนอแนะ และข้อควรระวัง

1. การเน้นย้ำให้นักเรียนเข้าไปฝึกฝนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระบบอย่างสม่ำเสมอ
2. ครูต้องให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความก้าวหน้าเป็นระยะๆ เพื่อวัดความสามารถของนักเรียนและให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้ว

14. การเผยแพร่/การได้รับการ/รางวัลที่ได้รับ

1. รูปแบบ/วิธีการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ (Best Practice)

1. นำข้อมูลประชาสัมพันธ์ทางเว็บไซต์หรือ เว็บบเพจ Facebook ของโรงเรียน วารสารโรงเรียน แผ่นพับ ให้ ผู้ปกครองและบุคคลภายนอกทราบ
2. นำไปเผยแพร่ในนิทรรศการวิชาการของโรงเรียน
3. นำไปจัดกิจกรรมการแข่งขันในรูปแบบของ Picaro Game ในระดับชั้นอื่นๆ

2. การขยายผล (Best Practice) หน่วยงานที่มีส่วนร่วม

1. ครูผู้สอนนำไปขยายผลและแลกเปลี่ยนกับคณะครูผู้สอนระดับชั้นอื่นๆ
2. นำไปขยายผลกับนักเรียนระดับชั้นอื่นๆ
3. นำไปขยายผลกับหน่วยงานต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ภาคผนวก 1

เอกสารประกอบการดำเนินงาน

โครงการความร่วมมือ (MOU)

โครงการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียน

ตามกรอบมาตรฐาน CEFR

ระหว่างสำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



ภาคผนวก ข. หนังสือประชาสัมพันธ์โครงการ



ที่ ศธ ๐๔๒๘๔/ว๕๖๖

ถึง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา

อ้างถึง หนังสือสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด่วนที่สุด ที่ ศธ ๐๔๐๐๘.๑/ว๕๕๘
ลงวันที่ ๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๖

ตามหนังสือที่อ้างถึงสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ประกาศรายชื่อโรงเรียนคุณภาพตามนโยบาย “๑ อำเภอ ๑ โรงเรียนคุณภาพ” เพื่อให้การขับเคลื่อนการดำเนินงานโครงการโรงเรียนคุณภาพตามนโยบาย “๑ อำเภอ ๑ โรงเรียนคุณภาพ” บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ และเป็นไปตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงดำเนินโครงการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR ร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สอดรับกับนโยบายกระทรวงศึกษาธิการด้านลดภาระนักเรียนและผู้ปกครองเรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และนโยบาย ๑ อำเภอ ๑ โรงเรียนคุณภาพเพื่อการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพ แก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา จึงขอให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแจ้งครูผู้สอนภาษาอังกฤษที่สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ และชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ของโรงเรียนคุณภาพในสังกัดจำนวน ๙๐๑ โรงเรียน รายชื่อตามประกาศที่อ้างถึง กรอกแบบฟอร์มลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ ฯ ภายในวันที่ ๗ มิถุนายน ๒๕๖๗ และเข้าร่วมการประชุมปฐมนิเทศโครงการดังกล่าว ในวันอังคารที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๓๐ – ๑๖.๓๐ น. ผ่านระบบออนไลน์ Zoom Meeting รายละเอียดตาม QR Code ที่ปรากฏดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗



ประกาศรายชื่อ
ร.คุณภาพ ฯ



QR Code แบบฟอร์ม
ลงทะเบียนโครงการ ฯ



QR Code กำหนดการประชุม
และชี้แจงการประชุม ฯ

ศูนย์บริหารงานการพัฒนาศักยภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ
กลุ่มสถาบันภาษาอังกฤษ โทร : ๐ ๒๒๘๘ ๕๕๙๒

“เรียนดี มีความสุข”

ภาคผนวก ค. แบบฟอร์มสมัครเข้าร่วมโครงการ

[คำถาม](#) [การตอบกลับ](#) **2,265** [การตั้งค่า](#)



PICARO™

ใบสมัครเข้าร่วมโครงการ

B *I* U ↻ ✕

โครงการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR

อีเมล *

อีเมลที่ถูกต้อง

.....

