

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรม

๑. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – based – Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ KRUKOII Model รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
๒. **ผู้จัดทำนวัตกรรม** ชื่อ นางสาวภรภัค นามสกุล เงินทอง ตำแหน่ง พนักงานราชการ โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ จังหวัด อุบลราชธานี
๓. **ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม** ปีการศึกษา 2567

4. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นภาษาสากล ที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การประกอบอาชีพ การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและใช้เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นามาสังมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความ เข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นได้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาต่างประเทศและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีวิจารณญาณ รวมทั้ง เข้าถึงองค์ ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขวางขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยจะเห็นได้จากการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้มี การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้น โดยสถานศึกษาต้องจัดเป็นสาระการเรียนรู้ พื้นฐานที่นักเรียนทุกคนต้องเรียนและจัดเป็นสาระการเรียนรู้เพิ่มเติม ที่มีความลึกและความเข้มข้น หรือรายวิชาใหม่ให้นักเรียนได้เลือกเรียนตามความสนใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตาม กระบวนการเรียนรู้ และมีสมรรถนะหลัก 5 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การ แก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ ภาษาอังกฤษจะช่วยให้นักเรียนมี วิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถติดต่อสื่อสารกับ ชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ ดังนั้นนักเรียนจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษให้เกิดทักษะทางภาษาโดยจะเน้นแนวการสอน ภาษาเพื่อการ สื่อสาร (Communicative approach) โดยมุ่งเน้น ให้พัฒนาทักษะทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ทักษะการ ฟัง (Listening) ทักษะการพูด (Speaking) ทักษะการอ่าน (Reading) และทักษะการเขียน (Writing) ให้ อยู่ใน ระดับที่สามารถสื่อสารได้จากข้อมูลการจัดอันดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของ ประชากรในแต่ละ ประเทศทั่วโลก

จากสภาพปัญหาด้านการพูดภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่จะช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน เป็นวิธีหนึ่งที่น่าสนใจในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดให้ โดยการให้นักเรียนเล่นเกมตามกติกาและเนื้อหาข้อ มูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และ ผลการเล่นของนักเรียน มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้(ทีชนา เขมมณี,2544) ซึ่งใน การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำเสนอเกม ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ขั้นเล่นเกม และขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล(สุวิทย์ มุลค ๑ และอรทัย มุลค ๑, 2545)การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการสอนภาษาในปัจจุบัน เพราะการสอนพูดแบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบนักเรียน เป็นศูนย์กลาง เป็นวิธีที่สามารถดึงดูดนักเรียนให้สนใจกิจกรรมและเนื้อหาวิชา เป็นการสร้าง บรรยากาศในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ และมีความสุขในการเรียน นักเรียนสามารถนำ ความรู้และประสบการณ์ทางภาษาที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวัน (ชนันต์ พูนเดช, 2565) ซึ่งการ จัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญที่ทา ให้การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากในระหว่างการจัดการเรียนรู้นักเรียนจะได้ใช้ภาษาอังกฤษที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และสนับสนุนให้นักเรียนมีความรู้ทางภาษาได้อย่างอัตโนมัติ ซึ่งผู้พูดและผู้ฟัง ไม่สามารถคาดการณ์หรือเตรียมการล่วงหน้าได้ และไม่มีกรจ กัดในการใช้ภาษา นักเรียนจะกล้า แสดงออกและมีความมั่นใจในการพูดมากขึ้น ซึ่งจากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการ จัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ พบว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ ดังที่ สุชาติ สติริลมา (2555) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการใช้เกมในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการ สื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็น ฐาน นักเรียน มีคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น และนักเรียนยังมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมการ เรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานในทางบวกอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของรงค์เทพ ลัมมณ (2563) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ได้พบว่าหลังจากจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และนักเรียนยังให้ความสนใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เกมเป็นฐานอีกด้วย จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานนั้น ยังช่วยพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ และนักเรียนยังได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินในระหว่างการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ และเกิดความอยากเรียนรู้อีกด้วยทั้งยังทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาจากบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้น และที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารต่างๆ วิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงเลือกที่จะทา การ วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่3 ในภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนา ยุง ม อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี เพื่อทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งจะ

ส่งผลทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และนำผลนวัตกรรมมาช่วยพัฒนาและปรับปรุง กระบวนการเรียนการสอนให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น

จากปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ จังหวัดอุบลราชธานี นักเรียนมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์จึงทำให้เขียนคำศัพท์ไม่ถูกต้องตามพจนานุกรม นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ มีปัญหาในการอ่านออกเสียงการสะกดคำ การฟัง การอ่านและการเขียน การบอกความหมาย และการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้สำหรับสภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน ในฐานะครูผู้สอนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนานักเรียนให้อ่านออกเขียนได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น จึงได้วิเคราะห์สภาพการณ์ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ จังหวัดอุบลราชธานี

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจึงศึกษาและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้วิธีสอนเกมเป็นฐาน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ ปีการศึกษา 2567 จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและ พัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์และสามารถนำความรู้ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน ฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง Food and drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ

6. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน 13 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน
2. รูปแบบการเรียนการสอนแบบกระบวนการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน (Game-based learning)

3. แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
4. สื่อ/ชุดเกมการจัดการเรียนการสอน
5. สมุดแบบฝึกหัดและใบกิจกรรมของนักเรียน
6. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน
7. แบบสอบถามความพึงพอใจ ในการใช้เกมการศึกษาในการจัดการเรียนการสอน เป็นฐาน

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1 การระบุปัญหา (Problem) : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวานนาบุง ไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ไม่ได้

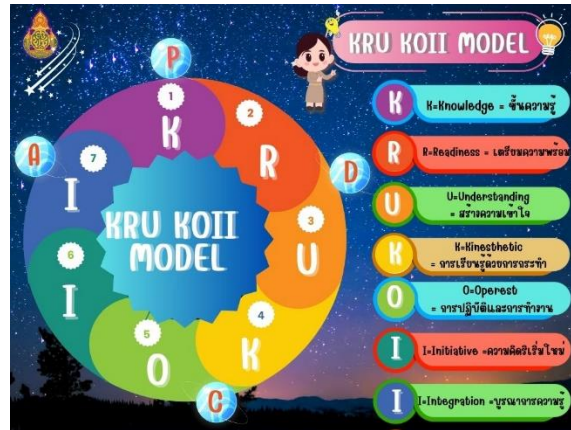
2. ศึกษาค้นคว้าเพื่อกำหนดกรอบแนวคิด ค้นคว้าหลักวิชาจาก แนวคิด ทฤษฎีผลงานที่เกี่ยวข้องและนำมาผสมผสานกับความคิดและประสบการณ์ 1.

