

เรื่อง การพัฒนาเพลงประกอบการเรียนรู้วิชาชีววิทยา เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนศรีสุวิทย์



คณะผู้จัดทำ : ครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
ที่ปรึกษางานวิจัย : รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง กับศรี ดร.ประภามารณ์ พักฤกษ์



ความเป็นมาและความสำคัญ

การเรียนชีววิทยาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มักมีเนื้อหาที่ซับซ้อน เช่น อาณาจักรสัตว์ อาณาจักรพืช ระบบนิเวศ ซึ่งนักเรียนจำนวนมากอาจประสบปัญหาในการทำความเข้าใจและจดจำเนื้อหา การพัฒนาเพลงประกอบการเรียนรู้ เป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถช่วยเพิ่มความเข้าใจและความจดจำของนักเรียน ทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในชีวิตประจำวัน เพลงช่วยผ่อนคลายความเครียด ทำให้สนุกสนาน และสื่อความหมายตามวัตถุประสงค์ของผู้ประพันธ์

วัตถุประสงค์

- เพื่อสร้างเพลงประกอบการเรียนรู้ในวิชาชีววิทยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของเพลงประกอบการเรียนรู้ในวิชาชีววิทยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้เพลงประกอบการเรียนรู้



เครื่องมือวิจัย



- แบบประเมินประสิทธิภาพ เพลงประกอบ การเรียนการสอน ที่แต่งขึ้น
- แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากเพลงประกอบการเรียน การสอนที่แต่งขึ้น



วิธีดำเนินงาน

- 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เพลงประกอบการเรียนการสอน
- 2 แต่งเพลงประกอบการเรียนการสอนวิชาชีววิทยา สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
- 3 ประเมินประสิทธิภาพของเพลง
- 4 วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังใช้เพลงประกอบการเรียนการสอน

ดำเนินการให้ผู้มีส่วนร่วม
ในงานวิจัยกรอกแบบหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
(Consent form)



ให้ผู้ร่วมวิจัยดำเนินการทดสอบ
แบบทดสอบก่อนเรียน
(Pre-test) ในรายวิชาชีววิทยา เรื่อง อาณาจักรสัตว์



ผู้วิจัยดำเนินการแต่งเพลงประกอบการเรียนการสอน
วิชาชีววิทยา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โดยใช้ AI



สรุปผลการวิจัย



1. ได้เพลงประกอบการเรียนรู้ในวิชาชีววิทยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เนื้อหาความหลากหลายทางชีวภาพ ของอาณาจักรสัตว์
2. ประสิทธิภาพของเพลงประกอบการเรียนรู้ในวิชาชีววิทยาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อยู่ในระดับดี
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เรื่องเนื้อหาความหลากหลายทางชีวภาพ ของอาณาจักรสัตว์ โดยใช้เพลงประกอบการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 60



ตัวอย่างแบบฟอร์ม
หนังสือยินยอมเข้าร่วม
ในการวิจัย (CONSENT FORM)



ตัวอย่างเพลงที่แต่งโดยใช้ AI ในการสร้าง
แต่งเพลง (MICROSOFT COPILOT)
และทำนอง (SUNO AI MUSIC)



การพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง วรรณคดีไทย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนศรีสุวิทย์

คณะผู้จัดทำ
ครูผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ที่ปรึกษางานวิจัย
รองศาสตราจารย์ ดร. จลอง กันศรี
ดร. ประมวณกรณี พิภพคุณ

ความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบันจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้เรียนส่วนมากไม่อาจแสดง
ทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรม
ผู้เรียนจึงพบสาเหตุว่ามาจากความเหนื่อยล้าและความซ้ำซากจำเจที่ผู้เรียน
ประสบนั้นส่งผลต่อทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยตรงเป็นเหตุให้นักเรียนส่วน
มากเกิดความเหนื่อยล้าอีกทั้งยังเบื่อกว่าต่อการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบบรรยาย
ดังนั้นการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ของผู้เรียน
ให้สอดคล้องกับ 7 skills for the future ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชันจะเป็นการพัฒนาทักษะความคิด
สร้างสรรค์ของผู้เรียนให้สูงขึ้นและเปิดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาจาก
ประสบการณ์จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์เรื่อง วรรณคดีไทย ก่อนและหลังการ
จัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชันของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

- ขั้นที่ 1 สร้างความสนใจด้วยแอนิเมชัน
- ขั้นที่ 2 ศึกษาปรากฏการณ์
- ขั้นที่ 3 สร้างผลลัพธ์
- ขั้นที่ 4 ขั้นตรวจสอบความเข้าใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง วรรณคดีไทย
ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับสื่อแอนิเมชัน

2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์เรื่อง
วรรณคดีไทย การจัดการเรียนรู้โดย
ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับ
สื่อแอนิเมชัน
นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบประเมินลิคิ์กรัด (Likert rating scales)

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
ร่วมกับสื่อแอนิเมชันมีทักษะความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ ความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด

เมื่อพิจารณาจากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีเปอร์เซ็นต์คะแนนเฉลี่ยความคิด
สร้างสรรค์ อยู่ในเกณฑ์ 81 - 100 %

การดำเนินงานวิจัย



สรุปผลคะแนนหลังการวิจัย

ข้อ	ค่าเฉลี่ย (เฉลี่ย)	ค่าร้อยละ
1. นักเรียนมีความสนใจ	1.20%	นักเรียนที่สนใจ
2. นักเรียนมีความตั้งใจ	21.43%	นักเรียนที่ตั้งใจ
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ	61.90%	นักเรียนที่รับผิดชอบ
4. นักเรียนมีความซื่อสัตย์	81.03%	นักเรียนที่ซื่อสัตย์

สรุปผลคะแนนหลังการวิจัย

ข้อ	ค่าเฉลี่ย (เฉลี่ย)	ค่าร้อยละ
1. นักเรียนมีความสนใจ	90	90%
2. นักเรียนมีความตั้งใจ	95	95%
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ	90	90%
4. นักเรียนมีความซื่อสัตย์	90	90%

