

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่ดีเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน การใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง”

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นายกฤษฎิพงศ์ จิรัญยาวงศ์

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง”

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 2

ตำบล โพทะเล

อำเภอ โพทะเล

จังหวัด พิจิตร **รหัสไปรษณีย์** 66130 **เบอร์โทรศัพท์** 056-681162

E-mail : my.independent.nam@gmail.com

เว็บไซต์โรงเรียน <https://sites.google.com/phichit2.go.th/anuban>

ประเภทผลงาน

การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาภาษาอังกฤษสู่ความเป็นเลิศ

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่มีความสำคัญต่อผู้คนทั่วโลกในฐานะเป็นเครื่องมือในการ ติดต่อสื่อสาร
ระหว่างกันทั้งภายในและภายนอกประเทศ อีกทั้งยังมีบทบาทในมิติด้านเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม
และการประกอบอาชีพ ส่งผลให้ประเทศต่าง ๆ รวมไปถึงประเทศไทย เล็งเห็นถึงความสำคัญในการส่งเสริม
และสนับสนุนประชากรของตนในการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ และทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ
เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพของผู้คนให้ได้รับโอกาสในการประกอบอาชีพที่ดีกว่า ตลอดจนสามารถเข้าถึงข่าวสาร
เทคโนโลยี และความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นในโลกยุคโลกาภิวัตน์ได้อย่างทันทั่วทั้งที่ ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนัก
ถึงความสำคัญและความจำเป็นใน การพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ภาษาอังกฤษ
จึงถูกกำหนดให้เป็นภาษาชั้นพื้นฐานที่ต้องใช้เรียนในโรงเรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียน มีทักษะด้าน การฟัง พูด อ่าน
และเขียน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ติดต่อสื่อสารได้ในชีวิตประจำวันและเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ในระดับ
ที่สูงขึ้น (กรมวิชาการ, 2544) นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถพัฒนา
ความคิดและมองโลกกว้างขึ้น โดยคาดหวังว่าเมื่อนักเรียนเรียนภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับประถมศึกษา
จนถึงมัธยมศึกษา นักเรียนจะมีความรู้ความสามารถในการรับ และส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา
สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนา ตนเองและสังคม (กรมวิชาการ, 2551)

คำศัพท์ถือเป็นความรู้พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษา ถ้าหากผู้เรียนมีคลังคำศัพท์ไม่มากพอ จะส่งผลให้เกิดความไม่เข้าใจและไม่สามารถสื่อสารภาษานั้นได้ ซึ่งการรู้คำศัพท์และความสามารถในการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาการเรียนรู้อำนาจตามโครงสร้างของหลักภาษาควบคู่ไปกับความหมายของคำศัพท์นั้น ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเรียนรู้อำนาจและจัดเรียงคำได้อย่างถูกต้องมากยิ่งขึ้น แอลเลนและ วอลเลต (Allen, E., D. and Vallete, R., M., 1977) โดยคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในด้านความรู้เกี่ยวกับตัวภาษาที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายได้เป็นอย่างดี เด็กที่มีความรู้ด้านคำศัพท์น้อยหรือไม่ได้รับการเรียนรู้อำนาจใหม่ที่ดีจะไม่สามารถเข้าใจข้อความที่อ่านได้ จอห์นสันและเพียร์สัน (Johnson and Pearson, 1978) อีกทั้งการรู้คำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจในทุกระดับการศึกษาของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่หนึ่งและที่สอง ยิ่งระดับการศึกษายิ่งสูงเท่าใด ความจำเป็นในการเรียนรู้อำนาจคำศัพท์ยิ่งต้องมากขึ้นเท่านั้น โคดี้และฮัคคินส์ (Coady, J. and Huckin, T., 1999) นอกจากนี้ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ให้มาก และต้องรู้ศัพท์นอกเหนือไปจากในห้องเรียนด้วย เพราะการที่มีความรู้คำศัพท์รอบตัวนั้น มีประโยชน์ต่อทุกทักษะ ทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ลอเฟอร์ (Laufer, B., 1997) จะเห็นได้ว่าการที่ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทางคำศัพท์ที่มากเพียงพอ ถือเป็นปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และเขียนได้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ให้เข้ากับสถานการณ์และบริบทต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เกมประกอบการสอนนับเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน และมีความกระตือรือร้นในเวลาเดียวกัน หากครูผู้สอนรู้จักใช้ประโยชน์จากเกมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมแล้ว ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้อำนาจภาษานั้นได้ เนื่องจากเกมเป็นเรื่องสนุก และเด็ก ๆ ชอบเล่น การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก เกมช่วยให้เด็ก ๆ ได้ทดลอง ค้นพบ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เกมเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ และช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษา ที่เป็นเป้าหมาย เกมภาษาทำให้เด็กเกิดความคิดเชิงวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี (เตือนใจ เฉลิมกิจ, 2545) นอกจากนี้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้น ครูผู้สอนน่าจะทำให้การเรียนการสอนสนุกสนาน เพราะภาษาเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง กิจกรรมทางภาษาจึงควรเป็นกิจกรรมที่เคลื่อนไหว เป็นเรื่องราวของการมีส่วนร่วมและสมมุติสถานการณ์ ครูจึงควรใช้กิจกรรมเพื่อชักจูงให้เด็กนักเรียนอยากสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั้น คือ การใช้กิจกรรมเกม เพราะเกมทำให้นักเรียน เรียนอย่างสนุกสนาน นักเรียนทุกคนที่มีส่วนร่วม ในกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเป็นการช่วยเสริมการเรียนรู้ในเรื่องของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี (ประนอม สุรัสวดี, 2539) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จอห์นสัน