3 ศึกษาเอกสาร ตำรา ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยชื่อนวัตกรรม คือ การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – based – Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ KRUKOII Model รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ที่มีต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน โดยใช้เกมเป็นฐานฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวานนาบุง
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้โดยใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง Food and drink สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโนนขวานนาบุง

4 การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Innovation) อาจมีลักษณะเป็นแนวคิด หลักการ แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิค หรือสิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยี เป็นต้นการออกแบบนวัตกรรม ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น มีการวางแผนร่วมประชุมจากผู้อำนวยการโรงเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา คณะครูและผู้ปกครอง เพื่อสะท้อนปัญหาด้านการเรียนของนักเรียนเพื่อวิเคราะห์และหา แนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ความคงทนในการจำคำศัพท์โดยบูรณาการ แนวคิด กระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียน คณะครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิเคราะห์แผนการสอนกำหนดตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์ของการ เรียนรู้ การนำแผนการสอนไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณะครูได้ใช้แผนการสอนที่เสร็จสมบูรณ์ครบองค์ประกอบ แล้วครูผู้สอนก็นำไปใช้กับนักเรียนและมีการนิเทศห้องเรียนจากผู้อำนวยการโรงเรียนคณะกรรมการสถานศึกษา

ผู้ปกครองเพื่อสังเกตการณ์จัดการเรียนการสอนของนักเรียนหลังจากสอนเสร็จก็มีการ PLC จากคณะกรรมการ
นิเทศ ดังนี้



5 การทดลองใช้ (Experimentation) เมื่อคิดค้นหรือประดิษฐ์นวัตกรรมทางการศึกษาแล้ว ต้องทดลองนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเป็นการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขผลการทดลอง จะทำให้ได้ข้อมูลนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมการต่อไป ถ้าหากมีการทดลองใช้นวัตกรรมหลายครั้งก็ย่อมมีความมั่นใจในประสิทธิภาพของวัตกรรมการนั้น ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 เป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ รวม 6 คาบเรียน ซึ่งประกอบด้วยการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2 คาบเรียน ระยะเวลาในการสอน 6 คาบเรียน คาบเรียนละ 1 ชั่วโมง

6 การเผยแพร่ (Dissemination) เมื่อมั่นใจนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพแล้วก็สามารถนำไปเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก การประชาสัมพันธ์การปฏิบัติงานให้ผู้ปกครอง ชุมชน องค์กรที่เกี่ยวข้องได้ทราบเพื่อให้เกิดความร่วมมือ พัฒนาคุณธรรม จริยธรรมให้กับนักเรียน ดังนี้

1. จัดประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานทั้งจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม ประชาสัมพันธ์ วารสาร Facebook ของโรงเรียน Line กลุ่มห้องเรียน เว็บไซต์ของโรงเรียน
2. บูรณาการโดยการสอดแทรกไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาเทคโนโลยีวิทยาการคำนวณ และ กิจกรรมเสริมหลักสูตร กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนาวัตกรรมการ

Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยมีจุดเริ่มต้นเมื่อประมาณปี ค.ศ. 2002 ซึ่งนักวิจัยด้านการศึกษาหลายท่าน ไม่ว่าจะเป็น Randal W.

Kindley Jennifer Jenson และ Maja Pivec ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่ โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้ความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของ

ผู้เรียนมากขึ้น จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment ซึ่งหมายถึงการศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง กับคำว่า Plearn ที่หมายถึง เล่นและเรียน โดยมาจากคำว่า Play รวมกับ Learn นั่นเอง

Games-Based Learning คือแนวการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สำคัญ ซึ่งช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว เพราะเป็นวิธีการเรียนรู้ที่เข้ากับธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มากที่สุด เพราะมนุษย์นั้นชื่นชอบการเล่นเกมและมองทุกอย่างที่เป็นเกมเสมอ ดังที่ Johan Huizinga นักวัฒนธรรมและนักประวัติศาสตร์ชาวดัตช์ ได้อธิบายไว้ว่า มนุษย์เราเป็นสิ่งมีชีวิตที่ชอบเล่นมาตั้งแต่อดีต ดังนั้นการเล่นจึงเป็นสิ่งที่เก่าแก่ และเป็นส่วนหนึ่งที่นำมาสู่การเป็นอารยธรรมของมนุษย์

นอกจากนี้ เกมยังส่งเสริมให้สมองได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ซึ่งสมองที่ได้รับการเรียนรู้ที่สนุกและเพลิดเพลินนั้น สมองก็จะหลั่งสารแห่งความสุขที่เรียกว่า Endorphins ออกมา ซึ่งส่งผลดีอย่างมากกับผู้เรียน ในขณะที่ถ้าสมองได้รับแต่ความเครียดและความกดดันในการเรียนรู้ สมองจะหลั่งสารแห่งความเครียดที่มีชื่อว่า Cortisol ออกมาแทน ซึ่งเป็นโทษกับร่างกาย และเป็นสาเหตุหนึ่งที่น่าไปสู่พฤติกรรมที่ไม่ดีของผู้เรียน เช่น การโดดเรียน หรือ การไม่สนใจเรียน เป็นต้น

สำหรับหัวใจของการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น การออกแบบเกมคือหัวใจสำคัญ เพราะถือเป็นองค์ประกอบหลักที่จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการออกแบบเกมให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเรื่องดังต่อไปนี้

- Practice หมายถึง การออกแบบเกมนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
- Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
- Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด
- Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
- Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

Game-Based Learning เป็นสื่อที่สนุกสนาน สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ ช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ คือสามารถสร้างให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ต่าง ๆ ซึ่งด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เกมในรูปแบบของดิจิทัลไม่ว่าจะเป็น วิดีโอเกม เกมออนไลน์ หรือ เกมที่สร้างมาสำหรับสมาร์ตโฟน ได้รับความนิยมมากขึ้น เพราะสามารถเข้าถึงผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่มีการเข้าถึงอุปกรณ์การสื่อสารและมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีได้ง่าย และยังช่วยให้เกิดความประหยัดเพราะใช้แค่เพียงการออกแบบโปรแกรมเกมในคอมพิวเตอร์เท่านั้น ทำให้ไม่สิ้นเปลืองทรัพยากรต่าง ๆ

สมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (APA) ได้รายงานถึงผลการวิจัยในหัวข้อที่ว่า “ประโยชน์ของการเล่นเกม” ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การเล่นเกมนั้นจะให้ประโยชน์กับผู้เรียนถึง 4 ด้านด้วยกัน ได้แก่

- กระบวนการการรับรู้ (Cognitive) : เกมช่วยให้มีพัฒนาการในด้านการมีสมาธิจดจ่อ และการตอบสนองที่ดีขึ้น

- กระบวนการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) : เกมช่วยให้เกิดการสร้างแรงจูงใจ และช่วยเสริมสร้างความฉลาดให้เพิ่มขึ้น

- กระบวนการทางอารมณ์ (Emotional) : เกมช่วยสร้างอารมณ์ในเชิงบวก และมีหลักฐานบ่งชี้ว่าเกมอาจช่วยเสริมสร้างการควบคุมอารมณ์ให้กับเด็กๆ ด้วย

- การเข้าสังคม (Social) : ผู้เล่นเกมแบบ co-playing หรือ multi-player จะช่วยเสริมสร้างทักษะการเข้าสังคมได้อย่างดี

ความหมายของเกม ดอบสัน (Dobson. 1998 : 9-17) ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมที่ สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา กิจกรรมที่ทั้งเล่น มีทั้งเกมเฉยๆ (Passive Games) หรือเกมที่เล่นไม่ต้องเคลื่อนไหว และเกมที่ใช้ความ ว่องไว (Active Games) หรือเกมที่ต้องเคลื่อนไหวเกมเหล่านั้นขึ้นอยู่กับความ ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเล่นคนเดียว สองคน หรือเล่นเป็นกลุ่มบางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกาย และสมอง บาง เกมก็ฝึกทักษะบาง สวนของร่างกายและจิตใจ The World Book Encyclopedia (1998 : 49-51) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม หมายถึงเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในการ ส่งเสริม พัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปตาม ธรรมชาติ เกมหลายชนิดทำให้เด็กได้รับแสงแดด และอากาศบริสุทธิ์ เกมบางอย่างช่วยพัฒนาความคิด สำหรับผู้ใหญ่ เกมเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความเครียด Salen & Zimmerman (2003, p. 30) เกม คือ ระบบที่ผู้เล่นมีส่วนร่วม ในการสร้างการแข่งขันที่มีการกำหนดกฎกติกา เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกัน Reese (1997) ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเกมว่า “เกมเป็นกิจกรรมซึ่งกำหนด กฎเกณฑ์ในการเล่นอาจมีผู้เล่น 2 คน หรือมากกว่าก็ได้ ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อให้บรรลุ จุดมุ่งหมายในการสอน” ซึ่งกำหนดลักษณะของเกมไว้ ดังนี้ 1. มีกฎในการเล่น 2. ผู้เล่นต้องเชื่อฟัง และเคารพในกฎเกณฑ์ 3. มีผู้ชนะ จากการศึกษาความหมายของเกม ผู้วิจัยสรุปได้ว่าเกม หมายถึง การจัด กิจกรรมการเล่นที่มีกติกาหรือกฎหมายในการเล่นและมีลักษณะเป็นการแข่งขัน เพื่อความสนุกสนาน จำนวนผู้เล่นอาจจะมีคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ในการเล่น เกม มีส่วนประกอบ คือ ผู้เล่นเกม มุ่งหมาย กฎเกณฑ์ ซึ่งอาจจะมีอุปกรณ์หรือไม่มีอุปกรณ์ก็ได้ เมื่อ สิ้นสุดการเล่นจะต้องมีการตัดสินผลแพ้ชนะ การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อให้บทเรียนมีความ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนมีความเพ้อเพลินในการเรียน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ช่วยให้นักเรียนสามารถ จดจำบทเรียนได้ง่ายและมีพัฒนาการทางสังคม

จุดมุ่งหมายของเกม จากการศึกษาจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา มีนักวิชาการได้กล่าวไว้ หลายท่าน ดังนี้ กุศยา แสงเดช (2545, หน้า 181) เสนอแนวคิดว่าจุดมุ่งหมายของเกมฝึก ภาษามี ดังนี้

1. เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น
2. เพื่อช่วยย้ำสิ่งที่เรียนไปแล้ว ทั้งในด้านคำศัพท์รูปแบบประโยค และการออกเสียง
3. เพื่อช่วยจัดจุดอ่อนในการใช้ภาษาของผู้เรียน ด้วยการนำสิ่งที่ เป็น ปัญหาของผู้เรียนมาฝึกซ้ำในรูปของการเล่น
4. เพื่อช่วยความฉับไวในการคิด การทำความเข้าใจ การปฏิบัติตน ตามคำสั่งและการใช้ภาษาอย่างอัตโนมัติ
5. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษว่าเป็นวิชาที่สนุก น่าสนใจและมีชีวิตชีวา

จรุงพร แสงจันทร์ (2552, หน้า 43) ได้กล่าวว่าการใช้เกมเป็นสื่อการเรียน การสอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนตลอดจนใช้ฝึกได้ทุกชั้นตอนตั้งแต่ ขั้น แสดงให้ดู (Presentation) ชั้นฝึกซ้ำ (Repetition) ชั้นการนำภาษามารวมกันใหม่(Recombination) และการใช้ภาษาอย่างอิสระ (Free use of language)

นิตยา สุวรรณศรี (2552, หน้า 12) ได้กล่าวถึงจุดประสงค์ของการใช้เกม ไว้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมในการออกกำลังเพื่อใช้ในการบำบัดความเครียด ทางกายและประสาท
2. เพื่อความสนุกสนาน สร้างบรรยากาศให้นักเรียนได้สนุกสนาน ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาอังกฤษและสามารถนำเกมที่ฝึกในห้องเรียนไปใช้นอก ห้องเรียนได้ด้วย
3. เพื่อศึกษาวัฒนธรรม ใช้เกมในการสอดแทรก ทัศนคติวัฒนธรรม ที่นักเรียนควรจะทราบของประเทศเจ้าของภาษา

ศนา แคมมณี (2560, หน้า 81) ได้กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้เกม เป็นวิธีการ ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำด้วยความสามารถ โดยผู้เรียน เป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง Rixon (1981, p. 12) ได้กล่าวไว้ว่า จุดประสงค์ของเกมในการเรียนการสอนภาษาก็คือเพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุย หรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งผู้เล่นจะมีรูปแบบ มากมาย ทำให้นักเรียนได้แสดงความกล้าที่จะพูดสื่อสารกันมากขึ้น เพราะเกมจะทำให้ ผู้เล่นจะต้องทำตาม หรือพูดตามผู้เล่นคนอื่น ๆ จุดมุ่งหมายในการสอนโดยการใช้เกมที่กล่าวไปแล้วสรุปได้ว่าจุดมุ่งหมาย ของเกม คือ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานรื่นเริง เกิดความสามัคคี รู้จักช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน พัฒนาทางด้านความเครียด ร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาเสริมสร้างคุณธรรม ด้านจิตใจให้รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย ยึดกฎกติกา และครูซึ่งได้นำเกมมาประกอบการสอน มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้การสอนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละรายวิชา

ประเภทของเกม ประเภทของเกม มีมากมายหลายประเภท และมีผู้จำแนกประเภทของเกมไว้ ดังนี้
สังเวียน สถษดิกุล (2541, หน้า 315) ได้แบ่งเกมที่ใช้ในการสอนเป็น 7 ชนิด ดังนี้

1. Number games เป็นเกมเกี่ยวกับการฝึกนับตัวเลขและจำนวน
2. Spelling Games เป็นเกมที่เกี่ยวกับการสะกดคำ สอนคำศัพท์ หรือเรียงภาษาอังกฤษ
3. Vocabulary Games เป็นเกมคำศัพท์อังกฤษและออกเสียง

4. Structure Practice Games เป็นเกมฝึกสร้างประโยคและการพูด ที่ถูกต้อง

5. Pronunciation Games เป็นเกมฝึกการออกเสียงของคำต่าง ๆ

ประเภทของเกมที่ใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สรุปได้ว่า เกม มีลักษณะหลายประเภทหลายรูปแบบต่าง ๆ กันมีทั้งเกมที่เล่นอยู่กับที่และเกมที่ต้อง มีการเคลื่อนไหว บางเกมใช้สื่อซึ่งแต่ละเกมต่างฝึกทักษะ ไหวพริบ ความคิด ความสามารถ ความคล่องตัว และฝึกความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้าน อารมณ์ และสังคมไปด้วย

Bingo Game (เกมบิงโก)

ความเป็นมาของ Bingo Game เริ่มจาก Mr. Lowe เมื่อครั้งกลับมาบ้านที่นิวยอร์ก เขาได้คิดเกม ขึ้นมาเล่นกับเพื่อนที่อพาร์ตเมนต์ นั่นคือ เกมบีโน (Beano) โดยใช้ถั่ว กระดาศแข็ง และ ยางลบ ในขณะที่เล่น ทุกคนมีใจจดใจจ่อและตื่นเต้น จนในที่สุดผู้เล่นคนหนึ่ง มีถั่วเรียง เป็นแถวครบสมบูรณ์บนกระดาศแข็ง ด้วย ความรีบร้อน และตื่นเต้นจากคำที่เธอต้องการ จะร้องว่า “บีโน” (Beano) เธอตะกุกตะกัก และร้องออกมาเป็น “บิงโก” (Bingo) นับแต่นั้นมา เกมบีโน ก็ถูกเรียกเป็นเกมบิงโก

จุดประสงค์

1. เพื่อทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปแล้ว
2. เพื่อให้นักเรียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนออกเสียงและรู้ความหมายคำศัพท์
4. เพื่อฝึกทักษะการฟัง

อุปกรณ์

1. บัตรคำศัพท์
2. บัตรภาพ
3. ตารางสำหรับเล่นบิงโก

วิธีการเล่น

1. ครูแจกตารางคำศัพท์สำหรับการเล่นเกมให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น หรือ 1 คู่ ต่อ 1 แผ่น
2. ครูทบทวนคำศัพท์ก่อนเล่น โดยให้ดูบัตรคำศัพท์ หรือเป็นบัตร ภาพ
3. นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เรียนมาแล้ว จากที่ครูทบทวน 16 คำ เติมลงในตารางบิงโกให้ครบ 16 ช่อง โดยครูกำหนดเวลาให้ 12 นาที ครูย้ำให้นักเรียนเข้าใจ ว่านักเรียนต้องสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง

4. ครูเรียกชื่อคำศัพท์ตามตารางของครูเอง พอนักเรียนได้ยินคำใด ที่ตรงกับคำศัพท์ในตารางของตน ก็ให้ขีด x ทับคำศัพท์นั้น นักเรียนคนใดสามารถขีด x ทับคำศัพท์ได้เรียงกันตลอดแถว ไม่ว่าจะ เป็นบนลงล่าง จากซ้ายไปขวา หรือทแยงมุม นักเรียนคนนั้นจะร้อง “บิงโก” (Bingo)

5. จากนั้นนำกระดาษมาให้ครู ครูจะตรวจสอบว่า เป็นคำที่ครู เรียกหรือไม่ และนักเรียนสะกดถูกต้องหรือไม่ ถ้าทุกอย่างถูกต้อง ครูก็ประกาศว่านักเรียน ผู้นั้นเป็นผู้ชนะ ถ้ามีเวลาอาจเริ่มต้นเล่นใหม่ได้

Spelling Game (เกมแข่งขันสะกดคำที่ครูกำหนดให้)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนออกเสียง รู้ความหมาย และสะกดคำศัพท์ได้ ถูกต้อง
2. เพื่อให้นักเรียนนำคำศัพท์มาใช้ในประโยคได้โดยการแต่งประโยค

อุปกรณ์

1. บัตรอักษร 4 ชุด
2. ภาพสัตว์

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 4 ทีม คือ ทีม A, B, C และ D แล้วแจก บัตรตัวอักษรให้ทีมละ 1 ชุด
2. ครูโชว์ภาพสัตว์ พร้อมกับตั้งคำถาม What's this? แล้วให้แต่ละ ทีมช่วยกันหาบัตรอักษรมาต่อกัน เพื่อให้ได้คำศัพท์ตามภาพนั้น

3. ทีมใดหาตัวอักษรของคำศัพท์ตามรูปภาพนั้นครบ ก็ให้สมาชิก ในกลุ่มถือบัตรตัวอักษรออกมายืน

4. ทีมใดที่เรียงตัวอักษรได้ถูกต้อง และเร็วที่สุดเป็นผู้ชนะ

5. คำศัพท์แต่ละคำที่ครูกำหนดให้นักเรียนจะออกมาถือบัตรเรียงกัน

6. ให้ทีมแพ้ทุกคนสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำว่า crocodile ที่ผู้ชนะถืออยู่ 2 ครั้ง

7. ให้แต่ละทีมนำคำศัพท์ที่เล่นวันนี้ แต่งประโยค 1 ประโยค ซึ่งคำศัพท์แต่ละกลุ่มไม่ซ้ำกัน

8. แต่ละกลุ่มเขียนประโยคที่แต่งบนกระดาน พร้อมกับอ่านออก เสียงพร้อม ๆ กัน ทีละกลุ่ม I see crocodiles at Crocodile Farm

ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานมีประโยชน์ต่อกันเรียนได้ครบทุกด้านทั้งทาง ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ซึ่งนักเรียนจะได้รับการเรียนรู้ผ่านการละเล่นที่ เหมาะสมสอดคล้องกับ

ธรรมชาติของนักเรียน และเหมาะสมตรงตามจุดมุ่งหมายของบทเรียน ซึ่งมี นักการศึกษากล่าว วถึงประโยชน์ของ การจัดการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน ไว้ดังนี้ สุคนธ์ ลินธพานนท์ (2552) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม

1. ได้รับความสนใจของนักเรียนและเป็นสิ่งจูงใจให้นักเรียนอยากที่จะเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ ซึ่งเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ นักเรียน
2. ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะความคิด ทักษะการใช้ภาษาด้านการ ฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน
3. ส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงความสามารถของคนที่อยู่ใน ด้านต่างๆได้อย่างเต็มที่
4. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักทำ งานร่วมกันคนที่เรียนเก่งจะรู้จัก ช่วยเหลือคนที่เรียนอ่อน
5. ช่วยให้นักเรียนมีความกระจำในเนื้อหาของบทเรียนที่เรียน ในแต่ละเรื่อง
6. ครูผู้สอนสามารถใช้เกมทดสอบความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา สารที่เรียนได้โดยสังเกตจากการตอบคำถาม หรือการร่วมกันแสดงออกในกิจกรรมของเกมนั้นๆ
7. ช่วยลดเวลาในการเรียนรู้ของเนื้อหาสาระที่เรียนเพราะ กิจกรรมในเกมจะช่วยสร้างความกระจำชัดให้แก่ นักเรียน
8. เกมก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูผู้สอนและนักเรียน
9. เป็นการฝึกให้นักเรียนมีวินัยในตนเอง เคารพกติกาของการเล่น
10. ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียน เกมจะดึงดูดใจให้ นักเรียนอยากเรียน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในเนื้อหา ที่เรียน แต่จะทำให้รู้สึกเกิดความเพลิดเพลิน ติดตามบทเรียนจนจบ

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. เพื่อนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอน เช่น

1.1 ปัญหาเรื่องวิธีการสอน ปัญหาที่มักพบอยู่เสมอ คือ ผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงยึดรูปแบบการสอนแบบ บรรยาย โดยมีครูเป็นศูนย์กลางมากกว่าการสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้เป็นการสอนที่ขาด ประสิทธิภาพและประสิทธิผลในชั้นปลาย เพราะนอกจากจะทำให้ นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายขาดความสนใจ แล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของผู้เรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดอีกด้วย

1.2 ปัญหาด้านเนื้อหาวิชาบางวิชาเนื้อหาหนักและบางวิชามีเนื้อหาเป็นนามธรรมยากแก่การเข้าใจ จึง จำเป็นจะต้องนำเทคนิคการสอนและสื่อมาช่วย

1.3 ปัญหาด้านการวัดและประเมินผล เช่น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำครูผู้สอนนำไปใช้ในการปรับ กิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นหรือใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลย้อนกลับในการพัฒนา คุณภาพการจัดการเรียนการสอนได้

1.4 ปัญหาเรื่องอุปกรณ์การสอน บางเนื้อหาที่มีสื่อการสอนเป็นจำนวนน้อยไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาได้ง่ายขึ้นจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาคิดค้นหาเทคนิควิธีการสอน และผลิตสื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ทำให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายได้

ในการสร้างนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ KRUKOII Model ได้ดำเนินการตามรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลาง ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระ ภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ของโรงเรียนบ้านโนนขวาวนาโยง

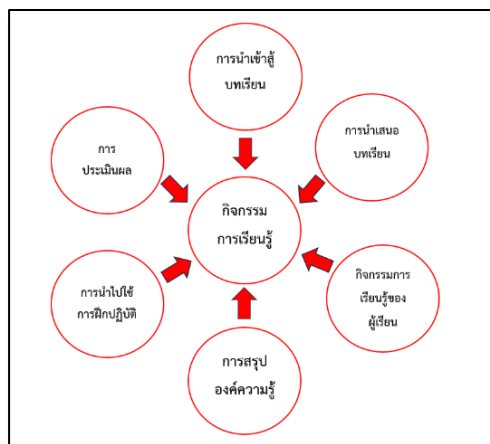
2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีการจัดการเรียนรู้ และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่จะนำมาใช้ในการสร้างนวัตกรรมและการจัดการเรียนรู้

3. จัดทำโครงสร้างรายวิชา ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ ที่มีประยุกต์ใช้นวัตกรรม

4. จัดให้มีกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้

5. เมื่อจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เสร็จแล้วให้มีการประเมินผล เพื่อติดตามผลการใช้นวัตกรรมที่ออกแบบไว้ แล้วจึงนำข้อเสนอแนะ ปัญหา ไปปรับปรุงแก้ไข เพื่อจัดกิจกรรมต่อไป

แผนผังการออกแบบกระบวนการเรียนรู้



11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

ความรู้ : นักเรียนรู้และระบุคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้ (K)

ทักษะ : นักเรียนทำงานกลุ่มร่วมกัน ในหัวข้อเรื่อง Food and Drink ได้ (P)

คุณลักษณะ : นักเรียนรับผิดชอบและมุ่งมั่นในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย (A)

เจตคติ : ตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมรรถนะ : นักเรียนสามารถสื่อสารเป็นภาษาอังกฤษได้

12. บทเรียนที่ได้รับ

นักเรียนจะได้เรียนรู้และฝึกทักษะการพูดสื่อสาร การถาม-ตอบ เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการอาหารและเครื่องดื่มของบุคคลอื่น รวมถึงการบอกข้อมูลความต้องการของตัวเองเกี่ยวกับอาหารทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้อย่างมั่นใจ

โครงสร้างประโยค A: What do you want to eat?

Q : I want to eat pizza.

A : What do you want to drink?

Q : I want to drink milk.

13. เจาะใจความสำเร็จ

สำหรับเจาะใจความสำเร็จของนวัตกรรม การพัฒนาสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – based – Learning) ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ KRUKOII Model รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สร้างคนดีมีความรับผิดชอบ เป็นความร่วมมือกัน ในการพัฒนาคุณธรรมให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม โดยนำกิจกรรมที่ ส่งเสริมคุณธรรม มาใช้ในการดำเนินการ ผู้บริหารและครูได้ประชุมร่วมกัน เพื่อวางแผนการพัฒนางานผ่าน กระบวนการ PLC ใช้กระบวนการ TEAMWIN ในการทำงาน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ประเด็นปัญหาใดที่ ต้องการความช่วยเหลือ ก็จะมีผู้บริหาร คณะครูที่คอยให้คำปรึกษา จำทำให้งานประสบผลสำเร็จ

14. ภาพกิจกรรม (กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน)





จัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game – base- Learning)



(กิจกรรมการจัดการอบรมนักเรียนในโรงเรียน)



15. ภาคผนวก

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นางสาวภรภัค เงินทอง โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาบุญ

สังกัด สพป.อุบลราชธานี เขต 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Food and Drinks

