



รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ปีการศึกษา ๒๕๖๕



นางสาววรรณรณี ศรีกะกุล

โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษาเรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ นี้ ได้ใช้สื่อเกมประกอบการสอนเพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของนักเรียน ให้มีความกระตือรือร้น สนุกสนาน นักเรียนมีความพึงพอใจของต่อวิชาภาษาอังกฤษ ช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ความคงทนในการจำคำศัพท์ ของนักเรียน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะมีประโยชน์สำหรับนักเรียนและผู้นำไปใช้ต่อไป

วรรณธณี ศรีกะกุล

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรม

๑. ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ นางสาววรรณธณี นามสกุล ศรีกะกุล ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ -
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ เขต/อำเภอ บรบือ จังหวัด มหาสารคาม โทร -
มือถือ ๐๖๓-๖๓๔-๙๑๖๖ E-mail address : wsrikakoon@gmail.com

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
☐ การสร้างนวัตกรรมใหม่

๔. ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ การบริหารจัดการศึกษา ☒ การจัดการเรียนรู้ ☐ การนิเทศ ติดตามและประเมินผล

๕. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แนวทางการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ซึ่งมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยยึดหลักว่า ผู้เรียนสำคัญที่สุด เชื่อว่าคนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึดประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมอง เน้นให้ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรมมีกระบวนการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากประสบการณ์ คำนึงถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นสำคัญ เตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อม ที่จะเรียนรู้สิ่งต่างๆพร้อมที่จะประกอบอาชีพเมื่อจบการศึกษาหรือสามารถศึกษาต่อในระดับที่ดีขึ้นและการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงในอนาคต ตลอดจนการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ สามารถแข่งขันและอยู่ร่วมกับประชาโลก

ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีผู้ใช้กันแทบทั่วโลก เป็นภาษาสากลที่ใช้เป็น เครื่องมือในการติดต่อสื่อสารทั้งทางการศึกษา การแสวงหาความรู้ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เพราะการศึกษาเป็นรากฐาน ที่สำคัญที่สุดในการแก้ปัญหาและการพัฒนาประเทศในทุกๆ ด้าน

การติดต่อสื่อสารที่ไม่เคยทำได้ ในอดีตก็เกิดขึ้นได้ในปัจจุบันโดยผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นผลมาจากความก้าวหน้าด้าน เทคโนโลยีของมนุษย์ เมื่อการส่งข่าวสารข้อมูลถึงกันสามารถทำได้สะดวกและรวดเร็ว สังคมโลกก็

แคบลงและข่าวสารข้อมูลก็กลายเป็นทรัพยากรที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในเกือบทุกด้านในด้านการศึกษา ผู้เรียนคนละฟากโลกสามารถรับรู้และแลกเปลี่ยนความรู้ต่างๆ ระหว่างกันได้โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้องค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในที่หนึ่ง กระจายไปสู่ที่อื่นๆ คนในทุกสังคมของโลกจึงจำเป็นที่จะต้องมีความชำนาญในการใช้ภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาอังกฤษ เพื่อให้สามารถสื่อสาร ทำความเข้าใจและ เข้าถึงองค์ความรู้ใหม่

จากความสำคัญดังกล่าวภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรตั้งแต่ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยระดับประถมศึกษาให้นักเรียนได้เริ่มเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ส่วนระดับมัธยมศึกษาให้เลือกเรียนเพิ่มเติมได้ ภาษาและเลือกเรียนได้อย่างเสรี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๕๑ : ๒๑๐) จากปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลาง บ่อหลุบ นักเรียน มีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ จึงทำให้เขียนคำศัพท์ไม่ถูกต้องตามพจนานุกรม นักเรียน ส่วนใหญ่ไม่กล้าอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ มีปัญหาในการอ่านออกเสียงการสะกดคำ การฟัง การอ่านและการเขียน การบอกความหมาย และการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้สำหรับสภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนานักเรียนให้อ่านออกเขียนได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้น จึงได้วิเคราะห์สภาพการณ์ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลาง บ่อหลุบ จากการสังเกตและสัมภาษณ์ครูและประสบการณ์ในการสอนภาษาอังกฤษของผู้วิจัยพบว่าปัญหาในการอ่านภาษาอังกฤษไม่ได้ ไม่ถูกต้องนั้นมีสาเหตุหลายสาเหตุ สำหรับสาเหตุที่เป็นปัญหาที่สอดคล้องเกี่ยวกับหลายฝ่ายด้วยกันคือนักเรียนไม่สามารถจำแนกพยัญชนะ สระ ไม่รู้หลักเกณฑ์ทางภาษา อ่าน เขียน สะกดคำไม่ถูกต้อง เพราะไม่ มีความรู้พื้นฐานในการสะกดคำ นักเรียนขาดการเตรียมความพร้อมในระดับชั้นก่อนประถมศึกษา ครอบครัวยากจน ถูกทอดทิ้งให้อยู่กับปู่ย่าตายาย อยู่ในครอบครัวที่มีฐานะยากจน สื่อการเรียนรู้น้อยเกินไป กิจกรรมการเรียนรู้ไม่หลากหลาย ยึดแบบเรียนหนังสือเรียนเป็นหลักโดยขาดการตรวจสอบคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจึงศึกษาและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์และสามารถนำความรู้ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

๖. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อหาประสิทธิภาพเกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนการจัดการการเรียนรู้ โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้เกมประกอบการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง My body parts กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๗. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จำนวน ๑๖ คน

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

นักวิชาการ และสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้กล่าวถึงความสำคัญของวิชาภาษาอังกฤษ ไว้ดังนี้ ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษา กลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

สภาพโลกาภิวัตน์ได้เชื่อมทุกประเทศให้กลายเป็นสมาคมโลก ซึ่งมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ วัฒนธรรมสังคม และเศรษฐกิจที่เปิดเสรีมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวในการพัฒนาทักษะภาษาต่างประเทศหลากหลาย ภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ ภาษาจีน ภาษาเกาหลีภาษาญี่ปุ่น แต่ภาษาอังกฤษยังคงเป็นที่ยอมรับและใช้เป็นภาษากลางของ

โลกสำหรับการติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศเพื่อดำเนินกิจกรรมประเภทต่างๆ ทั้งในด้านการศึกษาการทำธุรกิจการลงทุน การท่องเที่ยวและการใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งยังเป็นภาษาที่ใช้ในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศอีกด้วย แต่จากผลการทดสอบทักษะการใช้ภาษาอังกฤษระดับชาติพบว่า ทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยยังอยู่ในระดับต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่น การหาวิธีการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยเพื่อให้มีคุณภาพทัดเทียมชาติอื่นๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นเร่งด่วน เพื่อรองรับกระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกทั้งในปัจจุบันและอนาคต (ณภัทร วุฒิวงศา. 2557 : 89-97) การพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษ หมายถึงการสื่อสารภาษาอังกฤษนั้น การพูดเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ฟังจะต้องใช้ความสามารถทางด้านภาษาหลายด้านประกอบกัน เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจโดยจะต้องถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นคำพูดเพื่อให้ผู้ฟังสามารถฟังอย่างเข้าใจ มีนักการศึกษาหลายได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการสื่อสารไว้ดังนี้ อวยชัย ผกามาศ กล่าวว่า เป็นการสื่อสารทางความคิด ประสบการณ์และ ความต้องการของผู้พูดไปสู่ผู้ฟังเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจ โดยใช้น้ำเสียงภาษา และกริยาท่าทาง อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามจรรยาบรรณและประเพณีนิยมของสังคมให้ผู้ฟังรับรู้และเกิดการตอบสนอง (วรรณภา คำอ่อน. ๒๕๖๐)

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

- มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล
- มาตรฐาน ต ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ต ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม

- มาตรฐาน ต ๒.๑ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ
- มาตรฐาน ต ๒.๒ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

สาระที่ ๓ ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต ๓.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา
แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ ๔ ภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต ๔.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต ๔.๒ ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยน
เรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล

ป.๔	๑. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และ คำแนะนำ (instructions) ง่ายๆ ที่ฟัง หรืออ่าน	คำสั่งและคำขอร้องที่ใช้ในห้องเรียน และ คำแนะนำในการเล่นเกมน การวาดภาพ หรือการ ทำอาหารและเครื่องดื่ม - คำสั่ง เช่น Look at the.../here/over there./ Say it again./ Read and draw./ Put a/an...in/on/under a/an.../ Don't go over there. etc. - คำขอร้อง เช่น Please take a queue./ Take a queue, please./ Can you help me, please? etc. - คำแนะนำ เช่น You should read everyday./Think before you speak./ คำศัพท์ที่ ใช้ในการเล่นเกม Start./ My turn./ Your turn./ Roll the dice./ Count the number./ Finish./ คำบอกลำดับขั้นตอน First,... Second,... Then,... Finally,... etc.
-----	---	---

๒. อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่าน กลุ่มคำประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะถูกต้องตาม หลักการอ่าน	คำ กลุ่มคำ ประโยค ข้อความ บทพูดเข้าจังหวะ และการสะกดคำ การใช้พจนานุกรม หลักการอ่านออกเสียง เช่น - การออกเสียงพยัญชนะต้นคำและพยัญชนะท้ายคำ - การออกเสียงเน้นหนัก-เบา ในคำและกลุ่มคำ - การออกเสียงตามระดับเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค
--	---

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	๓. เลือกรูปภาพ หรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมาย ของประโยคและข้อความสั้นๆ ที่ฟัง หรืออ่าน	กลุ่มคำ ประโยคเดียว สัญลักษณ์ เครื่องหมาย และ ความหมาย เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและ นันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ -ขาย และลมฟ้าอากาศ และเป็นวงคำศัพท์สะสม ประมาณ ๕๕๐-๗๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม)
	๔. ตอบคำถามจากการฟังและอ่าน ประโยค บทสนทนา และนิทาน ง่ายๆ	ประโยค บทสนทนา นิทานที่มีภาพประกอบ คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน - Yes/No Question เช่นIs/Are/Can...? Yes,...is/are/can./No,...isn't/aren't/can't. Do/Does/Can/Is/Are...? Yes/No... etc. - Wh-Question เช่นWho is/are...? He/She is.../They are...What...?/Where...? It is .../They are...What...doing? ...is/am/are... etc. - Or-Question เช่นIs this/it a/an...or a/an...? It is a/an... etc.

สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ป.๔	๑. พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล	บทสนทนาที่ใช้ในการทักทาย กล่าวลา ขอบคุณ ขอโทษ การพูดแทรกอย่างสุภาพ ประโยค/ข้อความที่ใช้แนะนำตนเอง เพื่อน และบุคคลใกล้ชิด และสำนวนการตอบรับ เช่น Hi/Hello/Good morning/Good afternoon/Good evening/I am sorry./How are you?/I'm fine. Thank you. And you?/ Hello.I am... Hello,...I am... This is my sister.Her name is... Hello,.../Nice to see you. Nice to see you too./Goodbye./ Bye./See you soon/later./ Thanks./Thank you./Thank you very much./You're welcome./It's O.K. etc.
	๒ .ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และคำขออนุญาตง่ายๆ	คำสั่ง คำขอร้อง และคำขออนุญาตที่ใช้ในห้องเรียน
	๓. พูด/เขียนแสดงความต้องการของตนเอง และขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ง่ายๆ	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้แสดงความต้องการและขอความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่างๆ เช่น I want .../ Please.../ May...?/ I need your help./ Please help me./ Help me! etc.

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	๔. พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และครอบครัว	คำศัพท์ สำนวน และประโยคที่ใช้ขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง สิ่งใกล้ตัว เพื่อน และครอบครัว เช่นWhat's your name? My name is... What time is it? It is one o'clock. What is this? It is a/an... How many...are there? There is a/an.../There are...

