



ปีการศึกษา 2564

# Best Practice

“Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”



นางสาวอมรรัตน์ ทับทิมทอง  
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



## ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ครู       ผู้บริหาร  
ชื่อผลงาน      Davinci ถอดรหัสได้คะแนน  
เจ้าของผลงาน      นางสาวอมรรัตน์. ทับทิมทอง  
โรงเรียน      บ้านกลางพิทยาคม  
สังกัด      สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์  
โทรศัพท์      091-417-1545      e-mail amornrattubtimtong@gmail.com

ผลงานสอดคล้องกับคุณลักษณะโรงเรียนสุจริต

<input checked="" type="checkbox"/>	ทักษะกระบวนการคิด
<input checked="" type="checkbox"/>	มีวินัย
<input checked="" type="checkbox"/>	ซื่อสัตย์ สุจริต
<input type="checkbox"/>	อยู่อย่างพอเพียง
<input type="checkbox"/>	จิตสาธารณะ

### 1. ความสำคัญของผลงาน/นวัตกรรมถอดบทเรียน

1.1 เหตุผลที่เกิดแรงบันดาลใจ ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จะทำผลงาน/นวัตกรรม

ในวันที่ 12 มกราคม 2563 ได้มีการพบว่าคนไทยคนแรก ซึ่งมีอายุ 61 ปี มีการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 หรือโควิด-19 (COVID-19) (ออนไลน์, 2563) ซึ่งเป็นเชื้อไวรัสที่อันตราย โดยหากเชื้อรุกรามไปถึงปอดจะทำให้เกิดอันตรายจนถึงแก่ชีวิตได้ ดังนั้น กระทรวงสาธารณสุขของประเทศไทยจึงมีนโยบายให้ประชาชนออกจากบ้านให้น้อยที่สุด โดยการให้ประชาชนทำงานอยู่ที่บ้าน (Work From Home) อย่างไรก็ตาม การศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ประเทศเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้นไป กระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการมอบหมายให้ครูจัดการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ให้กับนักเรียนในรูปแบบต่างๆ ซึ่งได้แก่ 1) On-site คือเรียนที่โรงเรียน โดยมีมาตรการเฝ้าระวังตามประกาศของศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ศบค.) 2) On-air คือเรียนผ่านมูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์ หรือ DLTV 3) On-demand คือเรียนผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ 4) On-line คือเรียนผ่านอินเทอร์เน็ต และ 5) On-hand คือเรียนที่บ้านด้วยเอกสาร เช่น หนังสือ แบบฝึกหัดใบงาน ในรูปแบบผสมผสาน หรืออาจใช้วิธีอื่นๆ เช่น วิทย์ เป็นต้น (ออนไลน์, 2564)

โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม ได้มีการรับทราบนโยบายดังกล่าว จึงได้มีการสำรวจความพร้อมในการเรียนของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพร้อมที่จะเรียนในรูปแบบออนไลน์ (Online) ดังนั้น คณะครูในรายวิชาต่างๆ รวมไปถึงรายวิชาภาษาอังกฤษจึงมีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ให้กับนักเรียน ซึ่งหลังจากจัดการเรียนรู้ไปในระยะเวลาหนึ่งก็พบว่า นักเรียนไม่ค่อยให้



ความร่วมมือในกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ของครู ชาติเรียนเป็นจำนวนมาก ครูผู้สอนจึงได้มีการเข้ารับการอบรม ศึกษา ค้นคว้าเทคนิค วิธีการ รวมไปถึงงานวิจัยเพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะต่างๆ รวมไปถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

1.2 แนวคิด/หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม สามารถอ้างอิงถึงแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รูปแบบ วิธีการ ฯลฯ ที่นำมาใช้ในการออกแบบผลงานหรือนวัตกรรม

ในการนี้ ครูผู้สอนจึงได้พบวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังสามารถพัฒนาทักษะต่างๆ โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) และการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต โดยการใช้เกมมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับนักเรียน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม หรือ GBL: Games- Based Learning เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้นักเรียนสนุกสนานไปพร้อมกับ การได้รับความรู้ หรือสามารถเรียกอีกอย่างหนึ่งได้ว่าเป็นการเล่นเพื่อการเรียนรู้ “Play to Learn” ซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกม เรียนไปด้วยและก็สนุกไปด้วยพร้อมกัน ทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย (ออนไลน์, 2563)

“Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” เป็นกิจกรรมเกมที่ครูผู้สอนได้แรงบันดาลใจมาจากรายการโทรทัศน์ ช่อง 3 และ ช่อง 33 โดยรายการดังกล่าวมีชื่อว่า “Davinci เกมถอดรหัส” เป็นรายการที่แซกรับเชิญจากทางบ้านเข้าร่วมการแข่งขันถอดรหัสภาพเพื่อชิงเงินรางวัล ซึ่งเป็นเกมที่สนุกและยังทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์เพื่อจะถอดรหัสภาพในแต่ละภาพให้ได้ ครูผู้สอนจึงเล็งเห็นว่าเกมดังกล่าว สามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนได้ จึงได้มีการนำมาปรับให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์การจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) โดยจัดให้อยู่ในชั้นสอนหรือ Presentation รายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อที่จะส่งเสริมทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ตลอดจนปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ให้กับนักเรียนอีกด้วย จึงได้เกิดเป็นนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”

## 2. จุดประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรมถอดบทเรียน

### 2.1 จุดประสงค์

1) เพื่อส่งเสริม พัฒนาทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก

2) เพื่อปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต ผ่านการเล่นเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก



3) เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก

## 2.2 เป้าหมาย

### 2.2.1 เชิงปริมาณ

1) ร้อยละ 70 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ได้คะแนนทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ในระดับ 2 ขึ้นไป

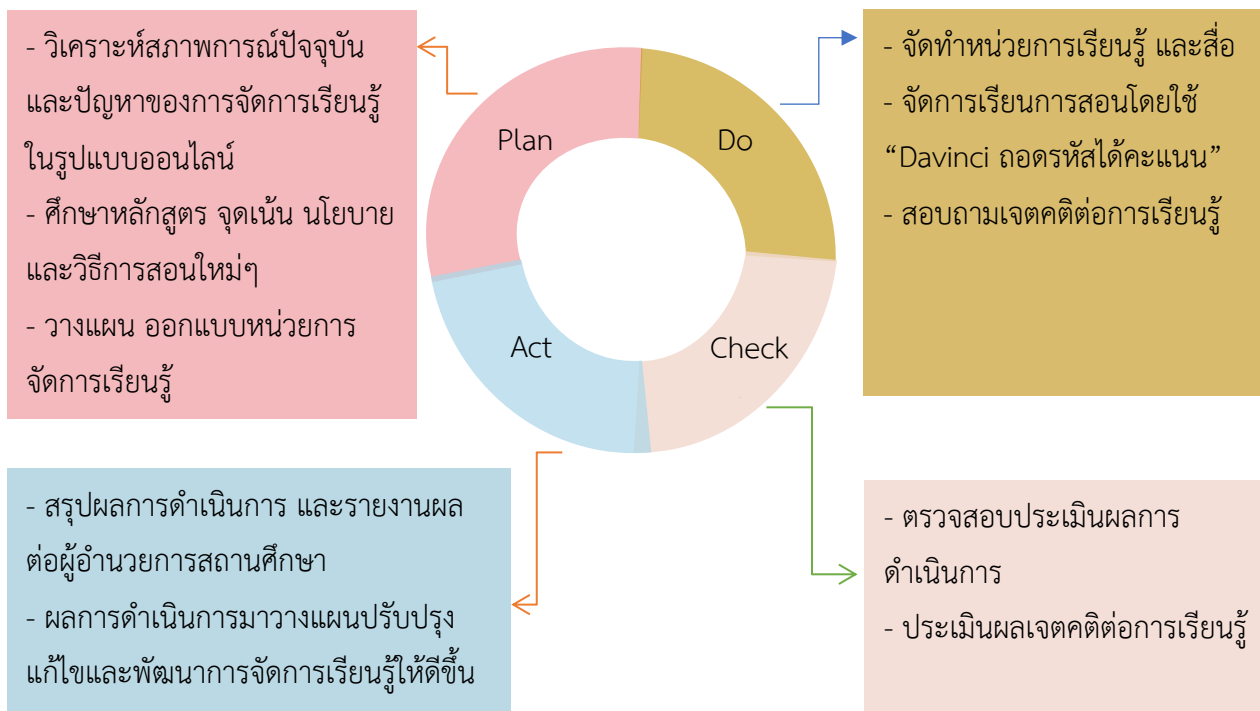
2) ร้อยละ 70 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ได้คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต ในระดับ 2 ขึ้นไป

3) ร้อยละ 70 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก มีเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) อยู่ในระดับมากขึ้นไป

### 2.2.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก มีพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ตลอดจนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต และเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ที่ดีขึ้น

