



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ด้านการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ประจำปี พ.ศ.2569

**การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย
SANGYING Model**



นางสาวสรรยา เขียวนา

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ที่สะท้อนกิจกรรมการตั้งคำถามและการสะท้อนคิด จัดทำขึ้นเพื่อเข้าร่วมประกวดนวัตกรรมทางการจัดการเรียนรู้สาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) รุ่นที่ ๓ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ที่มีความรู้ความเข้าใจในหลักการโค้ชเพื่อการรู้คิด ผ่านการอบรมเกณฑ์ขั้นต้น และมีความพร้อมในการร่วมขับเคลื่อนนโยบายในระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้หรือเครือข่ายสถานศึกษา ในยุคพลิกผันทางเทคโนโลยีและการสื่อสารไร้พรมแดน การจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) จำเป็นต้องก้าวข้ามการท่องจำสู่การพัฒนาสมรรถนะที่จับต้องได้ รายงานผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภายใต้ “SANGYING Model” ซึ่งเป็นเครื่องมือเชิงระบบที่ออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์การศึกษาในศตวรรษที่ 21 และแนวคิด Active Learning อย่างเป็นรูปธรรม นวัตกรรม SANGYING Model ได้บูรณาการกระบวนการสำคัญ 8 ประการ เริ่มต้นจากการวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้เรียน (Needs Analysis) เพื่อกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) และขับเคลื่อนด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผสานกิจกรรมการตั้งคำถามและการสะท้อนคิดอย่างเข้มข้น มุ่งปรับกรอบคิดสร้างสรรค์ (Growth Mindset) ควบคู่กับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovation) พร้อมทั้งขยายผลผ่านเครือข่ายความร่วมมือ (Network Collaboration) จนนำไปสู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพ (Yield Quality) และบ่มเพาะผู้เรียนให้เติบโตเป็นพลเมืองโลกที่ดี (Good Citizen) ในบริบทปัจจุบัน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมและรายงานผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศฉบับนี้ จะสะท้อนถึงความมุ่งมั่นในการพัฒนาวิชาชีพครู และสามารถเป็นแนวทาง แหล่งอ้างอิงทางวิชาการ หรือแรงบันดาลใจให้แก่ครูผู้สอนภาษาต่างประเทศในการนำไปปรับใช้เพื่อยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้พร้อมก้าวสู่สังคมโลกต่อไป และพร้อมน้อมรับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์เพื่อนำไป ปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดนวัตกรรมให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

นางสาวสรรยา เขียวนา
ครูโรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผลงาน	๑
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	๔
วัตถุประสงค์/เป้าหมาย	๕
หลักการ แนวคิดในการสร้างและพัฒนาวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๖
กรอบแนวคิดวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑๐
กระบวนการวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑๓
ปัจจัยความสำเร็จ	๑๗
ผลที่เกิดจากวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑๙
การเผยแพร่วิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๒๑
การขยายผลต่อยอดวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๒๒
เอกสารอ้างอิง	๒๕
ภาคผนวก	๒๖
- กิจกรรมนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model	๒๗
- การจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้	๓๒
- ผลงานเชิงประจักษ์ เกียรติบัตรผลงานที่ได้รับรางวัล	๓๒
ประวัติผู้รายงาน	

แบบรายงานผลนวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
นวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้
ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต ๑ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๙

ประเภทการประกวด : ครูแกนนำ (Core Coach)

ชื่อผลงาน : การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model

ชื่อผู้เสนอผลงาน นางสาวสรรยา เทียนนา

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียน/หน่วยงาน โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย

สังกัด สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต ๑

โทรศัพท์ ๐๙๓-๗๘๔-๘๐๘๘

อีเมล sanrayac@gmail.com

สภาพปัญหาและความสำคัญ

ในบริบทการศึกษาศตวรรษที่ 21 ภาษาอังกฤษและภาษาจีนถือเป็นทักษะฐานรากสำคัญในการขับเคลื่อนผู้เรียนสู่การเป็นพลเมืองโลก ทว่าจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดความมั่นใจในการสื่อสาร มุ่งเน้นการท่องจำเพื่อทำข้อสอบมากกว่าการคิดวิเคราะห์ และขาดการกำกับตนเองในการเรียนรู้ ประกอบกับการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังขาดการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง ผู้จัดทำจึงได้นำ "กิจกรรมการตั้งคำถาม" เพื่อจุดประกายความคิด และ "กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection)" มาใช้เป็นแกนหลักเพื่อปรับเปลี่ยนห้องเรียนสู่การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อย่างเป็นรูปธรรม ร่วมด้วยกับการใช้ "Game Base Learning" เป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ เปลี่ยนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วม

การดำเนินงานด้วยนวัตกรรม "SANGYING Model" เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างเป็นระบบ ผู้จัดทำได้พัฒนาและขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม "SANGYING Model" ซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบหลัก ดังนี้:

S — Student-Centered: ออกแบบการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล

A — Active Learning: จัดกิจกรรมเชิงรุก ผสมผสานเทคนิคการตั้งคำถามและการสะท้อนคิดในทุกคาบเรียน

N — Needs Analysis: เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้เรียนรอบด้าน

G — Growth Mindset: เสริมสร้างกรอบคิดเชิงบวก เปิดใจรับความท้าทายและไม่กลัวความผิดพลาดทางภาษา

Y — Yield Quality: ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างรอบด้านเพื่อมุ่งสู่คุณภาพตามมาตรฐาน

I — Innovation: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล และนวัตกรรมที่ทันสมัยเพื่อกระตุ้นความสนใจ

N — Network Collaboration: สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ร่วมกับเพื่อนครูและผู้เชี่ยวชาญ

G — Good Citizen: บ่มเพาะทัศนคติ ค่านิยมที่ดี และเตรียมความพร้อมสู่การเป็นพลเมืองโลกที่สมบูรณ์

โดยนำแนวคิด Game-Based Learning (GBL) หรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Cognitive Coaching เข้ามาผสมผสานกับนวัตกรรม SANGYING Model ช่วยเปลี่ยนห้องเรียนภาษาจีนที่เคยน่าเบื่อ ให้กลายเป็นพื้นที่ที่สนุก ท้าทาย และกระตุ้นให้เด็กอยากสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ โดยเฉพาะในตัวอักษร S-A-I

S — Student-Centered: เกมช่วยเปลี่ยนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วม (Engagement) 100% นักเรียนได้ตัดสินใจและลองผิดลองถูกด้วยตนเองในพื้นที่ที่ปลอดภัย โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ

A — Active Learning: (จุดเน้นหลัก) เกมบังคับให้ผู้เรียนต้อง "ลงมือทำ" ต้องคิด วางแผน และใช้ภาษาต่างประเทศในการแก้ปัญหาเพื่อเอาชนะเงื่อนไขในเกม

I — Innovation: การใช้บอร์ดเกม (Board Games) หรือดิจิทัลเกม (Digital Game-Based Learning) เช่น Kahoot, Wordwall, Blooket , Quizizz อื่นๆ เข้ามาเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนชั้นเรียน

ผลสำเร็จและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น จากการขับเคลื่อนนวัตกรรม "SANGYING Model" ร่วมกับการตั้งคำถามและการสะท้อนคิด โดยใช้เกมเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความสำเร็จใน 3 มิติ ดังนี้:

- **ผลที่เกิดกับนักเรียน:** นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สามารถใช้ทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อการสื่อสารได้อย่างมั่นใจ กล้าคิด กล้าตั้งคำถาม และมีทักษะการสะท้อนคิดเพื่อประเมินและพัฒนาการเรียนรู้ของตนเอง (Self-Regulated

Learning) ควบคู่กับการมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดี มีเจตคติที่ดีและคุณลักษณะของพลเมืองโลกที่ดี