	๕. พูดแสดงความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว และกิจกรรมต่างๆ ตามแบบที่ฟัง	คำและประโยคที่ใช้แสดงความรู้สึก เช่น ดีใจ เสียใจ ชอบ ไม่ชอบ รัก ไม่รัก เช่น I/You/We/They like.../He/She likes... I/You/We/They love.../He/She loves... I/You/We/They don't like/love/feel... He/She doesn't like/love/feel... I/You/We/They feel... etc.
--	---	--

สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ โดยการพูดและการเขียน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.๔	๑. พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว	ประโยคและข้อความที่ใช้ในการพูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง บุคคล สัตว์และเรื่องใกล้ตัว เช่น ชื่อ อายุ รูปร่าง สี ขนาด รูปทรง สิ่งต่างๆ จำนวน ๑ - ๑๐๐ วัน เดือน ปี ฤดูกาล ที่อยู่ของสิ่งต่างๆเครื่องหมายวรรคตอน
	๒. พูด/วาดภาพแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวตามที่ฟังหรืออ่าน	คำ กลุ่มคำที่มีความหมายสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ใกล้ตัว เช่น การระบุ/เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของภาพกับคำ หรือกลุ่มคำ โดยใช้ภาพ แผนภูมิ แผนภาพ แผนผัง
	๓. พูดแสดงความคิดเห็นง่ายๆเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว	ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว

สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต ๒.๑ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับ

กาลเทศะ

ป.๔	๑. พูดและทำท่าประกอบอย่างสุภาพ ตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรม ของเจ้าของภาษา	มารยาทสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา เช่น การขอบคุณ ขอโทษ การใช้สีหน้าท่าทางประกอบ การพูดขณะแนะนำตนเอง การสัมผัสมือ การโบก มือ การแสดงความรู้สึกชอบ/ไม่ชอบ การแสดง อาการตอบรับหรือปฏิเสธ
	๒. ตอบคำถามเกี่ยวกับเทศกาล/ วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ เป็นอยู่ง่ายๆ ของเจ้าของภาษา	คำศัพท์และข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งาน ฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เช่น วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่ วันวาเลนไทน์ เครื่องแต่งกาย ฤดูกาล อาหาร เครื่องดื่ม
	๓. เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและ วัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย	กิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง การเล่านิทานประกอบท่าทาง บทบาท สมมุติ วันคริสต์มาส วันขึ้นปีใหม่วันวาเลนไทน์

สาระที่ ๒ ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต ๒.๒ เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและ
วัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ป.๔	๑. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความของ ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย	ความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และ ประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
-----	--	---

สาระที่ ๓ ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต ๓.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา
แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ป.๔	๑. ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นและนำเสนอด้วยการ พูด / การเขียน	การค้นคว้า การรวบรวม และการนำเสนอ คำศัพท์ที่ เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
-----	--	---

สาระที่ ๔ ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต ๔.๑ ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

ป.๔	๑. ฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ที่ เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา	การใช้ภาษาในการฟังและพูด/อ่านในสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
-----	--	--

สาระที่ ๔ ภาษาความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต ๔.๒ ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยน
เรียนรู้กับสังคมโลก

ป.๔	ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและ รวบรวมข้อมูลต่างๆ	การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและการ รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว จากสื่อและ แหล่งการเรียนรู้ต่างๆ
-----	--	--

การพัฒนา มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Development แปลว่า การเปลี่ยนแปลงที่เล็กละน้อยโดยผ่านลำดับขั้นตอนต่างๆ ไปสู่ระดับที่สามารถขยายตัวขึ้น เติบโตขึ้น มีการปรับปรุงให้ดีขึ้น และเหมาะสมกว่าเดิมหรืออาจก้าวหน้าไปถึงขั้นที่อุดมสมบูรณ์เป็นที่น่าพอใจ (ปกรณ ปริยากร. 2538, หน้า 5) ส่วนความหมายจากรูปศัพท์ในภาษาไทยนั้น หมายถึง การทำความเจริญ การเปลี่ยนแปลงในทางที่เจริญขึ้น การคลี่คลายไปในทางที่ดี ถ้าเป็นกริยา ใช้คำว่า พัฒนา หมายความว่า ทำให้เจริญ คือ ทำให้เติบโตได้ งอกงาม ทำให้งอกงามและมากขึ้น เช่น เจริญทางไมตรี (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525, 2538, หน้า 238)

การพัฒนา โดยความหมายจากรูปศัพท์จึงหมายถึง การเปลี่ยนแปลงสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดความเจริญเติบโตงอกงามและดีขึ้นจนเป็นที่พึงพอใจ ความหมายดังกล่าวนี้ เป็นที่มาของความหมายในภาษาไทยและเป็นแนวทางในการกำหนดความหมายอื่นๆ (สนธยา พลศรี. 2547, หน้า 2)

การพัฒนา ที่เข้าใจโดยทั่วไป มีความหมายใกล้เคียงกับความหมายจากรูปศัพท์ คือ หมายถึง การทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสภาพหนึ่งไปสู่อีกสภาพหนึ่งที่ดีกว่าเดิมอย่างเป็นระบบ หรือการทำให้ดีขึ้นกว่าสภาพเดิมที่เป็นอยู่อย่างเป็นระบบ (ยุวัฒน์ วุฒิเมธี. 2526, หน้า 1) ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบทางด้านคุณภาพระหว่างสภาพการณ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ถ้าในปัจจุบันสภาพการณ์ของสิ่งนั้นดีกว่า สมบูรณ์กว่าก็แสดงว่าเป็นการพัฒนา (ปกรณ ปริยากร. 2538, หน้า 5)

การพัฒนา ในความหมายโดยทั่วไปจึงหมายถึงการเปลี่ยนแปลงสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดคุณภาพดีขึ้นกว่าเดิม ความหมายนี้ นับว่าเป็นความหมายที่รู้จักกันโดยทั่วไป เพราะนำมาใช้มากกว่าความหมายอื่นๆ แม้ว่าจะไม่ใช่ยอมรับของนักวิชาการก็ตาม (สนธยา พลศรี. 2547, หน้า 2)

หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอนมีนักวิชาการสองท่านได้ให้ความหมาย ที่แตกต่างกันไว้ดังนี้ Mackey (1997: 176-190) และศิริ แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (2541: 13-14) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

1. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยครั้งหรือปรากฏ คำนั้นซ้ำๆ ในหนังสือเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักดี จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้ และใช้ได้อย่างถูกต้อง
2. อัตราความถี่สูง (Range) ของคำศัพท์จากหนังสือต่าง ๆ หมายถึง จำนวนหนังสือที่ นำมาใช้ในการนับความถี่ ยิ่งใช้หนังสือจำนวนมาก บัญชีความถี่ยิ่งมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะคำที่ จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญ

มากกว่าคำที่จะพบเฉพาะในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่ง อย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆ จะมีมากก็ตาม

3. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ในการสอนไม่ได้ขึ้นอยู่กับ ความถี่เพียงอย่างเดียวนั้น ต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับ ห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อยที่อื่น

4. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมความหมายได้หลาย อย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้

5. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย Lado (1996: 119-120) เสนอแนวคิดสอดคล้องกับ Mackey (1997: 176-190) ไว้เป็น ส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาโดได้เสนอไว้ที่แตกต่าง ดังนี้

1. ควรเป็นคำศัพท์ที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์และความสนใจของผู้เรียน
2. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้น ๆ มาสอน
3. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่ง ๆ แต่ควรเหมาะสมกับ วุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน
4. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนาหรือ พบเห็นคำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น จากหลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน สามารถสรุปได้ว่า ควรเลือก คำศัพท์ที่จะนำมาใช้ให้เริ่มจากง่ายไปหายากเพื่อให้นักเรียนไม่รู้สึกลัวยากจนเกินไป เป็นคำศัพท์ที่ ปรากฏบ่อยในหนังสือเรียน หรือใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน คำศัพท์ที่เลือกมาสอนในแต่ละชั่วโมง ไม่ ควรมีปริมาณมากควรพิจารณาจากช่วงวัยของนักเรียน เพื่อให้ปริมาณของคำศัพท์เหมาะสมกับ นักเรียน ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนจะสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำต่อไป

วิธีการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีการสอนคำศัพท์มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวไว้ ซึ่งวิธีการสอนคำศัพท์มีวิธีการสอน ที่หลากหลายดังนี้ แสงระวี ดอนแก้วบัว (2 5 5 8 : 1 9 9) การสอนศัพท์ ใหม่สำหรับผู้เริ่มเรียนภาษาต่างประเทศนั้น ครูผู้สอนไม่ควรเน้น การเขียนหรืออ่านสะกดคำ แต่ควรให้นักเรียนได้รู้จัก และเข้าใจความหมายของคำก่อน แล้วจึงสอนโครงสร้างของคำและการใช้คำในบริบทต่าง ๆ การแสดงความหมายของคำศัพท์นั้นครูอาจสอนโดยวิธีดังต่อไปนี้

1. ให้ดูสิ่งของจริงซึ่งครูสามารถนำมาในห้องเรียนได้สะดวก สำหรับการสอนคำศัพท์ พื้นฐานใกล้ตัว (ให้ดูอะไร อะไรคือของจริง รูปประโยคไม่เคลือบ ถ้าจะบอกว่าให้ดูการสนทนาจริง ต้องใช้คำว่า ให้นักเรียนฟังการสนทนาจาก สถานการณ์จำลองหรือสถานการณ์จริง สำหรับ การสอนคำศัพท์พื้นฐานใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน

2. ให้นักเรียนศึกษาคำจากบัตรภาพและบัตรคำ
3. ครูใช้วิธีการวาดภาพบนกระดาน
4. ครูแสดงท่าทางใบ้คำ สำหรับการสอนความหมายของคำศัพท์ที่แสดงกริยาท่าทาง
5. ครูบอกลักษณะหรือคำจำกัดความของคำนั้น ๆ
6. ครูสอนความหมายโดยใช้คำศัพท์ในบริบท (ในบริบทอะไร ประโยคชาดกรรม) ครูสอน ความหมายโดยพิจารณาคำศัพท์จากบริบทในประโยคที่ใช้เป็นคำถาม (ใช้อนันิใหม่) เช่น Full from tree in autumn. (leaves)
7. ครูสอนความหมายของคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมโดยสร้างบริบทหรือสถานการณ์ขึ้น เช่น There was a house on fire and he saved the girl. (brave)
8. ครูนำนักเรียนไปศึกษาเรียนรู้นอกสถานที่เพื่อให้นักเรียนเข้าใจความหมายจากบริบท หรือสถานการณ์จริง
9. ใช้คำตรงข้าม เช่น An ugly girl isn't pretty.
10. การใช้คำเหมือน
11. การแปลความหมาย ครูสามารถใช้ภาษาท้องถิ่นของตนแปลความหมายของคำที่สอน แต่วิธีการสอนนี้ไม่เป็นที่ยอมรับในการสอนภาษาต่างประเทศ เพราะไม่ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ตามแนวการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ทั้งนี้วิธีการนี้อาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของการ ใช้ความหมายที่มากขึ้นด้วยการเปรียบเทียบความหมายจากภาษาถิ่น
12. การใช้แผนภูมิสิ่งของอยู่ไม่เกิน 10 ชนิด แล้วให้นักเรียนออกเสียงคำศัพท์นั้นทีละคำ ตามครูระบุ ถ้านักเรียนออกเสียงได้ถูกต้อง ครูจึงเขียนคำศัพท์กำกับสิ่งของนั้น ๆ และให้นักเรียน สะกดคำตามลำดับ
13. เกมคำศัพท์ เช่น เกม Scrabble และ crossword Puzzle

กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้ สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคล มีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ ความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้ กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์“เป็นกระบวนการ เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อย่าง มีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาท ในการสอนและการให้ ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด ความกระตือรือร้นใน การจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับ

เพื่อนๆ” กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มาก และ นานกว่า กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมอง ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบ ๖ ความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะเวลาว่า ซึ่ง อธิบายไว้ ดังรูป



- จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น ๒ กระบวนการ คือ กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning
- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง ๑๐%
 - การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ด้วย กิจกรรมอื่นในขณะที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง ๒๐%
 - หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสดูเห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้ คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น ๓๐%
 - กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น เป็น ๕๐%
- กระบวนการเรียนรู้ Active Learning
- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนา ตนเอง เติบโตความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมมืออภิปรายให้มีโอกาสฝึก ทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้ เพิ่มขึ้น ๗๐%
 - การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการ เชื่อมโยงกับ สถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง ๙๐%