## 3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน



รูปภาพ ขั้นตอนการดำเนินการวงจรบริหารงานคุณภาพ PDCA



การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้นวัตกรรม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” มีการดำเนินงานโดยนำกระบวนการ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ซึ่งเป็นแนวคิดบริหารงานคุณภาพของ Dr. Edwards W. Deming มาปรับประยุกต์ใช้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**Plan :** วิเคราะห์สภาพการณ์ปัจจุบัน ตลอดจนปัญหาของการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ จากนั้นศึกษาหลักสูตร จุดเน้น นโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ตลอดจนเทคนิควิธีการ ทฤษฎี นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษใหม่ๆ วางแผน ออกแบบหน่วยการจัดการเรียนรู้และพัฒนาสื่อนวัตกรรมให้สอดคล้องกับหน่วยการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว

**Do :** 1. จัดทำหน่วยการเรียนรู้ ตลอดจนสื่อที่ใช้ประกอบกิจกรรมเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ

2. จัดการเรียนการสอนโดยใช้ “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” ซึ่งมีวิธีการใช้ดังนี้

- ครูจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) โดยใช้ Google Meet พร้อมทั้งอธิบายชี้แจงวิธีการเล่นเกมให้นักเรียนฟัง

- ครูเปิดภาพหัตถ์ปริศนาให้นักเรียนดู โดยใช้โปรแกรม Microsoft Powerpoint

- นักเรียนคิดวิเคราะห์ ตลอดจนพิจารณาถอดรหัสสภาพออกมาเป็นคำศัพท์หรือประโยค

- นักเรียนกดปุ่มยกมือใน Google Meet เพื่อให้คำตอบที่ได้จากการถอดรหัสภาพ

- ครูให้นักเรียนที่ยกมือก่อนตอบก่อน หากนักเรียนตอบถูก นักเรียนคนดังกล่าวจะได้สิทธิ์ในการเลือกเพื่อนผู้หญิง 2 คน และผู้ชาย 2 คน เพื่อช่วยกันพูดอธิบายหรือตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาภาษาอังกฤษที่ครูได้จัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

- ครูสอบถามรายชื่อนักเรียนที่ช่วยกันพูดอธิบาย เพื่อให้คะแนนนักเรียนโดยบันทึกลงในตารางคะแนนซึ่งใช้โปรแกรม Microsoft Excel

- เล่นเกมไปเรื่อยๆ จนกว่านักเรียนทุกคนจะได้พูดอธิบายหรือตอบคำถามจนครบ

3. สอบถามเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) โดยใช้แบบสอบถามวัดเจตคตินักเรียนที่สร้างขึ้นโดยใช้ Google Form

**Check :** ตรวจสอบประเมินผลการดำเนินการ โดยพิจารณาจากคะแนนที่นักเรียนได้รับ ไม่ว่าจะเป็นเป็นคะแนนทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านทวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต ตลอดจนประเมินผลเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online)

**Action :** สรุปผลการดำเนินการ และรายงานผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ให้กับผู้อำนวยการสถานศึกษาได้รับทราบ พร้อมทั้งนำผลการดำเนินการดังกล่าวมาวางแผนปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้นต่อไป



#### 4. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และผลประโยชน์ที่ได้รับ

##### 4.1 ผลการดำเนินการ

จากผลการดำเนินการโดยใช้ “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” เป็นนวัตกรรมประกอบการเรียนการสอน พบว่า 1) ร้อยละ 79.73 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ได้คะแนนทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ในระดับ 2 ขึ้นไป

2) ร้อยละ 100 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ได้คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต ในระดับ 2 ขึ้นไป

3) ร้อยละ 79.73 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก มีเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) อยู่ในระดับมากขึ้นไป

4) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก มีพัฒนาการด้านทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ตลอดจนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต และเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ที่ดีขึ้น

##### 4.2 ผลสัมฤทธิ์

4.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต โดยใช้ “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”

ห้อง	ชื่อ-สกุล			ผลสัมฤทธิ์ทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (3 คะแนน)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	
					มีวินัย (3 คะแนน)	ซื่อสัตย์สุจริต (3 คะแนน)
1	นาย	ณัฐพล	อุดอ่าง	3	3	3
1	นาย	ทวี	สีธรรม	3	3	3
1	นาย	ปิยวัฒน์	ปานคง	3	3	3
1	นาย	เปรมมิตร	พรมอินทร์	3	3	3
1	นาย	อนุศักดิ์	บัวเสียน	3	3	3
1	นาย	บุญยกร	ปามะ	3	3	3
1	นาย	พัทธพล	นรสิงห์	3	3	3
1	นาย	วิศรุต	เกิดบึงพร้าว	3	3	3
1	นาย	เอกลักษณ์	แก้วกำพล	3	3	3
1	นาย	ชินวัฒน์	บุญยั้ง	3	3	3