แบบฟอร์มนี้จะรวบรวมอีเมล [เปลี่ยนการตั้งค่า](#)

โครงการความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พื้นฐาน



ศูนย์พัฒนาศักยภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ
Human Capital Excellence Center

ภาคผนวก ง. แผนภาพกรอบระยะเวลาดำเนินโครงการ

ปฏิทินการดำเนินงาน

2567

HCEMC
ศูนย์บริหารและพัฒนาทรัพยากรบุคคลแห่งมหาวิทยาลัย
Human Capital Excellence Management Center



พ.ค.

มิ.ย.

ก.ค.

ส.ค.

ก.ย.

ต.ค.



ประชาสัมพันธ์
โครงการ



กิจกรรมระยะที่ 1

- จัดอบรมออนไลน์
- สอบ Placement Test สำหรับนักเรียน
- อบรมเชิงปฏิบัติการ (e-Learning) สำหรับครูผู้สอน



กิจกรรมระยะที่ 2

- จัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ติดตามผลการพัฒนา



กิจกรรมระยะที่ 2
(ต่อ)

- จัดกิจกรรมการเรียนรู้
- ติดตามผลการพัฒนา



กิจกรรมระยะที่ 2
(ต่อ)

- จัดสอบ Proficiency Test สำหรับนักเรียน
- สอบประมวลความรู้สำหรับครูผู้สอน
- ติดตามผลการพัฒนา



กิจกรรมระยะที่ 3

- คัดเลือกต้นแบบ
- สรุปรายงานผลดำเนินโครงการ

ภาคผนวก จ. ตารางการประชุมปฐมนิเทศโครงการ/การอบรมเชิงปฏิบัติการ

คำถาม การตอบกลับ 1,724 การตั้งค่า

ส่วนที่ 1 จาก 2

แบบฟอร์มลงทะเบียนเข้าร่วมปฐมนิเทศออนไลน์

B I U ☺ ✎


โครงการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้อังกฤษเชิงกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR

อีเมล *

อีเมลที่ถูกต้อง

แบบฟอร์มนี้จะรวบรวมอีเมล เปลี่ยนการตั้งค่า

โครงการความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน



กำหนดการปฐมนิเทศโครงการ

การพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้อังกฤษเชิงกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR

วันอังคารที่ 11 มิถุนายน 2567 เวลา 13.30 - 16.30 น.

สถานที่ อบรมออนไลน์ผ่านโปรแกรม Zoom

เวลา	กำหนดการ
เวลา 13.30 - 14.00 น.	<ul style="list-style-type: none"> ทิศทาง การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒๑ ตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ <p>โดย ดร.อาทิยา ปิณฑญา</p> <p>ผู้อำนวยการศูนย์บริหารงานการพัฒนาศักยภาพบุคคลเพื่อความเป็นเลิศ สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ </p>
เวลา 14.00 - 15.00 น.	<ul style="list-style-type: none"> แนะนำหลักสูตรภาษาอังกฤษอ้างอิงตามกรอบมาตรฐาน CEFR ในระดับ A1 (MOVERS) สำหรับระดับประถมศึกษา <p>โดย ดร.วราพร ทองจีน</p> <p>ผู้อำนวยการสถาบันภาษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร <ul style="list-style-type: none"> การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการแนวคิด ทฤษฎี เทคนิค วิธีการกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา โดยใช้หลักการของ Gamification <p>โดย ดร.มนชวีรัตน์ ฟูเรืองธรรม</p> <p>อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร </p></p>
เวลา 15.00 - 16.30 น.	<ul style="list-style-type: none"> แนวทางการปฏิบัติตามแผนการดำเนินการโครงการ การใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มสำหรับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ หลักการของ Gamification เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR <p>โดย ดร.กัญชกร มีทวิวงศ์</p> <p>ที่ปรึกษาโครงการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร </p>