(Johnson, 2001, pp. 76-161) ที่พบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ครูควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกม เพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้เกมประกอบการสอนช่วยสร้างแรงกระตุ้นให้ นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ทางภาษา อีกทั้งทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลาย ส่งผลให้ครูผู้สอนสามารถดึงความสนใจของนักเรียนได้ ตลอดการทำกิจกรรม

ทักษะด้านการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ เป็นทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นทักษะที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพของผู้เรียน จากการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง” พบว่า ผู้เรียนมีปัญหาในเรื่องของทักษะด้านการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ โดยเฉพาะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษหรือข้อความต่าง ๆ ผู้เรียนยังขาดความเข้าใจในคำศัพท์เรื่องนั้น ๆ และจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้เรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 ในวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า ทักษะที่เป็นปัญหามากที่สุด ได้แก่ ทักษะด้านการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ ส่งผลให้ผู้เรียนอ่านเนื้อหาไม่เข้าใจ ไม่สามารถวิเคราะห์และตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ อีกทั้งยังขาดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ดังนั้น เพื่อเป็นการแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้สอนจึงมีแนวคิดที่จะนำเกมมาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน มีความสนใจ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมประกอบการสอน

ความหมายของเกม

พรสวรรค์ สืบป้อ (2550, หน้า 237) กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกมอาจเล่นเพียงคนเดียว หรือมากกว่าก็ได้ เกมอาจจะเป็นกิจกรรมเพื่อความ สนุกสนาน หรือเป็นกิจกรรมทางการเรียนรู้ก็ได้

สุคนธ์ สินธพานนท์ (2553, หน้า 141) ระบุว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและ ความสนุกสนาน ให้แก่ผู้เรียน มีกฎเกณฑ์ กติกา ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำ บทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว อีกทั้งส่งผลให้ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกันมีกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกัน

ยุพิน จันทรศรี (2545, หน้า 19-20) ได้สรุปไว้ว่า เกมหมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ความคุ้นเคยต่อกัน ซึ่งต้องมีการแข่งขันอย่างมีจุดหมาย โดยมีกฎ กติกาเป็นข้อตกลงร่วมกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เล่นออกมาในรูปแบบของการแพ้ชนะ

โดบสัน (Dobson, J., 1998, pp. 9-17) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเงียบ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นโดยไม่ต้อง เคลื่อนที่ และเกมที่ใช้ความว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วน ของร่างกายและจิตใจ

ทิตินา แชมมณี (2552, หน้า 365) ได้กล่าวถึงความหมายของวิธีการสอนโดยใช้เกมว่าเป็น กระบวนการ ที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา โดยนำเสนอเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียน มาใช้ในการ อภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

สรุปได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ช่วยส่งเสริม ผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย สามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ รวดเร็ว อีกทั้งยังส่งผลให้ ผู้เรียนได้รู้จักทำงานร่วมกัน การเล่นเกมมีทั้งแบบเล่นคนเดียว หรือเล่น เป็นกลุ่ม ซึ่งการเล่นเกมต้องมีการกำหนด กฎ กติกา ข้อตกลงก่อนเริ่มการเล่น