ห้อง	ชื่อ-สกุล			ผลสัมฤทธิ์ทักษะ กระบวนการคิด วิเคราะห์ (3 คะแนน)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	
					มีวินัย (3 คะแนน)	ซื่อสัตย์สุจริต (3 คะแนน)
1	นาย	ศราวุฒิ	ปล้องสา	3	3	3
1	นาย	สิทธิชัย	สุขหา	1	1	3
1	นาย	สิทธิโชติ	นาคสวัสดิ์	3	3	3
1	นางสาว	จุฑามณี	สุขศรี	3	3	3
1	นางสาว	ดุสิตา	สันทอง	3	3	3
1	นางสาว	เบญญากร	ลาดรูน	3	3	3
1	นางสาว	ปวีณรัตน์	มีลาภ	3	3	3
1	นางสาว	ภัทรมน	พุดฉิม	3	3	3
1	นางสาว	วนิดา	จันทา	3	3	3
1	นางสาว	วิภาวดี	เมฆขจร	3	3	3
1	นางสาว	วิราวรรณ	สูงษา	3	3	3
1	นางสาว	ศิริพร	แก้วสุวรรณ	3	3	3
1	นางสาว	จิราภรณ์	สีบุตรา	3	3	3
1	นางสาว	เฉลิมขวัญ	สีธรรมมา	3	3	3
1	นางสาว	ญาดารัตน์	สนเทียนวัด	3	3	3
1	นางสาว	นิชภัทร	ใจปัญญา	3	3	3
1	นางสาว	ไพรินทร์	คำวงศ์	3	3	3
1	นางสาว	มีรันตี	โสภา	3	3	3
1	นางสาว	ศุภารัตน์	จันทะวงษ์	3	3	3
1	นางสาว	สุฉันทยา	กิสิน	3	3	3
1	นางสาว	สุวรรณา	ใจจอน	3	3	3
1	นางสาว	อริสรา	พรหมรัต	3	3	3
1	นางสาว	ภัทรวดี	ผดุงธีรนนท์	3	3	3
1	นางสาว	วรรณิศา	อินหันท	3	3	3
1	นางสาว	จิราเจตน์	จันทร์ฟอง	1	1	3
1	นางสาว	กัญญารัตน์	ทองระย้า	3	3	3
1	นางสาว	อัญญา	พรมใจ	3	3	3
2	นาย	ณภัทร	วงศ์มะณี	3	3	3
2	นาย	วสันต์	นวนสอน	3	3	3



ห้อง	ชื่อ-สกุล			ผลสัมฤทธิ์ทักษะ กระบวนการคิด วิเคราะห์ (3 คะแนน)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	
					มีวินัย (3 คะแนน)	ซื่อสัตย์สุจริต (3 คะแนน)
2	นาย	ฉัพล	พรมรัตน์	1	1	3
2	นาย	จักรพงศ์	ดวงอุปะ	3	3	3
2	นาย	ธนภัทร	เจริญสุข	3	3	3
2	นาย	ธวัชชัย	สมพล	1	1	3
2	นาย	กิตติธัช	สิงห์ภา	1	1	3
2	นาย	กิตติพงษ์	อยู่ยม	3	3	3
2	นาย	พงศธร	ศรีภูมิ	3	3	3
2	นาย	ศุภวิชญ์	ประกอบเพียร	3	3	3
2	นาย	ทิวา	สุกกง	1	1	3
2	นาย	นนทพัทธ์	สมแก้ว	3	3	3
2	นางสาว	กุลธิดา	มันคง	1	1	3
2	นางสาว	ประกายดาว	วงศรีดา	3	3	3
2	นางสาว	มลฤดี	รัตนนิชาญ	1	1	3
2	นางสาว	ยุพา	มีชัยทร	3	3	3
2	นางสาว	รติมา	เครือสุข	3	3	3
2	นางสาว	วิภาวรรณ	กันอินตะ	3	3	3
2	นางสาว	สุวิมล	สารมะโน	3	3	3
2	นางสาว	อุษา	พิลาเกิด	1	1	3
2	นางสาว	กัลยรัตน์	แสงขันตี	1	1	3
2	นางสาว	จิตรรา	พันธ์พุก	3	3	3
2	นางสาว	ชลธิชา	สันทอง	1	1	3
2	นางสาว	ธนภรณ์	อภิวัน	3	3	3
2	นางสาว	เบญจพร	อยู่เย็น	3	3	3
2	นางสาว	อภิญญา	เจริญสุข	1	1	3
2	นางสาว	อรอุษา	แย้มเหม็น	3	3	3
2	นางสาว	ฐานิตา	บุญสนอง	3	3	3
2	นางสาว	กานติมา	เอื้องสุวรรณ	3	3	3
2	นางสาว	นิสา	เฉลิม	3	3	3
2	นางสาว	บุญญา	จินดา	3	3	3