Meeting chat

นางสาวสวาทิตรี สุวรรณโณ

สวัสดีค่ะ สก.คสศ. สทฐ. to Everyone

Me to Everyone

308 นางสาวอาทิพร ลิ่มเกียรติกุล โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก สพป.นศ.4

ครูคำปัน รร ชุมชนวิเศษสูง สพป.เลอ เขต 2 to Everyone

647 โรงเรียนชุมชนวังสะพุง สพป.เลย เขต 2

256 โรงเรียนบ้านพลอง to Everyone

256 โรงเรียนบ้านบ้านพลองจก สพป นครราชสีมา เขต 1

304โรงเรียนวัดสุวรรณโฒนิค สพป.นครศรีธรรมราช เขต 3 to Everyone

3ส ขอภาพพื้นที่หลังด้วยค่ะ

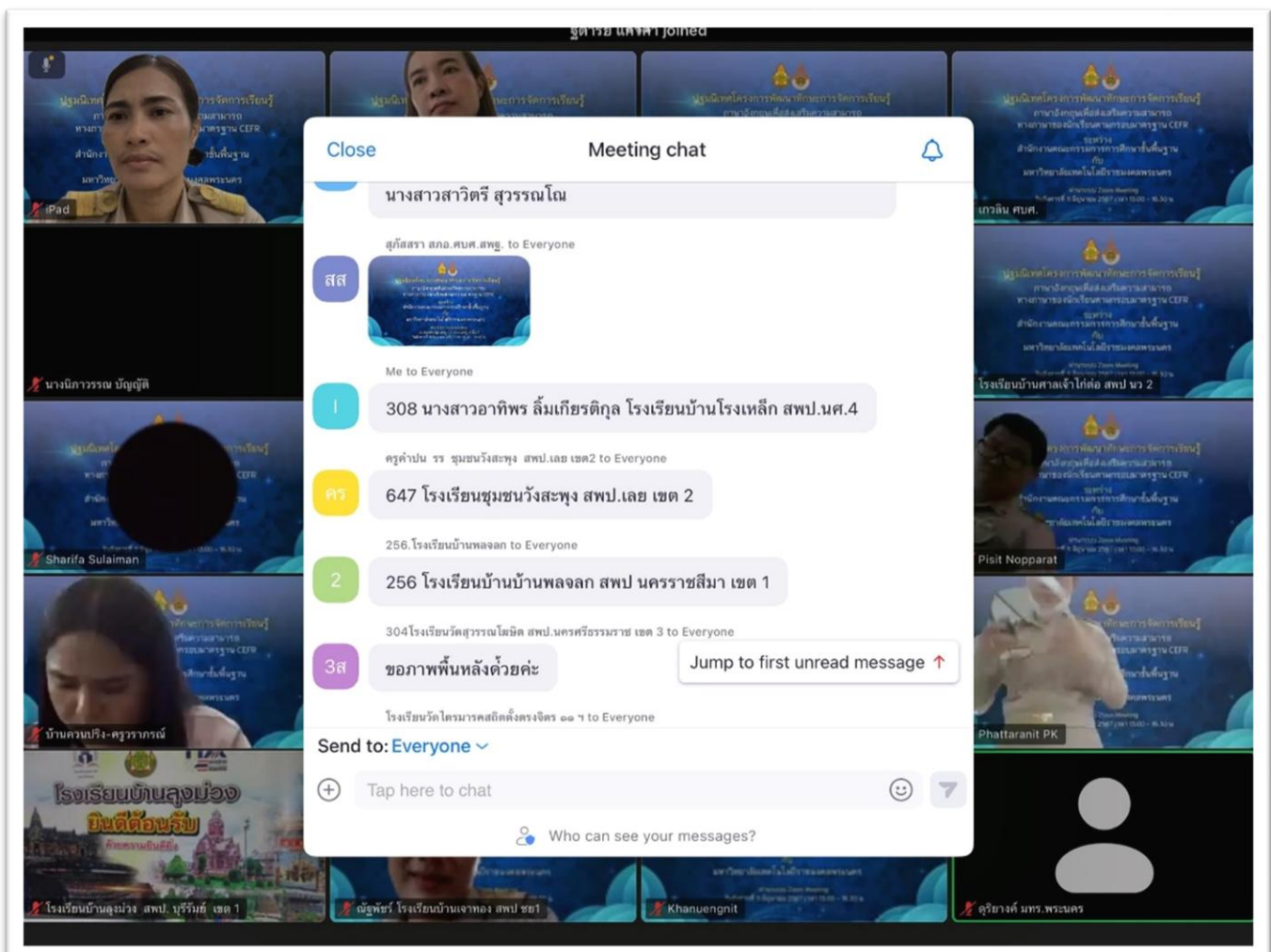
Jump to first unread message ↑

โรงเรียนวัดไตรมิตรคลองตึ๋งตึ๋งจร ๑๑ ๑ to Everyone

Send to: Everyone

Tap here to chat

Who can see your messages?



ภาคผนวก ฉ. ตัวอย่างภาพหน้าจอระบบ e-Learning ของโรงเรียน

ภาคผนวก ข. ตัวอย่างภาพหน้าจอระบบการสนับสนุน ติดตามและประเมินผลผู้เข้าอบรม (e-Learning)

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

Home | การรายงาน | วิชา | การควบคุมการเข้าถึง | Help

ระดับ: ค้นหาวิชา...

- Unit 6-1 (30) ผู้ใช้ 212635
- Unit 5-1 (14) ผู้ใช้ 212634, 212635, 212636, 212637, 212633
- Unit 6-2 (9) ผู้ใช้ 212634, 212635, 212636, 212637

ACCREDITED BY

