



ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time)
ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL



นายสหัสชัย ดุยฉาย

ครู

โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL

โดย นายสหัสชัย ฉุยฉาย

ครู

โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

โรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้น เพื่อรายงานผลการพัฒนาผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL ซึ่งถือว่าเป็นภาระหน้าที่ สำคัญประการหนึ่งของครูผู้สอน ที่ต้องคิดค้นหาวิธีการ เทคนิค หรือสื่อการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อเป็นการพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพ ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยมีครูผู้สอนเป็นผู้คอยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางภาษาอังกฤษ ตลอดจนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ให้เป็นไปตามระบบการทำงานที่มีคุณภาพ แล้วสรุปรายงานเพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาให้นักเรียนเป็นบุคคล มีการเรียนรู้ที่เก่ง และมีความสุข และขอขอบคุณ คณะผู้บริหาร คณะครูและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ทีมเทรังกายและแรงใจ ร่วมมือพัฒนางานจน ประสบความสำเร็จด้วยดีตลอดมา และเผยแพร่ต่อสาธารณชนต่อไป

นายสหัชชัย ฉุยฉาย
ครูโรงเรียนบ้านทุ่งยาว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ	5
ปัจจัยความสำเร็จ	6
บทเรียนที่ได้รับ	6
การเผยแพร่ผลงาน	7
ภาคผนวก	8

การจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ยึดถือแนวทางตาม หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นพื้นฐานสำคัญ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีภูมิคุ้มกันในการใช้ชีวิตผ่าน 2 เงื่อนไข คือการมีเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้องคู่ไปกับคุณธรรม ในการปฏิบัติตน บนฐานของ 3 หลักการ ได้แก่ ความพอประมาณในการใช้ทรัพยากรการเรียนรู้ การมีเหตุผล ในการตัดสินใจ และการมีภูมิคุ้มกันที่ดีต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งส่งผลให้นักเรียนพัฒนาได้อย่างครอบคลุมทั้ง 4 มิติ คือมิติด้านวัตถุ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เพื่อความสมดุลและยั่งยืนในการเรียนรู้

เพื่อให้การเรียนรู้มีความร่วมสมัยและสอดคล้องกับบริบทของท้องถิ่น ข้าพเจ้าได้บูรณาการ ศาสตร์ พระราชา ที่เน้นการเข้าใจ เข้าถึง และพัฒนา มาเป็นแนวทางหลัก ผสานเข้ากับศาสตร์พื้นบ้าน ซึ่งเป็นภูมิ ปัญญาที่ใกล้ตัวนักเรียน ทำให้เกิดความรู้สึภาคภูมิใจในรากเหง้า และต่อยอดด้วยศาสตร์สากล ที่เป็นทักษะ และองค์ความรู้สมัยใหม่ เช่น ภาษาอังกฤษและการใช้เทคโนโลยี การหลอมรวมศาสตร์ทั้งสามเข้าด้วยกันนี้ ช่วยให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างกว้างขวางและเท่าทันต่อโลกปัจจุบัน

นอกจากนี้ ผลงานดังกล่าวยังน้อมนำ พระบรมราโชบายด้านการศึกษาของพระบาทสมเด็จพระ เจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 มาเป็นเข็มทิศในการพัฒนาผู้เรียน เพื่อมุ่งสร้างพื้นฐาน 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การมี ทักษะชีวิตที่ถูกต้องต่อบ้านเมือง 2) การมีพื้นฐานชีวิตที่มั่นคง-มีคุณธรรม 3) การมีงานทำ-มีอาชีพ และ 4) การ เป็นพลเมืองที่ดี ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดในการปั้นเด็กไทยให้เติบโตเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีทักษะชีวิตที่พร้อม และสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่สังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในการนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการพัฒนาสื่อการจัดการเรียนรู้นวัตกรรมรูปแบบ YUMMY MODEL ซึ่งเป็นแนวทางที่เน้นการย่อเนื้อหาให้ง่ายต่อการเรียนรู้ เปรียบเสมือนอาหารที่รสชาติกลมกล่อมและน่า รับประทาน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในเนื้อหาเรื่อง เวลา (Time) โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน รวมถึงเพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการ สื่อสารภาษาอังกฤษ อันจะส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะที่คงทนและสามารถนำความรู้เรื่องเวลาไปปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