สื่อเกมประกอบการสอน

เกม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นสนุกและเพลิดเพลิน แต่เมื่อบริบทโลกเปลี่ยนไป รูปแบบของเกมก็มีการปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน จากเกมเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน กลายเป็นเกมที่แข่งขันกับระบบต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งแบบเล่นคนเดียว เล่นกับ เพื่อนไปจนถึงคนแปลกหน้า ความสนุกสนานของเกมทำให้เด็กถูกดึงออกจากครอบครัว สังคม รวมถึงห้องเรียน จนเกิดปัญหาเด็กติดเกมในทุกฝ่ายเข้ามาช่วยกันแก้ไข ในอีก มุมมองหนึ่งหากพลิกบทบาทของเกม โดยนำการสอนในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้ โดยพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game-Based Learning เพื่อ จูงใจเด็กกลับสู่ห้องเรียน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ เด็กเรียนรู้ควบคู่ไปกับ ความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียน ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กกลับสู่ห้องเรียน คำสำคัญ : เกม; การศึกษา; นวัตกรรมทางการศึกษา; การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

เกม หมายถึง เกมหมายถึง กิจกรรม หรือการเล่นที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อนมากนัก ทำที่มีการ แข่งขันให้แพ้และชนะ ตามกฎกติการะหว่างผู้เล่นแต่ที่แข่งขัน ให้มีความเท่าเทียมกันในการเล่นแต่ละครั้ง

เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นให้นักเรียนเล่น เกิดความสนุกสนาน ลดความเครียดขณะเรียน และเป็นการเล่นที่พัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน ในเรื่องการออกเสียง การใช้ไวยากรณ์

การใช้คำศัพท์ และความคล่องแคล่วในการพูด

วิวัฒนาการของเกม

รู้จักคำว่า “เกม” ด้วยวิถีชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่ต้องดำเนินชีวิตในการหาเลี้ยงชีพเพื่อดำรงอยู่ และสร้างคุณภาพให้ตนเอง ส่งผลให้เกิดความเครียดในระดับที่แตกต่างกันไป ดังนั้น มนุษย์ จึงหาทางออกเพื่อลดความเครียด และเพื่อให้ดำรงตนอยู่ได้อย่างปกติสุข การเล่นเกม จึงเป็นทางออกหนึ่งในการคลายเครียด

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๔๖ : ๑๓๙) กล่าวถึงความหมายของเกมว่า การแข่งขันที่มีกติกา กำหนด เช่น เกมกีฬา การเล่นเพื่อความสนุก เช่น เกมคอมพิวเตอร์ การแสดงเพื่อสาธิตกิจกรรม เช่น เกมการบริหาร

โดยปริยายหมายถึง การแสดงที่ใช้กลวิธี หรือเล่นหลอกลวงเพื่อหักล้างกัน เช่น เกมการเมือง ลักษณะนามเรียกการแข่งขันหรือการเล่น ที่จบลงด้วยการแพ้ชนะกันครั้งหนึ่ง ๆ เช่น เล่นแบดมินตัน ๓ เกม ภาษาอังกฤษใช้คำว่า game

เมอร์เรียม-เว็บสเตอร์ (Merriam-Webster. online) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเกมว่า เป็นกิจกรรมทางร่างกาย หรือจิตใจ หรือการแข่งขันที่มีกฎซึ่งทำให้คนมีความเพลิดเพลิน เมอร์ (Meier, Sid. ๑๙๘๙ อ้างอิงจาก Rollings & Morris. ๑๙๙๙) กล่าวว่า “A game is a series of interesting choices.” ซึ่งหมายถึง เกมเป็นชุดของการตัดสินใจที่น่าสนใจ เกมจึงเป็นได้ทั้งกิจกรรมหรือการแข่งขันที่มีกฎกติกาที่รับรู้ร่วมกัน โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน นอกจากนี้เกมยังช่วยในเรื่องของ การตัดสินใจ ซึ่งในปัจจุบันมีเกมหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่เกมในรูปแบบ ของการแข่งขัน กับตนเองเพื่อสร้างสถิติหรือคะแนนใหม่ให้สูงกว่าเดิม เกมที่แข่งขันกับผู้อื่นในรูปแบบตัวต่อตัว เกมที่แข่งขันในรูปแบบกลุ่ม และเกมที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภายในกลุ่ม เป็นต้น

วิวัฒนาการของเกม เกมมีวิวัฒนาการตามเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า เมื่อโลกเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคคลื่น ลูกที่สาม (Third Wave) การปฏิวัติ “การสื่อสารโทรคมนาคม” (ทอพอโลยี, ๒๕๓๖) มีการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และนำมาประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ การพัฒนาเกม คอมพิวเตอร์จึงไม่ใช่เรื่องยากที่จะเกิดขึ้น ผู้เขียนจึงสรุปวิวัฒนาการของเกม

โดยเริ่มจาก เกมที่มีความง่ายไม่ซับซ้อน ซึ่งเห็นการพัฒนาของเกมได้ชัดเจนตั้งแต่ปี ค.ศ.๑๙๗๐ ซึ่งจอกคอมพิวเตอร์ยังเป็น สีเขียวเพียงสีเขียว เกมถูกออกแบบด้วยข้อจำกัดของจอเพียง สีเดียวก็ใช้รูปแบบการเคลื่อนที่ไปมาของวัตถุเป็นหลัก หรือ เกมที่ใช้ลายเส้นง่ายๆ ตลอดจนเกมที่สื่อสารกับผู้เล่นผ่านข้อความหรือใช้ตัวอักษรเรียงให้เป็นภาพ เป็นต้น ต่อมาในช่วง ประมาณปี ค.ศ.๑๙๗๘ และ ๑๙๘๐ เกมสเปซอินเวเดอร์ (Space Invaders) (Taito Corporation, n.d.) และแพคแมน (Pac-Man) (Bandai Namco, n.d.) ได้ถูก ทำเป็นเกมตู้สำหรับเล่นในญี่ปุ่นและประเทศอื่นๆ ซึ่งนำไปสู่เกมตู้อื่นๆ ในเวลาต่อมา

เกมในยุคนั้นจะเป็นเกมของต่างประเทศ เพราะไทยเริ่มมีการนำคอมพิวเตอร์ มาใช้อย่างจริงจัง จนถึงช่วงเข้าสู่ ทศวรรษ ๑๙๙๐s ที่มีการพัฒนาระบบแสดงผลของ คอมพิวเตอร์ เปลี่ยนจากการแสดงผลเฉพาะข้อความเป็นการ แสดงผลแบบภาพกราฟิก (US Patent No. ๕,๐๒๗,๒๑๒ A, ๑๙๙๑) ทำให้เกมเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก เพราะเกมสามารถ แสดงภาพที่มีความสมจริงได้มากขึ้นด้วยเทคโนโลยีด้านฮาร์ดแวร์ (hardware) ที่พัฒนา ขึ้นทำให้รองรับเกมได้หลาย รูปแบบ เมื่อเกมตู้ถูกพัฒนาจนถึงขีดสุด มีเกมที่หลากหลายและมีสังคมนักเล่นเกมตู้ ตามร้านต่างๆ ก็เข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์มีขนาดเล็กจนสามารถนำเกม เหล่านั้นมาสู่ผู้ใช้ตามบ้านได้ จึงเป็นยุคเริ่มต้นของเครื่องเล่นเกม (console) เช่น แฟมคอม (Famicom) ของนินเทนโด (Nintendo, n.d.) โดยในระหว่างนั้นเทคโนโลยี กราฟิกก็พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไปในทิศทางเดียวกัน มีทั้งจำนวนสี (color depth) ความละเอียดของภาพ (resolution) และความเร็วในการแสดงผลซึ่ง มีความเกี่ยวข้อง โดยตรงกับจำนวนเฟรมที่คอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลได้ในแต่ละวินาที (frame rate) ทำให้เกม คอมพิวเตอร์และคอนโซลมีการพัฒนาไปเรื่อยๆ จากเกมที่เป็นภาพสองมิติ มองจากด้านบนหรือด้านข้างก็แสดงผลด้วย ภาพสามมิติแบบมีมุมมอง (perspective) หลังจากช่วงทศวรรษ ๑๙๘๐s อินเทอร์เน็ตเริ่มพัฒนาและเติบโตขึ้น เกมต่างๆ ก็ได้มีบริการเล่นแบบหลายผู้เล่น (multiplayer) แบบออนไลน์นอกเหนือจากการ เล่นร่วมกันหน้าเครื่องเดียวกัน (หรือ การเล่นคนเดียว) เช่น เกมผจญภัยในยุคแรกๆ อย่าง Zork (Lebling, Blank, & Anderson, ๑๙๗๙) ก็ได้มีการพัฒนาขึ้น มาใหม่มาเป็นMulti-User Dungeon (MUD) ซึ่งสามารถเล่นได้หลายคนและเป็นที่ยอมรับในสมัยนั้น (Schifreen, ๑๙๘๔) เกมจึงมีมิติทางสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น จากเดิมเป็นเกมที่เล่นเพียง คนเดียวเพื่อทำสถิติโดยการแข่งกับตนเองหรือตาม เกณฑ์ของเกมในแต่ละระดับ (level) มาสู่รูปแบบเกมที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นสองฝ่ายขึ้นไป เช่น FIFA, Counter-Strike, Dota ๒, Diablo เป็นต้น โดยบางเกมมีการจัดอันดับผู้เล่น (ladder หรือ leaderboard) และการจัดการแข่งขัน อย่างเป็นทางการในระดับนานาชาติ (เช่น The International ของ Dota ๒ หรือ LCS ของ League of Legends)

นอกจากแบ่งเกมตามพัฒนาการของเทคโนโลยีแล้ว เกมคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ในช่วงเวลาที่ผ่านมา หาก มองว่าเกมเป็นปรากฏการณ์หรือลักษณะการปฏิบัติของ สังคมไทยต่อเกมนั้น ตามแนวคิดของผู้เขียน จะสามารถแบ่งเป็น รูปแบบใหญ่ๆ ได้ ๓ รูปแบบ โดยสรุปดังนี้ ๑. กลุ่มผู้เผยแพร่และตัวแทนจำหน่ายหลัก กลุ่มนี้เป็นตัวแทนที่ถูกต้องตามกฎหมาย โดยซื้อลิขสิทธิ์เกมจากต่างประเทศ เช่น ๑) เอเชียซอฟท์ (AsiaSoft) ซึ่งเป็นที่รู้จัก ผ่านกลุ่มเกมที่เรียกว่า MMOs (Massive Multiplayer Online) คือ เกมที่รองรับผู้เล่น หลายคนเข้ามาเล่นในเวลาเดียวกันและเสมือนอยู่ในโลก เดียวกัน โดยเล่นผ่านระบบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ และผู้เล่นแต่ละคนจะสมมติบทบาทเป็นตัวละคร ตัวหนึ่งใน โลกนั้นด้วย หนึ่งในเกม MMOs ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่จดจำของเกมเมอร์ ชาวไทยนั้นคือ Ragnarok Online๓ ๒)

New Era (นิวอีรา) เป็นตัวแทนจำหน่ายเกม ในประเทศไทยที่ค่อนข้างเป็นที่รู้จัก โดยต้องซื้อซีดีและดีวีดีมาติดตั้ง ลงเครื่องคอมพิวเตอร์ ตามต้องการ แม้ว่าปัจจุบันจะสามารถหาซื้อเกมจากร้านค้าออนไลน์ต่างๆ ได้อย่าง ถูกกฎหมาย และง่ายดาย แต่การซื้อแผ่นเกมหรือรหัสสำหรับดาวน์โหลดเกมของแท้ จากร้านค้าที่มีตัวตน (brick & mortar) ก็ยังได้รับ

ความนิยม โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ที่ ไม่สะดวกชำระเงินออนไลน์ ๓) ทูร คอร์ปอเรชั่น ซึ่งปัจจุบันเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ของโปเกมอน