CAMBRIDGE ENGLISH Language Assessment | KAPLAN INTERNATIONAL ENGLISH | BABY FIRST | THE INTERNATIONAL SCHOOL

TWITTER | FACEBOOK | YOUTUBE | GOOGLE+

©2024 บริษัท แอสเซสท์ เอ็ดดูเคชั่น จำกัด

ติดต่อเรา | เกี่ยวกับเรา | หน้าที่งานและเงื่อนไข | นโยบายความเป็นส่วนนี้ | ช่องทางการขอความช่วยเหลือ

Picaro Desktop Application

Name	Type
Picaro Desktop Application V47 <i>Picaro Desktop Application V47</i>	air
Adobe Air <i>Adobe Air Download File</i>	link

Diagnostic Placement Tests

You can find the diagnostic placement tests here.

Name	Type
Picaro Diagnostic Placement Test Picture Cards Units 1 to 4.pdf	pdf
Picaro Diagnostic Placement Test Picture Cards Units 5 to 8.pdf	pdf
Picaro Diagnostic Placement Test Picture Cards Units 9 to 12.pdf	pdf
Picaro Diagnostic Placement Test Units 1 to 4.pdf	pdf
Picaro Diagnostic Placement Test Units 5 to 8.pdf	pdf
Picaro Diagnostic Placement Test Units 9 to 12.pdf	pdf

Picaro Sing Along Songs

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

Home | การรายงาน | วิชา | การควบคุมการเข้าถึง | Help

ระดับ: ค้นหาวิชา... | **นักเรียน**: ค้นหาชื่อเรียน...