สรุปผลคะแนนหลังการวิจัย

ข้อ	ค่าเฉลี่ย (เฉลี่ย)	ค่าร้อยละ
1. นักเรียนมีความสนใจ	80	80%
2. นักเรียนมีความตั้งใจ	80	80%
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ	80	80%
4. นักเรียนมีความซื่อสัตย์	80	80%

สรุปผลคะแนนหลังการวิจัย

ข้อ	ค่าเฉลี่ย (เฉลี่ย)	ค่าร้อยละ
1. นักเรียนมีความสนใจ	100	100%
2. นักเรียนมีความตั้งใจ	100	100%
3. นักเรียนมีความรับผิดชอบ	100	100%
4. นักเรียนมีความซื่อสัตย์	100	100%

วิจัยPLC

เรื่อง การพัฒนา BOARD GAME เพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนเต็ม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



วิชาคณิตศาสตร์เป็นวิชาหลักที่เน้นทักษะด้านการคิดคำนวณเป็นสำคัญ ดังนั้น การบวก ลบ คูณและหารจำนวนเต็ม จึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะให้มากยิ่งขึ้น เพราะเป็นความรู้พื้นฐานที่สามารถต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ และยังบูรณาการไปวิชาอื่นๆจึงนำเอาบอร์ดเกมมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ให้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมและนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องจำนวนเต็มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
- เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือ

- บอร์ดเกมออนไลน์
- แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง จำนวนเต็ม
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จำนวนเต็ม

กระบวนการวิจัย



- นักเรียนทดสอบก่อน เรียน เรื่อง จำนวนเต็ม
- นักเรียนทดลองเล่น BROAD GAME ONLINE และจะสามารถสร้างความรู้ด้วยตนเองได้



- สร้างโจทย์เรื่อง จำนวนเต็ม โดยใช้ BROAD GAME ONLINE (Roblox)
- นักเรียนทดลองเล่น BROAD GAME ONLINE (Roblox)



- แก้ไขโจทย์เพิ่มระดับความยาก-ง่าย
- ตั้งค่าขอบเขตการใช้BROAD GAME ONLINE (Roblox) โดยการใช้ chat gpt เขียนคำสั่ง

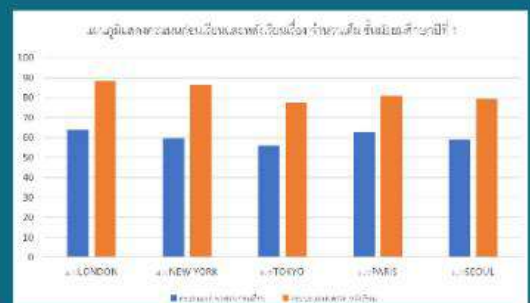


- นักเรียนใช้ BROAD GAME ONLINE (Roblox) เรื่อง จำนวนเต็ม
- นักเรียนทำทดสอบหลังเรียน เรื่อง จำนวนเต็ม

สรุป

หลังจากการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ BOARD GAME นักเรียนมีคะแนนแบบทดสอบ หลังเรียนเรื่อง จำนวนเต็ม คิดเป็น ร้อยละ 82.50 ซึ่งมีการพัฒนาขึ้นจาก การทำแบบทดสอบ ก่อนเรียน

แผนภูมิแสดงคะแนน ก่อนเรียน-หลังเรียน



พัฒนาทักษะการคิดคณิตศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 /4 โดยผ่าน Game Based Learning ปีการศึกษา 2567



ความเป็นมา

กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน กระบวนการคิด คำนวนคณิตศาสตร์ ในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้รับการฝึกฝน พัฒนา โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิด และทำให้ผู้เรียนชอบในวิชาคณิตศาสตร์ ชอบการคิดคำนวณมากขึ้น



วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดที่หลากหลายทางด้านคณิตศาสตร์ของนักเรียน
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการคิดคำนวณคณิตศาสตร์ของนักเรียน
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีของนักเรียนต่อการเรียนคณิตศาสตร์

เครื่องมือวิจัย

- การบูรณาการ โดยใช้ Game 24
- แบบประเมิน Pre Test. - Post Test



กระบวนการวิจัย



- หาคำตอบ ให้ได้ 24 คือคำตอบ และครูใช้เครื่องหมาย บวก ลบ คูณ หาร
- และให้นักเรียนหาคำตอบเองโดยจับเวลา ในการคิด 10 ข้อ 10 นาที



- ภาษาอังกฤษโดยสอนเครื่องหมาย บวก ลบ คูณ หาร เป็นภาษาอังกฤษแล้วให้นักเรียนจับคู่
- ทำแบบประเมิน Pre Test เกม 24 ครั้งที่ 2 โดยจับเวลา 10 นาที



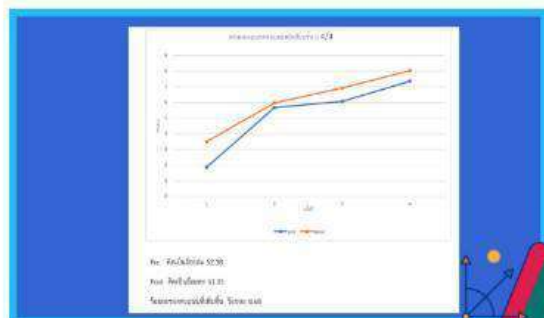
- ทักษะการคิดจากเกมบังคับเข้าสู่การคิดคำนวณเพื่อจับคู่ตัวเลขแล้วให้ทักษะคิดเลขเร็วให้ได้คำตอบ 24 ให้นักเรียนเล่นเกม 24 โดยการเล่นเป็นกลุ่ม



- การสอนทบทวนภาษาไทยโดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นเกม 24
- นักเรียนลำดับที่ 1 ถึงลำดับที่ 10 ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบได้ในเวลา 5 นาทีจากนั้นนักเรียนทั้งห้องส่งใบงานตามลำดับ



ผลการศึกษาวิจัย



สรุปผลการวิจัย

- นักเรียนมีทักษะในการ บวก ลบ คูณหาร ได้มากขึ้น
- นักเรียนได้ความคิดที่หลากหลายเพื่อหาคำตอบ
- นักเรียนชอบในการเรียนคณิตศาสตร์มากยิ่งขึ้น





ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY : PLC)
กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการเชิงปฏิบัติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
สู่นวัตกรรมสำหรับนักเรียนป.5/ NEWYORK

ความเป็นมา

สิ่งประดิษฐ์ กิ่งหญ้า พัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่นวัตกรรมการสอน
 บูรณาการเชิงปฏิบัติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่นวัตกรรมกับรายวิชาวิทยาศาสตร์
 ภาษาจีน ภาษาไทย และ คอมพิวเตอร์

ผลการทำกิจกรรม

รายวิชาวิทยาศาสตร์ สิ่งประดิษฐ์ กิ่งหญ้า
 เครื่องมือ กระตุ้นความคิดด้วยกิจกรรมการ
 ทดลอง ร้อยละ 84.75% (ระดับดีมาก)

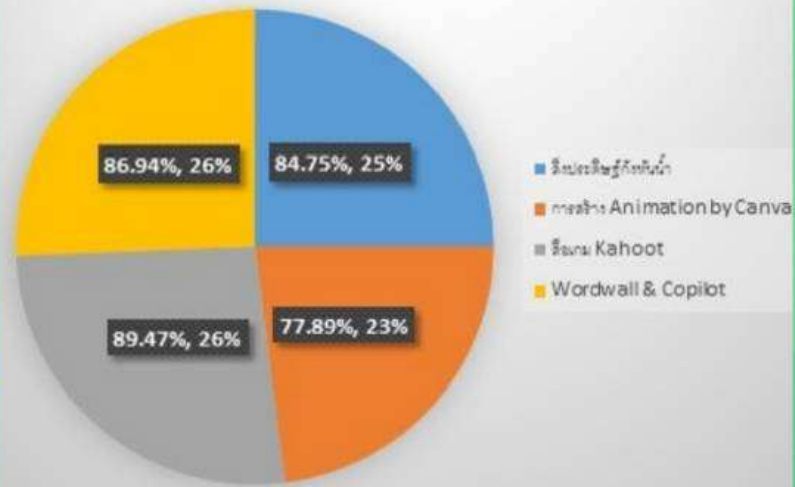
รายวิชาคอมพิวเตอร์ ใช้ Canva (AI)
 ในการสร้าง Animation วัฏจักรของน้ำ
 ร้อยละ 77.89% (ระดับดี)

รายวิชาภาษาจีน ให้นักเรียนสอนคำศัพท์ภาษา
 จีน ผ่านสื่อเกม Kahoot เพื่อต่อยอดให้
 นักเรียนนำคำศัพท์ไปเสริมในสื่อ
 นวัตกรรม ร้อยละ 89.47% (ระดับดีมาก)

รายวิชาภาษาไทย ใช้ Wordwall กับ
 Copilot เป็นเครื่องมือช่วยนำเสนอ เผย
 แพร่ ผ่านการเรียบเรียงคำและประโยค
 ทรรศนภาพหน้า ร้อยละ 86.94%
 (ระดับดีมาก)

ผลการจัดกิจกรรม

บูรณาการเชิงปฏิบัติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่นวัตกรรม



วิทยาศาสตร์



คอมพิวเตอร์



ภาษาจีน



ภาษาไทย



- ที่ปรึกษาวิจัย
 รศ.ดร.ฉลอง ทับศรี
 ดร.ประธมาภรณ์ พักฤกษ์
- คณะผู้จัดทำ ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่ม A

การพัฒนาทักษะภาษาจีนโดยใช้การเรียนรู้แบบเพื่อนคู่คิด (THINK-PAIR-SHARE)

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/LONDON

龍騰福耀



วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ think -pair-share โดยใช้เครื่องมือ kahool
2. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/London
3. เพื่อศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนมากขึ้น

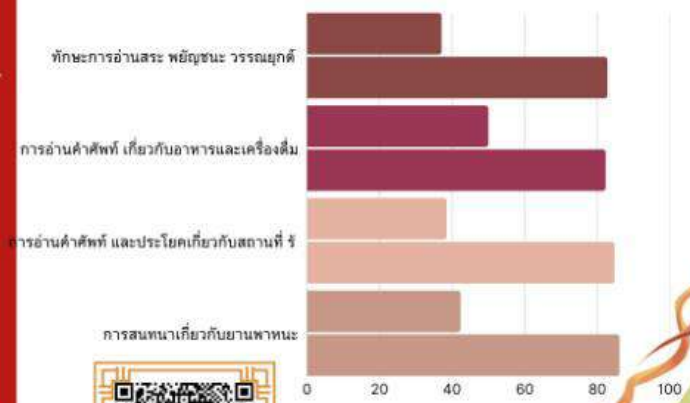
ที่มาและความสำคัญ

ทักษะการสื่อสารภาษาจีนเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับผู้ที่เรียนภาษาจีนซึ่งทักษะการสื่อสารภาษาจีนจะประกอบไปด้วย 4 ด้านคือทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน วิเคราะห์ความสามารถทางภาษาจีนและทักษะการสื่อสารภาษาจีนด้านการฟัง พูด อ่านและเขียน



ผลการทำกิจกรรม

1. ครูสร้างและใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ think -pair-share โดยใช้เครื่องมือ kahool ได้ดี
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6/London มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนได้ดีขึ้น
3. นักเรียนเกิดแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนกับเพื่อนมากขึ้น



PLC การพัฒนาทักษะการฟังการพูดคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยการใช้ ESL Games

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional learning community)

หลักการและเหตุผล

เนื่องจาก เกม ESL (English as a second Language) เป็นเกมที่สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และเพิ่มทักษะการเรียนรู้ ช่วยดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อใช้ ESL games ในการจัดการเรียนรู้ การเรียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อประเมินทักษะการฟังและการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อศึกษาความกระตือรือร้นของนักเรียนและความสนุกในการเรียนภาษาอังกฤษ

การประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
การสัมภาษณ์นักเรียน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนมีทักษะภาษาอังกฤษด้านการฟัง การพูดและคำศัพท์มากยิ่งขึ้น
2. นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น
3. นักเรียนเข้าใจวิธีการเล่นและกลยุทธ์ของเกมใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปผล

นักเรียนมีทักษะการฟังและการออกเสียงคำศัพท์เป็นไปอย่างธรรมชาติสนุกกับการเรียนรู้ มีความตื่นเต้น และบรรยากาศในห้องเรียนมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทิศทางที่ดีขึ้น จากการประเมินทักษะการฟัง การพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ ELS โดยรวมเป็น 84.44

ที่ปรึกษาวิจัย : รศ.ดร. จลอง ทับศรี

ดร.ประดมาภรณ์ พักฤกษ์

คณะผู้จัดทำ : ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1P-IEP





ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC

การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมการเขียนเชิงสร้างสรรค์ โดยเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (TAI) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6/3

ที่มา : การสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ที่บูรณาการเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ (TAI) เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3 โดยคาดหวังว่าผลลัพธ์จากการศึกษา จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการเขียนที่ดีขึ้น ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้ภาษาที่ถูกต้อง และความสามารถในการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้ครูสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมการเขียนนิทานเชิงสร้างสรรค์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TAI สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3
2. เพื่อสร้างหนังสือนิทาน เชิงสร้างสรรค์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค TA สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/3



กระบวนการ



1 เขียนเรื่องตามภาพ



2 การเขียนเรื่องตามจินตนาการ



3 การเขียนนิทาน



4 การสร้างนิทานด้วยโปรแกรม Canva



ผลการดำเนินงานกิจกรรม

- 1.นักเรียนสามารถเขียนนิทานได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้ภาษาถูกต้อง และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างน่าสนใจ
- 2.นักเรียนสามารถสร้างหนังสือนิทานผ่านเทคนิค TAI ทำให้นักเรียนสนุกกับการเขียนนิทาน มีความกล้าแสดงออกทางความคิด และพัฒนาทักษะการเขียน



โดย คณะครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ที่ปรึกษาวิจัย
รศ.ดร.จลอง ทับศรี
ดร.ประมวญรณ์ พิกฤกษ์

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community : PLC
การส่งเสริมความพร้อมการนับจำนวนตัวเลขในบอร์ดเกมจับคู่ภาพปริศนา
และเกมการนับจำนวนใน I - Pad ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1

ที่มาของปัญหา



นักเรียนหลายคนยังขาดทักษะด้านการนับจำนวนและตัวเลขการใช้เกมการศึกษาเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน



วัตถุประสงค์



1. เพื่อส่งเสริมความพร้อมในด้าน การนับจำนวนและตัวเลข
2. เพื่อส่งเสริมความพร้อมด้านการสังเกต
3. เพื่อส่งเสริมความพร้อมด้านการเปรียบเทียบ
4. เพื่อส่งเสริมความพร้อมด้านการจดจำ
5. เพื่อเจตคติที่ดีในการเรียนรู้



กระบวนการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการนับจำนวนสิ่งของต่างๆและใช้เล่นเกมการนับจำนวนใน I - Pad
จัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการนับจำนวนภาพผลไม้ รูปภาพสัตว์ รูปทรง และเครื่องแต่งกาย
และใช้เล่นเกมโดยใช้บอร์ดเกมจับคู่ปริศนา

สรุปผล

นักเรียนมีทักษะด้านการสังเกต เปรียบเทียบ และการจดจำจำนวนตัวเลขได้ดีขึ้น





การพัฒนาวิสัยทัศน์ตนเองของเด็กปฐมวัย

โดยการเล่านิทานคุณธรรมประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง

ที่มาของปัญหา

อนุบาล 1 กลุ่ม B



พัฒนาวิสัยทัศน์ตนเองของเด็กปฐมวัย โดยการเล่านิทานคุณธรรม ประกอบสถานการณ์จำลอง วิสัยทัศน์ตนเองนั้นเป็นส่วนหนึ่งของทักษะชีวิตที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตปลูกฝังและเสริมสร้างให้บุคคลมีวิสัยทัศน์ตนเองเริ่มตั้งแต่วัยอนุบาล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบทบาทสมมติทางคุณธรรม
2. เพื่อประเมินผลการจัดกิจกรรมตามระเบียบวิสัย

เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดประสบการณ์โดยเล่านิทานคุณธรรมประกอบการใช้สถานการณ์จำลอง
2. แบบสังเกตพฤติกรรมความมีวิสัยทัศน์ตนเองของเด็กปฐมวัย

กระบวนการ



สรุปผล



นักเรียนมีระเบียบวินัยและสามารถปฏิบัติกิจวัตรประจำวันด้วยตนเองได้



การพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบEDICRA

ของนักเรียนชั้นป.3/IP-IEP โดยผ่าน The little mango project

ที่มาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน การใช้ประโยชน์จากพืชสมุนไพร ได้รับความนิยมน้อยลงหลาย มะม่วงหาวมะนาวโห่ก็เป็นอีกหนึ่งพืชสมุนไพรที่เริ่มได้รับความนิยมน้อยลงในกลุ่มของ คนรักสุขภาพและเป็นที่รู้จักกันในนามของผลไม้พื้นบ้านที่มีสรรพคุณทางยา และมีสารต้านอนุมูลอิสระ นอกจากนี้ยังสามารถนำมะม่วงหาวมะนาวโห่มาแปรรูป เพื่อง่ายต่อการรับประทานและยังสามารถสร้างอาชีพให้กับนักเรียนได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และเห็นคุณค่าของมะม่วงหาวมะนาวโห่
2. เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักการวางแผนและเข้าใจระบบการทำงานร่วมกับผู้อื่น
3. เพื่อแปรรูปมะม่วงหาวมะนาวโห่ให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น

เครื่องมือที่ใช้

ประเมินสมรรถนะของผู้เรียน

ผลจากการทำกิจกรรม

1. นักเรียนมีความรู้และเห็นคุณค่าของมะม่วงหาวมะนาวโห่
2. นักเรียนได้แปรรูปมะม่วงหาวมะนาวโห่ให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น
3. นักเรียนได้รู้จักการวางแผนและเข้าใจระบบการทำงานร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น