- **ผลที่เกิดกับครูผู้สอน:** ครูผู้สอนพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพด้านการจัดกิจกรรม Active Learning มีความเชี่ยวชาญในการใช้จิตวิทยาการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถสร้างและเลือกใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีมาจัดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลงานเชิงประจักษ์ที่เป็นแบบอย่างได้
- **ผลที่เกิดกับสถานศึกษา:** โรงเรียนมีรูปแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เป็นเอกลักษณ์ (SANGYING Model) เกิดวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC ที่เข้มแข็ง ส่งผลให้สถานศึกษาได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองและชุมชน และเป็นแหล่งศึกษาดูงานด้านการพัฒนาสมรรถนะภาษาต่างประเทศในระดับภูมิภาค

สรุปภาพรวม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model ขึ้นนี้ พิสูจน์ให้เห็นว่าเมื่อปรับเปลี่ยนวิธีการสอนให้ผู้เรียนได้คิดผ่านการตั้งคำถามและได้ทบทวนผ่านการสะท้อนคิด โดยใช้เกมเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ ทำให้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) จะไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไป แต่จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาศักยภาพผู้เรียนสู่ความเป็นสากลได้อย่างยั่งยืน

นวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

ส่วนที่ ๒

๒.๑ ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคศตวรรษที่ 21 และบริบทของสังคมโลกไร้พรมแดน ทักษะการสื่อสารภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษและภาษาจีน ถือเป็นสมรรถนะหลักที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเปิดโลกทัศน์ การเข้าถึงแหล่งความรู้ และการสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพในอนาคต กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดนโยบายยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษและภาษาจีน) เพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสาร มีทักษะการคิดวิเคราะห์ และก้าวทันความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizen) ทว่าจากการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ในสถานศึกษาปัจจุบัน พบว่า ความสำเร็จในการพัฒนาผู้เรียนยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาในชั้นเรียนภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของโรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ พบว่า ปัญหาสำคัญที่ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย เกิดจากผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดความมั่นใจในการสื่อสาร กลัวความผิดพลาดทางภาษา (Language Anxiety) และเบื่อหน่ายต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการท่องจำคำศัพท์หรือโครงสร้างไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว ประกอบกับการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังเป็นลักษณะป้อนข้อมูล (Passive Learning) ที่ขาดการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และไม่มีพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ทบทวนหรือประเมินทักษะการเรียนรู้ของตนเอง ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ภาษาขาดความลึกซึ้งและไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงในชีวิตประจำวันได้

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวและพลิกโฉมห้องเรียนภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ให้มีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำจึงได้นำแนวคิด การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เข้ามาปรับเปลี่ยนบทบาทในชั้นเรียน โดยนำแนวคิด การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่เปลี่ยนความกดดันในการเรียนภาษาให้เป็นความท้าทายที่สนุกสนาน เข้ามาเป็นสื่อกลางในการสร้างแรงจูงใจและความมีส่วนร่วม (Engagement) อย่างสูงสุดของผู้เรียน อย่างไรก็ตาม การเล่นเกมเพียงอย่างเดียวไม่อาจสร้างทักษะการคิดขั้นสูงได้อย่างยั่งยืน ผู้จัดทำจึงได้ผสมรวม “กิจกรรมการตั้งคำถาม (Questioning)” เข้ามาระหว่างกระบวนการเล่นเกมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์หลักการทางภาษา และใช้ “กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection)” ผ่านการถอดบทเรียนหลังจบเกม เพื่อเป็นกระจกเงาให้ผู้เรียนมองเห็นข้อผิดพลาดของตนเอง เกิดการกำกับกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Regulated Learning) และพัฒนาทัศนคติการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น

จากการตกลึกแนวคิดทางวิชาการและการแก้ปัญหาในชั้นเรียนอย่างเป็นระบบ ผู้จัดทำจึงได้ขับเคลื่อนกระบวนการทั้งหมดผ่านโมเดลการเรียนรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ คือ **“SANGYING Model”** ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน (Needs Analysis) การออกแบบห้องเรียนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-Centered) และขับเคลื่อนด้วยกระบวนการ Active Learning และเกมเป็นฐาน (Active Learning) โดยบูรณาการนวัตกรรมเทคโนโลยี (Innovation) เข้ามาช่วยเสริมสร้างกรอบคิดเชิงบวก (Growth Mindset) และสร้างความร่วมมือเชิงเครือข่าย (Network Collaboration) จนนำไปสู่ผลลัพธ์คุณภาพของผู้เรียนทั้งในด้านวิชาการ (Yield Quality) และค่านิยมการเป็นพลเมืองโลกที่ดี (Good Citizen)

ด้วยเหตุผลและความจำเป็นดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้นำเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่องการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ด้วยนวัตกรรม **“SANGYING Model”** ร่วมกับกระบวนการตั้งคำถามและการสะท้อนคิด โดยเกมเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้นี้ เพื่อยกระดับสมรรถนะทางภาษา ทักษะการคิด และทัศนคติของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ ตลอดจนเป็นแนวปฏิบัติที่เข้มแข็งให้แก่เพื่อนร่วมวิชาชีพในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

๒.๒ วัตถุประสงค์/เป้าหมาย

๑. วัตถุประสงค์

๑.๑ เพื่อพัฒนาและใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ด้วย **“SANGYING Model”** ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๑.๒ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสมรรถนะการสื่อสารภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมการตั้งคำถามและการสะท้อนคิด (Reflection)

๑.๓ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ กรอบคิดเติบโต (Growth Mindset) และคุณลักษณะการเป็นพลเมืองโลกที่ดี (Good Citizen) ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน

๑.๔ เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาวิชาชีพครู (Network Collaboration) และถอดบทเรียนวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ไปขยายผลในสถานศึกษาและชุมชนแห่งการเรียนรู้

๒. เป้าหมาย

๒.๑ เชิงปริมาณ

๒.๑.๑ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม SANGYING Model มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๒.๑.๒ นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีส่วนร่วมในกิจกรรม Active Learning และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๒.๑.๓ มีแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) ที่บูรณาการกิจกรรมการตั้งคำถาม กระบวนการสะท้อนคิด และนวัตกรรมเกม อย่างน้อย 5 แผนการเรียนรู้

๒.๑.๔ มีการเผยแพร่วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) สู่เครือข่ายเพื่อนครูทั้งในและนอกสถานศึกษา อย่างน้อย 1 หรือ 2 ช่องทาง

๒.๒ เชิงคุณภาพ

๒.๒.๑ นักเรียนมีความมั่นใจ ความกล้าแสดงออก และทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) โดยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษาผ่านการเล่นและการสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่ปลอดภัย โดยมีครูเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ

๒.๒.๒ นักเรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์และการกำกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Regulated Learning) จากกระบวนการถอดบทเรียนและการสะท้อนคิด (Reflection) หลังจบกิจกรรม

๒.๒.๓ ครูผู้สอนเกิดการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพในการออกแบบนวัตกรรมสื่อการสอน ใช้เทคโนโลยี และมีทักษะขั้นสูงในการใช้จิตวิทยาการตั้งคำถามกระตุ้นการคิดของผู้เรียน

๒.๒.๔ สถานศึกษามีรูปแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เป็นเลิศ (SANGYING Model) ที่สามารถใช้เป็นต้นแบบและแหล่งเรียนรู้ทางวิชาการให้แก่หน่วยงานภายนอกได้

๒.๓ หลักการ แนวคิดในการสร้างและพัฒนาวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

ในการสร้างและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดจนเป็นวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ผู้จัดทำได้ศึกษา คัดสรร และผสมรวมหลักการทางจิตวิทยา ภาษาศาสตร์ นวัตกรรมการศึกษา และทฤษฎีการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มาเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อน "SANGYING Model" ดังนี้

๑. แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการสื่อสารเพื่อความหมาย การเรียนภาษาจีนในฐานะภาษาต่างประเทศที่มีโครงสร้างไวยากรณ์ ระบบวรรณยุกต์ และตัวอักษรภาพ (Ideograms) ที่แตกต่างจากภาษาไทยอย่างสิ้นเชิง จำเป็นต้องอาศัยหลักการเรียนรู้เชิงรุก เพื่อเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้รับฟัง (Passive Listener) สู่ผู้ใช้ภาษาจริงในสถานการณ์จำลอง การสร้างพื้นที่เรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (S — Student-Centered) และเหมาะสมกับระดับความสามารถจากการวิเคราะห์ผู้เรียน (N — Needs Analysis) จะช่วยทลายกำแพงความกลัวในการออกเสียงและ