- Unit 6-1 (30) ผู้ใช้ 212635
 - เลือกทั้งหมด จำนวนนักเรียน:
 - User212553 (วิชาคณิตศาสตร์)
 - User212554 (อังกฤษ เบื้องต้น)
 - User212555 (คณิตศาสตร์ขั้นสูง)
 - User212556 (คณิตศาสตร์)
 - User212557 (คณิตศาสตร์)
 - User212558 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212559 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212560 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212561 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212562 (ภาษาจีน)
 - User212563 (วิชาคณิตศาสตร์)
 - User212564 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212565 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212566 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212567 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212568 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212569 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212570 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212571 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212572 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212573 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212574 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212575 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212576 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212577 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212578 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212579 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212580 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212581 (วิชาภาษาอังกฤษ)
 - User212582 (วิชาภาษาอังกฤษ)

ต้องมี Adobe Air เพื่อเรียกใช้ไฟล์ air ดาวน์โหลดที่นี่

ภาคผนวก ข. ตัวอย่างภาพหน้าจอระบบการสนับสนุน ติดตามและประเมินผลผู้เข้าอบรม (e-Learning)

โครงการพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียนตามกรอบมาตรฐาน CEFR
กลุ่มเป้าหมาย โรงเรียนคุณภาพ ระดับประถมศึกษา

Homepage

English

Username

Pass

Login

Help

Forum

Most popular courses

English Language All-Movers

หลักสูตรพัฒนาทักษะการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อส่งเสริม ...

★★★★★
3 Votes | 628 Visits | Your vote (?)

Activities

- รายงานผลการเข้าร่วมกิจกรรมในระยะที่ 1
 - รายงานผลการปฐมนิเทศโครงการ Picaro English
 - รายงานผลการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 1 Picaro English
 - รายงานผลการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 2 Picaro English
 - รายงานผลการอบรมเชิงปฏิบัติการครั้งที่ 3 Picaro English
 - รายงานผลการเรียนรู้ด้วยตนเองหลักสูตร Picaro English
- รายงานผลการดำเนินกิจกรรมในระยะที่ 2
 - รายงานความก้าวหน้า Picaro English ครั้งที่ 1
 - รายงานความก้าวหน้า Picaro English ครั้งที่ 2
 - รายงานความก้าวหน้า Picaro English ครั้งที่ 3
- รายงานผลการดำเนินกิจกรรมในระยะที่ 3
 - การสอบวัดประมวลความรู้หลักสูตร Picaro English
 - สรุปและรายงานผลการใช้หลักสูตร Picaro English

ภาคผนวก ข. ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน





ภาคผนวก ฉ. ตัวอย่างรายงานผลการฝึกทักษะจากแอป Picaro English ของนักเรียนรายบุคคล

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

รายงานฉบับนี้แสดงผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคล

ระดับ: P.6-1 ผู้ใช้: User212555 (กิตติศักดิ์ ทัพย์เสถา)

ชื่อนามสกุล: _____ เวลาที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ: _____ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม: _____ จำนวนดาวเฉลี่ยที่ทำได้: _____ ความแม่นยำของคำตอบ: _____ จำนวนคำตอบที่คิดโดยอัตโนมัติ: _____

หน่วย-ดาวที่เก็บรวบรวม: _____ หน่วย: 9

หัวข้อที่	หัวข้อหัวข้อ	ดาวที่ถูกต้องสะสม	ความแม่นยำเฉลี่ย	เวลาที่ใช้ไป	จำนวนครั้งในการพยายาม	ความพยายามครั้งสุดท้าย
1	พบกับแมงกั๊ว	9/9	72%	00:10:23	7	29/08/2024 10:36:50 น.
2	เกมที่เราชื่นชอบ	9/9	77%	00:14:34	9	09/11/2024 19:43:03
3	จามาลเล่นฟุตบอลเสมอ	9/9	86%	00:05:06	5	30/08/2024 19:23:30 น.
4	หนทวน	9/9	65%	00:23:36	13	09/11/2024 19:53:13
5	วันพิเศษแห่งของเครื่อง	9/9	85%	00:04:02	5	30/08/2024 19:47:17 น.
6	วันอาทิตย์คือวันทำอะไร?	6/9	63%	00:03:45	6	30/08/2024 19:52:38 น.
7	บ้านใหม่ของฉัน	9/9	74%	00:10:04	11	09/09/2024 19:48:28
9	พบกับ Picaroon เหน้เดิม	5/9	55%	00:13:06	6	09/08/2024 20:32:27
10	ฉันชอบทาสค่า	9/9	84%	00:11:16	9	09/11/2024 14:14:03
11	เป็นอะไรที่เล่นแล้ว?	6/9	91%	00:05:16	4	09/11/2024 14:20:36