ที่ปรึกษาวิจัย : รศ.ดร.ฉลอง ทับศรี

ดร.ประภษาภรณ์ ฝึกฤกษ์

คณะผู้จัดทำ:ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/IP-IEP

แนวทางการดำเนินกิจกรรม



สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน 5 ด้าน	ป.3/London	ป.3/Newyork	ป.3/Tokyo	ป.3/IEP
1. ความสามารถในการสื่อสาร	20	17	16	15
2. ความสามารถในการคิด	17	16	15	16
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	16	16	16	16
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต	20	17	18	15
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	17	17	18	20

การจัดการเรียนรู้แบบโครงการเชิงบูรณาการเกี่ยวกับแสง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/ Paris

ที่มาและความสำคัญ

โครงการเชิงบูรณาการนี้มีเป้าหมายที่จะส่งเสริมให้นักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/Paris ได้เรียนรู้เกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของแสงและประโยชน์ของแสงผ่านการเรียนรู้แบบโครงการเชิงบูรณาการ โดยการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะ และงานอาชีพ หลังจากการจัดกิจกรรมนักเรียนจะสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ด้วยตนเอง จากการปฏิบัติจริง รู้จักบูรณาการความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งปลูกฝังนิสัยรักการเรียนรู้ มีทักษะการทำงานเป็นทีม และสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดการเรียนรู้
2. แบบประเมินรายกลุ่ม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อจัดการเรียนรู้แบบโครงการเชิงบูรณาการให้นักเรียนเข้าใจหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับแสง และประโยชน์ของแสง
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

แนวทางการดำเนินกิจกรรม

1. นักเรียนเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนที่ของแสงและประโยชน์ของแสง
2. นักเรียนร่วมกันออกแบบผลงานเกี่ยวกับแสง
3. นักเรียนร่วมกันประดิษฐ์ผลงาน
4. นักเรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

สรุปผลการจัดกิจกรรม

เกณฑ์การสรุปผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเชิงบูรณาการ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/Paris

พฤติกรรมที่สังเกต	เกณฑ์คะแนน			
	กลุ่มที่ 1	กลุ่มที่ 2	กลุ่มที่ 3	กลุ่มที่ 4
1. นักเรียนเข้าใจในเนื้อหา	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม
2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีมาก	ดีมาก
3. นักเรียนนำเสนอผลงานได้	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม
4. นักเรียนแบ่งงานและทำงานร่วมกันเป็นทีม มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่	ดีเยี่ยม	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก
5. นักเรียนนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	ดีเยี่ยม	ดีเยี่ยม	ดีมาก	ดีมาก

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ จากแนวคิด Authentic Learning วิชาเศรษฐศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

① ความเป็นมา

การศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาด้วยกัน แนวคิด Authentic Learning หรือการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับโลกจริง เป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เนื่องจากการเรียนการสอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีเนื้อหาที่ซับซ้อนมากขึ้น นักเรียนไม่สามารถนำเนื้อหาในบทเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ จึงทำให้นักเรียนขาดความเข้าใจและเกิดเจตคติในเชิงลบ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ซึ่งหากครูสามารถจัดการเรียนการสอนที่สร้างความเข้าใจให้กับนักเรียน และมองเห็นถึงความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันจะทำให้นักเรียนเอาใจใส่และเห็นคุณค่าในการเรียนการสอนแต่ละรายวิชามากขึ้น

② วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของนักเรียน
2. เพื่อเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงโดยการประยุกต์ใช้ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้
4. เพื่อให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาเศรษฐศาสตร์

④ ผลการดำเนินงานวิจัย

1. นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้
2. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้



คณะผู้จัดทำ : คุณครูในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายกลุ่ม A

ที่ปรึกษา : รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง ทับศรี
ดร.ประถมาภรณ์ พักถูกษ์

③ กระบวนการดำเนินวิจัย

สำรวจความเข้าใจและกำหนดทิศทาง

สำรวจความเข้าใจของนักเรียน โดยใช้แบบสำรวจความเข้าใจกลยุทธ์การตลาดในระบบเศรษฐกิจ ครูและนักเรียนอภิปรายร่วมกันในเรื่องของเศรษฐศาสตร์ในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นแนวทางในการเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ที่เรียนเข้ากับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน



การอภิปรายความรู้ร่วมกัน

นักเรียนศึกษาตัวอย่างโฆษณาสินค้า และอภิปรายร่วมกันในประเด็นเรื่องความรู้สึกจากการรับชม เพื่อบอกข้อแตกต่างหรือเทคนิคในการจูงใจผู้ซื้อ



การวิเคราะห์ข้อมูล

นักเรียนเลือกสินค้าและบริการ เพื่อนำมาวิเคราะห์และสามารถอธิบายความสัมพันธ์ของกลยุทธ์การกำหนดราคาของสินค้านั้น ๆ และนำเสนอหน้าชั้นเรียน



การดำเนินการและนำเสนอ

การนำข้อมูลที่ได้อาจการสำรวจมาสะท้อนความคิดและเปรียบเทียบกับบุคคลผู้ประสบความสำเร็จในการทำธุรกิจระดับประเทศ นักเรียนทำแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบ Rubric และสรุปผลการประเมิน



ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

การส่งเสริมทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนปฐมวัย โรงเรียนศรีสุวิทย์ โดยใช้เพลงและหนังสือนิทานดิจิทัล

ระดับชั้นอนุบาล 3 กลุ่ม 2
ปีการศึกษา 2567

ที่มาและปัญหา

จากการสังเกตการเรียนรู้การทำกิจกรรมที่มีเกี่ยวกับด้านการใช้ภาษาอังกฤษ ได้แก่ การพูด การฟัง และการอ่าน นักเรียนไม่กล้าพูด-ออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การสะกดอ่านคำและบอกความหมายของคำศัพท์ไม่ได้

จุดประสงค์

1. ส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนปฐมวัยโดยการใช้เพลงและหนังสือนิทานดิจิทัล
2. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
3. เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีทักษะการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
4. เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อดิจิทัล

