



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท๒๓๑๐๑

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

เรื่อง การพูดรายงานการศึกษาค้นคว้าจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในพื้นที่ระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC)

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ การพูดในโอกาสต่าง ๆ

วิชาภาษาไทยพื้นฐาน

ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๘

เวลา ๓ คาบเรียน (๑๕๐ นาที)

๑. มาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๓.๑ สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ และพูดแสดงความรู้ ความคิด และความรู้สึกในโอกาสต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณและสร้างสรรค์

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ท ๓.๑ ม. ๓/๓ พุดรายงานเรื่องหรือประเด็นที่ศึกษาค้นคว้าจากการฟัง การดู และการสนทนา

ท ๓.๑ ม. ๓/๖ มีมารยาทในการฟัง การดู และการพูด

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้

๒.๑ นักเรียนสามารถอธิบายความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นในพื้นที่ EEC ได้ (K)

๒.๒ นักเรียนสามารถศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้หรือชุมชนได้ (P)

๒.๓ นักเรียนสามารถเขียนกรอบแสดงเรื่องราวในการผลิตสื่อประกอบการพูดรายงานได้ (P)

๒.๔ นักเรียนสามารถสร้างสื่อ Digital Storytelling ประกอบการพูดรายงานได้ (P)

๒.๕ นักเรียนสามารถพูดรายงานหน้าชั้นเรียนได้อย่างมั่นใจ (P)

๒.๖ นักเรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นและตระหนักถึงมารยาทในการฟัง การดู และการพูด (A)

๓. สาระสำคัญ

การพูดรายงานจากการศึกษาค้นคว้าเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสืบค้น วิเคราะห์ และถ่ายทอดองค์ความรู้ได้อย่างเป็นระบบ การนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) มาใช้ โดยเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC) จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการพูด การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

๔.๒ เขตพื้นที่ระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC)

๔.๓ การพูดรายงานการศึกษาค้นคว้า

๔.๔ หลักการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวเพื่อสร้างสื่อ Digital Storytelling

๕. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | | |
|---|--|--|---|
| ☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์สุจริต | ☐ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน | ☒ รักความเป็นไทย | ☐ มีจิตสาธารณะ |

๖. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- | | |
|---|--|
| ☒ ความสามารถในการสื่อสาร | ☒ ความสามารถในการคิด |
| ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา | ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต |
| ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | |

๗. ผลงานที่ต้องการ/ชิ้นงาน

- ๗.๑ กรอบแสดงเรื่องราว (Story Board)
- ๗.๒ สื่อ Digital Storytelling ประกอบการนำเสนอ
- ๗.๓ การพูดรายงานหน้าชั้นเรียน

๘. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Project-Based Learning + Digital Storytelling)

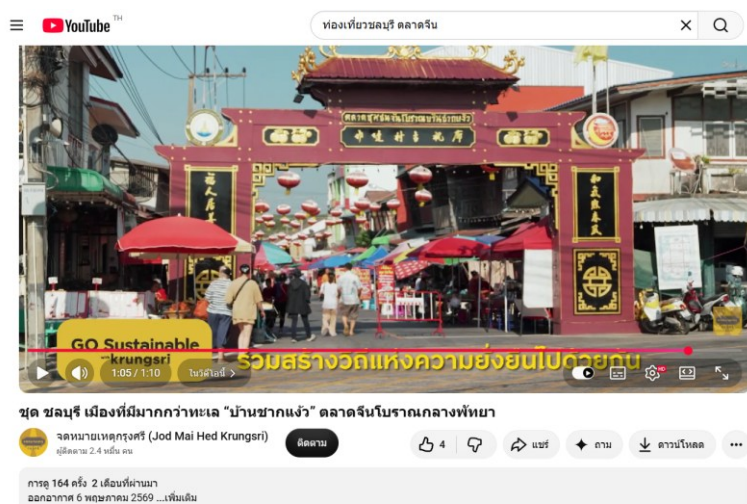
ชั่วโมงที่ ๑

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Engage) (๑๕ นาที)

