

แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต ๑

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ระหว่างวันที่ ๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๓๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๙

ผู้จัดทำข้อตกลง

ชื่อ นางสาวลภัสร์ธดา นามสกุล พรหมสอน ตำแหน่ง ครู
สถานศึกษา โรงเรียนเมืองเลย สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลยเขต ๑
รับเงินเดือนในอันดับ ครู คศ.๒ อัตราเงินเดือน ๒๙,๔๐๐ บาท

ประเภทห้องเรียนที่จัดการเรียนรู้ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ประเภทห้องเรียนตามสภาพการจัดการเรียนรู้จริง)

- ☒ ห้องเรียนวิชาสามัญหรือวิชาพื้นฐาน
☐ ห้องเรียนปฐมวัย
☐ ห้องเรียนการศึกษาพิเศษ
☐ ห้องเรียนสายวิชาชีพ
☐ ห้องเรียนการศึกษานอกระบบ/ตามอัธยาศัย

ข้าพเจ้าขอแสดงเจตจำนงในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน ตำแหน่งครู (ไม่มีวิทยฐานะ) ซึ่งเป็นตำแหน่ง ที่ดำรงอยู่ในปัจจุบันกับผู้อำนวยการสถานศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ ๑ ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

๑. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ ก.ค.ศ. กำหนด

- ๑.๑ ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน.....๑๙.....ชั่วโมง/สัปดาห์ดังนี้
- | | |
|---|---------------------------------|
| กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาภาษาอังกฤษ ป.๓ | จำนวน...๑๖.....ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาแนะแนว ป.๓/๔ | จำนวน.....๑.....ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาวิทยาศาสตร์ ป.๓/๔ | จำนวน.....๑.....ชั่วโมง/สัปดาห์ |
| กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาชุมนุม | จำนวน.....๑.....ชั่วโมง/สัปดาห์ |
- ๑.๒ งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ จำนวน...๒.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางวิชาชีพ (การอบรม, การศึกษาดูงาน)
- ๑.๓ งานพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา จำนวน...๕...ชั่วโมง/สัปดาห์
- งานบริหารทั่วไป ดูแลและประเมินการทำงานของลูกจ้าง(แม่บ้าน)
 - ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ / ๔
 - ผู้ร่วมจัดทำโครงการโรงเรียนสุจริต
- ๑.๔ งานตอบสนองนโยบายและจุดเน้น จำนวน.....๑.....ชั่วโมง/สัปดาห์
- กิจกรรมลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ พัฒนาศักยภาพนักเรียน

๒. งานที่จะปฏิบัติตามมาตรฐานตำแหน่งครู (ให้ระบุรายละเอียดของงานที่จะปฏิบัติในแต่ละด้านว่าจะดำเนินการอย่างไร โดยอาจจะระบุระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการด้วยก็ได้)

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนา ตามข้อตกลง ใน ๑ รอบการ ประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
๑. ด้านการจัดการเรียนรู้ ลักษณะงานที่เสนอให้ครอบคลุมถึงการสร้างและหรือการพัฒนาหลักสูตร การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และแหล่งเรียนรู้ การวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ การศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ การจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียน และการอบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน	๑.๑ สร้างและหรือพัฒนาหลักสูตร ข้าพเจ้าศึกษา วิเคราะห์ และปรับประยุกต์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนเมืองเลย กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา ๑๑๓๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ข้าพเจ้าจัดทำและปรับปรุง โครงสร้างรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเน้น หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง Clothing เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing	๑. นักเรียนสามารถจดจำ อ่านออกเสียง และบอกความหมาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ถูกต้องตามจุดประสงค์การเรียนรู้ ๒. นักเรียนมีพื้นฐานความรู้ด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของหลักสูตร	๑. ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนสามารถจดจำ อ่านออกเสียง และบอกความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ถูกต้องตามเกณฑ์การประเมินที่กำหนด ๒. ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนมีผลการประเมินด้านการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	Learning Game เป็นสื่อและ นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ข้าพเจ้าออกแบบเนื้อหาให้ เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่าง บุคคลของผู้เรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ โดย เชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่องเครื่องแต่งกายกับภาพ เสียง สถานการณ์ใกล้ตัว และ การใช้ภาษาอังกฤษใน ชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง		
	๑.๒ ออกแบบการจัดการ เรียนรู้ ข้าพเจ้าออกแบบการจัดการ เรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing โดยใช้แนว ทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-Based Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการ ลงมือปฏิบัติจริง ข้าพเจ้าออกแบบกิจกรรมการ เรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ฝึกจดจำ คำศัพท์ผ่านการดูภาพ ฟังเสียง	๑. นักเรียนสามารถ เชื่อมโยงคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing กับภาพ ความหมาย และ สถานการณ์ใกล้ตัวได้ ถูกต้อง ๒.นักเรียนมี ความสามารถในการ เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นจาก การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ที่หลากหลายและ เหมาะสมกับวัย	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนสามารถจับคู่ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing กับภาพ และความหมายได้ ถูกต้องตามเกณฑ์การ ประเมินที่กำหนด ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน จากการเรียนรู้โดยใช้สื่อ เกมออนไลน์ Clothing Learning Game