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

รายงานฉบับนี้แสดงผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคล

ระดับ: P.6-1 ผู้ใช้: User212557 (กิตติศักดิ์ ลอชอนดา)

ชื่อนามสกุล: _____ เวลาที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ: _____ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม: _____ จำนวนดาวเฉลี่ยที่ทำได้: _____ ความแม่นยำของคำตอบ: _____ จำนวนคำตอบที่คิดโดยอัตโนมัติ: _____

หน่วย-ดาวที่เก็บรวบรวม: _____ หน่วย: 9

หัวข้อที่	หัวข้อหัวข้อ	ดาวที่ถูกต้องสะสม	ความแม่นยำเฉลี่ย	เวลาที่ใช้ไป	จำนวนครั้งในการพยายาม	ความพยายามครั้งสุดท้าย
1	พบกับแมงกั๊ว	8/9	59%	00:16:14	12	10/01/2024 13:02:13
2	เกมที่เราชื่นชอบ	6/9	58%	00:30:29	9	11/02/2024 13:17:53 น.
3	จามาลเล่นฟุตบอลเสมอ	8/9	86%	00:05:28	6	10/01/2024 13:19:29
4	หนทวน	4/9	33%	00:08:06	3	09/11/2024 14:19:07
10	ฉันชอบทาสค่า	9/9	89%	00:05:11	6	14/08/2024 14:11:14 น.
11	เป็นอะไรที่เล่นแล้ว?	3/9	100%	00:01:00	1	14/08/2024 14:12:38 น.

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

รายงานฉบับนี้แสดงผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคล

ระดับ: P.6-1 ผู้ใช้: User212558 (สุวิธธามาตย์)

ชื่อนามสกุล: _____ เวลาที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ: _____ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม: _____ จำนวนดาวเฉลี่ยที่ทำได้: _____ ความแม่นยำของคำตอบ: _____ จำนวนคำตอบที่คิดโดยอัตโนมัติ: _____

หน่วย-ดาวที่เก็บรวบรวม: _____ หน่วย: 9

หัวข้อที่	หัวข้อหัวข้อ	ดาวที่ถูกต้องสะสม	ความแม่นยำเฉลี่ย	เวลาที่ใช้ไป	จำนวนครั้งในการพยายาม	ความพยายามครั้งสุดท้าย
1	พบกับแมงกั๊ว	7/9	82%	00:05:20	3	09/11/2024 13:59:21
2	เกมที่เราชื่นชอบ	6/9	65%	00:19:22	7	19/09/2024 17:42:55 น.
3	จามาลเล่นฟุตบอลเสมอ	7/9	79%	00:03:40	3	09/11/2024 14:11:30
4	หนทวน	4/9	67%	00:09:30	3	09/11/2024 14:21:55
5	วันพิเศษแห่งของเครื่อง	8/9	75%	00:06:13	4	19/09/2024 17:52:45 น.
6	วันอาทิตย์คือวันทำอะไร?	5/9	72%	00:05:56	3	19/09/2024 17:59:49 น.

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

รายงานฉบับนี้แสดงผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคล

ระดับ: P.6-1 ผู้ใช้: User212562 (ภาณุกร ชุ่มชม)

ชื่อนามสกุล: _____ เวลาที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ: _____ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม: _____ จำนวนดาวเฉลี่ยที่ทำได้: _____ ความแม่นยำของคำตอบ: _____ จำนวนคำตอบที่คิดโดยอัตโนมัติ: _____