๑.๑ กล่าวคำทักทายนักเรียนด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใสเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน จากนั้นครูตรวจสอบรายชื่อนักเรียนที่เข้าเรียน

๑.๒ แจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ว่า วันนี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้การพูดรายงานจากการศึกษาค้นคว้าโดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Storytelling) และเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในพื้นที่ระบียงเศรษฐกิจภาคตะวันออก (EEC)

๑.๓ เปิดคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์จังหวัดชลบุรี ระยอง หรือฉะเชิงเทรา ความยาวประมาณ ๓-๕ นาที ซึ่งนำเสนอแหล่งท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ชุมชน วิถีชีวิต หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น พร้อมให้นักเรียนสังเกตวิธีการนำเสนอ การใช้ภาษา การลำดับเรื่อง และการใช้ภาพ เสียง และดนตรีประกอบ



ที่มา : ชุต ชลบุรี เมืองที่มีมากกว่าทะเล “บ้านชาวก้าว” ตลาดจีนโบราณกลางพญา
เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=kD๕mnBgAjQg>

๑.๔ ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนา ตั้งคำถามกระตุ้นการคิด ดังนี้

- ๑) นักเรียนคิดว่าคลิปนี้มีจุดเด่นอย่างไร
- ๒) ผู้จัดทำใช้วิธีใดจึงทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจ
- ๓) หากนักเรียนเป็นผู้ผลิตสื่อ นักเรียนจะนำเสนอเรื่องราวของชุมชนตนเองอย่างไร
- ๔) หากมีนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติเดินทางมาที่ชุมชนของเรา นักเรียนอยากแนะนำสถานที่หรือภูมิปัญญาใด เพราะเหตุใด

๑.๕ เชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน โดยอธิบายว่า การพูดที่ดีต้องอาศัยข้อมูลที่ต้องการ การเรียบเรียงเนื้อหาอย่างเป็นระบบ และการใช้สื่อดิจิทัลที่น่าสนใจ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ และเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการพัฒนาพื้นที่ EEC

ขั้นสอนโดยใช้กระบวนการ (Project-Based Learning + Digital Storytelling) ๒ ขั้นตอน ขั้นที่ ๑ การคิดและเลือกหัวข้อเรื่อง (๑๕ นาที)

๑.๑ ครูอธิบายความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้สื่อประกอบ เช่น ภาพ วิดีโอ หรือสไลด์ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นคือองค์ความรู้ ความสามารถ หรือทักษะที่เกิดจากประสบการณ์ของคนในชุมชนที่สั่งสมและถ่ายทอดต่อกันมาเป็นเวลานาน ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ครูยกตัวอย่างภูมิปัญญาท้องถิ่นที่พบได้ในชุมชนหรือในจังหวัดของนักเรียน เช่น

- อาหารพื้นบ้าน เช่น อาหารที่มีเอกลักษณ์เฉพาะของท้องถิ่น วิธีการปรุง หรือวัตถุดิบพื้นบ้าน
- งานหัตถกรรม เช่น การทอผ้า การจักสาน การแกะสลัก หรือการทำเครื่องใช้จากวัสดุธรรมชาติ
- สมุนไพรพื้นบ้าน เช่น การใช้พืชสมุนไพรในการรักษาโรคหรือบำรุงสุขภาพตามภูมิปัญญา
- ประเพณีท้องถิ่น เช่น งานประเพณีหรือกิจกรรมทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาในชุมชน



ที่มา : จุฬาทิพย์ อารี, OBEC Content Center

เข้าถึงได้จาก <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/๒๐๔๔๐๖>

๑.๒ จากนั้นครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียน เช่น

- ๑) นักเรียนรู้จักภูมิปัญญาท้องถิ่นอะไรบ้างในชุมชนของตนเอง
- ๒) มีภูมิปัญญาใดที่นักเรียนสนใจหรืออยากศึกษามากขึ้น
- ๓) ชุมชนของนักเรียนมีสิ่งใดที่น่าสนใจและควรเผยแพร่ให้บุคคลภายนอกรู้จัก
- ๔) สิ่งใดในท้องถิ่นของเราสามารถพัฒนาเป็นสินค้า บริการ หรือแหล่งท่องเที่ยวได้
- ๕) ภูมิปัญญาหรืออาชีพใดในชุมชนที่สะท้อนอัตลักษณ์ของพื้นที่ EEC