การจำตัวอักษรจีน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ "สร้างความหมาย" และ "ลงมือปฏิบัติ" ผ่านกิจกรรมที่สั้นไหลมากกว่าการท่องจำกฎเกณฑ์เพียงอย่างเดียว

๒. แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในฐานนวัตกรรม (I — Innovation) เพื่อเพิ่มพูนความร่วมมือและลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษา โดยมีหลักการสำคัญดังนี้:

- การแปลงเนื้อหาเป็นกลไกเกม (Gamification of Chinese Learning): นำระบบคะแนน ระดับความท้าทาย การแข่งขันและการไขปริศนามาปรับใช้กับทักษะพินอิน (Pinyin) การเรียงประโยค การสร้างประโยคและการคัดอักษรจีน เช่น การใช้บอร์ดเกมประสมคำ หรือ ดิจิทัลเกม (Wordwall, Kahoot, Blooket) เป็นต้น
- พื้นที่ปลอดภัยในการลองผิดลองถูก (Safe Zone to Fail): เกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ผู้เรียนสามารถตอบผิดได้โดยไม่รู้สึกอับอาย ส่งผลให้เกิดกรอบคิดเติบโต (G — Growth Mindset) มองความผิดพลาดในการออกเสียงวรรณยุกต์หรือการใช้คำศัพท์เป็นเพียง "ความท้าทายในเกม" ที่ต้องแก้ไขเพื่อผ่านด่านถัดไป

๓. จิตวิทยาการตั้งคำถาม (Questioning Method) เพื่อกระตุ้นการคิดขั้นสูง กิจกรรมการตั้งคำถามของครูเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนระดับกระบวนการคิดของผู้เรียนจากระดับล่าง (จำ-เข้าใจ) ไปสู่กระบวนการคิดขั้นสูง (วิเคราะห์-ประเมินค่า-สร้างสรรค์) ตามอนุกรมวิธานของบลูม (Bloom's Taxonomy) โดยในการเรียนภาษาจีน ผู้จัดทำได้ใช้ระดับคำถามดังนี้:

- คำถามระดับต่ำ (Literal Questions): เพื่อตรวจสอบความจำและการออกเสียง เช่น “คำนี้ อ่านว่าอย่างไร?” “ประโยคนี้แปลว่าอะไร?”
- คำถามระดับสูง (Conceptual & Analytical Questions): เพื่อกระตุ้นการวิเคราะห์ โครงสร้างวัฒนธรรมและตรรกะทางภาษา เช่น “ทำไมโครงสร้างประโยค ‘ฉันไปโรงเรียนกับเพื่อน’ ในภาษาจีน (我跟朋友去学校) ถึงนำ ‘กับเพื่อน’ มาไว้หน้ากริยา ไม่เหมือนภาษาไทย?” หรือ “จากอักษรข้าง (Radicals) 扌 ตัวนี้ นักเรียนคิดว่าคำศัพท์กลุ่มนี้มีความหมายเกี่ยวข้องกับอะไร?” คำถามเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้และจดจำหลักภาษาได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล

๔. กระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) เพื่อการเรียนรู้รู้คิด (Metacognition) หลักการสะท้อนคิดถือเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้การเล่นและการทำกิจกรรม Active Learning แปลงเป็นเนื้อความรู้ที่ยั่งยืน โดยอ้างอิงแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) และการถอดบทเรียน ผ่านโมเดลการสะท้อนคิด ๓ ขั้นตอน (What? So What? Now What?):

๑. What (ทบทวนสิ่งที่เกิด): ผู้เรียนสะท้อนทักษะภาษาจีนที่ตนเองใช้ในกิจกรรม เช่น “ในเกมเมื่อครู เราจำคำศัพท์หมวดของกินคำไหนได้บ้าง และคำไหนที่ยังตอบสับสน?”

๒. So What (วิเคราะห์ผลกระทบ): ผู้เรียนวิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของตนเอง เช่น “การที่เราผันเสียงวรรณยุกต์เพี้ยนในเกม ทำให้ความหมายของประโยคเปลี่ยนไปอย่างไร และส่งผลกระทบต่อการใช้สื่อสารของทีมอย่างไร?”
๓. Now What (วางแผนพัฒนาต่อ): ผู้เรียนกำหนดแนวทางพัฒนาตนเอง นำไปสู่ผลลัพธ์คุณภาพ (Y — Yield Quality) เช่น “ในคาบหน้าหรือในชีวิตจริง เราจะมีเทคนิคอย่างไรในการจำอักษรภาพตัวนี้ หรือมีวิธีซ่อมออกเสียงอย่างไรให้แม่นยำขึ้น?”

๕. แนวคิดการเรียนรู้ร่วมกันและการเป็นพลเมืองโลก (Collaboration & Global Citizenship) ภาษาคือสะพานเชื่อมวัฒนธรรม การจัดการเรียนรู้ภายใต้ SANGYING Model มุ่งหวังให้ผู้เรียนใช้ภาษาจีนทำงานร่วมกันเป็นทีมผ่านเครือข่ายความร่วมมือ (N — Network Collaboration) เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมอง และซึมซับค่านิยมความเข้าใจในความแตกต่างหลากหลายทางความคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรม เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเติบโตไปเป็นพลเมืองโลกที่ดี (G — Good Citizen) ที่สามารถสื่อสารและอยู่ร่วมในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

๖. แนวคิด Cognitive Coaching เป็นแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการใช้กระบวนการโค้ช (Coaching Process) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดอย่างเป็นระบบ สามารถสะท้อนการคิด (Reflection) วางแผน (Planning) ตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก” (Facilitator) และ “โค้ช” (Coach) มากกว่าการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้เพียงฝ่ายเดียว แนวคิดนี้เชื่อว่าศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ หากได้รับการกระตุ้นผ่านคำถามที่เหมาะสม การรับฟังอย่างลึกซึ้ง (Listening) การสะท้อนความคิด (Reflecting) และการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) อย่างสร้างสรรค์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) มีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง และสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ดังนั้น Cognitive Coaching จึงเป็นฐานคิดสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้ SANGYING Model สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) กระบวนการคิด (Thinking Process) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attributes) และการเรียนรู้อย่างยั่งยืน (Lifelong Learning) อันนำไปสู่การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพในสังคมโลกต่อไป

หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม

“การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model”

S — Student-Centered: ออกแบบการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ เคารพความแตกต่างระหว่างบุคคล

A — Active Learning: จัดกิจกรรมเชิงรุก ผสมผสานเทคนิคการตั้งคำถามและการสะท้อนคิดในทุกคาบเรียน

N — Needs Analysis: เริ่มต้นด้วยการวิเคราะห์บริบทและความต้องการของผู้เรียนรอบด้าน

G — Growth Mindset: เสริมสร้างกรอบคิดเชิงบวก เปิดใจรับความท้าทายและไม่กลัวความผิดพลาดทางภาษา

Y — Yield Quality: ประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างรอบด้านเพื่อมุ่งสู่คุณภาพตามมาตรฐาน

I — Innovation: ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล และนวัตกรรมที่ทันสมัยเพื่อกระตุ้นความสนใจ

N — Network Collaboration: สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ร่วมกับเพื่อนครูและผู้เชี่ยวชาญ

G — Good Citizen: บ่มเพาะทัศนคติ ค่านิยมที่ดี และเตรียมความพร้อมสู่การเป็นพลเมืองโลกที่สมบูรณ์

S — Student-Centered: เกมช่วยเปลี่ยนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วม (Engagement) 100% นักเรียนได้ตัดสินใจและลองผิดลองถูกด้วยตนเองในพื้นที่ที่ปลอดภัย โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ

A — Active Learning: (จุดเน้นหลัก) เกมบังคับให้ผู้เรียนต้อง "ลงมือทำ" ต้องคิด วางแผน และใช้ภาษาต่างประเทศในการแก้ปัญหาเพื่อเอาชนะเงื่อนไขในเกม