ลักษณะของเกมประกอบการสอน

วรรณพร ศิลาขาว (2540, หน้า 160) กล่าวถึงลักษณะของเกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ไม่ต้องเสียเวลาเตรียมตัวล่วงหน้า
2. เล่นได้ง่ายแต่เป็นการส่งเสริมความเฉลียวฉลาด
3. สั้นและสามารถนำไปแทรกในบทเรียนได้
4. ทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานแต่ครูก็ยังควบคุมชั้นได้
5. ถ้ามีการเขียนตอบในตอนหลัง ก็ไม่ต้องเสียเวลาตรวจแก้

ชนิดของเกมประกอบการสอน

สังเวียน สฤชดิกุล (2541, หน้า 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกตัวเลข และจำนวน ต้องการให้นักเรียนเกิด ความฉับไว ในการนับ เลือก หรือจัดเลขเข้าจำนวน ฝึกการฟัง การออกเสียงและไหวพริบในการ เข้าใจความหมายและคำสั่ง
2. Spelling Games เป็นเกมเกี่ยวกับการสะกดคำ ฝึกสอนคำศัพท์ หรือเสียงตัวอักษร มี ประโยชน์ในการที่จะให้นักเรียนรู้จักสะกดคำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ต่างๆ ที่เรียน
3. Vocabulary Games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกคำศัพท์และออกเสียงคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว
4. Structure-practice Games เป็นการฝึกการสร้างประโยคและการพูดประโยคที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำศัพท์ต่างๆ
6. Rhyming Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่างๆ เป็นลักษณะสัมผัสเสียง
7. Miscellaneous Games ฝึกผสมผสานหลายๆ ประเภท เลือกฝึกได้ตามที่เห็นว่า เหมาะสมกับวัย และระดับของนักเรียน

เรื่องศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2545, หน้า 11-12) ได้จัดประเภทของเกมเพื่อความสะดวกในการค้นหา และคัดเลือกเพื่อนำมาประกอบการสอน หรือจัดกิจกรรมทางภาษาไว้ 7 กลุ่ม คือ เกี่ยวกับตัวเลข ประสบการณ์ ทางด้านภาษาเกี่ยวกับการออกเสียง การสะกดคำ ความหมาย และ Part of Speech

1. Number Games เป็นเกมเสริมความรู้สึกรู้สึกความจำ ปฏิภาณและความเร็วในการคิด
2. Vocabulary Games เป็นเกมที่มุ่งทดสอบความจำและความรู้เดิมที่ผู้เล่นเคยมี
3. Structure Games เป็นเกมเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษายิ่งขึ้น
4. Spelling Games เป็นเกมเสริมความสามารถในการจำคำศัพท์และเขียนได้ถูกต้อง
5. Conversation Games เกมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทางด้าน Information and Communication โดยเน้นการสรุปเนื้อหาที่เข้าใจชัดเจนระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง คือความสามารถในการเก็บใจความ และสื่อความหมาย

6. Writing Games เกมในกลุ่มนี้จะรวมเอากิจกรรมในเกมจุดอื่น ๆ มาช่วยเสริมทักษะ ทาง การเขียน และการเรียนรู้ของผู้เล่นเกมให้มากขึ้น

7. Miscellaneous Games เป็นเกมที่สมารถประยุกต์เข้ากับเหตุการณ์หรือใช้เป็นกิจกรรมพิเศษ นอกห้องเรียนได้ เช่น การเล่นเกมละคร การแสดงบทบาทสมมติ การโต้วาที เป็นต้น

หลักการเลือกเกมเพื่อใช้ในการสอนภาษา

กรมวิชาการ (2542, หน้า 35) ได้เสนอแนะหลักการในการพิจารณา ดังนี้

1. เกมต้องช่วยส่งเสริมเน้นจุดสำคัญของภาษาที่ผู้เรียนขาดสิ่งนั้นอยู่ เกมนี้ช่วยฝึกเนื้อหาต่าง ๆ ที่ครูได้สอนไปแล้วหรือไม่
2. เกมนี้ดำเนินไปรวดเร็วหรือไม่
3. เกมนี้ให้โอกาสผู้เรียนเป็นจำนวนมากได้มีส่วนร่วมและไม่ให้โอกาสเพียง 2-3 คนเล่นเท่านั้น
4. เกมนี้ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวหรือไม่
5. เกมนี้ง่าย เหมาะสมกับวัยและระดับของผู้เรียนหรือไม่ เพื่อที่จะได้ใช้เวลาเพียง เล็กน้อยในการอธิบาย
6. เกมนี้ส่งเสริมให้มีการเคลื่อนไหวเพียงพอ เพื่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้เรียนหรือไม่