๑.๓ นักเรียนระดมสมอง (Brainstorming) ร่วมกันเสนอแนวคิดหัวข้อภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ต้องการศึกษา โดยครูอาจให้แต่ละคนเขียนไอเดียลงในกระดาษโพสต์อิทเพื่อรวบรวมแนวคิดที่หลากหลาย

๑.๔ นักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน โดยคำนึงถึงความหลากหลายของความสามารถ เช่น ความสามารถด้านการพูด การค้นคว้า การเขียน การใช้เทคโนโลยี และการออกแบบสื่อ เพื่อให้สมาชิกภายในกลุ่มสามารถช่วยเหลือกันได้อย่างเหมาะสม

ขั้นที่ ๒ การวางแผนและเขียนสคริปต์ (๒๐ นาที)

๒.๑ นักเรียนร่วมกันอภิปรายและคัดเลือกหัวข้อภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สนใจ เช่น

- อาหารพื้นบ้านหรืออาหารทะเลในชุมชน
- ตลาดชุมชนหรือวิสาหกิจชุมชน
- แหล่งท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติหรือเชิงวัฒนธรรม
- อาชีพประมง เกษตรกรรม หรืออาชีพบริการ
- ผลิตภัณฑ์ OTOP
- ประเพณีหรือศิลปวัฒนธรรม
- ภูมิปัญญาของปราชญ์ชาวบ้าน
- การเปลี่ยนแปลงของชุมชนจากการพัฒนาพื้นที่ EEC
- การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมควบคู่กับการพัฒนาเศรษฐกิจ
- เส้นทางอาชีพที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมและบริการในพื้นที่ EEC

๒.๒ นักเรียนร่างโครงเรื่องการนำเสนอ (Introduction – Content – Conclusion) ช่วยกันวางโครงสร้างการพูดรายงาน โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น ๓ ส่วน ได้แก่

- **บทนำ (Introduction)** กล่าวเกริ่นนำเกี่ยวกับหัวข้อภูมิปัญญาท้องถิ่น แนะนำที่มาของเรื่อง และบอกวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า เพื่อดึงความสนใจของผู้ฟัง
- **เนื้อหา (Content)** นำเสนอข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ประวัติความเป็นมา ขั้นตอนหรือกระบวนการผลิต คุณค่าและประโยชน์ ความสำคัญต่อชุมชน
- **บทสรุป (Conclusion)** สรุปสาระสำคัญของเรื่อง พร้อมแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการอนุรักษ์และสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๓ การรวบรวมข้อมูลและสร้างสตอรี่บอร์ด (๒๐ นาที)

๓.๑ ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทบทวนหัวข้อ คำถามการศึกษาค้นคว้า และขอบเขตของเรื่องที่กำหนด เพื่อให้สมาชิกทุกคนเข้าใจตรงกันว่ากลุ่มต้องการค้นหาข้อมูลอะไร ข้อมูลที่ได้จะนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์ใด

๓.๒ ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า การศึกษาค้นคว้าที่มีคุณภาพควรใช้ข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย และไม่ควรใช้ข้อมูลจากเว็บไซต์เพียงแหล่งเดียว โดยแหล่งข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ได้ ได้แก่

๑) แหล่งข้อมูลจากหน่วยงานราชการ เช่น เว็บไซต์ของจังหวัด องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สำนักงานการท่องเที่ยว หน่วยงานด้านวัฒนธรรม สำนักงานพัฒนาชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ EEC ซึ่งมักมีข้อมูลที่เป็นทางการและสามารถตรวจสอบได้