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	อ่านออกเสียง จับคู่คำศัพท์กับ ภาพ เลือกคำตอบ ผูกใช้คำศัพท์ ในประโยคง่าย ๆ และทบทวน คำศัพท์ผ่านสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ข้าพเจ้าออกแบบกิจกรรมให้มี ทั้งรายบุคคล รายคู่ และราย กลุ่ม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ร่วมกัน การช่วยเหลือกัน ระหว่างเพื่อน และการพัฒนา ผู้เรียนตามความแตกต่าง ระหว่างบุคคล ข้าพเจ้ากำหนดวิธีวัดและ ประเมินผลให้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบ ประเมินการอ่านออกเสียง แบบ ประเมินการจับคู่คำศัพท์กับภาพ แบบประเมินชิ้นงาน และแบบ สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้		
	๑.๓ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ข้าพเจ้าจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ร่วมกับกิจกรรม Active Learning	๑.นักเรียนสามารถอ่าน ออกเสียง จดจำ และ บอกความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ถูกต้องมาก ขึ้น	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนสามารถอ่าน ออกเสียงและบอก ความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ถูกต้องตาม

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	เพื่อพัฒนาความสามารถในการ จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ข้าพเจ้าจัดกิจกรรมเริ่ม จากการกระตุ้นความสนใจของ ผู้เรียนด้วยภาพเครื่องแต่งกาย บัตรคำ เพลง เกม และคำถาม นำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นให้ นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการ ฟังเสียง อ่านออกเสียง ซ้ำ ทบทวน จับคู่คำศัพท์กับภาพ และฝึกใช้คำศัพท์ในประโยคง่าย จากนั้นให้นักเรียนเรียนรู้ ผ่านสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game โดยกำหนด ภารกิจให้ผู้เรียนเลือกคำศัพท์ให้ ตรงกับภาพ ตอบคำถาม ทบทวนคำศัพท์ และสะสม คะแนน เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจใน การเรียนรู้และจัดกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย คำศัพท์ ช่วยกันแก้ปัญหาในการ เล่นเกม ฝึกออกเสียงร่วมกัน และแลกเปลี่ยนวิธีจำคำศัพท์กับ เพื่อนในชั้นเรียนแล้วสรุป บทเรียนร่วมกับนักเรียนหลังจบ กิจกรรม	๒.นักเรียนมีความมั่นใจ ในการเรียนรู้และใช้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพิ่มขึ้น ๓.นักเรียนมีทักษะการ เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและ สามารถแลกเปลี่ยนวิธี จำคำศัพท์กับผู้อื่นได้ดี ขึ้น	เกณฑ์การประเมินที่ กำหนด ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การใช้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ที่ กำหนด ๓.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีพฤติกรรมการ เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและ การทำกิจกรรมกลุ่มอยู่ ในระดับดีขึ้นไป

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	โดยให้นักเรียนสะท้อนว่า คำศัพท์ใดจำได้ คำศัพท์ใดยัง สับสน และควรใช้วิธีใดช่วยให้ จำคำศัพท์ได้ดีขึ้น พร้อมบันทึก ผลไว้ในบันทึกหลังแผนการ จัดการเรียนรู้		
	๑.๔ สร้างและหรือพัฒนาสื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี และ แหล่งเรียนรู้ ข้าพเจ้าสร้างและพัฒนา สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game เพื่อใช้เป็น นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยข้าพเจ้าออกแบบสื่อให้ มีภาพประกอบคำศัพท์ เสียง อ่านคำศัพท์ กิจกรรมจับคู่ คำศัพท์กับภาพ เกมเลือก คำตอบ กิจกรรมสะสมคะแนน และการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการ จดจำคำศัพท์ผ่านการเรียนรู้ซ้ำ อย่างเป็นธรรมชาติ ข้าพเจ้าพัฒนาสื่อประกอบ เพิ่มเติม เช่น บัตรคำ บัตรภาพ ใบงาน แบบฝึกทักษะ	๑.นักเรียนสามารถ เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านสื่อดิจิทัล ได้อย่างถูกต้องและ เหมาะสมกับวัย ๒.นักเรียนมี ความสามารถในการ จดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นจาก การใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ๓.นักเรียนมีความสนใจ และกระตือรือร้นในการ เรียนภาษาอังกฤษมาก ขึ้น	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ที่ กำหนด ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน หลังจากใช้สื่อเกม ออนไลน์ Clothing Learning Game ๓.ร้อยละ ๙๐ ของ นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อเกม ออนไลน์ Clothing Learning Game อยู่ใน ระดับดีขึ้น

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรดระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรดระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรดระบุ)
	แบบทดสอบก่อนเรียนและหลัง เรียน QR Code เข้าใช้งานเกม และแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อ สนับสนุนการเรียนรู้ทั้งใน ห้องเรียนและนอกเวลาเรียน ข้าพเจ้านำผลการใช้สื่อมา ปรับปรุงให้เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น ปรับคำศัพท์ให้เหมาะกับ ระดับชั้น เพิ่มภาพประกอบให้ ชัดเจน เพิ่มกิจกรรมทบทวน และปรับรูปแบบเกมให้กระตุ้น ความสนใจของผู้เรียนมากขึ้น		
	๑.๕ วัดและประเมินผลการ เรียนรู้ ข้าพเจ้าสร้างและพัฒนา เครื่องมือวัดและประเมินผลที่ สอดคล้องกับมาตรฐานการ เรียนรู้ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การ เรียนรู้ และประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game โดยข้าพเจ้าดำเนินการวัดและ ประเมินผลก่อนเรียน ระหว่าง เรียน และหลังเรียน โดยใช้	๑.นักเรียนสามารถ พัฒนาความสามารถใน การจดจำ อ่านออกเสียง และบอกความหมาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้สูงขึ้น ตามศักยภาพของตนเอง ๒.นักเรียนมีผลการ เรียนรู้ด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงขึ้นจาก การได้รับการวัด ประเมินผล และพัฒนา อย่างต่อเนื่อง ๓.นักเรียนที่มี ข้อบกพร่องด้านการ	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำ อ่านออกเสียง และบอกความหมาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่าน เกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน ๓.ร้อยละ ๑๐๐ ของ นักเรียนที่มีผลการ เรียนรู้ไม่ผ่านเกณฑ์ ได้รับการซ่อมเสริม