(ซึ่งหมายรวมถึงการตลาดเกี่ยวกับตราสินค้าในเครือโปเกมอน) นอกจากนี้ ทูรฯ ยังเป็น ผู้ที่ให้บริการระบบเงินทรมันนี่ ซึ่งเป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมและมีอิทธิพลอย่างสูง ในโลกออนไลน์ด้วย

พลิกเกมให้เป็นนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้ ในเมื่อเด็กคุ้นชินกับเกม หากมีการพัฒนานวัตกรรมในรูปแบบของเกม และ นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่และ กระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนก็จะเป็นแนวทางหนึ่งในการดึงดูดผู้เรียนกลับสู่ห้องเรียน ได้มากขึ้น คำว่า นวัตกรรม (innovation) ซึ่งพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๔๖ : ๕๖๕) ให้ความหมายว่า สิ่งที่ทำขึ้นใหม่หรือแปลกจากเดิมซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการหรืออุปกรณ์ เป็นต้น นวัตกรรมสามารถเป็นได้ทั้ง แนวคิด เทคนิค วิธีการ หรือ อุปกรณ์ เป็นต้น นวัตกรรมได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง ซึ่งหาก นำมาใช้แก้ปัญหาทางการศึกษา จะหมายถึง นวัตกรรมทางการศึกษา เมื่อเด็กให้เกมเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตและใช้เวลาไปกับเกมค่อนข้างมาก คำถาม คือ เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น เกมจำนวนมากเป็นเพียงการเล่นกับระบบ แต่การออกแบบ เกมที่สร้างแรงจูงใจด้วยการเก็บสะสมไอเท็มต่าง ๆ

ซึ่งในทัศนะของผู้ใหญ่อาจมองเป็น เรื่องไร้สาระ แต่สำหรับเด็กนั้นสิ่งเหล่านี้คือ ความสำเร็จหรือรางวัลจากเกมทั้งที่เป็น การได้จากระบบเมื่อเด็กสามารถทำคะแนนหรือแต้มจนถึงเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบ กำหนดไว้ (reward mechanism) เด็กดีใจและภาคภูมิใจที่ได้รับ เพราะเป็นการได้ มาจากการเล่นด้วยตนเอง ดังนั้น เมื่อเด็กชอบเล่นเกม การนำแนวคิดเกี่ยวกับเกม มาประยุกต์ใช้ในห้องเรียนจึงเป็นที่น่าสนใจด้วยวิธีการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-Based Learning หรือใช้คำย่อว่า GBL ในที่นี้จะใช้ความหมายตามคำ ของต่างประเทศคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้อง กับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด้วย การเล่นและมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว GBL ไม่ได้หมายถึงการสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียน ได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทางและเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน GBL และ เกมมิฟิเคชัน (gamification) เป็นแนวโน้มในอนาคตที่เป็นการรวมพื้นที่การทำงาน ไว้ด้วยกันทั้งการฝึกอบรม การศึกษา และ สื่อสังคม โดยมุ่งเน้นที่ใช้เทคนิคที่หลากหลาย นำมารวมเป็นรูปแบบต่าง ๆ (Pho & Dinscore, ๒๐๑๕) ด้วยเจตนาและการออกแบบ ระบบของการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน ผู้สอนและนักออกแบบจึงเพิ่มผลกระทบ (impact) ของคุณลักษณะด้านเกมและโครงสร้างด้านแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน

(Alaswad & Nadolny, ๒๐๑๕) ให้ความสำคัญกับความรู้สึกด้านประสบการณ์ เจตคติ และความเชื่อของผู้เล่น และยอมรับว่าการออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อ สภาพและการเสาะหา (investigate) ของผู้เรียน ซึ่งส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ (learning outcomes) (Plass, J. L. et.al., ๒๐๑๕) เกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับผู้เรียน และสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกไปกับบทเรียน โดยพัฒนาในรูปแบบของกิจกรรมสื่อวัตกรรมการทั้งสื่อพื้นฐานและสื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยเกมที่จะนำมาประยุกต์ใช้ควรมีองค์ประกอบหลัก ซึ่งทีด (Teed : ๒๐๐๔) กล่าวว่า เกมควรมีองค์ประกอบหลัก ๓ ประการได้แก่ ๑. การแข่งขัน: องค์ประกอบของการเก็บคะแนนและเงื่อนไขการแข่งขันที่จูงใจ ผู้เล่นและการประเมินผลที่มีศักยภาพ โดยบันทึกผู้เล่นที่ไม่ได้แข่งขันในแต่ละครั้ง ซึ่งใน ความจริงแล้ว เกมส่วนใหญ่จะใช้ผู้เล่นแบบทีมเล่นที่ร่วมกันเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ๒. การมีส่วนร่วม: เมื่อผู้เล่นเริ่มเล่น จะต้องการเล่นโดยไม่หยุดจนจบเกม ๓. การให้รางวัลทันที: ให้รางวัลกับผู้เล่นได้รับชัยชนะหรือคะแนนทันที หรือบางครั้ง อาจเป็นการตอบกลับในรูปแบบของคำอธิบายอย่างรวดเร็วที่สุดเมื่อถึงเป้าหมาย (goals) ได้สำเร็จ องค์ประกอบทั้ง ๓ ประการเป็น

พื้นฐานของเกมที่ดีควรมีเพื่อจูงใจให้ผู้เรียน กระตือรือร้นเรียนรู้ผ่านเกม นอกจากนี้ ควรกำหนดกติกาและเกณฑ์คะแนนที่ชัดเจน ก่อนเล่น รวมถึงการเสริมแรงด้วยคำชมและให้กำลังใจอย่างต่อเนื่อง หรือหากสามารถ ทำกระดานสะสมแต้มหรือคะแนนของผู้ที่ได้คะแนนสูง แสดงไว้ในห้องเรียน ก็จะช่วย กระตุ้นผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น GBL เป็นรูปแบบการสอนที่เริ่มได้รับความสนใจ มีผู้นำมาใช้ทั้งในและต่างประเทศ เอสเอร์เยล และคณะ (Eseryel. et al., ๒๐๑๔) ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง แรงจูงใจ การมีส่วนร่วม และ ความซับซ้อนของปัญหาใน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยศึกษาจากเกมแบบดิจิทัล (digital) โดยเฉพาะเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถเล่นพร้อมกันหลายคน (massively multiplayer online games) ซึ่งเป็นเกมที่ได้รับการกล่าวถึงว่าสามารถส่งเสริมแรงจูงใจและพัฒนาศักยภาพการแก้ปัญหาแบบซับซ้อนของผู้เรียนได้ ผลการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการมีส่วนร่วมของผู้เรียนตลอดเวลาที่เล่นเกมเป็นตัวกำหนดความสามารถ ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน นอกจากนี้ แรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและศักยภาพในการแก้ปัญหาของผู้เรียนเป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบเกม ซึ่งต้อง ออกแบบโดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาที่ ซับซ้อน ดังนั้น การนำเกมมาประยุกต์ใช้ให้ได้ผล นอกจากจูงใจให้ผู้เรียนสนุกกับบท เรียนแล้ว การออกแบบเกมที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม ยังสามารถพัฒนาศักยภาพในการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้อีกด้วย โลและคณะ (Lai. et al., ๒๐๑๔) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ GBL เพื่อเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแบบปฏิบัติการเป็นฐานสำหรับการออกแบบหลักสูตร โดยเพิ่มองค์ประกอบ ของเกมซึ่งผู้เรียนสามารถเล่นเกมในชั้นเรียนตามบริบทของการเรียนรู้ หลังจากเล่นเกม ได้ให้ผู้เรียนถามโดยกรอกข้อเสนอแนะและรับการสัมภาษณ์ แบบสอบถามของเกม ถูกออกแบบเพื่อวัดระดับของความสนใจของผู้เรียน ผลการศึกษาพบว่า การเพิ่ม องค์ประกอบของเกมในวิธีการแบบปฏิบัติการ สามารถเพิ่มระดับความน่าสนใจของ ผู้เรียนและผู้เรียนจะยินดีที่ได้ใช้เวลาในการเรียนเพราะผู้เรียนต้องการชนะซึ่งเป็นการ เต็มเต็มเป้าหมายของแรงจูงใจในการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในทุก ขั้นตอนการสอนโดยระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่ ๑) ขั้นตอนการนำเข้าสู่บทเรียน ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหา โดยสามารถประยุกต์ใช้เกมกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนก่อน เข้าบทเรียน ๒) ขั้นตอนสอน โดยประยุกต์ใช้เกมเป็นสื่อในการนำความรู้ให้กับผู้เรียน ๓) ขั้นขยายความรู้ นำเกมมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ของผู้เรียน ๔) ขั้นสรุป สามารถนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสรุปเนื้อหาร่วมกับผู้เรียน

ทีต (Teed, ๒๐๐๔) ได้สรุป คุณลักษณะเด่นของเกมที่คล้ายกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ดังนี้

๑. ความสำเร็จ : ในการบรรยายหรือการปฏิบัติแต่ละครั้งจะต้องอยู่บนฐานของ วัตถุประสงค์เพื่อนำผู้เรียนไปสู่ ความสำเร็จ โดยสร้างความเข้าใจและทักษะใหม่ๆ ที่ ก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ (to master) ด้วยกิจกรรมและสื่อที่ทำ ทายผู้เรียน

๒. แรงจูงใจ : ศาสตร์ที่เกี่ยวกับประเด็นหัวข้อที่น่าสนใจทั่วไป ซึ่งผู้สอนควรจูงใจ ผู้เรียนอย่างต่อเนื่องโดยเน้น การเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาของหลักสูตรและชีวิตกับ เรื่องของผู้เรียน

๓. การประเมินผล : เป็นเรื่องสำคัญ การให้รางวัลตอบแทนการทำดีในโรงเรียน จะช่วยเพิ่มความเข้าใจและ ความสามารถใหม่ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงออกในรูปแบบ ของเกรด แต้ม (credit) หรือข้อเสนอแนะอย่างละเอียด (detailed feedback)

GBL เป็นหนึ่งในวิธีสอนที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในห้องเรียน เป็นความท้าทาย นักออกแบบการสอนใน ศตวรรษที่ ๒๑ และนักพัฒนาเกมอย่างจริงจัง (Ifenthaler et.al., ๒๐๑๒ : ๗) GBL ไม่ใช่คำตอบสุดท้ายของการนำมา

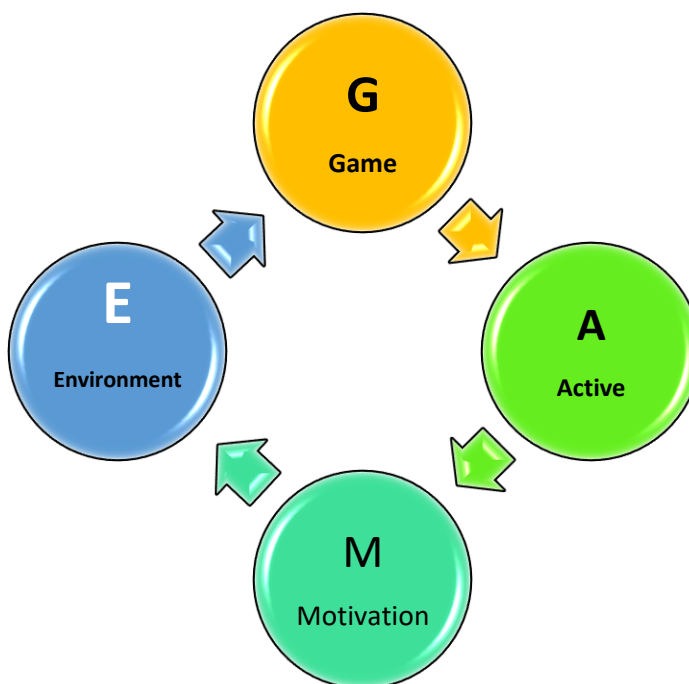
ประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา การเรียนการสอน แต่เป็นเพียงวิธีหนึ่งเท่านั้น สิ่งสำคัญคือ ความตั้งใจของครูในการ ถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียน พยายามออกแบบการสอนที่กระตุ้นเร้าความสนใจของ ผู้เรียน ผู้เรียนอยากเข้าห้องเรียนเพราะห้องเรียนได้ให้ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ถึงแม้ จะเป็นฉากห้องสี่เหลี่ยมเดิม ๆ แต่ภายในฉากเดิม ๆ กลับเต็มไปด้วยความรู้ที่ได้รู้สึก สนุกที่จะเข้ามาแสวงหาประสบการณ์ด้วยตนเอง