๒) แหล่งข้อมูลจากหนังสือและเอกสาร เช่น หนังสือประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หนังสือภูมิปัญญาชุมชน เอกสารประชาสัมพันธ์ วารสาร รายงานการศึกษา และเอกสารจากห้องสมุดโรงเรียนหรือห้องสมุดชุมชน

๓) แหล่งข้อมูลจากบุคคล เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้สูงอายุ ผู้ประกอบการ เจ้าของผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้นำชุมชน มัคคุเทศก์ เจ้าหน้าที่ท้องถิ่น หรือบุคคลที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับหัวข้อที่ศึกษา

๔) แหล่งข้อมูลจากพื้นที่จริง เช่น แหล่งท่องเที่ยว ตลาดชุมชน ศูนย์เรียนรู้ ร้านค้า วิสาหกิจชุมชน แหล่งผลิตสินค้า หรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

๕) แหล่งข้อมูลออนไลน์ เช่น บทความ ข่าว คลิปวิดีโอ เว็บไซต์การศึกษา แผนที่ออนไลน์ และฐานข้อมูลดิจิทัลที่มีผู้จัดทำหรือหน่วยงานรับผิดชอบอย่างชัดเจน

๓.๓ นักเรียนร่วมกันเขียนสคริปต์หรือบทพูดสำหรับการนำเสนอ โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมกับการพูดในที่สาธารณะ เน้นความชัดเจน เข้าใจง่าย และมีลำดับเนื้อหาที่ต่อเนื่องกัน พร้อมกำหนดคำเชื่อมโยงระหว่างช่วงของการพูดเพื่อให้การนำเสนอเป็นไปอย่างราบรื่น

๓.๔ นักเรียนร่วมกันกำหนดหน้าที่ของสมาชิกแต่ละคน เพื่อให้การทำงานเป็นระบบมีประสิทธิภาพ เช่น

- ผู้ค้นคว้าข้อมูล ทำหน้าที่ค้นหาและรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต หรือการสัมภาษณ์บุคคลในชุมชน
- ผู้จัดทำสื่อ รับผิดชอบการออกแบบสื่อประกอบการนำเสนอ เช่น ภาพ วิดีโอ หรือสไลด์
- ผู้พูดนำเสนอ ทำหน้าที่เรียบเรียงเนื้อหาและฝึกซ้อมการพูดเพื่อรายงานต่อหน้าชั้นเรียน

๓.๕ นักเรียนจัดทำ Storyboard เพื่อวางแผนการนำเสนอ โดยกำหนดลำดับเนื้อหา ภาพประกอบเสียงหรือวิดีโอที่ใช้ในการนำเสนอ

๓.๖ นักเรียนนำ Storyboard มานำเสนอครุคร่าว ๆ ครูให้คำแนะนำและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวางโครงสร้างการพูด การใช้ภาษา การเรียบเรียงเนื้อหา เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถวางแผนการนำเสนอได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสม

ขั้นที่ ๔ การผลิตสื่อและซ้อมการพูด (๓๐ นาที)

๔.๑ นักเรียนได้รวบรวมข้อมูลและจัดทำสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว แต่ละกลุ่มดำเนินการสร้างสื่อดิจิทัล (Digital Media) เพื่อใช้ประกอบการพูดรายงานเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยสมาชิกในกลุ่มร่วมกันออกแบบและจัดทำสื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับเนื้อหาที่นำเสนอ นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อรูปแบบต่าง ๆ เช่น

- สไลด์นำเสนอ (PowerPoint / Canva) เพื่อแสดงข้อมูลสำคัญ เช่น ประวัติความเป็นมา ขั้นตอน วิธีการ หรือประโยชน์ของภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยใช้ข้อความสั้น กระชับ และมีภาพประกอบที่ช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
- วิดีโอสั้นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น วิดีโอขั้นตอนการทำงานหัตถกรรม การปรุงอาหารพื้นบ้าน หรือการสาธิตการใช้สมุนไพร เพื่อให้ผู้ฟังเห็นภาพกระบวนการจริง
- ภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอจากการสัมภาษณ์บุคคลในชุมชน เช่น ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล

๔.๒ ครูทำหน้าที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อ การจัดลำดับเนื้อหา และความเหมาะสมของข้อมูล เพื่อให้สื่อที่สร้างขึ้นสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

๔.๓ นักเรียนแต่ละกลุ่มฝึกซ้อมการพูดรายงานร่วมกัน โดยใช้สื่อที่จัดทำขึ้นประกอบการพูด เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนการนำเสนอจริง โดยครูเน้นให้นักเรียนฝึกทักษะสำคัญในการพูดในที่สาธารณะ ได้แก่

- การใช้เสียง นักเรียนฝึกพูดด้วยน้ำเสียงที่ชัดเจน ระดับเสียงเหมาะสม และมีจังหวะการพูดที่ไม่เร็วหรือช้าจนเกินไป
- การใช้ภาษา นักเรียนใช้ภาษาที่สุภาพ ถูกต้องตามหลักภาษา และเหมาะสมกับการพูดรายงาน

- การสบตาผู้ฟัง นักเรียนฝึกมองผู้ฟังเป็นระยะ เพื่อสร้างความมั่นใจและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง
- การใช้สื่อประกอบการนำเสนอ นักเรียนฝึกใช้สไลด์ ภาพ หรือวิดีโอให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่พูด โดยไม่อ่านตามสไลด์ทั้งหมด และอธิบายข้อมูลเพิ่มเติมให้ผู้ฟังเข้าใจ

ชั่วโมงที่ ๒

ขั้นที่ ๕ การนำเสนอผลงาน (๔๐ นาที)

๕.๑ ครูจัดกิจกรรม "Young EEC Speaker Showcase" ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอการพูดรายงานผลการศึกษาค้นคว้าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อหน้าชั้นเรียน โดยใช้สื่อดิจิทัลที่จัดทำขึ้นประกอบการพูด เช่น สไลด์นำเสนอ วิดีโอ หรือภาพประกอบต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

๕.๒ ครูและนักเรียนที่เป็นผู้ฟังร่วมกันรับฟังอย่างตั้งใจ และสามารถตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันภายในชั้นเรียน

๕.๓ ครูทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการนำเสนอของนักเรียน โดยพิจารณาทั้งด้านเนื้อหา ความถูกต้องของข้อมูล ความสามารถในการสื่อสาร การใช้ภาษา บุคลิกภาพในการพูด และการใช้สื่อประกอบการนำเสนออย่างเหมาะสม

ขั้นที่ ๖ การประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ (๔๐ นาที)

๖.๑ ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินการพูดรายงานที่กำหนดไว้ ซึ่งพิจารณาจากองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น

- ความถูกต้องและความครบถ้วนของเนื้อหา
- การจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบ
- การใช้ภาษาและการสื่อสารที่ชัดเจน
- บุคลิกภาพและความมั่นใจในการพูด
- การใช้สื่อประกอบการนำเสนออย่างเหมาะสม
- การทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม

๖.๒ นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกัน ประเมินตนเองและประเมินเพื่อน (Self Assessment และ Peer Assessment) เพื่อสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง โดยครูอาจตั้งคำถามให้นักเรียนอภิปราย เช่น นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นในครั้งนี้, สิ่งใดที่กลุ่มทำได้ดี และสิ่งใดควรปรับปรุง, นักเรียนคิดว่าการใช้สื่อดิจิทัลช่วยให้การนำเสนอมีประสิทธิภาพมากขึ้นอย่างไร

ขั้นสรุปบทเรียน (๕ นาที)

ครูสรุปผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน โดยเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น การทำงานเป็นทีม และการพัฒนาทักษะการพูดในที่สาธารณะ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อให้นักเรียนนำไปปรับปรุงและพัฒนาทักษะการพูดของตนเองต่อไป

๙. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ๙.๑ คอมพิวเตอร์ / โทรศัพท์มือถือ
- ๙.๒ โปรแกรมนำเสนอ (PowerPoint / Canva)
- ๙.๓ อินเทอร์เน็ต
- ๙.๔ แหล่งเรียนรู้ในชุมชน
- ๙.๕ ตัวอย่างสื่อ Digital Storytelling