2.1.1 เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

2.2.1 นักเรียนได้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่อง เวลา และมีผลสัมฤทธิ์ ดีขึ้น ร้อยละ 60

เชิงคุณภาพ

2.2.2 นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เรื่อง เวลา ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL



Y = Yeilding Goals

ขั้นกำหนดผลลัพธ์ หมายถึง การวางแผนให้ชัดเจนทั้งความรู้ ทักษะ และอุปนิสัยสามารถนำไปปรับใช้ได้ในอนาคต ช่วยให้นักเรียนคาดการณ์ หรือคาดคะเนเหตุการณ์ได้และแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

U = Using resources

การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า หมายถึง การรู้จักเลือกใช้ทรัพยากร สื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่มาใช้ในการเรียนรู้จริง

M = Master skills

การฝึกฝน หมายถึง กระบวนการลงมือปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ ได้ลงมือทำด้วยตัวเอง ได้ปฏิบัติจริงตามกระบวนการการเรียนรู้

M = Monitoring & Mindset

การตรวจสอบและสร้างภูมิคุ้มกัน หมายถึง การติดตามประเมินผลและปรับทัศนคติให้พร้อมรับการเรียนรู้ การประเมินทักษะการสื่อสารของนักเรียน รวมทั้งแนะแนว และแนะนำแนวทางแก้ไขให้นักเรียน เพื่อพัฒนาในครั้งถัดไป

Y = Yes! To success

ความสำเร็จที่ยั่งยืน หมายถึง การบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ และความรู้สึกภาคภูมิใจในผลงานสรุปทเรียน ขยายผล และวางแผนต่อยอดในการเรียนรู้ครั้งต่อไป หลังจากการวัดและประเมินผลแล้วจะช่วยให้ นักเรียนพัฒนายิ่งขึ้น หรืออาจมีข้อปรับปรุงวิธีการสอน นอกจากนี้ การนำความรู้ไปใช้เป็นประโยชน์ในการดำรงชีวิต เป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาและการเรียนการสอน

3.2 การดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA

การดำเนินงาน การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL ได้ประสบความสำเร็จ มีขั้นตอนในการดำเนินงานควบคู่กับกระบวนการ PDCA ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 P: Plan การวางแผน ขั้นตอน	วิธีการดำเนินงาน
<p>Y = Yeilding Goals</p> <p>การวางแผนให้ชัดเจนทั้งความรู้ ทักษะ และอุปนิสัย สามารถนำไปปรับใช้ได้ในอนาคต ช่วยให้นักเรียน คาดการณ์ หรือคาดคะเนเหตุการณ์ได้และแก้ไข สถานการณ์ที่เกิดขึ้น</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาวิเคราะห์สาเหตุของปัญหา และวางแผนกำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ให้ สอดคล้องกับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 2. สร้างนวัตกรรมในการนำมาจัดการเรียนการสอน จึง ได้รูปแบบ YUMMY MODEL ในการจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ด้วย รูปแบบ YUMMY MODEL
ขั้นตอนที่ 2 D: Do ลงมือดำเนินงาน	วิธีการดำเนินงาน
<p>U = Using resources</p> <p>การรู้จักเลือกใช้ทรัพยากร สื่อ และแหล่งเรียนรู้ที่มีอยู่ มาใช้จัดการเรียนรู้จริง</p> <p>M = Master skill</p> <p>กระบวนการลงมือปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ ได้ลงมือทำด้วยตัวเอง ได้ปฏิบัติจริงตามกระบวนการ การเรียนรู้</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL 2. บูรณาการการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับ 2 เจ็อนไข 3 หลักการ สมดุล 4 มิติ 3 ศาสตร์ และ 4 พระ บรมราชาบายของในหลวงรัชกาลที่ 10 ด้านการศึกษา
ขั้นตอนที่ 3 C: Check ตรวจสอบการดำเนินงาน	วิธีการดำเนินงาน
<p>M = Monitoring & Mindset</p> <p>การติดตามประเมินผลและปรับทัศนคติให้พร้อมรับ การเรียนรู้ การประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน รวมทั้งแนะแนว และแนะนำแนวทางแก้ไขให้กับ นักเรียน เพื่อพัฒนาในครั้งถัดไป</p>	<p>การวัดผลและประเมินผล ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. จัดทำเครื่องมือวัดและประเมินผล 2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุปผล และรายงานผล การประเมินรายงานผลต่อผู้บริหารสถานศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 A: Action ปรับปรุงกระบวนการดำเนินงาน	วิธีการดำเนินงาน
<p>Y = Yes! To success</p> <p>การบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ และความรู้สึกภาคภูมิใจในผลงาน สรุบทเรียน ขยายผล และวางแผนต่อยอดในการเรียนรู้ครั้งต่อไป หลังจากการวัดและประเมินผลแล้วจะช่วยให้ นักเรียนพัฒนายิ่งขึ้น หรืออาจมีข้อปรับปรุงวิธีการสอน</p>	<p>การสรุบทเรียน ขยายผล และสะท้อนผลการวิธีการดำเนินงาน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามวงจรคุณภาพ PDCA 2. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์และขยายผล