หน่วย-ดาวที่เก็บรวบรวม: _____ หน่วย: 9

หัวข้อที่	หัวข้อหัวข้อ	ดาวที่ถูกต้องสะสม	ความแม่นยำเฉลี่ย	เวลาที่ใช้ไป	จำนวนครั้งในการพยายาม	ความพยายามครั้งสุดท้าย
1	พบกับแมงกั๊ว	8/9	80%	00:04:58	4	09/11/2024 14:04:01
2	เกมที่เราชื่นชอบ	7/9	78%	00:12:38	8	22/07/2024 15:52:32 น.
3	จามาลเล่นฟุตบอลเสมอ	9/9	87%	00:04:56	4	20/07/2024 9:28:51 น.
4	หนทวน	4/9	28%	00:20:35	5	21/09/2024 10:41:20 น.
5	วันพิเศษแห่งของเครื่อง	7/9	64%	00:07:17	6	09/11/2024 14:09:30
6	วันอาทิตย์คือวันทำอะไร?	6/9	79%	00:03:04	3	09/11/2024 14:15:55
7	บ้านใหม่ของฉัน	5/9	57%	00:08:32	6	21/09/2024 10:34:26 น.

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

รายงานฉบับนี้แสดงผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคล

ระดับ: P.6-1 ผู้ใช้: User212559 (ปวีณัฐ ธนบุญ)

ชื่อนามสกุล: _____ เวลาที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ: _____ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม: _____ จำนวนดาวเฉลี่ยที่ทำได้: _____ ความแม่นยำของคำตอบ: _____ จำนวนคำตอบที่คิดโดยอัตโนมัติ: _____

หน่วย-ดาวที่เก็บรวบรวม: _____ หน่วย: 9

หัวข้อที่	หัวข้อหัวข้อ	ดาวที่ถูกต้องสะสม	ความแม่นยำเฉลี่ย	เวลาที่ใช้ไป	จำนวนครั้งในการพยายาม	ความพยายามครั้งสุดท้าย
1	พบกับแมงกั๊ว	6/9	69%	00:06:59	5	16/08/2024 17:38:14 น.
2	เกมที่เราชื่นชอบ	7/9	62%	00:22:50	7	18/09/2024 17:58:53 น.
3	จามาลเล่นฟุตบอลเสมอ	9/9	81%	00:05:55	6	09/09/2024 19:42:08
4	หนทวน	6/9	73%	00:14:18	4	09/09/2024 20:02:30
5	วันพิเศษแห่งของเครื่อง	9/9	81%	00:05:35	7	09/10/2024 18:23:16
6	วันอาทิตย์คือวันทำอะไร?	7/9	57%	00:25:08	5	09/11/2024 14:23:58
7	บ้านใหม่ของฉัน	9/9	71%	00:12:37	12	22/09/2024 19:05:53 น.
8	หนทวน	5/9	76%	00:09:36	3	21/09/2024 10:03:57 น.
9	พบกับ Picaroon เหน้เดิม	9/9	66%	00:16:02	8	21/09/2024 10:23:06 น.
10	ฉันชอบทาสค่า	9/9	80%	00:10:35	10	21/09/2024 10:35:18 น.
11	เป็นอะไรที่เล่นแล้ว?	9/9	73%	00:08:28	5	21/09/2024 10:45:19 น.
12	หนทวน	9/9	65%	00:22:06	6	21/09/2024 11:20:44 น.
13	ในใจกลางเมือง	9/9	82%	00:05:34	7	21/09/2024 11:29:23 น.
14	ที่ห้องสมุด	9/9	75%	00:11:44	9	21/09/2024 11:43:46 น.
15	อากาศเป็นอย่างไรบ้าง?	7/9	73%	00:17:58	5	21/09/2024 14:13:45 น.
16	หนทวน	7/9	68%	00:11:03	4	21/09/2024 14:36:57 น.
17	โศกนาฏกรรมแสนเศร้าฉันได้บ้าง?	9/9	74%	00:06:11	9	21/09/2024 14:45:25 น.
18	ที่ชายหาด	7/9	64%	00:09:49	9	21/09/2024 14:58:02 น.
19	สวนสัตว์	9/9	89%	00:03:42	4	21/09/2024 15:02:58 น.
20	หนทวน	9/9	75%	00:09:17	5	22/09/2024 18:59:22 น.