คุณค่าและข้อจำกัดของเกม

เกม สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อจูงใจให้เด็กกลับสู่ห้องเรียนด้วยตนเอง นอกจากเกมช่วยสร้างความสนุกสนานแล้วยังสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนได้ อย่างเท่าเทียมกัน ทำให้เด็กเกิดความสนิทสนมและรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเพื่อนๆ เพราะเกมสามารถช่วยละลายพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ด้วยการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เด็กจะได้รับการยอมรับจากเพื่อนและครู ซึ่งช่วยให้เด็กรู้สึกว่าคุณค่าและ เด็กจะรู้ด้วยตนเองว่าการเล่นเกมเพียงลำพังไม่ใช่คำตอบแรกที่เด็กจะไปพึ่งพิง แต่การมาเล่นเกมหรือทำกิจกรรมเกมในห้องเรียนกับเพื่อนและครูมีความสุขมากกว่าได้ทั้งความรู้และสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เมื่อเด็กได้รับคำชมจากครูแทนที่ จะเป็นคำชมจากระบบของเกมซึ่งตนเองก็ไม่รู้ว่าเป็นใคร และสามารถนำคำชมจาก ครูหรือความสนุกกับเพื่อน ๆ ที่มีตัวตนกลับไปเล่าให้ผู้ปกครองฟังได้อย่างภาคภูมิใจ ทำให้เกิดความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างครอบครัวและโรงเรียน พลิกบทบาทของเกม จากผู้ต้องหา เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยลดปัญหาของการ ศึกษาไทย แต่ความพยายามของครูคงไม่สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทั้งหมด หาก ขาดความเข้าใจและความร่วมมือจากครอบครัวซึ่งเป็นเสาหลักที่สำคัญของเด็กซึ่งจะเติบโตขึ้นอย่างผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต

๙. การออกแบบนวัตกรรมการ

รูปแบบ Game Model



Game	:	สื่อเกมที่ใช้ในการเรียนการสอนคำศัพท์
Active Learning	:	การเรียนรู้แบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม (กระตือรือร้น)
Motivation	:	แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
Environment	:	บรรยากาศในการเรียน

๑. Game (G) หมายถึง การใช้เกมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เล่นสนุกและเพลิดเพลิน แต่เมื่อบริบทโลกเปลี่ยนไป รูปแบบของเกมก็มีการปรับเปลี่ยนไปเช่นกัน จากเกมเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน กลายเป็นเกมที่แข่งขันกับระบบต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมีทั้งแบบเล่นคนเดียว เล่นกับ เพื่อนไปจนถึงคนแปลกหน้า ความสนุกสนานของเกมทำให้เด็กถูกดึงออกจากครอบครัว สังคมรวมถึงห้องเรียน จนเกิดปัญหาเด็กติดเกมที่ทุกฝ่ายเข้ามาช่วยกันแก้ไข ในอีก มุมมองหนึ่งหากพลิกบทบาทของเกม โดยนำการสอนในรูปแบบเกมมาประยุกต์ใช้ โดยพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในรูปแบบของ Game-Based Learning เพื่อ จูงใจเด็กกลับสู่ห้องเรียน สร้างบรรยากาศการ

เรียนที่แปลกใหม่ เด็กเรียนรู้ควบคู่ไปกับ ความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กอยากเรียน ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กกลับสู่ห้องเรียน คำสำคัญ : เกม; การศึกษา; นวัตกรรมทางการศึกษา; การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๒. Active (A) หมายถึง การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning คือ ครูจัดกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือกระทำ เกิดความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียนและนักเรียนได้ลงมือกระทำมากกว่าฟัง และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดกิจกรรมเรียนรู้ภายใต้สมมติฐาน ๒ ประการ คือ

๑. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์

๒. แต่ละคนมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ด้านความรู้ นักเรียนมีการเรียนรู้อย่าง “active” และเรียนรู้ตาม ศักยภาพนักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบ “active” คือ การเรียนรู้แบบใฝ่รู้ มีความกระตือรือร้น ตื่นตัว มีใจจดจ่อ นักเรียนเรียนรู้ตามศักยภาพ เข้าใจถึงความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน (Individual differences)

๑. ขั้นสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ข้าพเจ้าร่วมมือกับนักเรียนในการกำหนดหรือตั้งประเด็นความรู้ หรือหัวข้อเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามแผนที่สอดคล้องกับหลักสูตร เป็นขั้นที่นักเรียนจะรับรู้ถึงจุดหมายและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ บทเรียน ข้าพเจ้าเลือกใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในการนำเข้าสู่บทเรียนและการเรียนรู้ เช่น เล่าเรื่องต่าง ๆ ให้นักเรียนซักถามหรือตั้งคำถาม การฉายภาพนิ่งให้ผู้เรียนชมและติดตาม การชวนสนทนา เพื่อให้ผู้เรียนตั้งประเด็นที่ต้องการรู้การกระตุ้นความสนใจ การใช้คำถามสร้างพลังความคิด รวมไปถึงการร้องเพลง นักเรียนเพลิดเพลินเกิดความสนใจในการเรียน

๒. ขั้นการเรียนรู้โดยตรง (Active Learning) นักเรียนเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้กระทำลงไป นักเรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators) ข้าพเจ้าใช้เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเน้นกระบวนการคิดซึ่งเป็นหัวใจของขั้นตอนการเรียนรู้ นักเรียนศึกษาค้นคว้าตามประเด็นความรู้ ข้าพเจ้ากระตุ้นให้นักเรียนดำเนินกิจกรรม และแบ่งงานความรับผิดชอบภายในกลุ่ม

๓. ขั้นสรุปองค์ความรู้ (Conclusion) นักเรียนนำผลมาเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้าสามารถประเมินความรู้ของนักเรียน โดยการตรวจสอบผลงาน สอบถามความคิดของกลุ่ม ทดสอบความรู้ ฯลฯ

๔. ขั้นรายงานและนำเสนอ (Reporting) ขั้นนี้จะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง และช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถแสดงผลงานด้วยการนำเสนอหน้าชั้นเรียน

๕. ขั้นการเผยแพร่ความรู้ (Obtain) เป็นขั้นของการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน นำความรู้ความเข้าใจของตนเองไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพิ่มความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ เป็นการให้โอกาส ให้นักเรียนใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมีความภูมิใจในตนเอง รู้จักชื่นชมผู้อื่น เรียนรู้ได้ดี มีความสุขในการเรียน

๓. Motivation (M) การสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน การกระตุ้นหรือความต้องการที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจนเกิดการพัฒนาทักษะตามมา หากเป็นการเรียนรู้ทางภาษา พฤติกรรมที่บุคคลนั้นจะแสดงออกอย่างเด่นชัด เช่น ความกระตือรือร้น การค้นคว้า ครูร่วมมือกับนักเรียนในการกำหนดหรือตั้งประเด็นความรู้ หรือหัวข้อเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามแผนที่สอดคล้องกับหลักสูตร เป็นขั้นที่นักเรียนจะรับรู้ถึงจุดหมายและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้บทเรียน ข้าพเจ้าเลือกใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในการนำเข้าสู่บทเรียนและการเรียนรู้ เช่น

เล่าเรื่องต่าง ๆ ให้นักเรียนซักถาม หรือตั้งคำถาม การฟังเพลง การเล่นเกม การชวนสนทนา เพื่อให้ผู้เรียนตั้งประเด็นที่ต้องการรู้การกระตุ้นความสนใจ การใช้คำถามสร้างพลังความคิด รวมไปถึงการร้องเพลง นักเรียนพลัดเพลินเกิดความสนใจในการเรียน

๔. Environment (E) หมายถึง การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน เพื่อช่วยส่งเสริมให้กระบวนการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยสร้างความสนใจใฝ่รู้ ใฝ่ศึกษา ตลอดจนช่วยสร้างเสริมความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น เช่น ห้องเรียนที่ไม่คับแคบจนเกินไป ทำให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวในการทำกิจกรรม

ช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีงามและความมีระเบียบวินัยให้แก่ผู้เรียน เช่น ห้องเรียนที่สะอาด ที่จัดโต๊ะเก้าอี้ไว้อย่างเป็นระเบียบ มีความเอื้อเพื่อเผื่อแผ่ต่อกัน นักเรียนจะซึมซับสิ่งเหล่านี้ไว้โดยไม่รู้ตัว

ช่วยส่งเสริมสุขภาพที่ดีให้แก่ผู้เรียน เช่น มีแสงสว่างที่เหมาะสม มีที่นั่งไม่ใกล้กระดานดำมากเกินไป มีขนาดโต๊ะและเก้าอี้ที่เหมาะสมกับวัย รูปร่างของนักเรียนนักศึกษา ฯลฯ

ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เช่น การจัดมุมวิชาการต่าง ๆ การจัดป้ายนิเทศ การตกแต่งห้องเรียนด้วยผลงานของนักเรียน

ช่วยส่งเสริมการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม เช่น การฝึกให้มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน การฝึกให้มีอัธยาศัยไมตรีในการอยู่ร่วมกัน ฯลฯ

ช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนและการมาโรงเรียน เพราะในชั้นเรียนมีครูที่เข้าใจนักเรียน ให้ความเมตตาเอื้ออารีต่อนักเรียน และนักเรียนมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน

บรรยากาศที่ท้าทาย (Challenge) เป็นบรรยากาศที่ครูกระตุ้นให้กำลังใจนักเรียนเพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการทำงาน นักเรียนจะเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและพยายามทำงานให้สำเร็จ

บรรยากาศที่มีอิสระ (Freedom) เป็นบรรยากาศที่นักเรียนมีโอกาสได้คิด ได้ตัดสินใจเลือกสิ่งที่มีความหมายและมีคุณค่า รวมถึงโอกาสที่จะทำผิดด้วย โดยปราศจากความกลัวและวิตกกังวล บรรยากาศเช่นนี้จะส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจโดยไม่รู้สึกตึงเครียด

บรรยากาศที่มีการยอมรับนับถือ (Respect) เป็นบรรยากาศที่ครูรู้สึกว่าการเป็นบุคคลสำคัญ มีคุณค่า และสามารถเรียนได้ อันส่งผลให้นักเรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและเกิดความยอมรับนับถือตนเอง

บรรยากาศที่มีความอบอุ่น (Warmth) เป็นบรรยากาศทางด้านจิตใจ ซึ่งมีผลต่อความสำเร็จในการเรียน การที่ครูมีความเข้าใจนักเรียน เป็นมิตร ยอมรับให้ความช่วยเหลือ จะทำให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรักการมาเรียน

บรรยากาศแห่งการควบคุม (Control) การควบคุมในที่นี้ หมายถึง การฝึกให้นักเรียนมีระเบียบวินัย มิใช่การควบคุม ไม่ให้มีอิสระ ครูต้องมีเทคนิคในการปกครองชั้นเรียนและฝึกให้นักเรียนรู้จักใช้สิทธิหน้าที่ของตนเองอย่างมีขอบเขต

บรรยากาศแห่งความสำเร็จ (Success) เป็นบรรยากาศที่ผู้เรียนเกิดความรู้สึกประสบความสำเร็จในงานที่ทำ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ผู้สอนจึงควรพูดถึงสิ่งที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จให้มากกว่าการพูดถึงความล้มเหลว เพราะการที่คนเราคำนึงถึงแต่สิ่งที่ล้มเหลว เพราะการที่คนเราคำนึงถึงแต่ความล้มเหลวจะมีผลทำให้ความคาดหวังต่ำ ซึ่งไม่ส่งเสริมให้การเรียนรู้ดีขึ้น