7. มีที่ว่างเพียงพอเพื่อการเล่นเกมอย่างสะดวกสบายหรือไม่

8. วัสดุที่ใช้ในการเล่นมีความปลอดภัยหรือไม่

นิตยา ฤทธิโยธี (2540, หน้า 16) ได้เสนอหลักการเลือกเกมมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

1. เกมนั้นต้องช่วยให้การสอนเกิดผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมาย

2. เกมนั้นต้องเป็นประโยชน์ตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ เกมจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เด็กสามารถประเมินผลตนเองได้ ทำให้เด็กมีความก้าวหน้าในด้านทักษะและความสามารถ จะช่วยให้ครูสังเกต เพื่อปรับปรุงและส่งเสริมเด็กต่อไป

3. เกมนั้นจะต้องเหมาะกับเด็ก กล่าวคือ มีคำอธิบายการเล่นที่ชัดเจน เกมไม่ยากเกินไป และครูควรเลือก เกมให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก

4. เกมนั้นต้องใช้เวลาและสถานที่ที่เหมาะสม และครูต้องตกลงกำหนดเวลาการเล่นกับนักเรียนด้วย

5. รูปแบบของเกมเป็นที่น่าสนใจ หากเกมใดต้องใช้อุปกรณ์การเล่น อุปกรณ์การเล่านั้น ควรมีรูปลักษณ์ ที่จูงใจเด็ก

คุณค่าของเกมประกอบการสอน

ครูกแซงค์ (Cruickshank, D. R., 1997, pp. 28-32) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของเด็กๆ

2. ทบทวนวิชาที่เรียนไปแล้ว

3. เพิ่มพูนทักษะที่ดีแก่ผู้เล่นที่ละน้อยด้วยตัวของเขาเอง

4. ช่วยส่งเสริมการสอนของครูให้น่าสนใจยิ่งขึ้นและช่วยแก้ไขปัญหาการเรียนการสอนที่น่าเบื่อ

ทิตนา แฉมณี (2552, หน้า 366) กล่าวถึงข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน และ การเรียนรู้จากการ เล่นเกิด

2. เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเอง ทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทน

3. เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

สรุปได้ว่า คุณค่าของเกมประกอบการสอน คือ ช่วยพัฒนาทักษะทางการเรียนของผู้เรียน ช่วยเสริมแรงจูงใจและทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก อีกทั้งช่วยทบทวนความรู้ที่ได้เรียนไปแล้วของผู้เรียนอีกด้วย

ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม

เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์ (2542, หน้า 7) กล่าวถึงลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ดังนี้

1. ครูบอกชื่อเกม ประวัติ หรือสรุปเรื่องราวเกี่ยวกับเกมเพื่อที่จะสร้างความสนใจ
 2. อธิบายเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ คำสั่ง แนวปฏิบัติและคำศัพท์ที่ใช้ในเกมนั้น
 3. ครูสาธิตให้ดู
 - 3.1 ครูและนักเรียนคนใดคนหนึ่งสาธิตให้ดูก่อน
 - 3.2 ให้นักเรียน 2 คน หรือ 2 กลุ่ม สาธิตให้ดู จนเกิดความเข้าใจ
 - 3.3 ครูเขียนคำสั่ง คำแนะนำ หรือกฎเกณฑ์ในการทำกิจกรรม
 - 3.4 ชักซ้อมทำความเข้าใจอีกครั้ง
 4. ฝึกเล่นเกมตามขั้นตอนของแต่ละเกม
 5. ให้หยุดเล่นเกมขณะกำลังสนใจและเกิดความสนุกสนาน อย่าปล่อยให้ผู้เล่นเบื่อ
- เสริมศรี ลักษณะศิริ (2541, หน้า 473) ได้สรุปลำดับขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมไว้ ดังนี้

1. ครูอธิบายกฎและวิธีการเล่น
2. สาธิตวิธีเล่น บางครั้งอาจกำหนดให้นักเรียนสาธิตก็ได้ จนนักเรียนเข้าใจดีแล้ว
3. ให้นักเรียนเล่นเกม นั้น โดยครูคอยช่วยควบคุมดูแล
4. ลงมือเล่นจริง

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกมประกอบด้วย

1. ครูบอกชื่อเกม อธิบาย กฎ กติกา และวิธีการเล่น
2. สาธิตการเล่น
3. ชักซ้อมเพื่อให้เกิดความเข้าใจ
4. ลงมือเล่นเกม
5. หยุดการเล่น และสรุปผลการเล่น
6. ทบทวนคำศัพท์ร่วมกัน และจดบันทึกคำศัพท์ที่ใช้ในเกม