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Variety of Food

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดง

ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟัง หรืออ่าน

ตัวชี้วัด ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ตัวชี้วัด ป.3/3 เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของคำและประโยคที่ฟัง

ตัวชี้วัด ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดง ความรู้สึก

และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัด

ป.3/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัด ป.3/3 บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง ตัวชี้วัด

ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเองและเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัด ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ

โดยการพูดและเขียน

ตัวชี้วัด ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ตัวชี้วัด ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

สาระที่2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับ ภาษา

และวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

- ตัวชี้วัด ป.3/1 พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา
- ตัวชี้วัด ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง/ และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา
- ตัวชี้วัด ป.3/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
- มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ
- ตัวชี้วัด ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

สาระที่3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

- มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
- ตัวชี้วัด ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

- มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม
- ตัวชี้วัด ป.3/1 ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ เกิดขึ้นในห้องเรียน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เกี่ยวกับวัฒนธรรมการรับประทานอาหารและ การรับประทานอาหารที่ดีต่อสุขภาพ โดยใช้คำศัพท์และโครงสร้างทางภาษาง่ายๆ และสื่อความหมาย จะนำไปสู่การพัฒนาทักษะเพื่อการสื่อสารในระดับสูงขึ้นไปสำหรับนักเรียน รวมทั้งสามารถนำไปสื่อสารได้ จริงในชีวิตประจำวัน

3. สาระการเรียนรู้

- คำศัพท์ทบทวน rice, soup, ice cream, egg, jelly,
- คำศัพท์ใหม่ salad, bread, sandwich, noodles
- โครงสร้างประโยค A: What food do you like?
B: I like salad.

A: What food does she/he like?

B: She/He likes salad.

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

ความรู้ (K)

- 1) ออกเสียงคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอาหาร
- 2) บอกความหมายคำศัพท์ ประโยคเกี่ยวกับชนิดอาหาร
- 3) บอกความหมายของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับอาหารและเครื่องดื่ม
- 4) จำแนกอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย
- 5) ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับรสชาติอาหารและบอกความหมาย
- 8) บอกความหมายคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับเครื่องดื่มและการพูดถาม-ตอบ เกี่ยวกับการบอกราคา

ทักษะ/กระบวนการ (P)

- 1) พูดแสดงความรู้สึกของตนเองได้
- 2) พูดถามตอบเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มได้
- 3) พูดประโยคแสดงความต้องการโดยใช้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารแลพเครื่องดื่มได้
- 4) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ได้ พูดถาม-ตอบ
- 5) เรื่องรสชาติของอาหารได้
- 6) พูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการสั่งเครื่องดื่มได้
- 7) พูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการบอกราคาได้

คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ สนุกสนานและเพลิดเพลินจากกิจกรรมทางภาษาต่างประเทศ ตลอดจนแสวงหาความรู้ความบันเทิงและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม

สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (S)

สามารถเรียนรู้และเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร และใช้ประโยคเพื่อบอกอาหารที่ชอบได้เพื่อใช้ใน

การสื่อสาร คิดเชื่อมโยงจากประสบการณ์และความรู้เดิมและคิด เปรียบเทียบ รวมทั้งตอบและให้ข้อมูลได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ (1.1, 1.2, 2.2, 3.4)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด
- 4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 5.2 มีวินัย
- 5.3 ใฝ่เรียนรู้
- 5.4 ความมุ่งมั่นในการทำงาน

อัตลักษณ์อุบลราชธานี

โนนขวาวนาขลุ่ยล้ำ นำภูมิปัญญาท้องถิ่น วิจิตรศิลป์พานบายศรี มีดีกระต๊อบสาร
สร้างงานนวัตกรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอ

7. กระบวนการเรียนรู้

ครู	นักเรียน
Presentation 1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน 2. ครูถามเกี่ยวกับเรื่อง Food and drink ในท้องถิ่น	1. นักเรียนกล่าวทักทายครู 2. นักเรียนตอบคำถามเรื่อง Food and drink ในท้องถิ่น

Communication and content

ครู	นักเรียน
1. ครูนำภาพต่าง ๆ ไปติดบนกระดาน จากนั้นให้นักเรียนอ่านคำศัพท์ salad, bread, sandwich, noodles และสะกดคำตามสำเนียงที่นักเรียน คำนึง	1. นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ตาม ความคุ้นเคย

<p>ก่อน จากนั้นครูจึงออกเสียงที่ ถูกต้องตามหลักการออกเสียงจากนั้น ให้นักเรียนระบุความแตกต่างในการออกเสียง ได้แก่ การเน้นเสียงหนัก-เบา ในคำภาษาอังกฤษ และเสียงท้ายคำ</p> <ol style="list-style-type: none"> ให้นักเรียนอ่านอีกครั้ง ให้นักเรียนจับคู่ระหว่างรูปภาพอาหารและคำศัพท์ ครูอธิบายโครงสร้างประโยค <p>A: What food do you like? B: I like (ชื่ออาหาร) A: What food does she/he like? B: She/He likes (ชื่ออาหาร) .</p> <p>ตัวอย่างประโยค</p> <p>A: What food do you like? B: I like salad.</p> <p>A: What food does she/he like? B: She/He likes salad.</p> <p>4.ครูสอนการใช้ประโยค I + like + (ชื่ออาหาร). ในการบอกอาหารที่ตนเองชอบ</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูสอนการใช้ประโยค He/She + likes + (ชื่ออาหาร) . ในการบอกอาหารที่เพื่อนชอบโดยใช้ รูปภาพเป็นตัวอย่าง 	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนฟังครูออกเสียงคำศัพท์ ระบุความแตกต่างของ word stress คำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหลักการออกเสียง นักเรียนพูดและออกเสียงคำศัพท์ ตามครู นักเรียนออกเสียงประโยค นักเรียนตอบคำถามโดยดูภาพ ที่ปรากฏ นักเรียนตอบคำถามโดยดูภาพ ที่ปรากฏ
--	--

Practice and Production

ครู	นักเรียน
<ol style="list-style-type: none"> ครูให้นักเรียนยืนขึ้นพูดประโยค ตามภาพที่ครูกำหนดให้จำนวน 4 ข้อ <p>A: What food do you like? B: I like (ชื่ออาหาร) .</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูให้นักเรียนจับคู่และผลัดกันถามตอบโดยใช้โครงสร้าง <p>A: What food do you like? B: I like (ชื่ออาหาร) .</p>	<ol style="list-style-type: none"> นักเรียนจับคู่และผลัดกันถามตอบโดยใช้โครงสร้าง <p>A: What food do you like? B: I like (ice cream) .</p> <p>A: What food does she/he like? B: She/He likes (salad) .</p>