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	เครื่องมือที่หลากหลาย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบ ประเมินการอ่านออกเสียง คำศัพท์ แบบประเมินการบอก ความหมายคำศัพท์ แบบ ประเมินการจับคู่คำศัพท์กับภาพ แบบประเมินชิ้นงาน แบบสังเกต พฤติกรรม และแบบสอบถาม ความพึงพอใจ จากนั้นข้าพเจ้านำผลการ ประเมินมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบพัฒนาการของ ผู้เรียนเป็นรายบุคคลและราย กลุ่ม เพื่อจำแนกผู้เรียนออกเป็น กลุ่มผ่านเกณฑ์ กลุ่มใกล้ผ่าน เกณฑ์ และกลุ่มที่ต้องได้รับการ ช่วยเหลือเพิ่มเติมแล้วจึงจัด กิจกรรมซ่อมเสริมสำหรับ นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ เช่น การทบทวนคำศัพท์ผ่านเกม การฝึกอ่านออกเสียงรายบุคคล การใช้บัตรภาพบัตรคำ การ เรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน และ การมอบหมายแบบฝึกหัด เพิ่มเติม	จดจำคำศัพท์สามารถ ปรับปรุงและพัฒนาการ เรียนรู้ของตนเองได้ดีขึ้น	แก้ไข และพัฒนาตาม แผนช่วยเหลือรายบุคคล

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	๑.๖ ศึกษา วิเคราะห์ และ สังเคราะห์ เพื่อแก้ปัญหาหรือ พัฒนาการเรียนรู้ ข้าพเจ้าศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลผลการ เรียนรู้ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓ จาก แบบทดสอบก่อนเรียน แบบทดสอบหลังเรียน แบบฝึก ทักษะ ผลงานนักเรียน พฤติกรรมการเรียนรู้ และข้อมูล สารสนเทศรายบุคคล เพื่อค้นหา ปัญหาและสาเหตุที่ส่งผลต่อ ความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing โดยวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นรายบุคคลและจัดกลุ่ม ผู้เรียนตามระดับความสามารถ ในการจดจำคำศัพท์ ได้แก่ กลุ่ม ที่ผ่านเกณฑ์ กลุ่มใกล้ผ่านเกณฑ์ และกลุ่มที่ไม่ผ่านเกณฑ์ เพื่อ วางแผนช่วยเหลือ พัฒนา และ ส่งเสริมผู้เรียนให้เหมาะสมกับ ศักยภาพของแต่ละบุคคล จากนั้นข้าพเจ้านำผลการ วิเคราะห์มาปรับปรุงกิจกรรม การเรียนรู้ สื่อการสอน และสื่อ เกมออนไลน์	๑.นักเรียนสามารถจดจำ อ่านออกเสียง และบอก ความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ถูกต้อง เพิ่มขึ้นตามศักยภาพของ ตนเอง ๒.นักเรียนสามารถ เลือกใช้วิธีการเรียนรู้ และวิธีการจดจำคำศัพท์ ที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อพัฒนาความสามารถ ในการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ๓.นักเรียนที่มีปัญหา ด้านการจดจำคำศัพท์ ได้รับการช่วยเหลือ ส่งเสริม และพัฒนาการ เรียนรู้ที่เหมาะสม ตามความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	๑. ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนน ความสามารถในการ จดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐ ๒. ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าคะแนนก่อน เรียน ๓. ร้อยละ ๑๐๐ ของ นักเรียนในกลุ่มที่มีผล การเรียนรู้ไม่ผ่านเกณฑ์ ได้รับการซ่อมเสริม แก้ไข และพัฒนาตาม แผนช่วยเหลือรายบุคคล ๔. ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนสามารถเลือกใช้ วิธีการจดจำคำศัพท์ที่ เหมาะสมกับตนเองได้

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการ ประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	Clothing Learning Game ให้ ตอบสนองต่อความต้องการ จำเป็นของผู้เรียน พร้อมทั้งจัด กิจกรรมซ่อมเสริม ฝึกทบทวน คำศัพท์เพิ่มเติม และติดตาม พัฒนาการของผู้เรียนอย่าง ต่อเนื่อง ข้าพเจ้าเปิดโอกาสให้ผู้เรียนและ ผู้สอนร่วมกันสะท้อนผลการ เรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหาในการ จดจำคำศัพท์ และเสนอแนวทาง พัฒนาการเรียนรู้ร่วมกัน โดย บันทึกข้อมูลไว้ในบันทึกหลัง แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อ นำไปใช้ปรับปรุงการจัดการ เรียนรู้ในครั้งต่อไป		
	๑.๗ จัดบรรยากาศที่ส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียน ข้าพเจ้าจัดบรรยากาศการเรียนรู้ ที่เอื้อต่อการเรียนภาษาอังกฤษ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม Active Learning และการ เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่าน สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game	๑.นักเรียนมีความสุข สนุก และกระตือรือร้น ในการเรียน ภาษาอังกฤษ ๒.นักเรียนมีความมั่นใจ ในการเรียนรู้และกล้า แสดงออกในการใช้ ภาษาอังกฤษมากขึ้น ๓.นักเรียนมีเจตคติที่ดี ต่อการเรียน ภาษาอังกฤษและเห็น คุณค่าของการเรียนรู้	๑. ร้อยละ ๙๐ ของ นักเรียนมีพฤติกรรมการ มีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้ในระดับดี ขึ้นไป ๒.ร้อยละ ๙๐ ของ นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้โดยใช้สื่อเกม ออนไลน์ Clothing Learning Game อยู่ใน ระดับดีขึ้นไป