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

2.1.1 เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง” ปีการศึกษา 2567 จำนวน 130 คน

2.1.2 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง” ปีการศึกษา 2567 จำนวน 130 คน

2.1.3 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

2.2.1.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง” ปีการศึกษา 2567 จำนวน 130 คน มีความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ดีขึ้น ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

2.2.2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง” ปีการศึกษา 2567 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

2.2.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง” ปีการศึกษา 2567 ได้รับการพัฒนาทักษะด้านความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์

3. ขั้นตอนในการดำเนินงาน

3.1 ขั้นตอนการวางแผน (Plan)

3.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

3.1.2 ศึกษาเทคนิคการนำเกมจากเว็บไซต์ Kahoot มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน (Do)

3.2.1 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะด้านความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play Safe) จากเว็บไซต์ Kahoot

3.2.2 ทดสอบการออกเสียงคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play Safe) เป็นรายบุคคล ก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

3.2.3 จัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เกมจากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3.2.4 ทดสอบการออกเสียงคำศัพท์ในหมวดหมู่ร่างกายของนักเรียนอีกครั้ง

3.3 ขั้นตอนการตรวจสอบประเมินผล (Check)

3.3.1 เก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และรวบรวมสรุปผล

3.3.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจหลังจากทำกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมจากเว็บไซต์ Blended Play ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

3.4 ขั้นตอนการปรับปรุงการดำเนินงาน (Act)

3.4.1 นำผลการประเมินมาปรับปรุง แก้ไข ทบทวน พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้ถูกต้องสมบูรณ์ และนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอนในหน่วยการเรียนรู้อื่น

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ครูมีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศและการจัดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

4.2 นักเรียนมีการทักษะด้านความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play safe) เพิ่มขึ้น ร้อยละ 70 ขึ้นไป

4.3 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play Safe) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4.3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมจากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) อยู่ในระดับมากที่สุด ร้อยละ 70 ขึ้นไป

5. บทเรียนที่ได้รับ

5.1 ได้วิธีการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะด้านความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play safe) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ

5.2 เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้สนใจในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

6. ปัจจัยความสำเร็จ

- 6.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ
- 6.2 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะด้านความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play safe) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นขั้นตอน ที่ชัดเจน
- 6.3 นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติทำให้นักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะด้วยตนเองส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- 6.4 นักเรียนมีความสุขและความเพลิดเพลินในการเรียนภาษาอังกฤษ ทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
- 6.5 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านออกเสียงคำศัพท์ในหมวดหมู่ร่างกาย
- 6.6 แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อทักษะด้านความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 (Unit 2 Play safe)

7. การเผยแพร่

<https://create.kahoot.it/share/vocabulary-unit-2-playsafe/f83db0e9-7435-4975-b396-197ca981b2cb>

บรรณานุกรม

- ทิศนา แคมมณี. (2552). **ศาสตร์การสอน**. (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ : ด่านสุทธาการพิมพ์จำกัด.
- นิตยา ฤทธิโยธี. (2540). **เกมประกอบการสอนอ่านขั้นประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ครุสภา.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). **สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ – นำไปสู่การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่**.
กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ยุพิน จันทร์ศรี. (2546). **ผลการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์และความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**.
สถาบันราชภัฏนครสวรรค์.
- เรืองศักดิ์ อัมไพพันธ์. (2542). **100 Language Games (พิมพ์ครั้งที่ 3)**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- วรรณพร ศิลาขาว. (2540). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนโดยใช้แบบฝึกหัดที่มีเกมและไม่มีเกมประกอบการสอน**.
ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สังเวียน สฤชดิกุล. (2541). **วิธีการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมัธยมศึกษา**.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- เสริมศรี ลักษณะศิริ. (2540). **หลักการสอน**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน.
คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพระนคร.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). **นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน**. กรุงเทพฯ :
อักษรเจริญทัศน์. สุลล วังสิทธิ์.