4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

4.1.1 นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น โดยใช้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา ร้อยละ 69.77 ซึ่งสูงขึ้นจากเดิมร้อยละ 25.17

4.1.2 นักเรียนมี ความเข้าใจเกี่ยวกับ เรื่อง เวลา (Time) ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ผลการดำเนินงานการจัดการเรียนการสอน พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา ให้เกิดการพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น นักเรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยกันคิดสถานการณ์ทำให้นักเรียนสามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาที่เรียนไปได้ดียิ่งขึ้น นักเรียนเกิด การคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ และการคิดแก้ปัญหา ซึ่งทักษะเหล่านี้จะติดตัวนักเรียนไปตลอด และนักเรียนสามารถจัดทำผลงานซึ่งเป็นนวัตกรรมสำคัญซึ่งเป็นผลสรุปของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำนวัตกรรมมาศึกษาหาความรู้ และนำสู่การเผยแพร่ให้กว้างขวางมากขึ้น

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับด้านผู้เรียน

4.3.1 นักเรียนเกิดทักษะการสื่อสาร เกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจาร์ณญาณ

4.3.2 นักเรียนมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

4.3.3 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา ที่สูงขึ้น

4.4 ประโยชน์ที่ได้รับด้านผู้สอน

4.4.1 พัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยครูผู้สอนมีทักษะในการออกแบบสื่อและนวัตกรรม YUMMY MODEL ที่ทันสมัย สามารถจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล และกระตุ้นทักษะการคิดขั้นสูง (Creative & Critical Thinking) ของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ

4.4.2 เกิดองค์ความรู้ในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและแนวปฏิบัติที่ดีในการแก้ปัญหาการเรียนรู้อังกฤษ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาเนื้อหาบทเรียนอื่น ๆ และใช้เป็นผลงานเชิงประจักษ์ในการพัฒนาวิชาชีพได้

4.5 ประโยชน์ที่ได้รับด้านสถานศึกษา

4.5.1 ยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียน โดยโรงเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น และมีนวัตกรรมที่เป็นระบบชัดเจน ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้ปกครองและชุมชนถึงคุณภาพในการดูแลและพัฒนาผู้เรียน

4.5.2 สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เกิดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นเลิศ (Best Practice) ภายในสถานศึกษา ซึ่งสามารถนำไปขยายผลหรือแบ่งปันให้กับบุคลากรท่านอื่น เพื่อสร้างวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมร่วมกันในองค์กร

5. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 กระบวนการจัดการเรียนรู้ พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time) ของการพัฒนานักเรียนให้เกิดการเรียนรู้สูงสุด มีการวางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ รัดกุม ทำให้เกิดประสิทธิภาพในการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียน

5.2 ผู้สอนและนักเรียน กล้าคิด กล้าลงมือทำ หวังผลเพื่อพัฒนาตนเองให้เต็มศักยภาพ เรียนรู้ร่วมกัน

5.3 นักเรียนได้นำความรู้ทางภาษาอังกฤษมาใช้ในการอธิบาย เชื่อมโยง และบูรณาการองค์ความรู้ทั้งทางด้านสังคมศาสตร์ เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมอย่างรอบด้าน

5.4 ผู้บริหารและคณะครูให้ความเห็นชอบและให้การสนับสนุนการดำเนินกิจกรรม มีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมอย่างเพียงพอ

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

6.1 การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

1. นักเรียนเกิดทักษะการคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานหรือนวัตกรรมของตนเองและเพื่อนร่วมชั้น

3. นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันในเรื่องที่เกี่ยวกับการนำความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษไปพัฒนาท้องถิ่น และรู้จักชุมชนของนักเรียนในหลากหลายแง่มุมมากยิ่งขึ้น สนองตอบหลักสูตรสถานศึกษา และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

6.2 ข้อเสนอแนะ ข้อควรระวัง

1. นักเรียนขาดประสบการณ์และทักษะการสื่อสาร ผู้สอนจำเป็นต้องดูแล ให้คำแนะนำในลักษณะของผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) และผู้ให้คำแนะนำ (Coach) อย่างใกล้ชิด พร้อมช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหา ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น

2. ผู้สอนต้องวางแผนการจัดทำผลงานหรือนวัตกรรมของนักเรียนให้มีความชัดเจน รัดกุม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้

3. ผู้สอนควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุดและทั่วถึงทุกคน โดยให้นักเรียนได้ใช้ทักษะกระบวนการต่าง ๆ ในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ เพื่อให้สามารถค้นหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ อันจะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

4. ผู้สอนควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในขณะร่วมทำกิจกรรมหรือตอบคำถาม ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ต้องใช้เวลาในการฝึกฝน โดยผู้สอนควรมีการชี้แนะแนวทางในการหาคำตอบมากกว่าการบอกคำตอบนั้นแทน

6.3 แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมเพิ่มเติม

1. การพัฒนาผลงานหรือนวัตกรรมของนักเรียนด้วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา ควรจัดทำในรูปแบบของสื่อออนไลน์ เช่น E-book เพื่อให้สามารถมีผู้เข้าถึงองค์ความรู้ที่นักเรียนได้ศึกษา ค้นคว้าและเรียบเรียงอย่างเป็นระบบได้จำนวนมากและวงกว้างยิ่งขึ้น

2. การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้กับผลงานหรือนวัตกรรมของนักเรียนมากขึ้น เช่น การใช้ AR Augmented Reality เป็นเทคโนโลยีที่นำภาพเสมือน ที่เป็นรูปแบบ 3 มิติ จำลองเข้าสู่โลกจริงผ่านกล้อง จะทำให้ผลงานหรือนวัตกรรมของนักเรียนมีความน่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับการพัฒนาการศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0

7. การเผยแพร่

7.1 การเผยแพร่

1. เผยแพร่เอกสารผ่านทาง Facebook แฟนเพจ โรงเรียนบ้านทุ่งยาว สพป.ปข.2
2. เผยแพร่เอกสารผ่านทางกลุ่ม Line บุคลากรของโรงเรียนบ้านทุ่งยาว

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา (Time)



ผลคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษก่อนใช้การใช้สื่อการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL

นักเรียน คนที่	ทักษะ คำศัพท์	ไวยากรณ์	ทักษะ การฟัง	ทักษะ การอ่าน	ทักษะ การพูด	ทักษะ การเขียน	รวม
1.	14	13	8	7	4	4	50