PICARO #308 โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

รายงานฉบับนี้แสดงผลการเรียนของนักเรียนรายบุคคล

ระดับ: P.6-1 ผู้ใช้: User212560 (ปวีณัฐ ธนบุญ)

ชื่อนามสกุล: _____ เวลาที่ใช้ในการเข้าสู่ระบบ: _____ เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกม: _____ จำนวนดาวเฉลี่ยที่ทำได้: _____ ความแม่นยำของคำตอบ: _____ จำนวนคำตอบที่คิดโดยอัตโนมัติ: _____

หน่วย-ดาวที่เก็บรวบรวม: _____ หน่วย: 8

หัวข้อที่	หัวข้อหัวข้อ	ดาวที่ถูกต้องสะสม	ความแม่นยำเฉลี่ย	เวลาที่ใช้ไป	จำนวนครั้งในการพยายาม	ความพยายามครั้งสุดท้าย
1	พบกับแมงกั๊ว	6/9	68%	00:07:58	6	16/08/2024 17:36:51 น.
2	เกมที่เราชื่นชอบ	7/9	51%	00:27:50	9	18/09/2024 17:58:54 น.
3	จามาลเล่นฟุตบอลเสมอ	9/9	82%	00:04:53	5	09/09/2024 19:41:20
4	หนทวน	6/9	79%	00:17:50	5	09/09/2024 20:02:32
5	วันพิเศษแห่งของเครื่อง	9/9	80%	00:06:50	7	09/10/2024 18:24:38
6	วันอาทิตย์คือวันทำอะไร?	7/9	62%	00:27:56	6	09/11/2024 14:23:59
7	บ้านใหม่ของฉัน	9/9	65%	00:06:17	6	22/09/2024 19:08:00 น.
8	หนทวน	5/9	62%	00:15:25	4	21/09/2024 10:04:25 น.
9	พบกับ Picaroon เหน้เดิม	9/9	72%	00:15:24	7	21/09/2024 10:22:59 น.
10	ฉันชอบทาสค่า	9/9	83%	00:08:24	8	21/09/2024 10:35:20 น.
11	เป็นอะไรที่เล่นแล้ว?	9/9	87%	00:10:42	6	21/09/2024 10:52:39 น.
12	หนทวน	9/9	74%	00:15:03	7	21/09/2024 11:20:48 น.
13	ในใจกลางเมือง	9/9	76%	00:05:42	7	21/09/2024 11:29:51 น.
14	ที่ห้องสมุด	9/9	82%	00:09:10	9	21/09/2024 11:42:11 น.
15	อากาศเป็นอย่างไรบ้าง?	7/9	78%	00:05:54	4	21/09/2024 14:15:44 น.
16	หนทวน	7/9	70%	00:14:50	5	21/09/2024 14:35:30 น.
17	โศกนาฏกรรมแสนเศร้าฉันได้บ้าง?	9/9	67%	00:06:20	9	21/09/2024 14:44:22 น.
18	ที่ชายหาด	7/9	62%	00:08:51	8	21/09/2024 14:57:57 น.
19	สวนสัตว์	9/9	88%	00:04:14	5	21/09/2024 15:03:34 น.
20	หนทวน	9/9	92%	00:03:44	4	22/09/2024 19:06:28 น.

ภาคผนวก ญ. ตัวอย่างภาพความสำเร็จของนักเรียน



ภาคผนวก ก. ภาพบรรยายการนิเทศชั้นเรียน/การจัดการเรียนรู้



การนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice ปีการศึกษา 2567
การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางภาษาของนักเรียน
ตามกรอบมาตรฐาน CEFR สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยใช้หลักสูตร Picaro Game



โรงเรียนบ้านโรงเหล็ก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราชเขต 4
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