I — Innovation: การใช้บอร์ดเกม (Board Games) หรือดิจิทัลเกม (Digital Game-Based Learning) เช่น Kahoot, Wordwall, Blooket, Quizizz อื่นๆ เข้ามาเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนชั้นเรียน

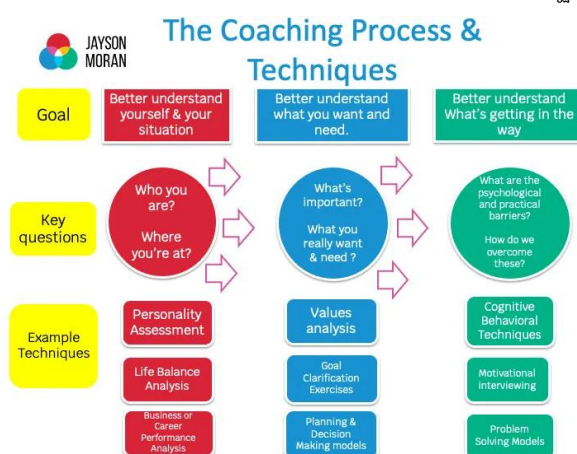
๒.๔ กรอบแนวคิดวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

กรอบแนวคิดวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ ของ "SANGYING Model" ที่บูรณาการแนวคิด Active Learning, Game-Based Learning, การตั้งคำถาม และการสะท้อนคิด (Reflection) โดยใช้แนวคิด Cognitive Coaching เพื่อพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากล ดังนี้

ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ศึกษากระบวนการสอนรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การเรียนรู้ ๓R การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) และการโค้ชเพื่อการรู้คิด (Cognitive Coaching) มีการวางแผน กำหนดขอบข่ายการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อช่วยพัฒนาศักยภาพผู้เรียนสู่ความเป็นสากลได้อย่างยั่งยืน โดยดูความเหมาะสมของผู้เรียนแต่ละระดับชั้น



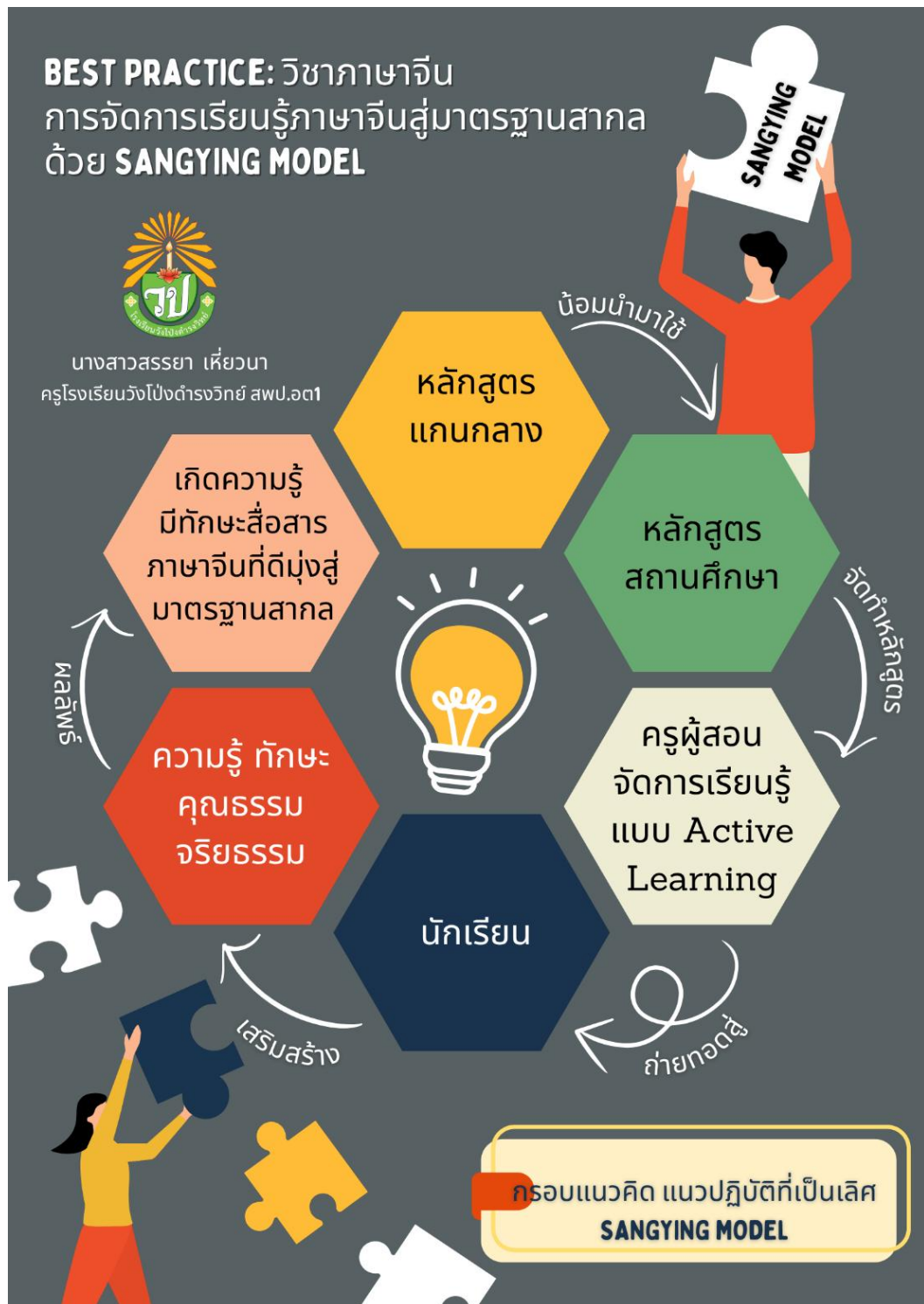
(รูปภาพที่ ๑; อ้างอิงจาก: หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ)



(รูปภาพที่ ๒; อ้างอิงจาก: <https://jaysonmoran.com/what-is-coaching-how-does-it-work/>)



รูปภาพที่ ๓ กรอบความคิด แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model



รูปภาพที่ ๔ แผนภาพ : ที่มาและกระบวนการคิด SANGYING Model เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพนักเรียนที่เรียนภาษาจีนที่โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย สพป.อต1

๒.๕. กระบวนการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

โดยใช้แนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) การดำเนินงานใช้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เป็นกรอบการบริหารจัดการ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้



รูปภาพที่ ๕ กระบวนการดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act)

ผู้จัดทำดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้

P - PLAN การวางแผน

1. วิเคราะห์บริบทและผู้เรียน (สอดคล้องกับ N – Needs Analysis)

- ศึกษาหลักสูตร
- วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้
- วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล
- สำรวจปัญหาและความต้องการ
- วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์เดิม

2. ออกแบบการจัดการเรียนรู้ (สอดคล้องกับ S – Student-Centered)

- กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้
- ออกแบบ Active Learning
- วางแผน Game-Based Learning
- เตรียมสื่อและนวัตกรรม
- กำหนดวิธีประเมินผล

D - DO การดำเนินงาน

ดำเนินกิจกรรมตาม SANGYING Model

- **S - Student-Centered:** ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง, ครูเป็น Coach, เปิดโอกาสให้ผู้เรียนตัดสินใจ
- **A - Active Learning:** Learning by Doing, Cooperative Learning, Problem Solving, Reflection
- **I - Innovation & GBL (ใช้นวัตกรรมและเกมในการเรียนรู้หลากหลาย):** Board Game, Canva , Kahoot, Quizizz (Wayground), Wordwall, Blooket, Canva, AI, Google Classroom และอื่น ๆ
- **G - Growth Mindset:** ให้กำลังใจ, ยอมรับความผิดพลาด, สร้างความมั่นใจ, ใช้ Cognitive Coaching ตั้งคำถามกระตุ้นการคิด

C - CHECK การตรวจสอบและประเมินผล

(สอดคล้องกับ Y – Yield Quality) ประเมินผลการเรียนรู้ 3 ระยะ

- ก่อนเรียน (Pre-test)
- ระหว่างเรียน (Formative)
- หลังเรียน (Summative)