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการ ประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	ข้าพเจ้าจัดสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนให้มีความปลอดภัย เป็นมิตร และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีการใช้สื่อภาพประกอบ บัตรคำ เสียง และเทคโนโลยีที่ช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ข้าพเจ้าส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าซักถาม กล้าตอบคำถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้และได้รับการยอมรับอย่างเท่าเทียมกัน ข้าพเจ้าใช้แรงเสริมทางบวก การชื่นชม การสะสมคะแนน และกิจกรรมท้าทายผ่านเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ	คำศัพท์ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	๓.ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนมีความมั่นใจในการอ่านออกเสียงและตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing๔.ร้อยละ ๙๐ ของนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีขึ้นไป
	๑.๘ อบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน ข้าพเจ้าสอดแทรกการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านการทำกิจกรรมรายบุคคล รายคู่ และรายกลุ่ม	๑.นักเรียนมีความรับผิดชอบ มีวินัย และปฏิบัติตามข้อตกลงของชั้นเรียนได้อย่างเหมาะสม ๒.นักเรียนมีความซื่อสัตย์ อดทน และ	๑.ร้อยละ ๙๐ ของนักเรียนมีคะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการ ประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	และส่งเสริมให้นักเรียนมีความ รับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง มีวินัยในการเข้าเรียน การทำ กิจกรรม การส่งงาน และการ ปฏิบัติตามข้อตกลงของชั้นเรียน นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังปลูกฝังให้ นักเรียนมีความซื่อสัตย์ในการ ทำงาน เคารพกติกา ยอมรับ ความคิดเห็นของผู้อื่น และ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างเหมาะสม ข้าพเจ้าส่งเสริมให้นักเรียนมี ความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ กล้า แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และ เห็นคุณค่าของการใช้ ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและ การเรียนรู้ตลอดชีวิต	สามารถทำงานร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ ๓.นักเรียนมีความมุ่งมั่น ในการเรียนรู้ กล้า แสดงออก และมีคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ตามที่ สถานศึกษากำหนด	๒.ร้อยละ ๙๐ ของ นักเรียนมีความ รับผิดชอบในการส่งงาน และเข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ตามเวลาที่กำหนด ๓.ร้อยละ ๙๐ ของ นักเรียนสามารถ ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างเหมาะสมตาม กติกาของชั้นเรียน ๔. ร้อยละ ๙๐ ของนักเรียน มีพฤติกรรมแสดงออกถึง ความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ และความซื่อสัตย์สุจริต อยู่ในระดับดีขึ้นไป
๒. ด้านการส่งเสริมและ สนับสนุน การจัดการ เรียนรู้ลักษณะงานที่ เสนอให้ครอบคลุมถึง การจัดทำข้อมูล สารสนเทศของผู้เรียน และรายวิชาการ ดำเนินการตามระบบ ดูแลช่วยเหลือผู้เรียน การปฏิบัติงานวิชาการ	๒.๑ จัดทำข้อมูลสารสนเทศ ของผู้เรียนและรายวิชา ๑.จัดทำข้อมูลสารสนเทศของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๑, ๓/๒, ๓/๓ และ ๓/๔ เป็น รายบุคคล โดยรวบรวมข้อมูลผล การเรียนรู้ด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ พฤติกรรมการ เรียนรู้ ผลการประเมินก่อนเรียน และหลังเรียน ผลการใช้สื่อเกม ออนไลน์ Clothing Learning	๑.นักเรียนสามารถ พัฒนาความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้ สอดคล้องกับศักยภาพ และความแตกต่าง ระหว่างบุคคล	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐ นักเรียนได้รับการ ติดตามและพัฒนาตาม

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
และงานอื่นๆ ของ สถานศึกษา และการ ประสานความร่วมมือกับ ผู้ปกครอง ภาควิชา ครูช่วย	Game และข้อมูลพื้นฐานของ ผู้เรียน ๒.วิเคราะห์ข้อมูลสารสนเทศของ ผู้เรียนเพื่อจำแนกกลุ่มผู้เรียนตาม ระดับความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing และนำข้อมูลมาใช้วางแผน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การช่วยเหลือ และการพัฒนา ผู้เรียนเป็นรายบุคคล ๓.จัดทำสารสนเทศรายวิชาและ รายงานความก้าวหน้าของผู้เรียน พร้อมแจ้งข้อมูลให้ผู้ปกครอง รับทราบอย่างต่อเนื่องผ่าน ช่องทางที่เหมาะสม เพื่อร่วมกัน ส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของ ผู้เรียน	๒.นักเรียนสามารถ ปรับปรุงและพัฒนาผล การเรียนรู้ของตนเอง จากข้อมูลย้อนกลับที่ ได้รับอย่างต่อเนื่อง	๒.ร้อยละ ๑๐๐ ของ ข้อมูลสารสนเทศ รายบุคคล
	๒.๒ ดำเนินการตามระบบดูแล ช่วยเหลือผู้เรียน ๑.ดำเนินการตามระบบดูแล ช่วยเหลือผู้เรียนโดยการคัดกรอง วิเคราะห์ และติดตามพฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็น รายบุคคล ๒.จัดกิจกรรมโฮมรูม การเยี่ยม บ้าน การประเมิน SDQ และการ ให้คำปรึกษา เพื่อส่งเสริม	๑.นักเรียนสามารถ ปรับตัวในการเรียนรู้และ พัฒนาความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น ๒.นักเรียนมีพฤติกรรม การเรียนรู้ที่เหมาะสม และได้รับการพัฒนาเต็ม ตามศักยภาพ	๑.ร้อยละ ๑๐๐ ของ นักเรียนได้รับการคัด กรอง ดูแล ช่วยเหลือ และติดตามตามระบบ ดูแลช่วยเหลือผู้เรียน ๒.ร้อยละ ๑๐๐ ของ นักเรียนที่มีผลการ เรียนรู้ผ่านเกณฑ์ ได้รับการซ่อมเสริม แก้ไข และพัฒนาตาม แผนช่วยเหลือรายบุคคล