กระบวนการ สื่อ Canva , Google forms และ kahoot

1



กิจกรรมฤดูกาลต่างๆ นิทานเรื่องฤดูกาล (Seasons)
ค่าเฉลี่ยร้อยละ 80.44



กิจกรรมเทศกาลวันขึ้นปีใหม่ เพลง Jingle bell
ค่าเฉลี่ยร้อยละ 82.00

3



กิจกรรมธรรมชาติ เพลง Animal (Nature)
ค่าเฉลี่ยร้อยละ 83.77

4



กิจกรรมหนูน้อยช่างสำรวจ นิทาน Moo deng's story
ค่าเฉลี่ยร้อยละ 92.88

ผลที่ได้รับ

นักเรียนมีทักษะการฟัง การพูดภาษาอังกฤษ สามารถสื่อสารประโยคภาษาอังกฤษได้อย่างเข้าใจและเหมาะสมกับวัย

ที่ปรึกษาวิจัย : ร.ศ.ดร. ฉลอง ทับศรี
ดร. ประถมาภรณ์ พิภฤกษ์
โดยคณะครูผู้สอน : ระดับชั้นอนุบาล 3 กลุ่ม 2



PLC

ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC (PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITY)
การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อพัฒนาคำศัพท์และรูปประโยคภาษาจีนเบื้องต้น ของนักเรียนชั้น ป.1SP

ที่มาความสำคัญ

การจัดการเรียนรู้ในระดับต่างๆในปัจจุบัน ต้องมีความหลากหลาย แตกต่าง ในเทคนิค วิธี และสื่อการเรียน การสอน วิชาภาษาจีน บางครั้งผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นวิชาที่เข้าใจยาก ออกเสียงยาก ทำให้ไม่อยากเรียน ดังนั้นการนำบอร์ดเกม เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน จึงเป็นอีกแนวทางหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก สนใจ เนื้อหา คำศัพท์ต่างๆ รูปประโยคที่ผู้เรียนต้องรู้เพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้คำศัพท์ และสามารถนำความรู้พื้นฐานนั้นไปใช้ในระดับสูงขึ้นไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ และ รูปประโยคภาษาจีนเบื้องต้น
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน

กระบวนการ

- 1 กิจกรรมสร้างบอร์ดเกม family game
- 2 กิจกรรมสร้างบอร์ดเกม party game
- 3 กิจกรรมสร้างบอร์ดเกม kids game
- 4 กิจกรรมสร้างบอร์ดเกม animal game

สรุปผล

นักเรียนเกิดทักษะการออกเสียงคำศัพท์ การเข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว เข้าใจประโยคและสามารถสื่อสารได้ พัฒนาร้อยละ 10.28

นักเรียนเกิดความแม่นยำในความหมายของคำศัพท์ภาษาจีนเรื่องสัตว์ต่างๆ และความรู้ความเข้าใจในประโยคต่างๆ เกี่ยวกับสีพัฒนาขึ้นร้อยละ 5.58

นักเรียนเกิดการเรียนรู้คำศัพท์หมวดสัตว์และสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ พัฒนาร้อยละ 12.12

นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่างคำศัพท์ซับซ้อนจำยากและความหมายคำศัพท์ผลไม้ภาษาจีน พัฒนาร้อยละ 25.3



ที่ปรึกษาวิจัย : รศ.ดร.ฉลอง ทับศรี
ดร.ประภษาภรณ์ นิกฤกษ์
คณะผู้จัดทำ : ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/SP



กิจกรรมส่งเสริมการสนทนาภาษาอังกฤษโดยใช้บทบาทจากบทการ์ตูน



ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/SP

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและใช้กิจกรรมส่งเสริมการสนทนาภาษาอังกฤษ
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้มากขึ้น
3. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนรู้และเห็นความสำคัญในการใช้ภาษาอังกฤษ

- GREETING PLACES
- OCCUPATIONS
- FOOD & DRINK

กระบวนการดำเนินการวิจัย

Listening

- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ pre test
- ครูนำคลิปภาพยนตร์มาโพ

Practice

- นักเรียนได้ฝึกพูดประโยคตามตัวอย่างคลิปที่ได้ดู
- ครูให้นักเรียนจับคู่เพื่อฝึกบทสนทนาและแสดงบทบาทสมมุติ

Test

- ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ post test



ก่อนเรียน

นักเรียนขาดความมั่นใจในการสนทนาภาษาอังกฤษ ไม่กล้าพูดและไม่กล้าโต้ตอบกับครูผู้สอนก่อนเรียนครูทดสอบด้วยการถาม-ตอบรายบุคคล โดยใช้เกณฑ์ 1 2 3 4 และได้ผลลัพธ์ดังนี้

- 1 พูดได้น้อย 67.13%
- 2 พูดได้บ้างคำ 30.06%
- 3 พูดได้คล่องแคล่ว แต่ไม่ชัดเจน 2.79%
- 4 พูดได้คล่องแคล่ว ชัดเจน 0.0%



ผลจากการดำเนินการกิจกรรม

หลังเรียน

นักเรียนมีความมั่นใจในการสนทนาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นและยังชื่นชอบกิจกรรมนี้เพราะใช้เวลาไม่เกิน 10 ถึง 15 นาที และสามารถทำกิจกรรมนี้ได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนหลังเรียนได้ผลลัพธ์ดังนี้

- 1 พูดได้น้อย 0.69%
- 2 พูดได้บ้างคำ 67.13%
- 3 พูดได้คล่องแคล่ว แต่ไม่ชัดเจน 31.46%
- 4 พูดได้คล่องแคล่ว ชัดเจน 0.69%

ผลการทำกิจกรรม

นักเรียนสนทนาภาษาอังกฤษได้มากขึ้น มีความมั่นใจโต้ตอบกับครูผู้สอนได้มากขึ้นนอกจากนี้ นักเรียนยังมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

ที่ปรึกษาวิจัย

รศ.ดร.ฉลอง ทับศรี
ดร.ประณภรณ์ พักฤกษ์

ผู้วิจัย

ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กลุ่ม A



PLC วิจัยการส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์เพื่อต่อยอดในระดับประถมศึกษา
สำหรับนักเรียนปฐมวัยโรงเรียนศรีสุวิทย์