ประเมิน 5 ด้าน

- ความรู้ (Knowledge)
- ทักษะ (Skills)
- สมรรถนะ (Competency)
- คุณลักษณะ (Attributes)
- ความพึงพอใจ (Satisfaction)

เครื่องมือประเมิน

- Rubric, แบบสังเกต, Portfolio, แบบทดสอบ, Reflection

A - ACT การปรับปรุงและพัฒนา

(สอดคล้องกับ N – Network Collaboration และ G – Good Citizen)

- PLC แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน
- Lesson Study พัฒนาการสอน
- Coaching & Mentoring
- นำผลประเมินไปปรับปรุงแผนการสอนและกิจกรรม
- พัฒนาสื่อนวัตกรรมและแผนการเรียนรู้
- ขยายผลนวัตกรรมสู่เพื่อนครูและโรงเรียนเครือข่าย
- เผยแพร่ Best Practice
- ปลุกฝังคุณลักษณะความเป็นพลเมืองที่ดี พร้อมสู่การเป็นพลเมืองโลก

ตัวอย่างสื่อและเกมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ (Game-Based Learning)

- Board Game
- Chinese Monopoly (เศรษฐีภาษาจีน)
- Bingo
- Escape Room
- Kahoot!
- Quizizz
- Blooket
- Wordwall

จุดเด่นของนวัตกรรม

- ผู้เรียนมีส่วนร่วม 100%
- เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

- สนุก ไม่น่าเบื่อ
- กล้าพูดภาษาจีนมากขึ้น
- เรียนรู้จากเกม
- ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์
- ส่งเสริมการคิดขั้นสูง
- ครูทำหน้าที่เป็น Coach
- ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง
- เชื่อมโยงการเรียนรู้สู่ชีวิตจริง

ผลที่เกิดขึ้น

ด้านผู้เรียน

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- กล้าสื่อสารภาษาจีนมากขึ้น
- มีแรงจูงใจในการเรียน
- มีทักษะการคิดวิเคราะห์
- ทำงานเป็นทีมได้ดี
- มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ด้านครู

- มีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
- เกิดชุมชน PLC ที่เข้มแข็ง
- พัฒนาสื่อและแผนการเรียนรู้
- เป็นวิทยากรแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ด้านสถานศึกษา

- ยกระดับคุณภาพการเรียนภาษาจีน
- เป็นต้นแบบการจัดการเรียนรู้สู่นวัตกรรม
- สร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ
- สนับสนุนการพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

โดยมีแนวคิดที่เชื่อว่า

" เมื่อการสอนเป็นการโค้ช และการเรียนรู้เป็นเกม...ทุกคนคือผู้ชนะ "

๒.๖ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

การดำเนินงาน นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model ซึ่งบูรณาการแนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) ประสบผลสำเร็จจากปัจจัยสำคัญหลายประการ ดังนี้

๑. ภาวะผู้นำและการสนับสนุนจากผู้บริหาร

ผู้บริหารสถานศึกษาให้การสนับสนุนด้านนโยบาย งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ เทคโนโลยี และส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูอย่างต่อเนื่อง ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๒. นวัตกรรม SANGYING Model ที่มีความเป็นระบบ

SANGYING Model มีขั้นตอนการดำเนินงานที่ชัดเจน ครอบคลุมตั้งแต่การวิเคราะห์ผู้เรียน การออกแบบกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ การประเมินผล และการพัฒนาต่อยอด โดยเชื่อมโยงกับวงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ทำให้สามารถดำเนินงานได้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

๓. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การออกแบบกิจกรรมโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ ลงมือปฏิบัติ สื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

๔. การบูรณาการแนวคิด Cognitive Coaching

ครูทำหน้าที่เป็น Coach ใช้การตั้งคำถาม การรับฟัง การสะท้อนคิด และการให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างสร้างสรรค์ ช่วยพัฒนากระบวนการคิด (Metacognition) และส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และแก้ปัญหาด้วยตนเอง

๕. การใช้ Game-Based Learning (GBL)

การนำเกมการศึกษา ทั้งในรูปแบบ Board Games และ Digital Game-Based Learning เช่น Kahoot, Quizizz, Wordwall และ Blooket มาใช้ในการจัดกิจกรรม ช่วยสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนุก ลดความกังวลในการเรียนภาษาจีน และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๖. การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมดิจิทัล

การประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัล แพลตฟอร์มออนไลน์ และปัญญาประดิษฐ์ (AI) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ การสร้างสื่อ การวัดและประเมินผล และการสื่อสารกับผู้เรียน

๗. การมีส่วนร่วมของเครือข่ายการเรียนรู้ (Network Collaboration)

การดำเนินงานร่วมกับชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อนครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และผู้เชี่ยวชาญ ช่วยแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ พัฒนานวัตกรรม และปรับปรุงการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๘. การวัดและประเมินผลอย่างหลากหลาย

มีการประเมินทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ RUBRIC (Rubric) แบบสังเกต แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) และการสะท้อนผล (Reflection) ทำให้สามารถนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างตรงจุด

๙. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก

การส่งเสริม Growth Mindset และการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าถาม กล้าลองผิดลองถูก และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาจีนมากขึ้น

๑๐. การพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจร PDCA

มีการติดตาม ตรวจสอบ สะท้อนผล และปรับปรุงการดำเนินงานอย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้นวัตกรรมได้รับการพัฒนาและสามารถขยายผลสู่การปฏิบัติในระดับโรงเรียนและเครือข่ายได้อย่างยั่งยืน

สรุปปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ความสำเร็จของ SANGYING Model เกิดจากการบูรณาการองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การบริหารจัดการที่มีคุณภาพ การจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ การใช้ Cognitive Coaching และ Game-Based Learning การประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี การมีส่วนร่วมของเครือข่ายวิชาชีพ และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามวงจร PDCA ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความสุขในการเรียน กล้าสื่อสารภาษาจีน และพัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน โดยมีความสอดคล้องกับนโยบายหลักของกระทรวงศึกษาธิการ ที่ว่า“เรียนดี มีความสุข”

ส่วนที่ ๓ ผลที่เกิดจากวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๓.๑ ผลที่เกิดจากวิธีที่ปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

การดำเนินงานตาม นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model ซึ่งบูรณาการแนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) ในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เป็นกรอบการดำเนินงาน ส่งผลให้เกิดผลลัพธ์เชิงประจักษ์ในหลายด้าน ดังนี้

๓.๑.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาจีนสูงขึ้น สามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๒. ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาจีนมากขึ้น สามารถใช้ภาษาในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม
๓. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุก ทำทาย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมผ่านเกมการศึกษา
๔. ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจจากการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ Cognitive Coaching และ Game-Based Learning
๕. ผู้เรียนมีทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน (Collaboration & Communication)
๖. ผู้เรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ สามารถใช้สื่อและแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Canva, Kahoot, Quizizz Wayground, Wordwall, Blooket และอื่นๆ ได้อย่างสร้างสรรค์
๗. ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ได้แก่ ความรับผิดชอบ ความมีวินัย ความซื่อสัตย์ การเคารพผู้อื่น และการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม

๓.๑.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

๑. ครูมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบผ่าน SANGYING Model ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริงในชั้นเรียน
๒. ครูพัฒนาทักษะการเป็น Coach ตามแนวคิด Cognitive Coaching โดยใช้คำถาม การสะท้อนคิด และการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียน
๓. ครูสามารถพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และเกมการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

๔. ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) และร่วมพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
๕. ครูสามารถเผยแพร่ผลงานและนวัตกรรมทางการศึกษาให้แก่โรงเรียนและเครือข่ายวิชาชีพ

๓.๑.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

๑. สถานศึกษามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนที่เป็นนวัตกรรมและสามารถใช้เป็นแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนมีแนวโน้มสูงขึ้น และผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน
๓. โรงเรียนมีสื่อ นวัตกรรม และแหล่งเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้และพัฒนาต่อยอดได้
๔. เกิดเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และหน่วยงานภายนอก
๕. โรงเรียนมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม และสามารถเป็นต้นแบบให้แก่สถานศึกษาอื่น