๑๐. การวัดและการประเมินผล

การวัด และประเมินผล	วิธีการวัด และประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้	เกณฑ์ การประเมิน
๒.๑ นักเรียนสามารถ ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่นได้ (K)	ตรวจผลงานการค้นคว้า ข้อมูลและการรวบรวม ข้อมูลของนักเรียน	แบบตรวจผลงาน / ใบงาน การค้นคว้า	นักเรียนได้ คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
๒.๒ นักเรียนสามารถ จัดลำดับเนื้อหาในการพูด รายงานได้ (K)	ประเมินจากโครงร่างการ นำเสนอและการ จัดลำดับเนื้อหา	แบบประเมินโครงร่าง การนำเสนอ	นักเรียนได้ คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
๒.๓ นักเรียนสามารถสร้าง สื่อ Digital Storytelling เพื่อประกอบการนำเสนอ ได้ (P)	ประเมินผลงานสื่อดิจิทัล ที่นักเรียนสร้างขึ้น เช่น สไลด์ วิดีโอ หรือ ภาพประกอบ	แบบประเมินผลงานสื่อ	นักเรียนได้ คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
๒.๔ นักเรียนสามารถพูด รายงานหน้าชั้นเรียนได้ อย่างมั่นใจ (P)	ประเมินจากการนำเสนอ หน้าชั้นเรียน	แบบประเมินการพูดรายงาน	นักเรียนได้ คะแนนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป
๒.๕ นักเรียนเห็นคุณค่า และความสำคัญของภูมิ ปัญญาท้องถิ่นและ ตระหนักถึงมารยาทในการ ฟัง การดู และการพูด (A)	สังเกตพฤติกรรมการ เรียนรู้ การทำงานกลุ่ม และการรับฟังผู้อื่น	แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ระดับดี ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์	สังเกตพฤติกรรมการ เรียนรู้ การทำงานกลุ่ม และการรับฟังผู้อื่น	แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ระดับดี ขึ้นไป
สมรรถนะของผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรมการ เรียนรู้ การทำงานกลุ่ม และการรับฟังผู้อื่น	แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ระดับดี ขึ้นไป

แบบประเมินการการพูดรายงาน (๕ ระดับคะแนน)

เกณฑ์ การประเมิน	๕ ดีเยี่ยม	๔ ดีมาก	๓ ดี	๒ พอใช้	๑ ควรปรับปรุง
เนื้อหาและ ความถูกต้อง ของข้อมูล	เนื้อหาถูกต้อง ครบถ้วน มีการ อ้างอิงข้อมูล เกี่ยวกับภูมิ ปัญญาท้องถิ่น อย่างเหมาะสม	เนื้อหาถูกต้อง ค่อนข้าง ครบถ้วน	เนื้อหาถูกต้อง บางส่วน ขาด รายละเอียด บางประเด็น	เนื้อหาไม่ ครบถ้วน และมี ข้อผิดพลาด บางส่วน	เนื้อหา คลาดเคลื่อน หรือไม่ตรง ประเด็น
การจัดลำดับ เนื้อหา	ลำดับเนื้อหา เป็นระบบ มี บทนำ เนื้อหา และสรุปชัดเจน	ลำดับเนื้อหา ค่อนข้างชัดเจน	ลำดับเนื้อหา พอเข้าใจได้	ลำดับเนื้อหา ไม่เป็นระบบ	ลำดับเนื้อหา สับสน
การใช้ภาษา และน้ำเสียง	ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน น้ำเสียง เหมาะสม น่าสนใจ	ใช้ภาษาถูกต้อง ส่วนใหญ่ น้ำเสียง เหมาะสม	ใช้ภาษา พอเหมาะ มี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย	ใช้ภาษาไม่ค่อย เหมาะสม น้ำเสียงไม่ ชัดเจน	ใช้ภาษาไม่ ถูกต้อง สื่อสาร ไม่ชัดเจน
บุคลิกภาพและ ความมั่นใจใน การพูด	มีความมั่นใจ บุคลิกภาพดี สบตาผู้ฟัง ใช้ ท่าทาง เหมาะสม	มีความมั่นใจ พอสมควร	มีความมั่นใจ บ้าง แต่ยัง ตื่นเต้น	ขาดความมั่นใจ มองสคริปต์ บ่อย	ไม่กล้าพูดหรือ อ่านตาม สคริปต์ทั้งหมด
การใช้สื่อ ประกอบ การนำเสนอ	ใช้สื่อดิจิทัลได้ เหมาะสม ช่วย ให้เข้าใจเนื้อหา มากขึ้น	ใช้สื่อได้ เหมาะสม	ใช้สื่อได้แต่ยัง ไม่เชื่อมโยงกับ เนื้อหา	ใช้สื่อไม่ค่อย เหมาะสม	ไม่มีการใช้สื่อ หรือสื่อไม่ เกี่ยวข้อง