ห้อง	ชื่อ-สกุล			ผลสัมฤทธิ์ทักษะ กระบวนการคิด วิเคราะห์ (3 คะแนน)	คุณลักษณะอันพึงประสงค์	
					มีวินัย (3 คะแนน)	ซื่อสัตย์สุจริต (3 คะแนน)
2	นางสาว	พจณิชา	เพิ่มพูล	3	3	3
2	นางสาว	พรทิพย์	อำพูล	3	3	3
2	นางสาว	วารุณี	มีกัณหา	3	3	3
2	นางสาว	สายชล	ต๊ะน้ำอ่าง	1	1	3
2	นางสาว	สิรินภา	บุญแท้	1	1	3
2	นางสาว	จนิตรา	ทุดม	1	1	3

#### 4.2.2 ค่าเฉลี่ยเจตคติต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online)

ความคิดเห็นของนักเรียน	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
1. การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) มีประโยชน์ต่อนักเรียนในอนาคต	4.33	มาก
2. การเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโคโรนาไวรัส 2019	4.89	มากที่สุด
3. ครูมีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online)	4.54	มาก
4. มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้คิดวิเคราะห์ ได้ปฏิบัติกิจกรรม	4.30	มาก
5. กิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) มีความสนุกสนาน	4.21	มาก
6. มีการใช้สื่อและเทคโนโลยี หรือนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ที่มีประสิทธิภาพ	4.19	มาก
7. นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้จากการเรียนมีการใช้สื่อและเทคโนโลยี หรือนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.26	มาก
8. ให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปสู่การพัฒนาตนเอง	3.98	มาก
9. เปิดเผยคะแนนที่ได้จากการวัดผล	5.00	มากที่สุด
10. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจนและยุติธรรม	5.00	มากที่สุด
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>4.47</b>	<b>มาก</b>



### 4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 4.3.1 นักเรียนมีทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking)
- 4.3.2 นักเรียนมีวินัยในการทำกิจกรรมเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”
- 4.3.3 นักเรียนมีความซื่อสัตย์จากการบอกชื่อตนเองเพื่อรับคะแนนจากครูผู้สอน
- 4.3.4 นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online)
- 4.3.5 นักเรียนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรและโครงการโรงเรียนสุจริต

### 5. ปัจจัยความสำเร็จ

- 5.1 ผู้อำนวยการโรงเรียนและรองผู้อำนวยการโรงเรียน ให้ความสำคัญ ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูมีการพัฒนาตนเองและนักเรียนอยู่เสมอ
- 5.2 ครูมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ เอาใจใส่นักเรียน ตลอดจนทุ่มเททั้งร่างกาย แรงใจในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ
- 5.3 ความพร้อมทางด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนทักษะการใช้สื่อ เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) ของครู
- 5.4 นักเรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) ที่ครูผู้สอนได้จัดการเรียนรู้ให้
- 5.5 ผู้ปกครองนักเรียนให้ความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online)

### 6. บทเรียนที่ได้รับ

- 6.1 Davinci ถอดรหัสได้คะแนน เป็นกิจกรรมเกมที่สามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online) ได้อย่างสนุกสนาน ตลอดจนยังช่วยดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี
- 6.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน หรือ GBL: Games- Based Learning เป็นการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สามารถส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนให้ดีขึ้น ตลอดจนมีเจตคติ และพฤติกรรมด้านบวกกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online)
- 6.3 การดูแลเอาใจใส่ของครูที่มีต่อนักเรียนมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถช่วยให้นักเรียนได้เกิดการพัฒนาที่เต็มความสามารถได้ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนที่ไม่ชอบภาษาอังกฤษเปิดใจที่จะเรียนรู้ และก้าวผ่านความยากของภาษาไปได้

### 7. การเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์ <http://www.bkpschool.ac.th> โรงเรียนบ้านกลางพิทยาคม



## 8. เงื่อนไขความสำเร็จ

8.1 ครูผู้สอนมีความพร้อมทางด้านทักษะการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนทักษะการใช้สื่อ เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online)

8.2 นักเรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ (Online) เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโคโรนา 2019