๓.๑.๔ ผลที่เกิดขึ้นต่อชุมชนและเครือข่าย

๑. ผู้ปกครองให้ความร่วมมือและมีความเชื่อมั่นในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนของโรงเรียนมากขึ้น
๒. เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลนวัตกรรมผ่านเครือข่าย PLC และเครือข่ายครูผู้สอนภาษาจีน
๓. นวัตกรรม SANGYING Model สามารถประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น และขยายผลสู่สถานศึกษาในเครือข่ายได้

สรุปผลที่เกิดจากวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

การดำเนินงานตาม SANGYING Model ที่บูรณาการ Cognitive Coaching, Game-Based Learning (GBL) และวงจรคุณภาพ PDCA ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะการสื่อสารภาษาจีนและทักษะในศตวรรษที่ 21 พัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม จนสามารถเป็น **แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)** ที่มีความยั่งยืนและสามารถขยายผลสู่บริบทอื่นได้อย่างเหมาะสม

๓.๒ การเผยแพร่วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

เพื่อให้การดำเนินงานตาม นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model ซึ่งบูรณาการแนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลอย่างเป็นรูปธรรม ผู้พัฒนาได้ดำเนินการเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางต่าง ๆ ดังนี้

๓.๒.๑ การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา

๑. นำเสนอผลการดำเนินงานในการประชุมคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และรับข้อเสนอแนะในการพัฒนานวัตกรรม
๒. เผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน เกมการศึกษา และนวัตกรรม SANGYING Model ให้ครูในโรงเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้
๓. แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรม ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) เพื่อร่วมกันพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้และยกระดับคุณภาพผู้เรียน

๓.๒.๒ การเผยแพร่สู่เครือข่ายทางวิชาการ

๑. นำเสนอผลงานในการประชุม อบรม สัมมนา หรือกิจกรรมทางวิชาการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
๒. แลกเปลี่ยนประสบการณ์และเผยแพร่นวัตกรรมกับเครือข่ายครูผู้สอนภาษาจีนในระดับเขตพื้นที่ ระดับจังหวัด และเครือข่ายทางวิชาชีพ
๓. ส่งผลงานเข้าร่วมการประกวดหรือการคัดเลือกผลงานนวัตกรรมและวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เพื่อเผยแพร่ในวงกว้าง

๓.๒.๓ การเผยแพร่ผ่านสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล

๑. เผยแพร่สื่อการเรียนรู้ ใบงาน อินโฟกราฟิก เกมการศึกษา และสื่อดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์และแพลตฟอร์มการเรียนรู้
๒. จัดทำคลังสื่อการเรียนรู้ภาษาจีนในรูปแบบดิจิทัล เพื่อให้ครู นักเรียน และผู้สนใจสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้
๓. ใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้และเครื่องมือดิจิทัล เช่น Canva, Google Classroom, Kahoot, Quizizz (Wayground), Wordwall และ Blooket เพื่อแลกเปลี่ยนและเผยแพร่กิจกรรมการเรียนรู้

๓.๒.๔ การขยายผลสู่ผู้เรียนและชุมชน

๑. จัดกิจกรรมแสดงผลงานของผู้เรียน เช่น นิทรรศการภาษาจีน การแข่งขันตอบปัญหา การนำเสนอผลงาน และกิจกรรมวันสำคัญทางภาษาและวัฒนธรรมจีน
๒. ประชาสัมพันธ์ผลการดำเนินงานผ่านเว็บไซต์โรงเรียน เฟซบุ๊ก และช่องทางประชาสัมพันธ์ของสถานศึกษา
๓. เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้และร่วมชื่นชมผลงานของผู้เรียน

๓.๒.๕ การพัฒนาและต่อยอดนวัตกรรม

๑. นำผลการสะท้อนความคิดเห็นจากครู ผู้เรียน ผู้ปกครอง และผู้ทรงคุณวุฒิ มาปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง
๒. ขยายผลการใช้ SANGYING Model ไปยังรายวิชาอื่นและระดับชั้นอื่นตามบริบทของสถานศึกษา
๓. สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และพัฒนาวัตกรรมร่วมกัน

สรุปผล

การเผยแพร่ SANGYING Model ดำเนินการผ่านทั้งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในโรงเรียน การสร้างเครือข่ายวิชาชีพ การใช้สื่อดิจิทัล และการเผยแพร่สู่ชุมชน ส่งผลให้นวัตกรรมได้รับการยอมรับ สามารถขยายผลสู่ครูและสถานศึกษาอื่นได้อย่างต่อเนื่อง และมีส่วนช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนให้สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

๓.๓ การขยายผลและต่อยอดวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)

การดำเนินงานตาม นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model ซึ่งบูรณาการแนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) ได้รับการพัฒนาและขยายผลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ทั้งในระดับห้องเรียน สถานศึกษา และเครือข่ายทางวิชาชีพ โดยมีแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้

๓.๓.๑ การขยายผลภายในสถานศึกษา

๑. นำ SANGYING Model ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับชั้นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาจีนของผู้เรียน
๒. พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน ใบงาน เกมการศึกษา และนวัตกรรมดิจิทัลให้ครูสามารถนำไปใช้ร่วมกันได้
๓. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรม **ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)** เพื่อร่วมกันพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
๔. นำผลการประเมินจากผู้เรียนและครูมาปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตามวงจร PDCA

๓.๓.๒ การขยายผลสู่เครือข่ายทางการศึกษา

๑. ถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับ SANGYING Model ให้แก่ครูผู้สอนภาษาจีนในเครือข่าย ผ่านการประชุมเชิงปฏิบัติการ การอบรม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
๒. แลกเปลี่ยนประสบการณ์การจัดการเรียนรู้กับสถานศึกษาอื่น เพื่อส่งเสริมการประยุกต์ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียน
๓. ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มหาวิทยาลัย และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมกันพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ภาษาจีน

๓.๓.๓ การต่อยอดนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

๑. พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เกมการศึกษา และสื่อดิจิทัลให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรในแต่ละระดับชั้น
๒. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างสื่อ การออกแบบกิจกรรม และการวัดประเมินผล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้
๓. พัฒนาลังสือการเรียนรู้ภาษาจีนในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้ครู นักเรียน และผู้สนใจสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ได้สะดวก

๔. ปรับปรุงและพัฒนารูปแบบ SANGYING Model จากผลการวิจัยในชั้นเรียน ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ และผลการสะท้อนคิดของผู้เรียน

๓.๓.๔ การขยายผลสู่ผู้เรียนและชุมชน

๑. ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำความรู้และทักษะภาษาจีนไปใช้ในกิจกรรมของโรงเรียน การแข่งขันทางวิชาการ และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน
๒. จัดกิจกรรมเผยแพร่ผลงานของผู้เรียน เช่น นิทรรศการ การแสดงทางภาษาและวัฒนธรรมจีน และการนำเสนอผลงานผ่านสื่อดิจิทัล
๓. เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ และร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

๓.๓.๕ ความยั่งยืนของนวัตกรรม

เพื่อให้ SANGYING Model สามารถดำเนินงานได้อย่างต่อเนื่องและเกิดความยั่งยืน ผู้พัฒนาได้กำหนดแนวทางในการพัฒนา ดังนี้

- พัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่องตามวงจร PDCA (Plan-Do-Check-Act)
- ส่งเสริมการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และพัฒนาาร่วมกัน
- สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา
- พัฒนาสื่อและนวัตกรรมให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและบริบทที่เปลี่ยนแปลง
- ติดตามและประเมินผลการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงและต่อยอดนวัตกรรม

สรุป

การขยายผลและต่อยอด SANGYING Model มุ่งเน้นการสร้างระบบการเรียนรู้ที่พัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยความร่วมมือของครู ผู้บริหาร ผู้เรียน ผู้ปกครองและเครือข่ายทางวิชาชีพ พร้อมบูรณาการ Cognitive Coaching, Game-Based Learning (GBL) และวงจร PDCA เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพ สามารถประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลาย และขยายผลสู่สถานศึกษาอื่นได้อย่างยั่งยืน อันจะนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านภาษาจีนและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ อย่างรอบด้าน