เกณฑ์การตัดสิน

๒๑-๓๐ คะแนน = ระดับ ดีเยี่ยม

๑๖-๒๐ คะแนน = ระดับ ดีมาก

๑๑-๑๕ คะแนน = ระดับ ดี

๖-๑๐ คะแนน = ระดับ พอใช้

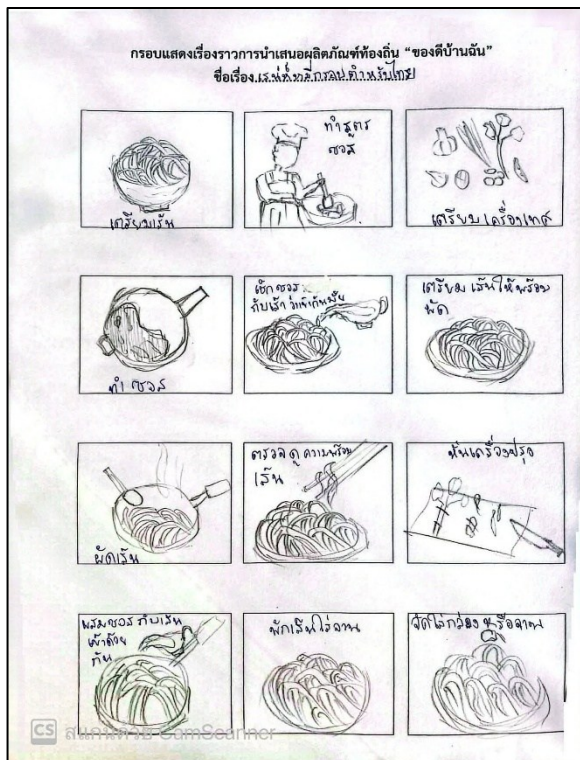
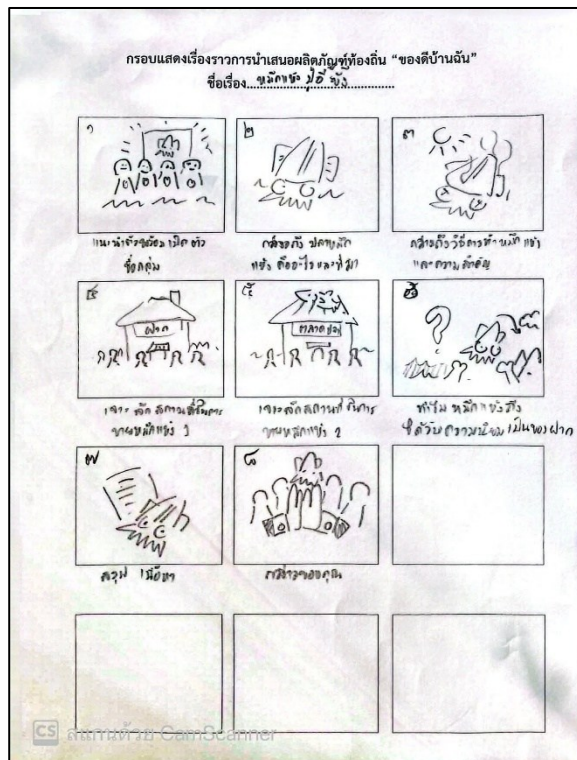
๑-๕ คะแนน = ระดับ ควรปรับปรุง