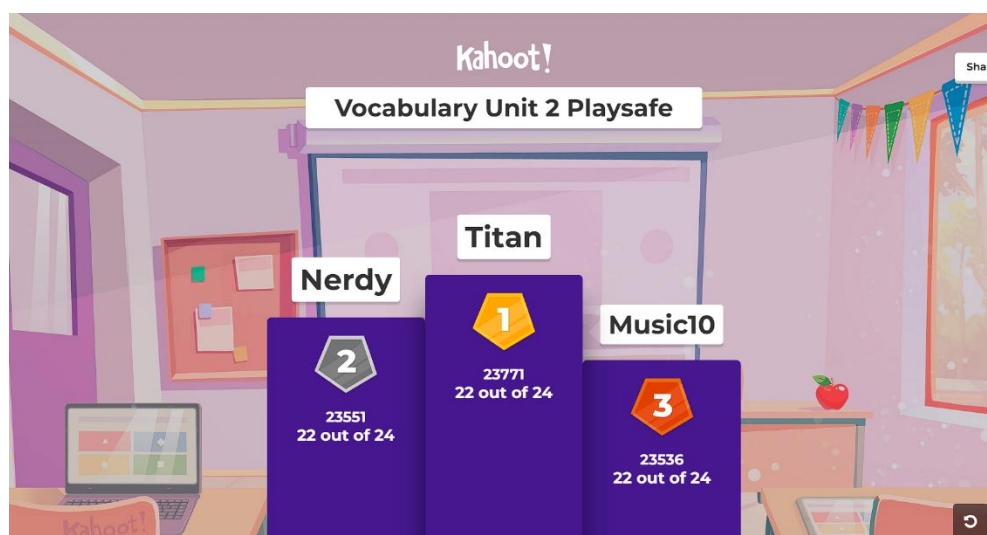
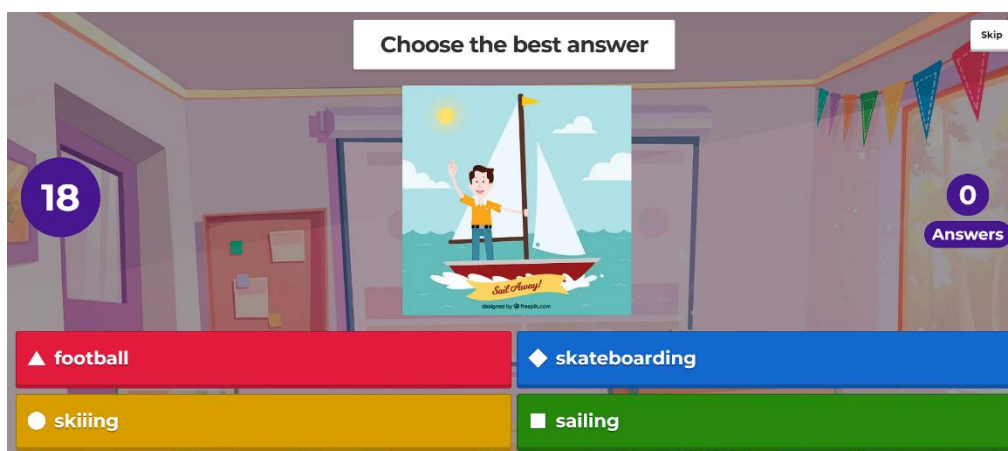
ภาคผนวก

(แผนการจัดการเรียนรู้ และร่องรอยหลักฐานอื่นๆ)

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot
 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



แบบบันทึกการประเมินความก้าวหน้า ก่อนเรียน – หลังเรียน
ผลสัมฤทธิ์ในการใช้เกมคำศัพท์เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำ และจดจำคำศัพท์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖/๑