อ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ.(๒๕๖๐).หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี ๒๕๕๑(ฉบับปรับปรุง)
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.(๒๕๖๗).รายงานการประเมินคุณภาพผู้เรียน (RT NT
O-NET). กรุงเทพฯ.สพฐ

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย.ฉบับปรับปรุง ปี ๒๕๖๘

ดร.วิชณุ ทรัพย์สมบัติ.งานวิจัย “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกของครู เพื่อพัฒนาสมรรถนะ
สำคัญของผู้เรียน ผ่านการอบรมโดยใช้การโค้ช (Coaching) และการเป็นพี่เลี้ยง (Mentoring) ของ
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน”

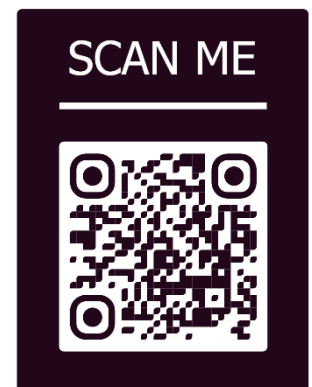
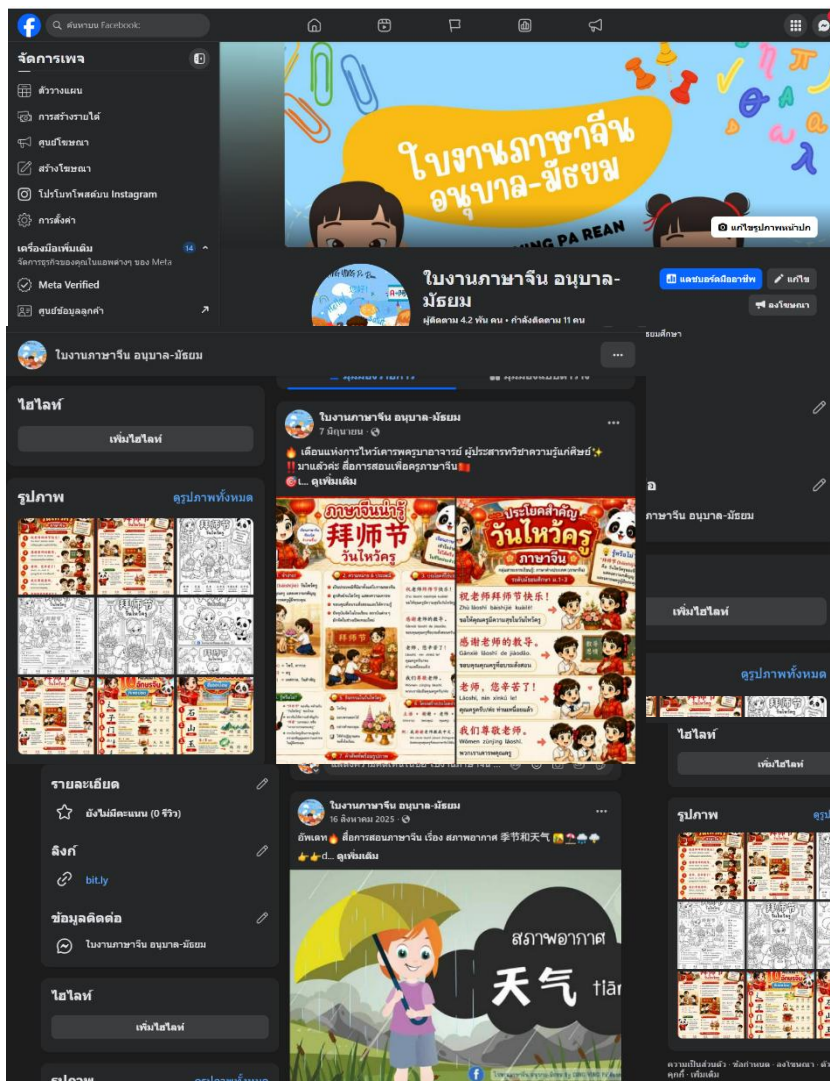
ภาคผนวก

กิจกรรมวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model

ซึ่งบูรณาการแนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) ประสบผลสำเร็จจากปัจจัยสำคัญหลายประการด้วยเป้าหมายมุ่งให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะการสื่อสารภาษาจีนและทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ พัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม จนสามารถเป็ **แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)** ที่มีความยั่งยืน และสามารถขยายผลสู่บริบทอื่นได้อย่างเหมาะสม

- สร้างสื่อการสอนภาษาจีน เนื้อหาการสอนในระดับชั้นอนุบาล – มัธยมศึกษาตอนต้น โดยอิงเนื้อหาการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยเผยแพร่บนช่องทาง

Facebook Page : ใงานภาษาจีน อนุบาล-มัธยม (by SANG YING)



Best Practice: การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model

- สร้างห้องเรียนภาษาจีน-อังกฤษ สำหรับจัดการเรียนการสอนแบบ Online เผยแพร่กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนภาษาจีน-อังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย โดยอิงเนื้อหาการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยเผยแพร่บนช่องทาง Facebook Group : SANG YING Pa Rean

The collage illustrates the SANG YING Pa Rean Facebook group and its educational resources. It includes a screenshot of the Facebook group page with a 'BACK SCHOOL' poster, a 'SCAN ME' QR code, a '可爱' (Kě ài) character card, a '语法' (Grammar) card, a 'English Class' card, a 'How much tea' card, and a video call interface with participants.

Facebook Group Interface: The top left shows the Facebook group page for 'SANG YING Pa Rean'. The main post features a 'BACK SCHOOL' poster with the text '快乐学 中英文' (Happy Learning Chinese and English) and 'by kru Nannie'. Below the poster, there is a list of members and a '加入群聊' (Join Chat) button.

QR Code: A purple square with the text 'SCAN ME' and a QR code to join the group.

Character Card: A pink card with the text '可爱' (Kě ài) and 'น่ารัก' (Nà ná), indicating a character or theme.

Grammar Card: A yellow card with the text '语法' (Grammar) and 'ไวยากรณ์' (Vaiyakron), showing the characters '国' (guó) and '人' (rén) with the pinyin 'guó' and 'rén'.

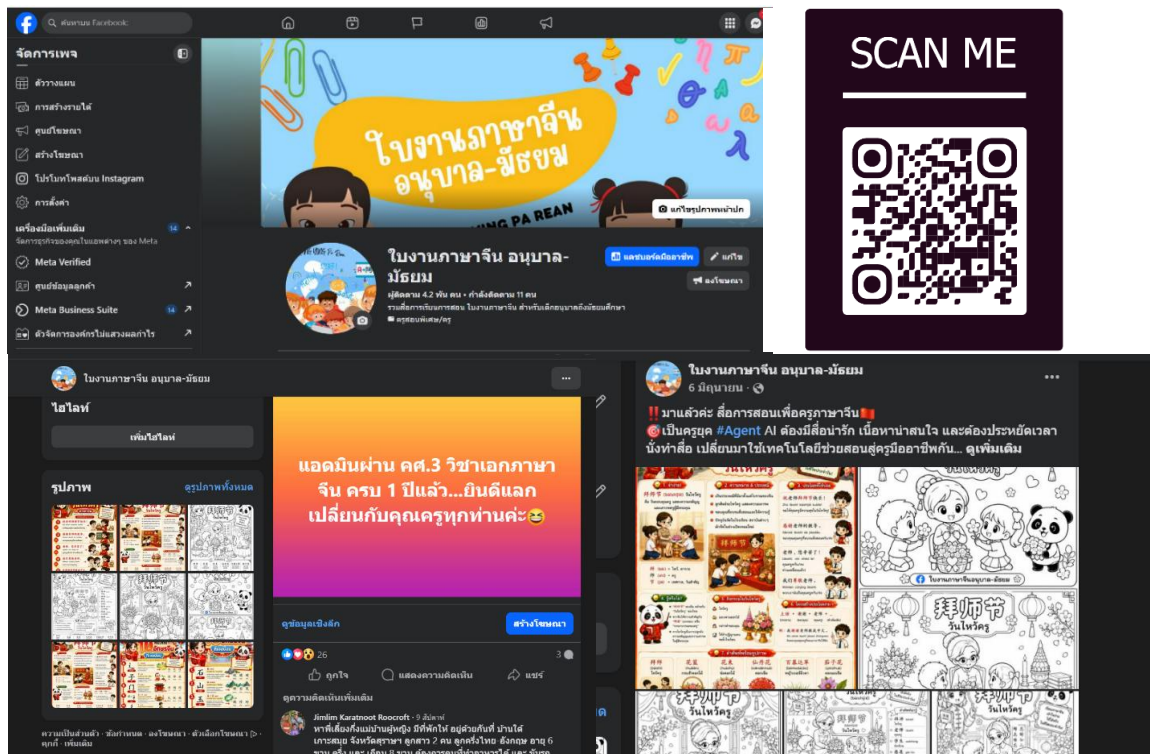
English Class Card: A green card with the text 'English Class' and 'by kru Nannie', featuring a cartoon character and a list of items.