ระดับชั้นอนุบาล 3 กลุ่ม A

ที่มาของปัญหา

จากการประเมินพบว่านักเรียนยังไม่ค่อยมีทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การวิเคราะห์ การคิดอย่างเป็นระบบ
เข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัว จึงจัดกิจกรรมที่สร้างประสบการณ์ตรง โดยนำกระบวนการทักษะทางวิทยาศาสตร์
เพื่อส่งเสริมและพัฒนา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกตการเปรียบเทียบและการจัดแยกประเภทสิ่งของได้ดียิ่งขึ้น
2. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความเข้าใจสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง
3. เพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดและวิธีคิดในรูปแบบโครงข่าย
4. เพื่อส่งเสริมเจตคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาวิทยาศาสตร์

กระบวนการ

กิจกรรมที่ 1

: มหัศจรรย์ของเลนของไข่

สนุกกับการแยกประเภท
ของเลน ของไข่ พร้อมนำเสนอ
ผลงาน ร้อยละ 90.30
(ระดับดีมาก)



กิจกรรมที่ 2

: รังนกแก้วไข่น้ำ

เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง
เลียนแบบท่าทางของสัตว์ แยกประเภท
เปรียบเทียบ ต่อจัดของ วาดภาพพร้อม
นำเสนอ ร้อยละ 90.14
(ระดับดีมาก)



กิจกรรมที่ 3

: เพื่อนมีชีวิตรักเพื่อนมีวิชา

ออกตรวจดูมีชีวิตรักตามหา
สิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เกมบิงโก
เกมจับผิดภาพ พร้อมนำเสนอ
ร้อยละ 89.55 (ระดับดีมาก)



กิจกรรมที่ 4

: ผิดรอบ ผลไม้หวาน

แสดงบทบาทสมมติเป็นพ่อค้า
แม่ค้าตัวน้อย ถิ่นชิมรส โดยใจ
ประสานสัมพันธ์ ทั้ง 5 วาดภาพระบายสี
พร้อมนำเอาอดเรื่อรราว ร้อยละ 91.00
(ระดับดีมาก)



ผลที่ได้รับ

นักเรียนมีทักษะการสังเกตที่ดีขึ้น สามารถจำแนกและเปรียบเทียบข้อมูลได้ดีขึ้น
สามารถเขียนสื่อสารแสดงความคิดได้อย่างชัดเจนเป็นระบบ มีความรอบคอบละเอียด
รอบคอบในการทำงานลดข้อผิดพลาด ใ้หันของได้ ชื่นชอบและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาวิทยาศาสตร์



ผู้ริเริ่มวิจัย : รศ.ดร. รุ่งอรุณ ทวีศรี
ดร. ประภามารณ์ พักฤกษ์

ผู้จัดทำ : ครูพิชญ์ภรณ์ ครูพรรณนิก ครูกัญญาสิริคุณณี ครูปิยะภรณ์
ครูอุไรพร ครูภัทรารัตน์ ครูณัฐรินทร์ ครูณัฐนรินทร์



การส่งเสริมทักษะดนตรีและกีฬา เพื่อพัฒนา SOFT POWER ของนักเรียนชั้น ป. 5/9

ความเป็นมา

การทำวิจัยในหัวข้อการส่งเสริมทักษะดนตรีและกีฬาเพื่อพัฒนาความสามารถด้าน SOFT POWER มีความสำคัญ เนื่องจากการพัฒนาทักษะ SOFT POWER เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งต้องการความคิดสร้างสรรค์การทำงานร่วมกันและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมีส่วนร่วมในกิจกรรมดนตรีและกีฬาช่วยส่งเสริมสุขภาพกายและจิตใจของนักเรียนทำให้นักเรียนมีความสุขและมีพลังในการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนชั้น ป.5/9 มีทักษะทางดนตรีและกีฬาในระดับที่ดีขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและความสามารถในการแสดงออก
2. เพื่อให้นักเรียนชั้น ป.5/9 สามารถใช้ทักษะดนตรีและกีฬาในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพกับผู้อื่น



เครื่องมือวิจัย

- แบบสังเกตการปฏิบัติกิจกรรม
- แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
- โปรแกรมฝึกตามระดับความยาก
- แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
- แผนการสอน เรื่องการเคลื่อนไหวจังหวะ

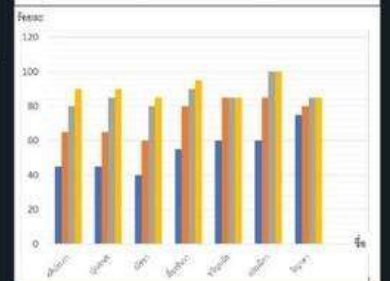
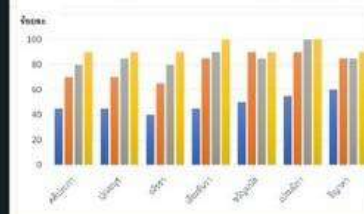
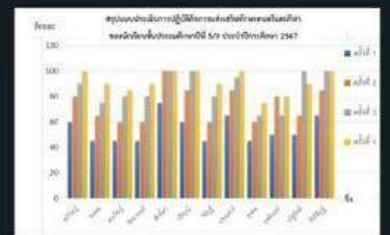
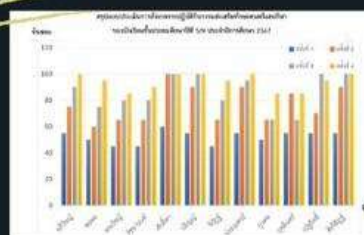
ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนชั้น ป.5/9 มีทักษะทางดนตรีและกีฬาในระดับที่ดีขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ต่อไป
2. นักเรียนชั้น ป.5/9 สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนร่วมชั้นและครู รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี

สรุปผลการวิจัย



- ที่ปรึกษาวิจัย : รศ.ดร. ฉลอง ทับศรี ดร. ประถมาภรณ์ ปีกฤกษ์
- คณะผู้จัดทำ ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่ม B



ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community :PLC

การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนตัวเลข โดยใช้ชุดเกมการศึกษาจับคู่ตัวเลขกับภาพสำหรับเด็กปฐมวัย