การวางแผนร่วมประชุมจากผู้อำนวยการโรงเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา คณะครู และผู้ปกครอง เพื่อสะท้อนปัญหาด้านการเรียนของนักเรียนเพื่อวิเคราะห์และหาแนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจำคำศัพท์ โดยบูรณาการแนวคิดกระบวนการเรียนการสอนเป็นรูปแบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางภาษาอังกฤษของนักเรียน

ได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้และผลิตสื่อการเรียนการสอนในด้านทักษะกระบวนการทาง การเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษ คณะครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิเคราะห์แผนการสอนกำหนดตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยเน้น การอ่านการเขียนและการผลิตสื่อการสอนคณะครูได้ผลิตสื่อที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เห็นถึงความแปลกใหม่ละทำ ให้นักเรียนสนใจมากที่สุดการนำแผนการสอนไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณะครูได้ใช้แผนการสอนที่เสร็จสมบูรณ์ ครบองค์ประกอบแล้วครูผู้สอนก็นำไปใช้กับนักเรียนและมีการนิเทศห้องเรียนจากผู้อำนวยการโรงเรียนคณะกรรมการ สถานศึกษาผู้ปกครองเพื่อสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนของนักเรียนหลังจากสอนเสร็จก็มีการ PLC จาก คณะกรรมการนิเทศ

๑๐. วิธีดำเนินการ

๑. วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๒. ศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อเกม
๓. จัดทำสื่อเกมประกอบการสอน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ My Body Parts เพื่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๔. จัดกิจกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง My body parts ในชั่วโมงเรียนและประเมินการเรียนรู้ของนักเรียน
๕. ประเมินการเรียนรู้คำศัพท์ก่อนและหลังเรียนการจัดการการเรียนรู้ โดยใช้โดยใช้สื่อเกม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๖. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการการเรียนรู้
๗. วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของเกมประกอบการสอน ตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕
๘. วัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้เกม เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางการเรียนรู้คำศัพท์ เรื่อง My body parts การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๙. สรุปผลการดำเนินการ

๑๑. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากผลจากการใช้นวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้ เกมประกอบการสอน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ สามารถ อภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

๑. ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลูป ปีการศึกษา ๒๕๖๕ มีประสิทธิภาพค่า $E๑/E๒ = ๗๗.๗๕/๗๘.๗๕$ ซึ่งปรากฏดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลูป ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๑	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๒	E๑/E๒
๒๕	๑๙.๔๕	๗๗.๗๕	๕	๓.๙๔	๗๘.๗๕	๗๗.๗๕/๗๘.๗๕

จากตารางที่ ๑ พบว่าคะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ(E๑) ที่ได้รวบรวมจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ ๗๕.๑๖ และคะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E๒) ที่ได้จากคะแนนรวมของการประเมินหลังเรียนมีค่าเท่ากับ ๗๘.๗๕ จึงสรุปได้ว่าการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนน	คะแนนระหว่างเรียน						คะแนน
		ก่อนเรียน	ครั้งที่ ๑	ครั้งที่ ๒	ครั้งที่ ๓	ครั้งที่ ๔	ครั้งที่ ๕	รวม	สอบหลังเรียน
		(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๒๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)
๑	เด็กชายเดชพนต์ ฝ่ายสิงห์	๒	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๒
๒	เด็กชายโกควินท์ จันปัญญา	๑	๒	๒	๒	๔	๓	๑๓	๒
๓	เด็กชายธีรภัทร แก้วพรม	๓	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๔	เด็กชายอิทธิกร ใจแสน	๒	๓	๔	๓	๔	๓	๑๗	๔
๕	เด็กชายธีรพงษ์ จินรักษ์	๒	๔	๔	๓	๔	๓	๑๘	๔
๖	เด็กชายอัศวินท์ มาตโค	๓	๔	๕	๕	๕	๔	๒๓	๔
๗	เด็กชายพิชัยยุทธ สุดากักดี	๓	๓	๓	๓	๔	๕	๑๘	๔
๘	เด็กหญิงกัญญาร นุ่มนัม	๒	๔	๔	๕	๔	๕	๒๒	๕
๙	เด็กหญิงชัญชวร นุ่มนัม	๓	๕	๔	๕	๔	๕	๒๓	๕
๑๐	เด็กหญิงอัญชลี ขวัญประเสริฐ	๓	๕	๕	๕	๕	๔	๒๔	๕
๑๑	เด็กหญิงอริศรา ปัดลาด	๓	๔	๔	๔	๔	๓	๑๙	๕
๑๒	เด็กหญิงแพรวพราว มาตโค	๔	๕	๕	๓	๔	๕	๒๒	๔
๑๓	เด็กหญิงจิราภา ดวงหิรัญ	๒	๔	๔	๓	๔	๔	๑๙	๔
๑๔	เด็กชายภาคิน ทวยบุญ	๓	๕	๕	๔	๕	๕	๒๔	๔
๑๕	เด็กชายณัฐพงษ์ ดั่งชะรา	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๑๔	๔
๑๖	เด็กชายธันวา ศรีพรม	๓	๓	๓	๔	๒	๓	๑๕	๓
คะแนนรวม		๔๒	๖๒	๖๓	๖๐	๖๓	๖๓	๓๑๑	๖๓
คะแนนเฉลี่ย		๒.๖๓	๓.๘๘	๓.๙๔	๓.๗๕	๓.๙๔	๓.๙๔	๑๙.๔๔	๓.๙๔
ร้อยละ		๕๒.๕๐	๗๗.๕๐	๗๘.๗๕	๗๕.๐๐	๗๘.๗๕	๗๘.๗๕	๓๘๘.๗๕	๗๘.๗๕

๒. ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้เกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งปรากฏดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ ผลการวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนการจัดการการเรียนรู้ โดยใช้สื่อประสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยการวิเคราะห์ประสิทธิผลของการเรียนรู้

จำนวนนักเรียน	ผลรวมคะแนน (คะแนนเต็ม ๕)		ดัชนีประสิทธิผล (E.I)
	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	
๑๖	๕๒.๕๐	๗๘.๗๕	๐.๕๕
ค่าเฉลี่ย	๒.๖๓	๓.๙๔	

จากตารางที่ ๒ พบว่าคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่า ๒.๖๓ และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียนมีค่า ๓.๙๔ ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้สื่อเกมประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) ของการจัดการการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้สื่อประสมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีค่าเท่ากับ ๐.๕๕ หรือมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ ๕๕

ตารางที่ ๓ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมประกอบการสอน เพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน เรื่อง My body parts สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ข้อที่	รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา				
๑	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจสาระการเรียนรู้ที่เรียน	๔.๖๐	๐.๘๖	มากที่สุด
๒	เนื้อหาเรียงจากง่ายไปหายาก เรียนแล้วเข้าใจ	๔.๔๕	๐.๘๘	มาก
๓	เนื้อหาให้ความรู้ความเข้าใจชัดเจน นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	๔.๘๔	๐.๓๖	มากที่สุด
รวม		๔.๖๕	๐.๘๐	มากที่สุด
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				
๔	นักเรียนได้วางแผนและดำเนินการศึกษาค้นคว้า	๔.๘๙	๐.๓๑	มากที่สุด
๕	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๘๔	๐.๓๖	มากที่สุด
๖	นักเรียนได้ฝึกทักษะการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๔๒	๐.๘๒	มาก
๗	กิจกรรมจัดได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	๔.๗๔	๐.๕๕	มากที่สุด
๘	ได้ฝึกทักษะการปฏิบัติส่วนบุคคลและลักษณะส่วนบุคคล	๔.๗๐	๐.๗๔	มากที่สุด
รวม		๔.๗๓	๐.๕๕	มากที่สุด

ด้านสื่อการเรียนรู้				
๙	เกมช่วยให้เข้าใจและก่อให้เกิดทักษะในการปฏิบัติงาน	๔.๘๕	๐.๗๓	มากที่สุด
๑๐	เกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา เวลา และกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๖๘	๐.๖๕	มากที่สุด
๑๑	เกมส่งเสริมให้เกิดทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์	๔.๑๐	๑.๒๕	มาก
รวม		๔.๕๘	๐.๗๙	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล				
๑๒	มีโอกาสดำเนินการประเมินของตนเองและกลุ่ม	๔.๘๐	๑.๐๑	มากที่สุด
๑๓	มีการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนตามสภาพจริง	๔.๖๘	๐.๖๕	มากที่สุด
๑๔	การวัดผลประเมินครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	๔.๑๕	๑.๐๗	มาก
๑๕	เกณฑ์การวัดชัดเจนเหมาะสม	๔.๔๗	๐.๗๕	มาก
รวม		๔.๕๕	๐.๗๘	มากที่สุด
เฉลี่ยโดยรวม		๔.๖๔	๐.๖๗	มากที่สุด

จากตารางที่ ๔ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้โดยใช้เกมประกอบการสอน เรื่อง My Body Parts กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยรวม อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๖๗ เมื่อ พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย = ๔.๖๕ , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = ๐.๘๐) ด้านเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย = ๔.๗๓ , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = ๐.๕๕) ด้านสื่อการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย = ๔.๕๘ , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = ๐.๗๙) และด้านการวัดและประเมินผล (ค่าเฉลี่ย = ๔.๖๔ , ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = ๐.๖๗) ตามลำดับ

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ
ปีการศึกษา ๒๕๖๕

สรุปผลได้ดังนี้

๑. พัฒนาเกมประกอบการสอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ
มีประสิทธิภาพ (E๑/E๒) เท่ากับ ๗๗.๗๕/๗๘.๗๕

๒. นักเรียนที่เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ
ปีการศึกษา ๒๕๖๕ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนมีค่า ๔.๔๒

๓. นักเรียนมีความพึงพอใจของที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมประกอบการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ เรื่อง My Body Parts กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ อยู่ใน
ระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๖๗

๑๒. การเผยแพร่นวัตกรรม

๑.ข้าพเจ้าเผยแพร่มีการเผยแพร่ผลงานให้กับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในโรงเรียนในกระบวนการ PLC เป็นแนวทางในแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับครูผู้สอน

๒.ข้าพเจ้าเผยแพร่มีการเผยแพร่ผลงานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ได้แก่ Youtube / Facebook โรงเรียนบ้านโคกกกลางบ่อหลุบ

นางสาววรรณธณี ศรีกะกุล ผู้รายงาน
ตำแหน่ง ครู

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ ๒

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ ชื่อหน่วย About Me
เวลา ๑ ชั่วโมง เรื่อง My Body

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

๑.๑ มาตรฐานการเรียนรู้

ต ๑.๑ ป.๔/๒ อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค ข้อความง่ายๆ และบทพูดเข้าใจหะ
ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต ๑.๒ ป.๔/๑ พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ต ๒.๑ ป.๔/๑ พูดและทำท่าประกอบอย่างสุภาพตามมารยาทสังคมและวัฒนธรรมของ -
เจ้าของภาษา

ต ๒.๒ ป.๔/๑ บอกความแตกต่างของเสียง ตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค และข้อความ
ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ต ๓.๑ ป.๔/๑ ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และนำเสนอ
ด้วยการพูด/การเขียน

๒. สาระสำคัญ

ส่วนของร่างกายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและกิจวัตรประจำวันเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียนการใช้ประโยคถาม-ตอบเรื่อง
เหล่านี้ช่วยให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมั่นใจ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้ (K, P, A)

ความรู้ตามเนื้อหา (K: Knowledge)

๑. ระบุคำศัพท์ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้

กระบวนการเรียนรู้ (P: Process)

๒. ออกเสียงคำศัพท์ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้

๓. พูดและปฏิบัติตามคำสั่งได้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A: Attitude)

๔. มีวินัยในตนเอง ทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนดให้

๔. สาระการเรียนรู้

Function: Giving commands

Structure: Touch your (head).

Show me your (arm).