หมายเหตุ นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ที่ ๑๖ คะแนนขึ้นไป

ภาพประกอบการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้



ข้าพเจ้าจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการ Digital Storytelling ๖ ขั้นตอน



ตัวอย่างการเขียนรอบแสดงเรื่องราว



นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอการพูดรายงานผลการศึกษาค้นคว้าจากภูมิปัญญาท้องถิ่นต่อหน้าชั้นเรียน โดยใช้สื่อดิจิทัลที่จัดทำขึ้นประกอบการพูด



ผลงานนักเรียนในการทำกิจกรรมนำเสนอผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น “ของดีบ้านฉัน”





นักเรียนนำผลิตภัณฑ์จากท้องถิ่นมาประกอบการนำเสนอ

ร้านพุดม 2.0

ขนมทองม้วน

ที่มา

- ขนมทองม้วนเป็นขนมไทยโบราณ มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยา
- ได้อิทธิพลมาจากขนมยุโรปเรียกว่า เคทช็อป/วาทเฟิล เพราะมีการใช้แป้งและไข่ผสมกัน
- คนไทยได้เอามาทำขนมทองม้วน และใช้แป้งข้าวเจ้า ใช้ไข่ขาวตีฟอง
- มีอยู่ที่ไหนตามตลาด ตลาดเช้า ตลาดเย็น ตลาดนัด

ขั้นตอนการทำ

1. ผสมแป้ง - แป้งข้าวเจ้า 1 กิโลกรัม แป้งมัน 1 กิโลกรัม ผสมให้เข้ากัน
2. ตีไข่ขาว - ตีไข่ขาวจนขึ้นฟอง
3. ตีส่วนผสมแป้ง - ตีส่วนผสมแป้งกับไข่ขาวจนเข้ากัน
4. พรมแป้ง - พรมแป้งลงบนกระดาษพิมพ์
5. วน - วนแป้งลงบนกระดาษพิมพ์
6. พักให้กรอบ - พักให้กรอบก่อนรับประทาน

วัตถุดิบ

แป้งข้าวเจ้า 1 กิโลกรัม
แป้งมัน 1 กิโลกรัม
ไข่ขาว 1 ฟอง

น้ำตาลทราย 1 กิโลกรัม (ตามความชอบ)
สีผสมอาหาร 1.2 กรัม

น้ำมันพืช 1 กิโลกรัม

ร้านพุดม 2.0 - ร้านขนมไทยโบราณ
ที่ตั้ง: 777 หมู่ 10 ตำบลบางน้ำจืด อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์

ขนมจาก ของดีจาก

ชลบุรี

ขนมจากคือ : ขนมไทยพื้นบ้านแบบไทยๆ

พิกัดร้าน: ข้าวหลามแม่เนียม

อ้างอิง : wongnai.com

วิธีทำ: ทำจากแป้งข้าวเหนียว/ข้าวเหนียวดำ มะพร้าวขูด น้ำตาลปี๊บ/มะพร้าวหรือน้ำตาลทราย เกลือห่อด้วยใบจากสดๆ แล้วนำไปย่างไฟอ่อนๆ จนสุกให้กลืนเป็นเอกลักษณ์

แม่เนียม ข้าวหลามขี้อด ขนมจาก

วัตถุดิบ

แป้งข้าวเหนียว	1/2 กิโลกรัม
ข้าวเหนียวดำ	1/2 กิโลกรัม
มะพร้าว	1/2 กิโลกรัม
น้ำตาลทราย	3/4 กิโลกรัม
เกลือ	2 กรัม
ใบจาก	1 กิโลกรัม

ตัวอย่างผลงานของนักเรียน