## 9. Best Practice สอดคล้องกับคุณลักษณะ 5 ประการของโครงการโรงเรียนสุจริต

คุณลักษณะ	กิจกรรมที่สอดคล้อง	เครื่องมือที่ใช้
1. ทักษะกระบวนการคิด	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การคิดวิเคราะห์ถอดรหัสรูปภาพในเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”</li> <li>- การคิดวิเคราะห์คำถามและคำตอบที่ครูผู้สอนได้ถามให้นักเรียนช่วยกันพูดอธิบายเป็นกลุ่ม 5 คน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เกม Davinci ถอดรหัสได้คะแนน</li> <li>- แบบฝึกหัดหน่วยการเรียนรู้</li> </ul>
2. มีวินัย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การมีวินัยในการเล่นเกมน “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”</li> <li>- การปฏิบัติตามข้อตกลง กฎ กติกาในการเล่นเกมน “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”</li> <li>- การมีความรับผิดชอบต่อกิจกรรมการเรียนรู้หรือภาระงานที่ครูมอบหมายให้</li> </ul>	แบบสังเกตพฤติกรรม
3. ซื่อสัตย์ สุจริต	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การให้ข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริงของนักเรียน</li> <li>- การปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง เกรงกลัวที่จะทำความผิดต่อเพื่อนและครู</li> </ul>	แบบสังเกตพฤติกรรม



10. กิจกรรมที่สอดคล้องกับปรัชญาโรงเรียนสุจริต ได้แก่

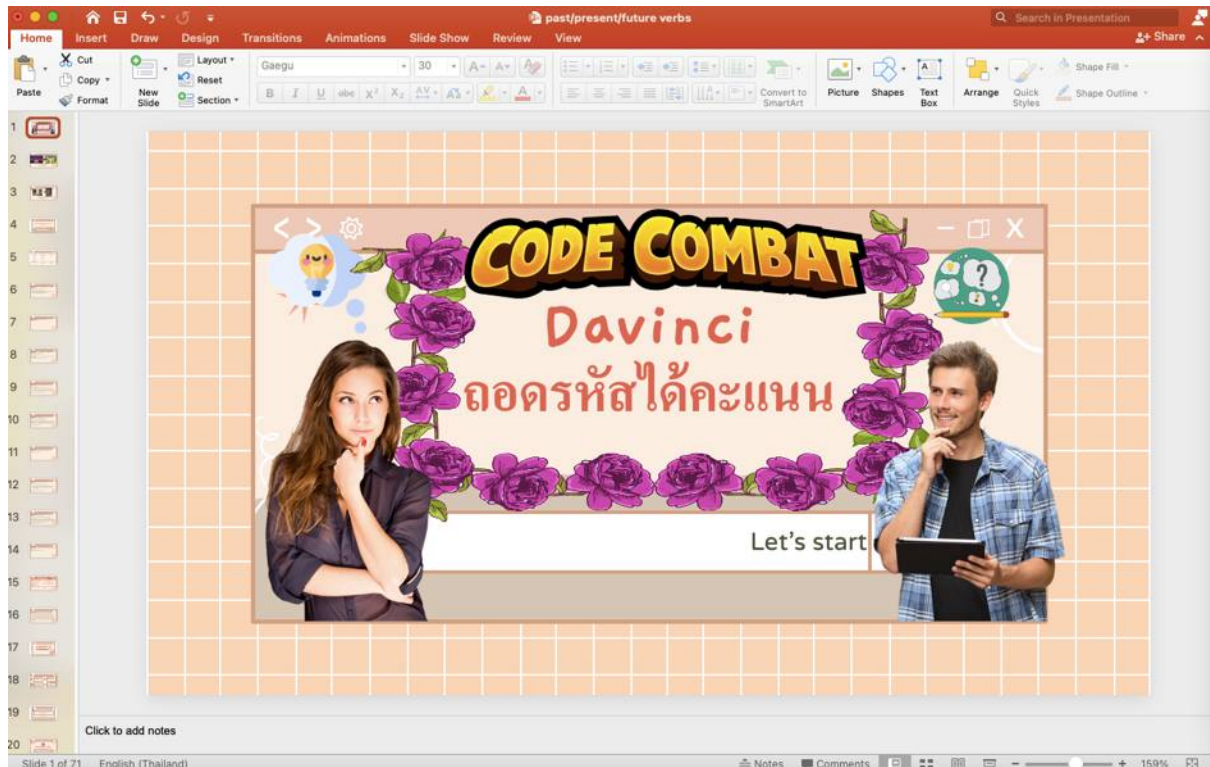
ปรัชญา	กิจกรรมที่สอดคล้อง	วิธีการ
1. การปลูกฝัง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การจัดการเรียนรู้ของครู</li> <li>- การเล่นเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปลูกฝังทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) โดยการให้นักเรียนคิดวิเคราะห์ ถอดรหัสรูปภาพในเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” ตลอดจน การตอบคำถามครูผู้สอน</li> <li>- ปลูกฝังการมีวินัยและความซื่อสัตย์สุจริต ผ่านการเล่นเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน” ซึ่งจะมีการปฏิบัติตามกฎการเล่นเกม และการให้ข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริง</li> </ul>
2. การป้องกัน	การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรม เกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”	ชี้แจงถึงวิธีการทำกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนแจ้งกฎกติกาในการเล่น เกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”
3. การสร้างเครือข่าย	การเผยแพร่ผลงาน	เผยแพร่ผลงานของตนเองกับเพื่อนร่วมงานและในเว็บไซต์ <a href="http://www.bkpschool.ac.th">http://www.bkpschool.ac.th</a>