How much tea Card: A card with a cartoon character and the text 'How much tea do you see? 4 cups of tea. I see...'. It includes images of tea cups and a box of tea.

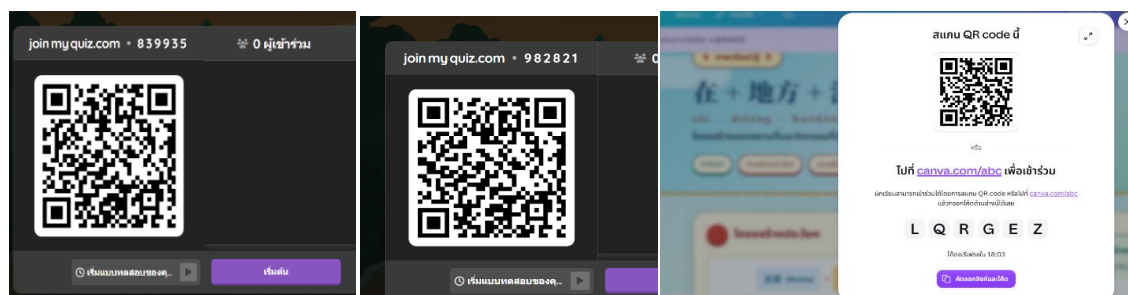
Video Call Interface: A screenshot of a video call interface showing multiple participants. The participants are labeled with names like 'nan', 'อภิญญา', 'Kittinun Gnernkom', and 'Sang Ying'.

Best Practice: การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model

- เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมการสอนภาษาจีนแก่ครูผู้สอน นักเรียน นักศึกษา ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้อง ผ่านช่องทาง Facebook Page : ใบบานภาษาจีน อนุบาล-มัธยม (by SANG YING) และ SANG YING PAREAN



- การใช้นวัตกรรมและเกมที่หลากหลาย ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีมาช่วยจัดการเรียนการสอน ผ่านสื่อและแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น บทเรียนสำเร็จรูปออนไลน์ (Canva) การทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนและระหว่างเรียนในรูปแบบเกมการแข่งขัน ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ นักเรียนเกิดความท้าทายและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Quizizz/Wayground)



- การจัดกิจกรรมแสดงผลงานของผู้เรียน เช่น นิทรรศการภาษาจีน การแข่งขันตอบปัญหา การนำเสนอผลงาน และกิจกรรมวันสำคัญทางภาษาและวัฒนธรรมจีน และประชาสัมพันธ์ผลการดำเนินงานผ่านเว็บไซต์โรงเรียน **FAEBOOK** และช่องทางประชาสัมพันธ์ของสถานศึกษา เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้และร่วมชื่นชมผลงานของผู้เรียน



FAEBOOK โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย



Line Group ประชาสัมพันธ์โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย

- ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกิจกรรม **ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)** เพื่อร่วมกันพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งภายในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา



จากการดำเนินงานดังกล่าว เริ่มจากนำองค์ความรู้ที่ได้จากการถอดบทเรียนมาต่อยอดสู่นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนด้วย SANGYING Model ผสานแนวคิด Cognitive Coaching และ Game-Based Learning (GBL) สอดคล้องกับกระบวนการ PDCA โดยจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาจีนของผู้เรียน เพื่อช่วยพัฒนาศักยภาพ เพิ่มทักษะความสามารถ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข มุ่งสู่ความเป็นสากลได้อย่างยั่งยืน โดยมีความเหมาะสมกับวัยและทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ พร้อมทั้งพัฒนาครูให้สามารถจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

ผลลัพธ์จากการนำมาใช้ การขยายผลและต่อยอดนวัตกรรม SANGYING Model ส่งผลให้เป็นนวัตกรรมที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) สามารถใช้เป็นแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาจีนของผู้เรียนได้ดีและเหมาะสมเป็นต้นแบบที่สามารถนำไปปรับใช้แก่ครูผู้สอนและหลักสูตรในสถานศึกษาอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อความและหลักฐานที่แนบมามีความถูกต้องและเป็นความจริงทุกประการ

ลงชื่อ..........ผู้เสนอผลงาน

(นางสาวสรรยา เทียนนา)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ข้าพเจ้า นายขวัญชัย หน่อคำหล้า ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ ขอรับรองว่า ข้อมูลดังกล่าวข้างต้นเป็นความจริง

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายขวัญชัย หน่อคำหล้า)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์

ที่ ศธ ๐๔๑๘๐.๑๖๓/๕๑



โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทยะ หมู่ ๓ ต.ผักขวาง
อ.ทองแสนขัน จ.อุตรดิตถ์ ๕๓๒๓๐

หนังสือรับรองผลงาน

หนังสือรับรองฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า นางสาวสรรยา เทียนนา ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ
ครูชำนาญการพิเศษ ปัจจุบันเป็นข้าราชการครู โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทยะ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษาอุตรดิตถ์ เขต ๑ กระทรวงศึกษาธิการ ได้ดำเนินการตามแบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice) เรื่อง การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model ขอรับรองว่า
นางสาวสรรยา เทียนนา ได้ดำเนินการจริงทุกประการ และเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการ
ปฏิบัติเป็นอย่างดี

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๔ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

(ลงชื่อ)

(นายขวัญชัย หน่อคำหล้า)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวังโป่งดำรงวิทยะ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงาน

๑. การจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมโมเดลการจัดการศึกษา เชื่อว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากลด้วย SANGYING Model ที่บูรณาการแนวคิด Active Learning, Game-Based Learning, การตั้งคำถาม และการสะท้อนคิด (Reflection) โดยใช้แนวคิด Cognitive Coaching มาประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สื่อดิจิทัล และนวัตกรรมที่ทันสมัยเพื่อกระตุ้นความสนใจ และพัฒนาสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ภาษาจีนสู่มาตรฐานสากล ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓ เรื่อง ฉันอ่านหนังสืออยู่ที่ห้องสมุด 我在图书馆读书。



๒. ผลงานเชิงประจักษ์ เกียรติบัตรผลงานที่ได้รับรางวัล



ประวัติผู้รายงาน



ชื่อ-สกุล : นางสาวสรรยา เขี้ยวนา
ตำแหน่ง : ครู
วิทยฐานะ : ครูชำนาญการพิเศษ
วัน เดือน ปีเกิด : ๓๑ พฤษภาคม ๒๕๒๙
การศึกษา : ปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาจีน คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร
ประกาศนียบัตรบัณฑิต (ป.บัณฑิต) วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์และ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
รับราชการ : โรงเรียนวังโป่งดำรงวิทย์ ตำบลฝักขวง อำเภอทองแสนขัน
จังหวัดอุดรดิตถ์
สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรดิตถ์ เขต ๑
โทรศัพท์ : ๐๙๓-๗๘๔-๘๑๘๘
E-mail : sanrayac@gmail.com



(Best Practice)

ด้านการจัดการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน)
ประจำปี พ.ศ.2569