A: What food does she/he like?	
B: She/He likes (ชื่ออาหาร) . (ทักษะการพูด)	

Wrap up

ครู	นักเรียน
1. ครูให้นักเรียนทำใบงาน (ทักษะ การเขียน) 2.ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน และสรุป บทเรียน **ครูสอดแทรกวัฒนธรรมการ รับประทานอาหาร อาหารของชาวอุบลราชธานี เช่น อาหารเช้า (breakfast) รวมถึง มารยาทบนโต๊ะอาหาร (Table manners) ** 3. ครูประเมินนักเรียนโดยใช้แบบ ประเมิน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน	1. นักเรียนทำใบงาน 2. นักเรียนตรวจใบงาน

8. สื่อการเรียนรู้

- 1.บัตรคำ เรื่อง Food and drink
- 2.ใบงานเรื่อง Variety of food

9. การประเมินผล

ชิ้นงาน/ภาระงาน

-ใบงานเรื่อง Variety of food

10.การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด/ ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) - บอกความหมาย คำศัพท์ประโยค เกี่ยวกับชนิดอาหารได้	- ประเมินการพูดโต้ตอบ ตามสถานการณ์ที่ กำหนดให้	- แบบประเมินที่ 3	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน ร้อยละ 80 ขึ้นไป

ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P) - ออกเสียงคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับ อาหารได้	-ตรวจใบงาน	- ใบงานที่ 1 เรื่อง Variety of Food	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน ร้อยละ 80 ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเรียนพยายาม และสนใจเข้า ร่วม กิจกรรมการเรียนรู้	- ประเมินความตั้งใจเรียน พยายามและสนใจเข้า ร่วม กิจกรรมการเรียนรู้ สนใจ เข้า ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	- แบบประเมินที่ 9	ประเมิน ระดับ คุณภาพ "ผ่าน"
สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน 1. ความสามารถในการ สื่อสาร 2. ความสามารถในการ คิด 3. ความสามารถในการ แก้ปัญหา 4. ความสามารถในการ ใช้ทักษะ ชีวิต	-- ประเมินความสามารถ ใน การสื่อสาร การคิด และการ แก้ปัญหา	- แบบประเมินที่ 10	ประเมิน ระดับ คุณภาพ "ผ่าน"
คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- ประเมินความมีวินัย ความ ใฝ่เรียนรู้และ ความมุ่งมั่นใน การทำงาน	- แบบประเมินที่ 9	ประเมิน ระดับ คุณภาพ "ผ่าน"

บันทึกหลังสอน

ผลการสอน

นักเรียนในคาบ สนใจใน เกมฝึกเสริมทักษะการอ่านค่อนข้างมาก เพราะมีรูปภาพ สวยงาม มีสีสันสดใส เป็นเรื่องเกี่ยวกับอาหาร (Food and drink) นักเรียนจะอ่านจับใจความได้ ทำกิจกรรม และเล่นเกม สนุกสนานผ่านเกณฑ์

ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากเวลาจำกัด จึงต้องให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 4, 5 กลมไปทำเป็น การฝึกที่มาก และต้องมาลงในชั่วโมงถัดไป

ข้อเสนอแนะ/วิธีแก้ไข

นักเรียนที่ไม่ผ่าน ควรดัดสอน สามารถ มีแบบฝึก การอ่านจับใจความ และขีด กลมไม่ตัดสายทอมทอน เพื่อ ทดสอบใหม่ได้

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกรภัค เงินทอง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

แผน การจัดการเรียนรู มีคุณภาพสอดคล้อง 1.2 ตามสม
กิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล สามารถของครู
จุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้ได้ดี สามารถใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8
จัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบรรลุตามจุดมุ่งหมายการจัดการเรียนรู้

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นายพิชัยพร สายแวง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นางสาวภรภัค เงินทอง โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ

สังกัด สพป.อุบลราชธานี เขต 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Food and Drinks

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Variety of Food

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดง
ความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตาม แบบที่ฟัง

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและ
นำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด ป.3/3 เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

ตัวชี้วัด ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบ
อาชีพและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

ตัวชี้วัด ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่ใกล้ตัวได้

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้ประโยค โครงสร้างในการสนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับอาหารเครื่องดื่มที่มีประโยชน์และ ไม่มี

ประโยชน์และฝึกภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียนทำให้นักเรียนมีความรู้และพัฒนาทักษะภาษาสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้อย่างมั่นใจ

3.สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ทบทวน	egg, apple, milk, fish, cola, candy, coffee, cake, hamburger, pizza
คำศัพท์ใหม่	gum, frenchfries, chicken ,basketry
หน้าที่ทางภาษา	การถามและให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารที่ดีต่อสุขภาพและไม่ดีต่อสุขภาพ (Asking for and giving Information about healthy and unhealthy food)

โครงสร้างประโยค	what's this/that? It's..... TT: Is it healthy or unhealthy food? SS: It's (a/an) healthy food. SS: It's unhealthy food. TT: Is it healthy or unhealthy drink? SS: It's (a/an) healthy drink. SS: It's unhealthy drink.
-----------------	---

โครงสร้างใหม่ This is ___(อาหาร/เครื่องดื่ม)___ It's healthy/unhealthy food

4.จุดประสงค์การเรียนรู้

ความเข้าใจ (K)

- จำแนกอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ต่อร่างกายได้

ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ได้

ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ตั้งใจเรียนพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

สามารถจำแนกอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ต่อร่างกายได้ เรียนรู้ประโยค โครงสร้างในการ

สนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับอาหารเครื่องดื่มที่มีประโยชน์และ ไม่มีประโยชน์และฝึกภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียนทำให้นักเรียนมีความรู้และพัฒนาทักษะภาษาสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้อย่างมั่นใจ (1.1, 2.1, 4.1)

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร
- 4.2 ความสามารถในการคิด
- 4.3 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 5.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 5.2 มีวินัย
- 5.3 ใฝ่เรียนรู้
- 5.4 ความมุ่งมั่นในการทำงาน

อัตลักษณ์อุบลราชธานี

โนนขวาวนาญกล้า นำภูมิปัญญาท้องถิ่น วิจิตรศิลป์พานบายศรี มีดีกระตือรือร้น
สร้างงานนวัตกรรม น้อมนำเศรษฐกิจพอเพียง

7. กระบวนการเรียนรู้

ครู	นักเรียน
<p>Presentation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ครูทักทายนักเรียน 2. ครูสอบถามนักเรียนว่าชอบดื่มเครื่องดื่มอะไร โดยครูชูภาพหรือใช้สื่อจริงก็ได้ ระหว่างน้ำเปล่า กับน้ำอัดลม เมื่อนักเรียนตอบแล้วให้ครูถามต่อว่า สิ่งที่นักเรียนชอบมีประโยชน์ต่อสุขภาพหรือไม่ และมีข้อดีข้อเสียอย่างไร 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนกล่าวทักทายครู 2. นักเรียนตอบคำถามครูว่าชอบดื่มอะไรในท้องถิ่น ในท้องถิ่น