นักเรียน คนที่	ทักษะ คำศัพท์	ไวยากรณ์	ทักษะ การฟัง	ทักษะ การอ่าน	ทักษะ การพูด	ทักษะการ เขียน	รวม
2.	13	11	6	6	4	5	45
3.	11	11	5	8	4	3	42
4.	13	11	7	7	4	3	45
5.	15	14	8	8	4	5	54
6.	14	12	6	8	5	5	50
7.	9	10	6	6	3	3	37
8.	15	10	8	9	4	5	51
9.	12	10	6	6	4	3	41
10.	11	12	6	7	4	4	44
11.	13	10	7	10	4	5	49
12.	14	12	8	7	5	5	51
13.	13	12	7	9	4	3	48
14.	13	13	8	7	3	3	47
15.	12	10	5	5	3	4	39
16.	10	12	5	6	2	2	37
17.	10	12	5	6	5	4	42

สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง เวลา ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL

It's time to learn!
Lesson about Time
By ครูบีม

Good to know Vocabulary

Brush teeth (/brʌʃ ti:θ/) **แปรงฟัน**

Clean room (/kli:n ru:m/) **ทำความสะอาดห้อง**

Do homework (/du: 'həʊm.wɜ:k/) **ทำการบ้าน**

1

Get dressed (/get drest/) **แต่งตัว**

Go to bed (/gəʊ tu: bed/) **นอนหลับ**

Make bed (/me:k ma: bed/) **เก็บที่นอน**

Pack bag (/pæk bæɡ/) **เก็บกระเป๋า**

2

Good to know Vocabulary

Play a game (/pleɪ ə geɪm/) **เล่นเกม**

Wake up (/weɪk.ʌp/) **ตื่นนอน (ลืมตาตื่น)**

Morning (/ˈmɔ:r.nɪŋ/) **ตอนเช้า**

3

Afternoon (/ˌæf.taːnu:n/) **ตอนกลางวัน**

Evening (/ˈi:v.nɪŋ/) **ตอนเย็น**

Night (/naɪt/) **เก็บที่นอน**

4

ผลคะแนนการทดสอบภาษาอังกฤษหลังใช้การใช้สื่อการเรียนรู้ ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL

นักเรียน คนที่	ทักษะ คำศัพท์	ไวยากรณ์	ทักษะ การฟัง	ทักษะ การอ่าน	ทักษะ การพูด	ทักษะการ เขียน	รวม
1.	17	18	11	12	6	7	71
2.	20	16	9	8	6	6	65
3.	18	16	8	11	7	6	66
4.	15	20	12	13	6	6	72
5.	25	23	10	13	7	9	87
6.	21	17	10	12	7	7	74
7.	16	12	9	8	6	5	56
8.	22	17	12	14	6	8	79
9.	17	15	10	12	7	6	67
10.	19	16	8	11	8	5	67
11.	21	16	13	15	7	10	82
12.	20	18	12	14	8	9	81
13.	24	17	12	14	6	6	79
14.	18	17	13	11	5	6	70
15.	19	15	10	9	6	7	66
16.	14	16	9	12	5	5	61
17.	16	15	9	10	7	7	64
\bar{X}	18.20	16.77	10.43	11.27	6.63	6.47	69.77
SD	3.65	2.88	2.10	2.33	1.27	1.46	10.76

ผลคะแนนการเปรียบเทียบการทดสอบภาษาอังกฤษหลังใช้การใช้สื่อการเรียนรู้
ด้วยรูปแบบ YUMMY MODEL

นักเรียน	คะแนน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ความก้าวหน้า (Progress)
คนที่ 1	50	71	21
คนที่ 2	45	65	20
คนที่ 3	42	66	24
คนที่ 4	45	72	27
คนที่ 5	54	87	33
คนที่ 6	50	74	24
คนที่ 7	37	56	19
คนที่ 8	51	79	28
คนที่ 9	41	67	26
คนที่ 10	44	67	23
คนที่ 11	49	82	33
คนที่ 12	51	81	30
คนที่ 13	48	79	31
คนที่ 14	47	70	23
คนที่ 15	39	66	27
คนที่ 16	37	61	24
คนที่ 17	42	64	22
\bar{X}	44.60	69.77	25.17
S.D.	6.70	10.76	4.06