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	พัฒนาการด้านการเรียนรู้และ พฤติกรรมของผู้เรียน ๓.จัดกิจกรรมช่วยเหลือและซ่อม เสริมสำหรับนักเรียนที่มีปัญหา ด้านการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อเกม ออนไลน์ ร่วมกับกิจกรรมเสริม ทักษะรายบุคคล ๔.ประสานความร่วมมือกับ ผู้ปกครองในการติดตามและ ส่งเสริมการทบทวนคำศัพท์ ภาษาอังกฤษของผู้เรียนอย่าง ต่อเนื่อง		๓.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing สูงขึ้นจากผล การประเมินก่อนเรียน
	๒.๓ ปฏิบัติงานวิชาการ และ งานอื่นๆ ของสถานศึกษา ๑.ร่วมพัฒนาหลักสูตร สถานศึกษา แผนพัฒนาคุณภาพ การศึกษา และกิจกรรมทาง วิชาการของโรงเรียน ๒.พัฒนาสื่อและนวัตกรรม Clothing Learning Game และเผยแพร่เป็นแหล่งเรียนรู้ให้ ครูและนักเรียนสามารถนำไปใช้ ประโยชน์ได้ ๓.สนับสนุนกิจกรรมทาง วิชาการของสถานศึกษา และ ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วม กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษ	๑.นักเรียนสามารถใช้ ความรู้ด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษในการ เรียนรู้และกิจกรรมทาง วิชาการได้ดีขึ้น ๒.นักเรียนมีโอกาส เรียนรู้ผ่านสื่อและ นวัตกรรมที่หลากหลาย	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ ที่กำหนด ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนสามารถนำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ไปใช้ใน การสื่อสารเบื้องต้นได้ อย่างถูกต้อง

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการ ประเมิน (โปรตรระบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรระบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรระบุ)
	๒.๔ ประสานความร่วมมือกับ ผู้ปกครอง ภาควิชา และ หรือสถานประกอบการ ๑.ประสานความร่วมมือกับ ผู้ปกครองในการติดตาม พัฒนาการด้านการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ๒.ส่งเสริมให้ผู้ปกครองร่วม ทบทวนคำศัพท์และติดตามการ ใช้งานสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ของผู้เรียนที่บ้าน ๓.แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศ ของผู้เรียนกับผู้ปกครองเพื่อ ร่วมกันวางแผนทางพัฒนา ผู้เรียน	๑.นักเรียนได้รับการ ส่งเสริมและพัฒนาการ เรียนรู้อย่างต่อเนื่องทั้งที่ บ้านและที่โรงเรียน ๒.นักเรียนสามารถ พัฒนาความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้อย่าง ต่อเนื่องจากความ ร่วมมือของทุกฝ่าย	๑.ร้อยละ ๑๐๐ ของ นักเรียนได้รับการดูแล ติดตาม และพัฒนา ร่วมกันระหว่างครูและ ผู้ปกครอง ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ที่ กำหนด
๓. ด้านการพัฒนา ตนเองและวิชาชีพ ลักษณะงานที่เสนอให้ ครอบคลุมถึงการพัฒนา ตนเองอย่างเป็นระบบ และต่อเนื่อง การมีส่วน ร่วมในการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ทางวิชาชีพเพื่อ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ และการนำความรู้ ความสามารถ ทักษะที่ ได้จากการพัฒนาดตนเอง	๓.๑ พัฒนาตนเองอย่างเป็น ระบบและต่อเนื่อง ๑. ศึกษา ค้นคว้า และพัฒนา ความรู้เกี่ยวกับการจัดการ เรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับ นักเรียนระดับประถมศึกษา การ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐาน (Game-Based Learning)	๑.นักเรียนสามารถจดจำ อ่านออกเสียง และบอก ความหมายคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ถูกต้องมาก ขึ้น ๒.นักเรียนมีผลการ เรียนรู้ด้านคำศัพท์ ภาษาอังกฤษสูงขึ้นจาก การจัดการเรียนรู้ที่ได้รับ การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐ ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
และวิชาชีพมาใช้ในการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาคุณภาพ ผู้เรียน และการพัฒนา นวัตกรรมและการ จัดการเรียนรู้	(ต่อ)การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษาและพัฒนาทักษะด้าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ๒.เข้ารับการอบรม สัมมนา ประชุมเชิงปฏิบัติการ และศึกษา ด้วยตนเองผ่านระบบออนไลน์ ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ การสร้างสื่อดิจิทัล และการพัฒนานวัตกรรมทาง การศึกษา เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ ในการพัฒนาสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ๓.ศึกษาเอกสารทางวิชาการ งานวิจัย และแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่เกี่ยวข้องกับการ พัฒนาความสามารถด้าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อใช้เป็น แนวทางในการพัฒนากิจกรรม การเรียนรู้และการพัฒนาผู้เรียน ๔.นำความรู้ที่ได้รับจากการ พัฒนาตนเองมาปรับปรุง แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการ สอน เกมออนไลน์ และกิจกรรม การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ สภาพปัญหาและความต้องการ ของผู้เรียน	๓.นักเรียนได้รับการ เรียนรู้ผ่านสื่อและ นวัตกรรมที่เหมาะสมกับ วัยและสอดคล้องกับ ความแตกต่างระหว่าง บุคคล	๓.ร้อยละ ๙๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินคุณลักษณะอัน พึงประสงค์และ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน อยู่ในระดับดีขึ้น ไป