เลขที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนการประเมิน		ความก้าวหน้า
		ก่อนเรียน (๓๐)	หลังเรียน (๓๐)	
๑	เด็กชาย ไชยภัทร ก้อนแก้ว	๑๗	๒๒	๕
๒	เด็กชาย กฤติเดช กันสุข	๑๓	๑๗	๔
๓	เด็กชาย ภาคิน วุฒิ	๑๖	๑๙	๓
๔	เด็กชาย เตชชัฐ ชั่งรัมย์	๑๙	๒๒	๓
๕	เด็กชาย วชิรวิทย์ ศรีสิงห์	๑๐	๑๕	๕
๖	เด็กชาย ภูผา ทองคำ	๑๗	๒๐	๓
๗	เด็กชาย ชินกฤต แก้วลา	๑๐	๑๕	๕
๘	เด็กชาย ปณณทัต หอมขุนทด	๑๒	๑๗	๕
๙	เด็กชาย อภิวิชญ์ ฉางงูเหลือม	๑๖	๑๙	๓
๑๐	เด็กชาย ภาคิน พันบุญมี	๑๕	๑๙	๔
๑๑	เด็กชาย สิทธิภักย์ ศักดิ์	๑๖	๒๐	๔
๑๒	เด็กชาย กันตพัฒน์ แก้วกระจ่าง	๒๐	๒๕	๕
๑๓	เด็กชาย ณรัช ฉัตรโอภากุล	๑๔	๑๙	๕
๑๔	เด็กหญิง โสภิตา อินเภา	๑๖	๑๘	๒
๑๕	เด็กหญิง ภัทราพร สายสุจริต	๒๑	๒๖	๕
๑๖	เด็กหญิง ชนัญธิดา เอมหลาด	๑๕	๒๐	๕
๑๗	เด็กหญิง รวิรินทร์รา ทิศรี	๑๖	๑๙	๓
๑๘	เด็กหญิง ฐิตีรัตน์ นุตรินทร์	๑๗	๒๑	๔
๑๙	เด็กหญิง ฐานิสรา ฤทธิ์ณรงค์	๑๘	๒๒	๔
๒๐	เด็กหญิง พัชรศรี เมืองฤทธิ์	๒๐	๒๔	๔
๒๑	เด็กหญิง ธนภรณ์ สุดตา	๑๖	๑๙	๓
๒๒	เด็กหญิง ภัชราพร แจ่มกมล	๑๔	๑๘	๔
๒๓	เด็กหญิง ธัญชนก พันธ์ทอง	๑๕	๑๗	๒
๒๔	เด็กหญิง ศุภาวรรณ สิงห์อนันต์	๑๗	๒๐	๓
๒๕	เด็กหญิง กัญญพัชร ศรีนาราย	๑๙	๒๒	๓
๒๖	เด็กหญิง ศุภรดา โคตรชัย	๑๗	๑๙	๒
๒๗	เด็กหญิง จิตรานุช หะสุวรรณ	๑๖	๑๘	๒
๒๘	เด็กหญิง ศศิธร คล้ายดำ	๑๗	๒๐	๓



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Play safe

14 ชั่วโมง

รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ16101)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

เรื่อง Tom's favorite sport

เวลา 1 ชั่วโมง

ภาคเรียนที่ 1

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สอนวันที่ 24 มิถุนายน 2567

ครูผู้สอน นายกฤษฎิพงศ์ จิรัญยาวงศ์

1. สาระ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.6/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

2. สาระสำคัญ

การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญเป็นทักษะที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและบอกใจความสำคัญของบทความที่ตนเองได้อ่านอย่างถูกต้อง

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถบอกใจความสำคัญของบทความที่ตนเองได้อ่านอย่างถูกต้อง

3.2 ด้านทักษะกระบวนการ (P)

1. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ บทความได้อย่างถูกต้องตามหลักการอ่าน

2. นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง

3.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์และเจตคติ (A)

1. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

4. สารการเรียนรู้

- Language Function

บอกใจความสำคัญของบทความที่กำหนดให้จากคำถาม What / Why / Who / Where

- Language Structure

- What is Tom's favorite sport?
- Why does he love it?
- What equipment does he use for the sport?
- Where does he play the sport?
- Who does he play with?

- Vocabulary

basketball	basketball ball	sneakers	house
fun	win	equipment	expensive

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ☒ ความสามารถในการสื่อสาร

- มีความรู้ความเข้าใจและสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษกับครูและเพื่อนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

5.2 ☒ ความสามารถในการคิด

- คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ

5.3 ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ใช้ทักษะทางภาษาอังกฤษในการคิดตัดสินใจโดยคำนึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

5.4 ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- ใช้กระบวนการทางภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างเหมาะสม

5.5 ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

- เลือกใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาตนเองด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

6. ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (3Rs x 8Cs)

6.1 ทักษะในสาระวิชาหลัก (3Rs)

☒ Reading (อ่านออก) ☒ (W) Riting (เขียนได้) ☐ (A) Rithematics (คิดเลขเป็น)

6.2 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (8Cs)

- ☒ Critical Thinking and Problem Solving (การคิดวิจารณ์ญาณและแก้ปัญหา)
- ☐ Creativity and Innovation (การสร้างสรรค์และนวัตกรรม)
- ☒ Cross-cultural Understanding (ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม)
- ☒ Collaboration, Teamwork and Leadership (ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)
- ☒ Communication, Information, and Media Literacy (การสื่อสารสารสนเทศ)
- ☐ Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี)
- ☒ Career and Learning (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)
- ☒ Compassion (คุณธรรม เมตตา กรุณา ระเบียบวินัย)

7. ชิ้นงาน / ภาระงาน

7.1 ใบงาน เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport)