Vocabulary:

eyebrow, arm, elbow, finger, knee, foot, toe, show

head, hair, eye, ear, nose, mouth, neck, shoulder, hand, leg, touch

๕. สมรรถนะ

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา
๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๖. ค่านิยมหลัก ๑๒ ประการ

๔. ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรง และทางอ้อม

๗. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ๑) ความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออก
- ๒) ความมุ่งมั่นในการทำงาน
- ๓) ความมีวินัย

๘. กิจกรรมการเรียนรู้

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

๑.๑ นักเรียนทำกิจกรรมท่าทางประกอบเพลง Listen and sing along. ครูติดแผ่นภูมิเพลง Head, Shoulders, Knees and Toes บนกระดานดำ ให้นักเรียนอ่านเนื้อเพลงพร้อมกัน

๑.๒ ครูเปิดวิดีโอประกอบเพลงให้นักเรียนฟังและร้องเพลงตามพร้อมทำท่าประกอบ

Listen and sing along. Head, Shoulders, Knees and Toes

Head, Shoulders, Knees and Toes

Tune: Head, Shoulders.

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

Eyes and ears and mouth and nose.

Head, shoulders, knees and toes, knees and toes.

๑.๒ นักเรียนเล่นเกม Simon says ครูบอกกติกาการเล่นเกมนี้นักเรียนคนที่ครูเตรียมไว้จะเป็นผู้นำเกมออกคำสั่งให้ผู้เล่นเกมปฏิบัติตาม ผู้เล่นเกมจะปฏิบัติตามคำสั่งที่มีคำ Simon says นำหน้าเท่านั้นผู้ร่วมเล่นเกมไม่ต้องปฏิบัติตามคำสั่งที่ไม่มีคำ Simon says นำหน้า คำสั่งที่ใช้คือ Touch your (head).

ผู้นำเกม: Simon says, “Touch your head”. ผู้ร่วมเล่นเกมแตะศีรษะ

ผู้นำเกม: Simon says, “Touch your legs”. ผู้ร่วมเล่นเกมแตะขาทั้ง ๒ ข้าง

ผู้นำเกม: Simon says, “Touch your shoulders”. ผู้ร่วมเล่นเกมแตะไหล่ทั้ง ๒ ข้าง

๒. ขั้่นนำเสนอ (Presentation)

๒.๑ นักเรียนทำกิจกรรม Look, listen and say. ให้นักเรียนดูภาพเด็กหญิง ครูสอนคำศัพท์เกี่ยวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย

๒.๒ นักเรียนฝึกออกเสียงคำศัพท์ตามวิดีโอประกอบการสอนและฝึกออกเสียง

Script 1

W: 1. Look, listen and say.

Point and say the parts of the body.

head	Hair	eyebrow	eye	ear
nose	mouth	neck	shoulder	arm
elbow	Hand	finger	knee	leg
foot	Toe			

๒.๓ ครูฝึกนักเรียนออกเสียงตัวอักษรต้นคำ /ʃ/ ในคำ shoulder ให้นักเรียนดูปากครู ครูห่อริมฝีปากยื่นออกไป ปลายลิ้นจะอยู่ใกล้เพดานหลังแนวปุ่มเหงือก อย่าให้ลิ้นแตะเพดาน

ให้นักเรียนบอกว่าเสียง sh /ʃ/ คล้ายกับเสียงอักษรอะไรในภาษาไทย (คล้ายเสียง ช ในภาษาไทย) ครูอธิบายเพิ่มเติมว่า เสียง sh /ʃ/ ในภาษาอังกฤษจะมีการปล่อยลมมากกว่าและยาวกว่าเสียง ช ในภาษาไทย ครูฝึกนักเรียนออกเสียง sh /ʃ/ ให้ถูกต้องอีกครั้ง และออกเสียงเปรียบเทียบกับเสียง ช ในภาษาไทย

๒.๔ นักเรียนฝึกออกเสียงประโยคคำสั่งและการออกเสียงประโยค Touch your (head). (แตะที่ศีรษะ) ของคุณ Show me your (arm). ให้ฉันดู (แขน) ของคุณ ครูใช้ 2 ประโยคนี้นักเรียนโดยเปลี่ยนเป็นคำศัพท์เกี่ยวกับบอวัยวะที่นักเรียนได้เรียนไปแล้ว

๓. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

๓.๑ นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มจากใบงาน Body Parts หลังจากนั้นนักเรียนดูภาพเด็กชี้ส่วนต่างๆ ของร่างกายของตนเองและเพื่อน พูดประโยค This is my (head). This is your (leg). แนะนำชื่อส่วนต่างๆ ของร่างกาย ครูแสดงบัตรคำศัพท์พร้อมออกเสียงให้นักเรียนฟัง ชี้อาพ และออกเสียงประโยคตาม

Script 1

W: Listen and read.

A. Look and repeat.

This is my head.

This is my arm.

This is your leg.

This is your mouth.

๓.๒ นักเรียนฝึกพูดประโยคบอกส่วนประกอบของร่างกายให้ถูกต้อง

๓.๓ ติดบัตรคำส่วนต่างๆ ของร่างกายบนกระดานดำ นักเรียนฝึกสะกดคำ

๔. ขั้นนำไปใช้ (Production)

๔.๒ นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เล่นเกม Hit Me! ตีคำศัพท์เกี่ยวกับ Part Of Body บนกระดาน

๔.๓ นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เล่นเกม Body Parts Board Game Online ร่างกายของฉัน จำนวน ๑๐ ข้อ

๕. ขั้นสรุป (Wrap up)

๕.๑ นักเรียนจับคู่เล่นเกมเรียงภาพประกอบคำศัพท์ เรื่อง My Body เพื่อทบทวนคำศัพท์

๕.๒ ครูสรุปบทเรียน ทบทวนคำศัพท์พร้อมให้นักเรียนช่วยกันบอกความหมายของคำศัพท์

๖. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

๖.๑ Student's Book 4

๖.๒ Worksheet

๖.๓ วิดีโอเรื่อง Part of my body (<https://www.youtube.com/watch?v=SUt8q0EKbms>)

๖.๔ บัตรภาพส่วนต่างๆ ของร่างกาย

๖.๕ บอร์ดเพลง Head Shoulders Knees and Toes

๖.๖ กระดาษ A4

๖.๗ เกม Body Parts Pirate Board Game

<https://www.freddiesville.com/games/body-parts-board-game-online/>

๗. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน (K P A)	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
๑. สามารถระบุคำศัพท์ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ (K)	- สังเกตพฤติกรรม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	- ระบุคำศัพท์เกี่ยวกับร่างกายได้อย่างน้อย ๗ คำ
๒. สามารถออกเสียงคำศัพท์ส่วนของร่างกายและประโยคเกี่ยวกับส่วนต่างๆของร่างกายได้ (P)	- ประเมินการอ่านออกเสียง	- แบบประเมินการอ่าน	- ความถูกต้องในการอ่าน น้ำเสียง/การวรรณยุกต์ ความมั่นใจในการใช้ภาษา ๗ - ๑๐ หมายถึง ระดับ ดีมาก ๔ - ๖ หมายถึง ระดับ พอใช้ ๐ - ๓ หมายถึง ระดับ ปรับปรุง
๓. พุดและปฏิบัติตามคำสั่งได้ (P)	- ประเมินการพูด	- แบบประเมินการพูด	- พุดและแสดงท่าทาง ๑๓ - ๒๐ หมายถึง ระดับ ดีมาก ๗ - ๑๒ หมายถึง ระดับ พอใช้ ๖ - ๐ หมายถึง ระดับ ปรับปรุง
๔. ประเมินพฤติกรรมในการเรียน - มีวินัย ทำงานเสร็จทันเวลาที่กำหนดให้ (A)	- สังเกตพฤติกรรม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	- สังเกตพฤติกรรมการเรียน ของนักเรียน ๔ - ๕ หมายถึง ระดับ ดีมาก ๒ - ๓ หมายถึง ระดับ พอใช้ ๐ - ๑ หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

บันทึกผลหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....

(นางสาววรรณธณี ศรีกะกุล)

ตำแหน่ง ครู คศ.๑

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษา หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

(ตรวจ / นิเทศ / เสนอแนะ / รับรอง)

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางณัฐลักษณ์ จันทศรีสกุล)

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนโคกกลางบ่อหลุบ

เครื่องมือและเกณฑ์การประเมินทักษะทางภาษา

1. การพูด

แบบบันทึกการประเมินการพูด

เลขที่	ประเด็น/ คะแนน ชื่อ - สกุล	ความถูกต้อง	ความคล่องแคล่ว	การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบการ พูด	รวมคะแนน
		8	8	4	20
1	เด็กชายเดชพนธ์ ฝ่ายสิงห์				
2	เด็กชายโศควินท์ จันปัญญา				
3	เด็กชายธีรภัทร แก้วพรม				
4	เด็กชายอิทธิกร ใจแสน				
5	เด็กชายธีรพงษ์ จินรักษ์				
6	เด็กชายอัศวินท์ มาตโค				
7	เด็กชายพิชัยยุทธ สุตาภักดิ์				
8	เด็กหญิงกัญญกร นุ่มนัม				
9	เด็กหญิงชญัษร นุ่มนัม				
10	เด็กหญิงอัญชลี ขวัญประเสริฐ				
11	เด็กหญิงอริศรา ปัดลาด				
12	เด็กหญิงแพรวพราว มาตโค				
13	เด็กหญิงจิราภา ด้วงหิรัญ				
14	เด็กชายภาคิน ทวยบุญ				
15	เด็กชายณัฐพงษ์ ด้วงชะรา				
16	เด็กชายธันวา แก้วพรม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาววรรณธิณี ศรีกะกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

เกณฑ์การให้คะแนนการพูด

ระดับ คะแนน ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน				น้ำหนัก/ ความสำคัญ	คะแนน รวม
	4	3	2	1		
ความถูกต้อง	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตามหลัก การออกเสียง ออกเสียงเน้น หนักในคำ/ ประโยคอย่าง สมบูรณ์	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องตาม หลักการออก เสียงมีเสียง เน้นหนักในคำ/ ประโยคเป็น ส่วนใหญ่	ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่ ขาดการออก เสียงเน้นหนัก	ออกเสียงคำ/ ประโยคผิด หลักการออก เสียงทำให้ สื่อสารไม่ได้	2	8
ความคล่องแคล่ว	พูดต่อเนื่อง ไม่ติดขัด พูดชัดเจน ทำให้สื่อสารได้	พูดตะกุก ตะกักบ้าง แต่ ยังพอสื่อสารได้	พูดเป็นคำๆ หยุดเป็นช่วงๆ เพื่อให้ สื่อสารได้ไม่ ชัดเจน	พูดได้บางคำ ทำให้สื่อ ความหมาย ไม่ได้	2	8
การแสดงท่าทาง/ น้ำเสียงประกอบ การพูด	แสดงท่าทาง และพูดด้วย น้ำเสียง เหมาะสมกับบท บรรยาย	พูดด้วยน้ำเสียง เหมาะสมกับ บทบรรยาย แต่ไม่มีท่าทาง ประกอบ	พูดเหมือนอ่าน ไม่เป็นธรรมชาติ ขาดความ น่าสนใจ	พูดได้น้อยมาก	1	4
รวม					5	20

แบบบันทึกการอ่านออกเสียง

เลขที่	ประเด็น/คะแนน	ความถูกต้องในการอ่าน	น้ำเสียง/การวรรคตอน	ความมั่นใจในการใช้ภาษา	รวม
	ชื่อ - สกุล	4	4	2	10
1	เด็กชายเดชพนต์ ฝ่ายสิงห์				
2	เด็กชายโภาวินท์ จันปัญญา				
3	เด็กชายธีรภัทร แก้วพรม				
4	เด็กชายอิทธิกร ใจแสน				
5	เด็กชายธีรพงษ์ จินรักษ์				
6	เด็กชายอัศวินท์ มาตโค				
7	เด็กชายพิชัยยุทธ สุตารักดี				
8	เด็กหญิงกัญญกร นุ่มนัม				
9	เด็กหญิงชญสร นุ่มนัม				
10	เด็กหญิงอัญชลี ขวัญประเสริฐ				
11	เด็กหญิงอริศรา ปัดลาด				
12	เด็กหญิงแพรวพราว มาตโค				
13	เด็กหญิงจิราภา ด้วงหิรัญ				
14	เด็กชายภาคิน ทวยบุญ				
15	เด็กชายณัฐพงษ์ ด้วงชะรา				
16	เด็กชายอันวา แก้วพรม				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาววรรณธณี ศรีกะกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