ภาคผนวก



สไลด์ Microsoft Powerpoint กิจกรรมเกม “Davinci ถอดรหัสได้คะแนน”





< > ⚙ Davinci ถอดรหัสได้คะแนน - □ X

2 syllables

< > ⚙ Davinci ถอดรหัสได้คะแนน - □ X

3 syllables



**ตอบถูกได้คะแนน**

คำกริยามีกรุปอะไรบ้าง และแต่ละรูปในในเหตุการณ์ใด

It กับ They ต่างกันอย่างไร จงอธิบายและยกตัวอย่างประกอบ

Present Simple/Present Continuous/Present Perfect  
แตกต่างกันอย่างไร จงยกตัวอย่างประกอบ

Present Perfect Continuous/Past Simple/Past Perfect  
แตกต่างกันอย่างไร จงยกตัวอย่างประกอบ

1,000,000,000

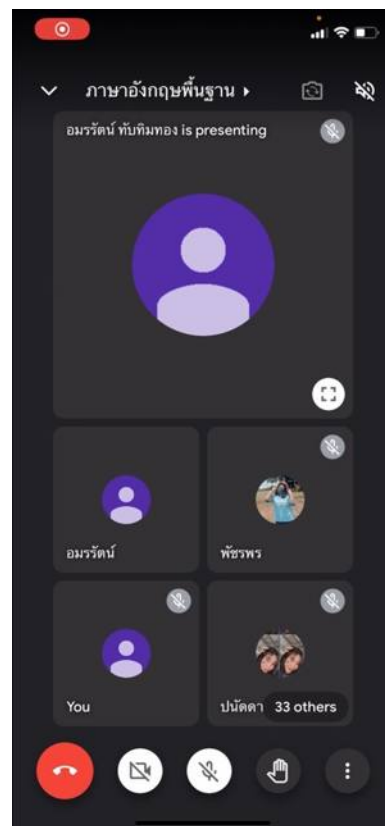
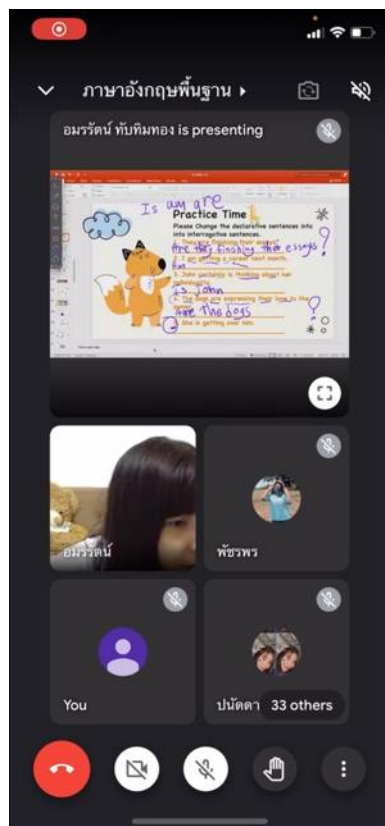
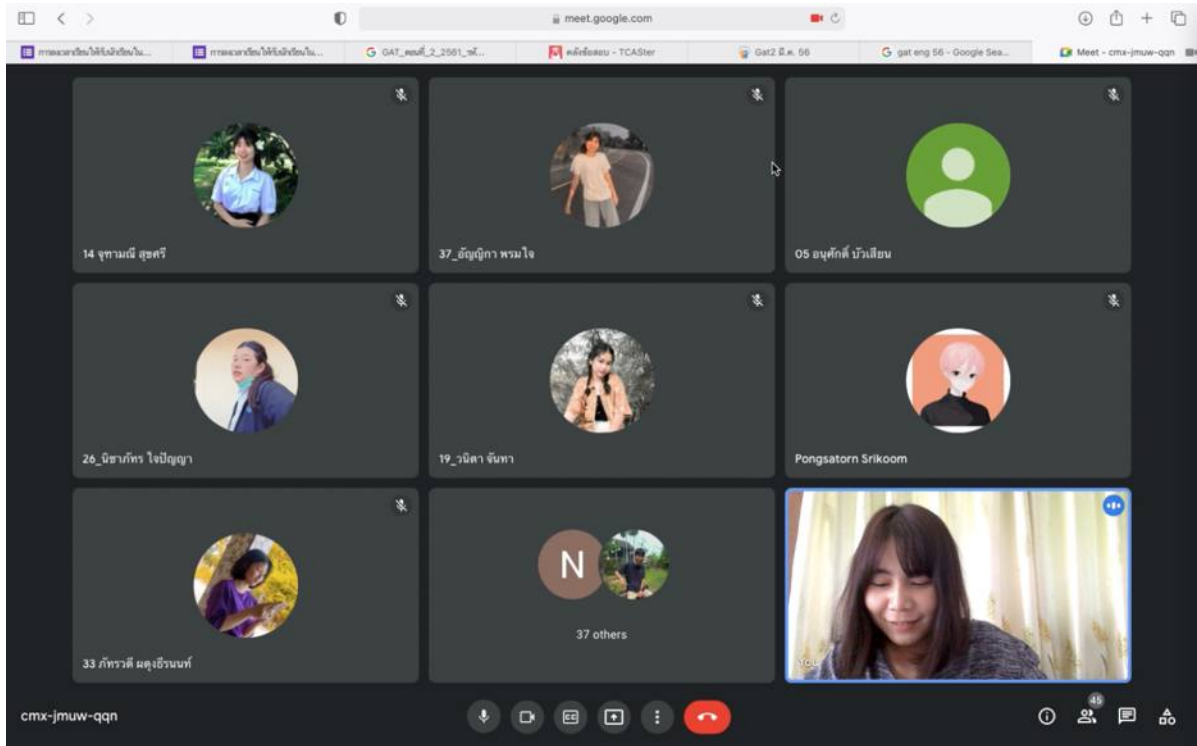
**You Win!**





# ผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE)

## การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในรูปแบบออนไลน์ (Online)





Rose : Did you get hurt?  
 Suda : \_\_\_ 4 \_\_\_ How about some coffee?  
 Rose : \_\_\_ 5 \_\_\_

1. 1. I don't agree. 2. I know exactly.  
 3. What's that? 4. How do you spell it?  
 5. What's new? = How are you? How are things? How is everything?

2. 1. Are you for me? 2. Did you say something?  
 3. Do you hear me? 4. How do you like it?  
 5. What do you think?

3. 1. don't believe 2. guess  
 3. can't say 4. promise  
 5. don't think

4. 1. It's better. 2. I'm delighted.  
 3. Don't be afraid 4. Not even a scratch.

*adv. How are you doing?  
 = How are you?  
 How are things?  
 How is everything?*

*v. belief (n.)*

*good  
 better  
 best*

*adj.*

*Nouns  
 V. to be  
 - is / am / are  
 - was / were  
 - been*

Time	Tense	Structure	Situations(KeyWord)	Examples
Present (ปัจจุบัน)	Simple v	S+V.1(ประธานเอกเติมs/es) <i>ประธานเอกเติม</i>	- ประจำ - จริง - ตารางเวลา	- I brush my teeth. - A snail sleeps for 3 years. - My flight takes of at 2 p.m.
	Continuous	S+V.to be + V.ing <i>is am are</i>	- กำลังเกิดขึ้น - ช่วงนี้ - อนาคตที่วางแผนไว้	- They are dealing pressure. - She is vomiting because of pregnancy. - I am providing food for the poor.
	Perfect	S+V.to have+V3 <i>has have</i>	- เกิดในอดีตดำเนินมาถึงปัจจุบัน - เพิ่งจะเสร็จ - เคย - ไม่ระบุเวลาชัดเจน	- Coronavirus has spread around the world. - The rain has just stopped. - I have been to Japan.
Past (อดีต)	Prefect Contionous	S+V.to be+been+V.ing <i>was were</i>	เกิดในอดีตดำเนินมาอย่างต่อเนื่องถึงปัจจุบัน	They have been running for 20 minutes.
	Simple	S+V2	เกิดและจบในอดีต	Tom interrupted me.
	Continuous v	S+was,were+Ving <i>was were</i>	กำลังเกิดขึ้นในอดีต ณ ตอนนั้น	I was attacking at this street.
Perfect v	S+had+V3	- ใช้กับ Past Simple	John had abandoned me before he got	




แบบฝึกหัด (Practice)

Part 4

Watch videos and match them with the following tenses given.

1st video



What is the best tense for describing the 1st video? \*

1 point

- past perfect continuous
- present simple
- past simple
- past perfect
- present perfect

(1) The Statue of Liberty, (2) standing on Liberty Island in New York Harbor, (3) was given by the French as a gift of international friendship (4) for the Americans in 1886.

She (1) <sup>s</sup>starts calling James at night, bitterly (2) complaining about how (3) badly her work was going or how she needed (4) to be left alone.

48. (1) Usually, conferences don't start (2) on time; however, (3) the one I attended last week (4) begun punctually.

49. Social scientists agree that it is important (1) to marry someone (2) who