ที่มาและปัญหา

จากการจัดกิจกรรมต่างๆที่ผ่านมาสั้่งเกตได้ว่า นักเรียนยังขาดทักษะทางคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวนที่สัมพันธ์กับตัวเลขค่อนข้างน้อย

วัตถุประสงค์

- การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ ดังนี้
- 1.พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวน
 - 2.เปรียบเทียบจำนวนที่มากกว่าน้อยกว่าได้

เครื่องมือที่ใช้

- 1.แบบการจัดกิจกรรม
- 2.ชุดเกมการศึกษาใน IPAD 4 เกม - เกมมาสาทุกจับคู่ภาพ - Matching game
- เกมจับคู่พรรคษา - Wheel of fun
- 3.แบบประเมินพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนตัวเลขโดยใช้ชุดเกมการศึกษาจับคู่ ตัวเลขกับภาพสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลัง

กระบวนการ



1.เกมมาสาทุกจับคู่ภาพ

การนับผลไม่ตามจำนวนและจับคู่ให้สัมพันธ์กับตัวเลข



2. Matching game

การนับภาพยานพาหนะและจับคู่ให้ตรงกับตัวเลข



3. เกมจับคู่พรรคษา

การนับภาพอาหารตามจำนวนและจับคู่ให้สัมพันธ์กับตัวเลข



4. Wheel of fun

การนับภาพสัตว์ตามจำนวนและจับคู่ให้สัมพันธ์กับตัวเลข

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.นักเรียนมีทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนตัวเลขได้ดี
- 2.นักเรียนสามารถเปรียบเทียบจำนวนที่มากกว่าและน้อยกว่าได้

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาไทยไม่ชัดของเด็กปฐมวัย โดยใช้คำคล้องจองประกอบภาพและสื่อมัลติมีเดีย ของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 2

ที่มาของปัญหา

เพื่อพัฒนาทักษะการพูด การออกเสียงภาษาไทยไม่ชัดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ คำคล้องจองประกอบภาพและสื่อมัลติมีเดีย เป็นการส่งเสริมพัฒนาการออกเสียง ให้ถูกต้อง ชัดเจน เสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดีเกิดความมั่นใจในตนเอง และต่อยอดการเรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน

กระบวนการ โดยใช้ชุดฝึกการอ่าน 4 ชุด



1 การอ่านออกเสียงพยัญชนะไทยโดยใช้สื่อมัลติมีเดีย



2 นิทานภาพคำกลอน



3 ร้องเพลงประกอบท่าทาง



4 เกมจับคู่คำคล้องจองประกอบภาพ

♥ นักเรียนสามารถอ่านคำจากภาพได้ และออกเสียงได้ชัดเจน

ผลที่ได้รับ

นักเรียนมีทักษะการพูด การออกเสียงได้ถูกต้องและชัดเจน มีความมั่นใจในการพูดการสื่อสารและการออกเสียงที่ชัดเจนขึ้น

ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)

บูรณาการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ผ่าน Mozaik 3D
สำหรับนักเรียนชั้น ป.4/LONDON



วัตถุประสงค์

- เพื่อจัดการเรียนรู้ในวิชาต่าง ๆ ด้วยการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชัน Mozaik 3D
- เพื่อศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ร่วมกับแอปพลิเคชัน Mozaik 3D

ผลที่ได้รับ

- สร้างความสนใจและกระตุ้นความอยากรู้อยากลองของนักเรียน และทำให้เข้าใจในเรื่องที่เรียนง่ายขึ้น
- นักเรียนสามารถสร้างแบบจำลองและบทบาทสมมติแบบเสมือนจริงได้

กระบวนการดำเนินการวิจัย

การวางแผน :

กำหนดกิจกรรมการสอนทั้ง 4 รายวิชา คือ

1. วิชาคณิตศาสตร์ เรื่องเรขาคณิต
2. วิชาสุขศึกษา เรื่องร่างกายมนุษย์
3. วิชาดนตรี เรื่องเครื่องดนตรี
4. วิชาวิทยาศาสตร์

เรื่องการเปลี่ยนรูปร่างของดวงจันทร์

การดำเนินการ :

จัดกิจกรรมการสอนในชั่วโมงเรียน

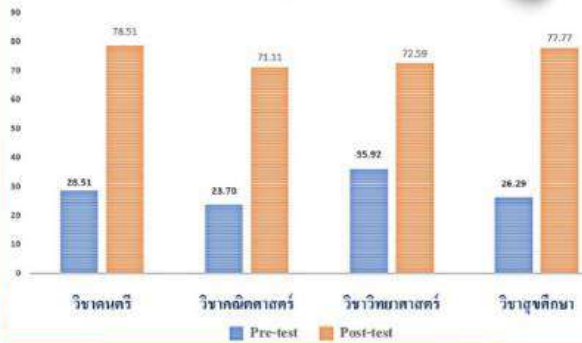
การประเมินผล :

การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือที่ใช้ :

- โปรแกรม mozaik3D
- แผนการสอน
- แบบทดสอบ

แผนภูมิแสดงผลคะแนนแบบทดสอบ
PRE-TEST / POST-TEST



การพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและแจกลูกคำ กลุ่มตัวอย่างนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/SP

เครื่องมือที่ใช้

1. เครื่องมือวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านบทความ สะกดคำและแจกลูกสะกดคำ
2. เกมสุ่ม บัตรคำสะกดคำพื้นฐาน ตามตัวพยัญชนะไทย
3. เกณฑ์การวัดเป็นแบบทดสอบ Pre-Test, Post- Test ด้วยแบบวัดความสามารถในการวิเคราะห์และแบบประเมินความสามารถเป็นบุคคล (ผ่านเกณฑ์)



ผลจากการจัดกิจกรรม

1. นักเรียนอ่านและเขียนคำได้ถูกต้องตามมาตรฐาน
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านได้สูงขึ้น
3. นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันในเรื่องการอ่านได้ดี



ที่ปรึกษาวิจัย : รศ.ดร.ฉลอง กับศรี
ดร.ประภามารณ์ พิภุกฤษ์
ผู้จัดทำ : ครูระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3SP