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กลยุทธ์

- ☒ 1. การสอนด้วยกระบวนการ 2W3P
- ☐ 2. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share)
- ☐ 3. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games)
- ☐ 4. การสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing)
- ☐ 5. อื่น ๆ :

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

1. ครูให้นักเรียนเล่นเกมทบทวนคำศัพท์จาก Kahoot โดยมีกติกาดังนี้

- ให้นักเรียนนำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ตนเองเตรียมมา โหลดแอปพลิเคชัน Kahoot จาก

Apple Store และ Play Store

- นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้ PIN ของห้อง Kahoot ที่ขึ้นบนโทรทัศน์

- นักเรียนพิมพ์ชื่อของตนเอง และเลือกอวตารที่แสดงถึงตนเอง

- นักเรียนตอบคำถามให้ตรงกับภาพ โดยมีตัวเลือกให้ 4 ตัวเลือก
- นักเรียนที่ตอบได้ถูกต้องและไวที่สุด จะได้คะแนนมากที่สุดในแต่ละข้อ และในบางข้อมี

Double Point ซึ่งถ้านักเรียนตอบถูกจะได้คะแนนเป็นสองเท่าจากเดิม

ชั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

3. คุณครูนำเสนอบทความ เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport) โดยมีคำศัพท์ที่น่าสนใจ เช่น

basketball	basketball ball	sneakers	house
fun	win	equipment	expensive

4. คุณครูพานักเรียนอ่านบทความและแปลความหมายทีละประโยค

ขั้นฝึกทักษะ (Practice)

5. นักเรียนได้รับใบงาน เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport) เพื่อช่วยกันฝึกอ่านจับใจความสำคัญของบทความจากใบงาน

ขั้นประมวลผลการเรียนรู้ (Production)

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคำตอบจากคำถามในบทความ เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport)

- What is Tom's favorite sport?
- Why does he love it?
- What equipment does he use for the sport?
- Where does he play the sport?
- Who does he play with?

ขั้นสรุป (Wrap up)

8. คุณครูสรุปบทเรียนโดยใช้คำถามให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ดังนี้

- หากนักเรียนต้องการหาคำตอบจากบทความ นักเรียนจะสังเกตว่าคำถามต้องการอะไรจากตรงไหน

(Wh-questions)

สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือเรียน รายวิชาพื้นฐาน ภาษาอังกฤษ Smile ระดับชั้น ป.6
2. ใบงาน เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport)

3. แอปพลิเคชัน Kahoot

10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกใจความสำคัญของบทความที่ตนเองได้อ่านอย่างถูกต้อง (K)	-ตรวจใบงาน เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport)	-ใบงาน เรื่อง กีฬาโปรดของทอม (Tom's favorite sport)	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ บทความได้อย่างถูกต้องตามหลักการอ่าน (P) 3. นักเรียนสามารถตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง	-สังเกตการอ่านในชั้นเรียน -สังเกตการตอบคำถาม	-แบบประเมินการอ่าน -แบบฝึกจากเรื่องที่อ่าน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ (A)	-สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	-แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

Unit 2	Play safe เรื่อง Tom's favorite sport	Name: Nickname: Class: Number: Date:	Score
	วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวชี้วัด: ๓.1.1 ป.6/4		

Tom's favorite sport

Directions: Read the text about Tom's favorite sport. Then answer the questions.

My favorite sport is basketball. I love it because it is fun and exciting. I do not need expensive equipment. I only need a basketball ball and sneakers.

I always play basketball at a basketball court near my house. I play there with my friends. I always win, and I have a good time.



1. What is Tom's favorite sport?

=

2. Why does he love it?

=

3. What equipment does he use for the sport?

=

4. Where does he play the sport?

=

5. Who does he play with?

=

การตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้

☒ แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน ทุกองค์ประกอบสอดคล้องกันและมีความเหมาะสมสำหรับนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้นักเรียน

☐ แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน มีบางองค์ประกอบที่สอดคล้องกัน ควรปรับปรุงแก้ไขได้แก่

.....ก่อนนำไปใช้จัดการเรียนรู้ให้นักเรียน

☐ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสุจิตรา ทำบุญส่ง)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลโพทะเล “รัฐบำรุง”

คลิปวิดีโอกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม จากเว็บไซต์ Kahoot ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาความสามารถในการสะกดคำและจดจำคำศัพท์ของนักเรียน ป.6/1



สื่อการสอน Power Point Unit 2 Play Safe