แบบประเมินการอ่านออกเสียง

หัวข้อและเกณฑ์การประเมิน

1. ความถูกต้องในการอ่าน คะแนนมี 4 ระดับ (4 คะแนน)

ระดับคะแนน	4	หมายความว่า	สามารถอ่านได้ถูกต้องทั้งหมด
ระดับคะแนน	3	หมายความว่า	สามารถอ่านได้เกือบถูกต้องทั้งหมด ผิดไม่เกิน 3 คำ
ระดับคะแนน	2	หมายความว่า	สามารถอ่านได้ ผิดไม่เกิน 10 คำ
ระดับคะแนน	1	หมายความว่า	พยายามอ่านได้บ้าง ผิดมากกว่า 10 คำ

2. น้ำเสียง การเว้นวรรคตอน คะแนนมี 4 ระดับ (4 คะแนน)

ระดับคะแนน	4	หมายความว่า	สามารถอ่านได้ชัดเจน สื่อความรู้สึกของเรื่องที่อ่านได้ดี
ระดับคะแนน	3	หมายความว่า	สามารถอ่านได้ชัดเจน สื่อความรู้สึกของเรื่องที่อ่านได้พอใช้
ระดับคะแนน	2	หมายความว่า	สามารถอ่านได้ค่อนข้างชัดเจน แต่ค่อนข้างช้า

ยังสื่อความรู้สึกของเรื่องได้ไม่ชัดเจน

ระดับคะแนน	1	หมายความว่า	พยายามอ่านได้บ้าง น้ำเสียงเบา ไม่ชัดเจน
------------	---	-------------	---

ไม่สามารถสื่อความรู้สึกของเรื่องได้ชัดเจน

3. คุณลักษณะ (มีความมั่นใจในการใช้ภาษา) คะแนน มี 4 ระดับ (2 คะแนน)

ระดับคะแนน	2	หมายความว่า	มีความมั่นใจในการอ่านดี มีการเตรียมตัวมาอย่างดี
------------	---	-------------	---

มั่นใจตนเอง

ระดับคะแนน	1.5	หมายความว่า	มีความมั่นใจในการอ่านพอใช้ เตรียมตัวมาอย่างดี
------------	-----	-------------	---

ยังประหม่า

ระดับคะแนน	1	หมายความว่า	ยังไม่ค่อยมีความมั่นใจเท่าที่ควร เตรียมตัวมาพอใช้
ระดับคะแนน	0.5	หมายความว่า	ขาดความมั่นใจในตนเอง เตรียมตัวไม่มากนัก

แบบประเมินพฤติกรรมการเรียน

คำชี้แจง : พิจารณาใส่คะแนน (๕, ๔, ๓, ๒, ๑) ลงในช่องว่างให้ตรงกับพฤติกรรมของนักเรียน

เกณฑ์การให้คะแนน ๕ - ๔ = ดีมาก ๓ - ๒ = พอใช้ ๑ - ๐ = ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ (ไม่น้อยกว่า ๑๐ คะแนน)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	เกณฑ์การประเมิน				
		สรีรน์ย	ทำงานเสร็จทันเวลา	คะแนนรวม		
					ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายเดชพนธ์ ฝ่ายสิงห์					
๒	เด็กชายโศภณวิทย์ จันปัญญา					
๓	เด็กชายธีรภัทร แก้วพรม					
๔	เด็กชายอิทธิกร ใจแสน					
๕	เด็กชายธีรพงษ์ จินรักษ์					
๖	เด็กชายอัศวินท์ มาตโค					
๗	เด็กชายพิชัยยุทธ สุตาภักดี					
๘	เด็กหญิงกัญญกร นุ่มนึ่ง					
๙	เด็กหญิงชญษร นุ่มนึ่ง					
๑๐	เด็กหญิงอัญชลี ขวัญประเสริฐ					
๑๑	เด็กหญิงอริศรา ปัดลาด					
๑๒	เด็กหญิงแพรวพรวพราว มาตโค					
๑๓	เด็กหญิงจิราภา ด้วงหิรัญ					
๑๔	เด็กชายภาคิน ทวยบุญ					
๑๕	เด็กชายณัฐพงษ์ ด้วงชะรา					
๑๖	เด็กชายธันวา แก้วพรม					

บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน



บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน



บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน



บรรยากาศในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมประกอบการสอน



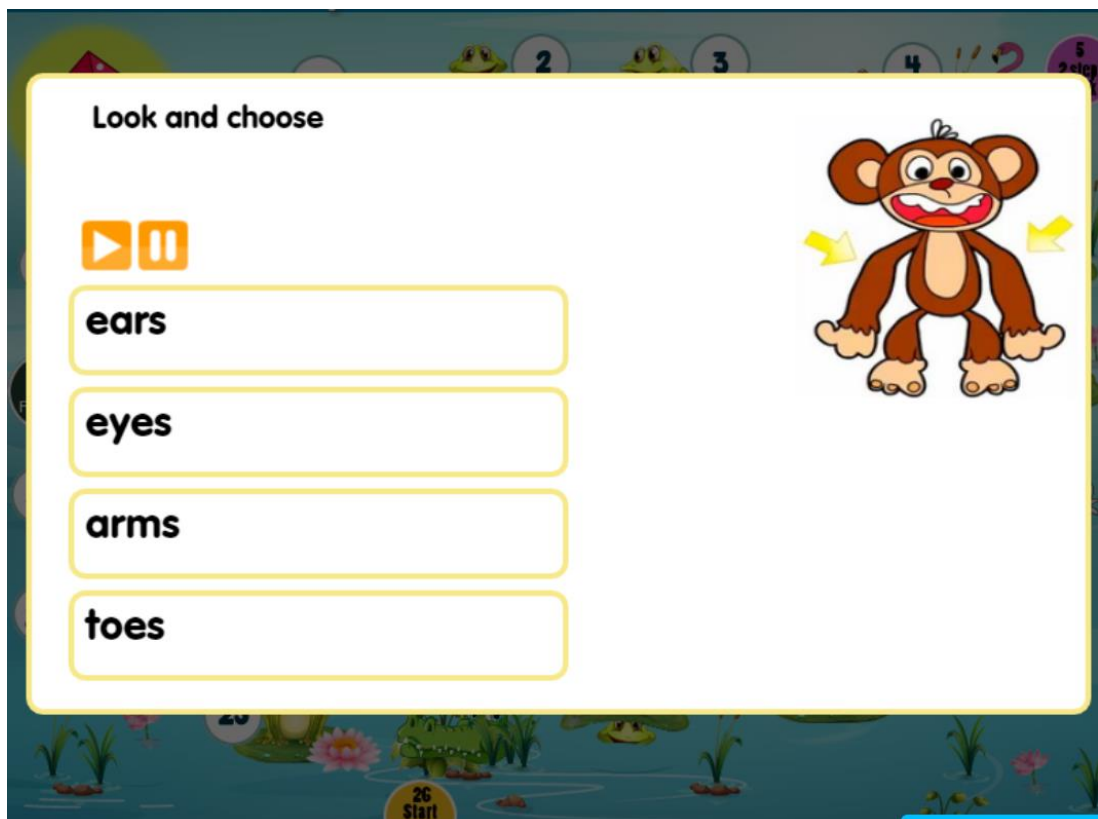
เกมกิจกรรมกลุ่ม Touch Your Head

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓ คน ฟังเพลงจากวิดีโอและแสดงท่าทางให้พร้อมกัน



เกม Body Parts Board Online

ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๓ คน ช่วยกันตอบคำถามให้ถูกต้องตามรูปภาพ

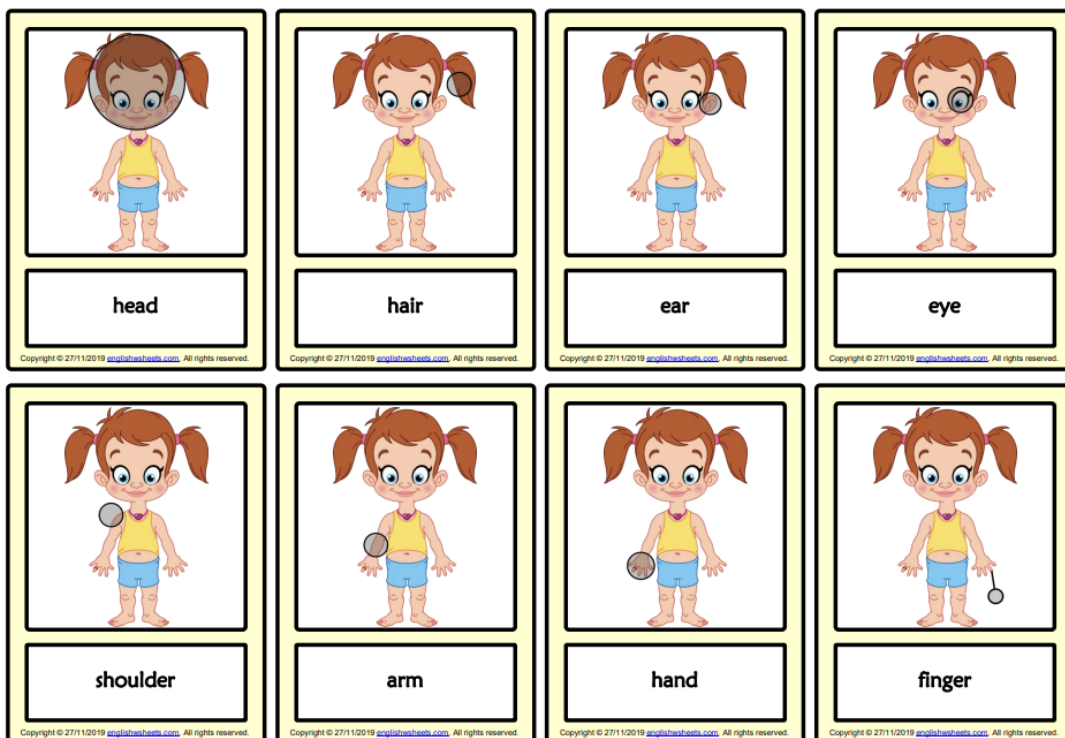


Bingo Game

ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์เกี่ยวกับร่างกายลงบนแผ่นบิงโกและให้นักเรียนอาสาสมัครออกมาเขียนคำศัพท์บนกระดาน เพื่อที่จะหาผู้ชนะที่ได้คำศัพท์เรียงกัน ๓ คำ ถือว่าเป็นบิงโก



เกม จับคู่คำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ



แบบทดสอบ Part of Body

10 ข้อ 20 คะแนน

เวลา 10 นาที

ข้อที่ 1. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 hair
- 2 head
- 3 ear
- 4 eye

ข้อที่ 3. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 mouth
- 2 shin
- 3 knee
- 4 ear

ข้อที่ 2. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 neck
- 2 shoulder
- 3 arm
- 4 finger

ข้อที่ 4. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 foot
- 2 toe
- 3 arm
- 4 leg

ข้อที่ 5. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 eye
- 2 ear
- 3 elbow
- 4 eyebrow

ข้อที่ 7. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



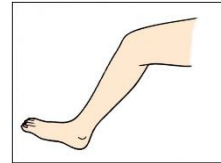
- 1 nose
- 2 mouth
- 3 shin
- 4 shoulder

ข้อที่ 6. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 toe
- 2 finger
- 3 knee
- 4 nose

ข้อที่ 8. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



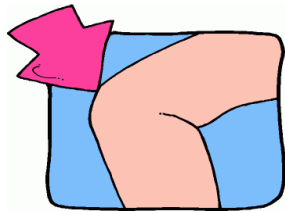
- 1 hand
- 2 knee
- 3 finger
- 4 leg

ข้อที่ 9. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 head
- 2 hair
- 3 shoulder
- 4 foot

ข้อที่ 10. เลือกข้อที่มีความหมายตรงกับภาพ



- 1 knee
- 2 shoulder
- 3 foot
- 4 finger