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	๕.บันทึกผลการพัฒนาตนเอง สรุปองค์ความรู้ และสะท้อนผล การนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนา ผู้เรียนอย่างต่อเนื่องตลอดรอบ การประเมิน		
	๓.๒ การมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ทางวิชาชีพ เพื่อ แก้ปัญหาและพัฒนาการ จัดการเรียนรู้ ๑.เข้าร่วมกิจกรรมชุมชนแห่ง การเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ร่วมกับครู ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศและครูผู้สอน ในระดับชั้นเดียวกัน เพื่อร่วมกัน วิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ด้าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียน ๒.แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับ แนวทางการพัฒนา ความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้เกม เป็นฐาน และการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ ๓.นำเสนอผลการพัฒนาสื่อเกม ออนไลน์ Clothing Learning Game ผลการใช้สื่อ และผลการ พัฒนาผู้เรียน เพื่อร่วมกันพัฒนา	๑.นักเรียนสามารถ พัฒนาความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษได้จากการ จัดการเรียนรู้ที่ได้รับการ ปรับปรุงและพัฒนา อย่างต่อเนื่อง ๒.นักเรียนได้รับการ แก้ไขปัญหาและ พัฒนาการเรียนรู้ตรง ตามสภาพปัญหา	๑.ร้อยละ ๑๐๐ ของ นักเรียนที่มีผลการ เรียนรู้ไม่ผ่านเกณฑ์ ได้รับการพัฒนาและมี ผลการเรียนรู้สูงขึ้นหลัง ได้รับการช่วยเหลือ ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีคะแนนหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการ ประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	(ต่อ)สะท้อนผล วิเคราะห์ปัญหา และเสนอแนวทางปรับปรุง ๔.นำข้อเสนอแนะจากการ ประชุม PLC มาปรับปรุง กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อเกม ออนไลน์ และแนวทางช่วยเหลือ ผู้เรียนที่มีผลการเรียนรู้ต่ำกว่า เกณฑ์ ๕.บันทึกผลการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ ข้อค้นพบ แนวทาง พัฒนา และผลการนำไปใช้ใน การพัฒนาผู้เรียนไว้เป็น หลักฐานทางวิชาชีพ		
	๓.๓ นำความรู้ ความสามารถ ทักษะที่ได้จากการพัฒนา ตนเองและวิชาชีพมาใช้ในการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้ ๑. นำองค์ความรู้ที่ได้รับจาก การศึกษา อบรม สัมมนา และ กิจกรรม PLC มาประยุกต์ใช้ ในการออกแบบและพัฒนาการ จัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ให้เหมาะสมกับบริบท ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓	๑.นักเรียนสามารถ เรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่าน นวัตกรรมที่สอดคล้อง กับความแตกต่าง ระหว่างบุคคล ๒.นักเรียนมี ความสามารถในการ จดจำและใช้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ดีขึ้น	๑.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนสามารถจดจำ และบอกความหมาย คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ได้ ถูกต้องตามเกณฑ์ที่ กำหนด ๒.ร้อยละ ๘๐ ของ นักเรียนมีผลการ ประเมินความสามารถใน การจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐

ลักษณะงานที่ปฏิบัติ ตามมาตรฐานตำแหน่ง	งาน (Tasks) ที่จะดำเนินการพัฒนาตาม ข้อตกลง ใน ๑ รอบการประเมิน (โปรตรอบุ)	ผลลัพธ์ (Outcomes) ของงานตามข้อตกลงที่ คาดหวังให้เกิดขึ้น กับ ผู้เรียน (โปรตรอบุ)	ตัวชี้วัด (Indicators) ที่จะเกิดขึ้นกับผู้เรียนที่ แสดงให้เห็นถึงการ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ ดีขึ้นหรือมีการพัฒนา มากขึ้นหรือผลสัมฤทธิ์ สูงขึ้น (โปรตรอบุ)
	๒. นำความรู้ด้านเทคโนโลยี ดิจิทัลและการออกแบบสื่อการ เรียนรู้มาพัฒนา ปรับปรุง และ ต่อยอดสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ให้ มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับ ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ๓. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้เรียน ผลการประเมิน และ ข้อเสนอแนะจากการประชุม PLC มาใช้ในการวางแผน แก้ปัญหา พัฒนา และส่งเสริม ผู้เรียนที่มีผลการเรียนรู้แตกต่าง กัน ๔. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ ภาษาอังกฤษผ่านการใช้เกม ออนไลน์ การเรียนรู้เชิงรุก และ กิจกรรมที่เน้นการลงมือปฏิบัติ จริง เพื่อพัฒนาผลลัพธ์การ เรียนรู้ของผู้เรียนตามประเด็น ท้าทายที่กำหนด ๕. เผยแพร่สื่อ นวัตกรรม และ ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ให้แก่ครูในสถานศึกษา เพื่อ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผล การใช้นวัตกรรมในการพัฒนา ผู้เรียน		

หมายเหตุ

๑. รูปแบบการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานตามแบบ PA๑ ให้เป็นไปตามบริบทและสภาพการจัดการเรียนรู้ของแต่ละสถานศึกษา โดยความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้อำนวยการสถานศึกษาและข้าราชการครูผู้จัดทำข้อตกลง

๒. งาน (Tasks) ที่เสนอเป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน ต้องเป็นงานในหน้าที่ความรับผิดชอบหลักที่ส่งผลโดยตรงต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน และให้นำเสนอรายวิชาหลักที่ทำการสอน โดยเสนอในภาพรวมของรายวิชาหลักที่ทำการสอนทุกระดับชั้น ในกรณีที่สอนหลายรายวิชา สามารถเลือกรายวิชาใดวิชาหนึ่งได้โดยจะต้องแสดงให้เห็นถึงการปฏิบัติงานตามมาตรฐานตำแหน่ง และคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลงสามารถประเมินได้ตามแบบการประเมิน PA ๒

๓. การพัฒนางานตามข้อตกลง ตามแบบ PA ๑ ให้ความสำคัญกับผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Outcomes) และตัวชี้วัด (Indicators) ที่เป็นรูปธรรม และการประเมินของคณะกรรมการประเมินผลการพัฒนางานตามข้อตกลง ให้คณะกรรมการดำเนินการประเมิน ตามแบบ PA ๒ จากการปฏิบัติงานจริง สภาพการจัดการเรียนรู้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษา และผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการพัฒนางานตามข้อตกลงเป็นสำคัญ โดยไม่เน้นการประเมินจากเอกสาร

ส่วนที่ ๒ ข้อตกลงในการพัฒนางานที่เป็นประเด็นท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียน ของผู้จัดทำข้อตกลง ซึ่งปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ ต้องแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวัง คือ **แก้ไขปัญหา** การจัดการเรียนรู้และการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือมีการพัฒนามากขึ้น (ทั้งนี้ ประเด็นท้าทายอาจจะแสดงให้เห็นถึงระดับการปฏิบัติที่คาดหวังที่สูงกว่าได้)

ประเด็นท้าทาย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game

๑. สภาพปัญหาของผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้

๑. จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน รหัสวิชา อ๑๓๑๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนเมืองเลย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต ๑ ผู้จัดทำได้รับมอบหมายให้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๔ ห้องเรียน ได้แก่ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๑, ๓/๒, ๓/๓ และ ๓/๔ ซึ่งผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านพื้นฐานความรู้ ความสามารถทางภาษา ประสบการณ์ในการเรียนรู้ และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การตรวจแบบฝึกหัด การตอบคำถามในชั้นเรียน และการประเมินผลระหว่างเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะคำศัพท์หมวดเครื่องแต่งกาย (Clothing Vocabulary) ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญตามหลักสูตร

รายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ และเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ

เมื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์หมวด Clothing พบว่า นักเรียนจำนวนมากไม่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ไม่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพหรือสิ่งของจริงได้ และมักสับสนระหว่างคำศัพท์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น shirt, T-shirt, jacket, sweater, coat หรือ pants, shorts และ skirt ส่งผลให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการสื่อสารภาษาอังกฤษ รวมถึงไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ตอบคำถามหรือสร้างประโยคอย่างง่ายได้อย่างถูกต้อง

นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนบางส่วนสามารถจดจำคำศัพท์ได้เพียงช่วงเวลาสั้น ๆ หลังจากเรียนจบ แต่เมื่อเวลาผ่านไปกลับไม่สามารถเรียกใช้ความรู้เดิมได้ ส่งผลให้เกิดปัญหาการลืมคำศัพท์อย่างรวดเร็ว (Vocabulary Retention Problem) ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาในระดับที่สูงขึ้น เนื่องจากคำศัพท์ถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนภาษา หากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์จำกัด จะส่งผลต่อความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียนในระยะยาว

จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า การท่องจำคำศัพท์จากหนังสือหรือการเขียนคำศัพท์ซ้ำหลายครั้งเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างน่าเบื่อ ทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษเท่าที่ควร โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้นซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่เรียนรู้ได้ดีผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อที่น่าสนใจ

สอดคล้องกับแนวคิดของ Prensky (๒๐๐๑) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนในยุคดิจิทัลมีแนวโน้มเรียนรู้ได้ดีผ่านเทคโนโลยี เกม และกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว และสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง

ในบริบทของโรงเรียนเมืองเลย ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ ทำให้มีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ผู้จัดทำจึงเล็งเห็นโอกาสในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยออกแบบสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ขึ้น เพื่อใช้เป็นนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้

สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายผ่านภาพ เสียง สี สัน และกิจกรรมเชิงโต้ตอบในรูปแบบเกม ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

นอกจากนี้ เกมยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการจดจำคำศัพท์ผ่านการทำภารกิจต่าง ๆ ภายในเกม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติ (Repetition Through Play) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาความจำระยะยาวของผู้เรียน

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น สามารถจดจำและนำคำศัพท์ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นไปตามเป้าหมายของหลักสูตรและนโยบายการจัดการศึกษาของสถานศึกษาต่อไป

๒. วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

ผู้จัดทำข้อตกลงกำหนดวิธีดำเนินการเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ตามกระบวนการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ดังนี้

๒.๑ ศึกษาหลักสูตรและวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้

ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.๒๕๖๐) หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนเมืองเลย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รวมทั้งมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ วิเคราะห์สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และนวัตกรรมให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ตามหลักสูตร

๒.๒ วิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน

ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของผู้เรียนจาก

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ
- แบบฝึกหัดและแบบทดสอบที่ผ่านมา
- การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน
- การสัมภาษณ์และสอบถามผู้เรียน

เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์สภาพปัญหาที่แท้จริง พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่มีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย ไม่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายหรือภาพประกอบได้อย่างถูกต้อง ส่งผลต่อการเรียนรู้ด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ

ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบนวัตกรรมและวางแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

๒.๓ ออกแบบและพัฒนาสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game

พัฒนาสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game โดยใช้แนวคิด Game-Based Learning ร่วมกับ Active Learning เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

ภายในเกมประกอบด้วย

- คำศัพท์หมวด Clothing จำนวน ๓๐ คำ
- ภาพประกอบคำศัพท์
- เสียงอ่านคำศัพท์เจ้าของภาษา
- กิจกรรมจับคู่คำศัพท์กับรูปภาพ
- เกมเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
- เกมสะสมคะแนนและปลดล็อกภารกิจ
- การให้ข้อมูลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback)

สื่อดังกล่าวถูกออกแบบให้สามารถใช้งานได้ทั้งบนโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ของผู้เรียน

๒.๔ สร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

สร้างและพัฒนาเครื่องมือประกอบการวิจัยและประเมินผล ได้แก่

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Clothing จำนวน ๕ แผน
๒. แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
๓. แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
๔. แบบประเมินความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๕. แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
๖. แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
๗. แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

โดยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ให้มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การพัฒนา

๒.๕ ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนด โดยเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน
๒. ใช้ภาพ สิ่งของจริง หรือสื่อมัลติมีเดียกระตุ้นความสนใจ
๓. เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้เรียน

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. แนะนำคำศัพท์ Clothing ผ่านภาพ เสียง และกิจกรรมสนทนา
๒. ให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ผ่านสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game
๓. ให้นักเรียนปฏิบัติภารกิจภายในเกม
๔. จัดกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมรายบุคคล
๕. ฝึกออกเสียงคำศัพท์
๖. ฝึกตอบคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์
๗. ฝึกใช้คำศัพท์ในประโยคง่าย ๆ

ขั้นสรุปองค์ความรู้

๑. นักเรียนร่วมกันสรุปคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้
๒. สะท้อนผลการเรียนรู้
๓. ครูให้ข้อมูลย้อนกลับและเสริมแรงทางบวก

๒.๖ วัดและประเมินผลการเรียนรู้

ดำเนินการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) ประกอบด้วย

๑. การประเมินก่อนเรียนและการประเมินหลังเรียน
๒. การประเมินจากการปฏิบัติกิจกรรมในเกม
๓. การประเมินจากชิ้นงาน
๔. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

๒.๗ วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการพัฒนา

นำข้อมูลที่ได้จากการจัดกิจกรรมดังนี้

- คะแนนก่อนเรียน
- คะแนนหลังเรียน
- ผลงานนักเรียน
- แบบประเมินต่าง ๆ

มาวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และสรุปผลการพัฒนา เพื่อศึกษาความก้าวหน้าของผู้เรียนและประสิทธิภาพของสื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game

๒.๘ สะท้อนผลและพัฒนางานผ่านกระบวนการ PLC

นำผลการดำเนินงานเข้าสู่กระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและผู้เกี่ยวข้อง เพื่อ

- สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้
- วิเคราะห์ปัญหาและอุปสรรค
- แลกเปลี่ยนแนวทางการพัฒนา
- ปรับปรุงนวัตกรรมและกิจกรรมการเรียนรู้

ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและสามารถขยายผลสู่การจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่นต่อไป

๓. ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

ในการพัฒนาผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน ผู้จัดทำข้อตกลงมีความคาดหวังต่อผลลัพธ์การพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ภายหลังจากที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้น เพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ รายวิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ๑๓๑๐๑

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และเรียนรู้อย่างสนุกสนานผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล อันจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ไปใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น

๓.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๓ จำนวน ๓๗ คน โรงเรียนเมืองเลย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game มีผลการพัฒนา ดังนี้

๓.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๓ จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนทั้งหมด มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๓.๑.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๓ จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนทั้งหมด ผ่านเกณฑ์การประเมินความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ตามเกณฑ์ที่กำหนด

๓.๑.๓ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๓ จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนทั้งหมด สามารถระบุความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายได้ถูกต้อง

๓.๑.๔ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๓ จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนทั้งหมด มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game อยู่ในระดับดีขึ้นไป

๓.๒ เชิงคุณภาพ

๓.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๓ จำนวน ๓๗ คน โรงเรียนเมืองเลย มีพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Clothing ดีขึ้น สามารถอ่าน ออกเสียง บอกความหมาย และเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพหรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

๓.๒.๒ ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์เกี่ยวกับเครื่องแต่งกายไปใช้ในการสื่อสารภาษาอังกฤษเบื้องต้นได้อย่างเหมาะสม มีความมั่นใจในการตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นทางภาษาอังกฤษมากขึ้น

๓.๒.๓ ผู้เรียนยังมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าแสดงออก มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อันเป็นผลมาจากการใช้สื่อเกมออนไลน์ Clothing Learning Game ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

ลงชื่อ

(นางสาวลภัสร์ลดา พรหมสอน)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ผู้จัดทำข้อตกลงในการพัฒนางาน

๑ ตุลาคม ๒๕๖๘

ความเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

- () เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน
- () ไม่เห็นชอบให้เป็นข้อตกลงในการพัฒนางาน โดยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปแก้ไข และเสนอเพื่อพิจารณาอีกครั้ง ดังนี้.....
-

ลงชื่อ.....

(นายกิตติศักดิ์ เสนานุช)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนเมืองเลย

๑ ตุลาคม ๒๕๖๘