Communication and content

ครู	นักเรียน				
<p>ครูเสนอคำศัพท์ใหม่ Healthy และ Unhealthy โดยที่ครูยังไม่บอกความหมาย โดยครูขึ้นตารางที่มีคำว่า Healthy และ Unhealthy บนหน้าจอ</p> <table border="1" data-bbox="209 555 823 674"> <tr> <td data-bbox="209 555 517 613">Health</td> <td data-bbox="517 555 823 613">Unhealth</td> </tr> <tr> <td data-bbox="209 613 517 674"></td> <td data-bbox="517 613 823 674"></td> </tr> </table> <p>ครูทบทวนคำศัพท์ด้วยการเปิดภาพคำศัพท์และอาหารและเครื่องดื่มและทบทวนคำศัพท์หมวด Food rice, egg, apple, milk, fish, cola, candy, coffee, cake, hamburger, pizza, gum, frenchfries chicken</p> <p>ครูทบทวนคำศัพท์หมวด Drinks water, milk, iced coffee, iced chocolate, lemonade, orange juice, milkshake, cola, bubble tea, apple juice จาก PPT ที่ละภาพโดยครูใช้คำถาม</p> <p>T: What's this?</p> <p>Ss: It's ____.</p> <p>เมื่อนักเรียนเห็นภาพและเลือกคำตอบว่า Healthy ให้ครูนำภาพไปติดที่ตารางในช่อง Healthy หากนักเรียนตอบว่า unhealthy ให้ครูนำภาพไปติดในตารางในช่อง unhealthy</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนระดมความคิดและแสดงความคิดเห็นว่าอาหารที่อยู่ใน 2 ช่องนี้มีความแตกต่างกันอย่างไร</p> <p>จากนั้นครูสรุปว่า Healthy และ Unhealthy มีความแตกต่างกันอย่างไร</p> <p>ครูยกตัวอย่างที่เป็นภาพอาหาร 5-6 ภาพถามนักเรียนโดยใช้ประโยค</p> <p>TT: Is it healthy or unhealthy food?</p>	Health	Unhealth			<p>นักเรียนพูดและออกเสียงคำศัพท์ ตามครู</p>
Health	Unhealth				

<p>SS: It's healthy food.</p> <p>SS: It's unhealthy food</p> <p>จากนั้นครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 ฝั่ง ให้ นักเรียนแต่ละฝั่งสลับกันถามและตอบ ต่อมาครูยกตัวอย่างที่เป็นภาพเครื่องดื่ม 5-6 ภาพถามนักเรียนโดยใช้ประโยค Is it healthy or unhealthy drink?</p> <p>SS: It's (a/an) healthy drink.</p> <p>SS: It's (a/an) unhealthy drink.</p> <p>ให้นักเรียนแต่ละฝั่งสลับกันถามและตอบ</p>	
---	--

Practice and Production

ครู	นักเรียน
<p>1. ครูทบทวนคำศัพท์และประโยคอีก 1 รอบเพื่อเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรม</p> <p>2. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรม Healthy or Unhealthy โดยขั้นตอนมีดังนี้</p> <p>1. ครูสุ่มเปิดภาพอาหารและเครื่องดื่มที่ละภาพจาก Power point</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มฟังเสียงสัญญาณจากครูและยกป้าย Healthy and Unhealthy เมื่อนักเรียนตอบถูกต้องจะได้รับคะแนน</p> <p>3. ครูสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมและคอยให้คำแนะนำการพูดของนักเรียนให้ถูกต้องตามโครงสร้างประโยคตามที่เรียนมา</p> <p>4. ครูให้นักเรียนทำใบงานที่ 7 เรื่อง Is It (a/an) Healthy?</p> <p>5. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงานที่ 7 เรื่อง Is It Healthy?</p> <p>6. หากยังมีเวลาอยู่ ครูอธิบายขั้นตอนการทำใบงานที่ 8 และให้นักเรียนทำใบงานที่ 8 เรื่อง Healthy Tigger and Pooh</p>	<p>1. นักเรียนทำกิจกรรม</p> <p>2. นักเรียนทำใบงานเรื่อง It's health/unhealth.</p>

<p>7.ครูประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ด้วยแบบประเมินที่ 10 และประเมินแบบประเมินที่ 3 แบบประเมินการพูดโต้ตอบตามสถานการณ์ที่กำหนดให้</p>	
---	--

Wrap up

ครู	นักเรียน
<p>1.ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยคที่เรียนในวันนี้ ด้วยการหยิบภาพขึ้นมา 1 ภาพและถามนักเรียนว่าภาพที่นักเรียนเห็นต่อไปนี้เป็นอาหาร มีประโยชน์หรือไม่มีประโยชน์ โดยใช้ประโยค</p> <p>TT: Is it healthy or unhealthy food? SS: It's healthy food. SS: It's unhealthy food.</p> <p>Is it healthy or unhealthy drink? SS: It's (a/an) healthy drink. SS: It's (a/an) unhealthy drink.</p> <p>2.ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน และสรุปบทเรียน **ครู สอดแทรกวัฒนธรรมการ รับประทานอาหารของชาว อุกุบลราชธานี เช่น อาหารเช้า (breakfast) รวมถึง มารยาท บนโต๊ะอาหาร (Table manners) **</p> <p>3. ครูประเมินนักเรียนโดยใช้แบบ ประเมินคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ และสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน</p>	<p>1. นักเรียนทำใบงาน</p> <p>2. นักเรียนตรวจใบงาน</p>

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

- 1) บัตรภาพคำศัพท์ชุด Healthy or Unhealthy Food
- 2) ใบงาน เรื่อง Is It Healthy?
- 3) ใบงาน เรื่อง Healthy Tigger and Pooh
- 4) แถบประโยค
- 5) สื่อ PowerPoint เรื่อง Healthy or Unhealthy?

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) การออกเสียงคำศัพท์
- 2) ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน
- 3) ใบงาน เรื่อง Is It Healthy?
- 4) ใบงาน เรื่อง Healthy Tigger and Pooh

10. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด/ ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) - จำแนกอาหารที่มีประโยชน์และ ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกายได้	- ประเมินการจำแนก อาหารที่มีประโยชน์และ ไม่มีประโยชน์	- ใบงานเรื่อง Health และ Unhealth	ผ่านเกณฑ์การ ประเมิน ร้อยละ 80 ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาหารและ เครื่องดื่มที่มีประโยชน์และไม่มี ประโยชน์ได้	- ตรวจสอบความถูกต้อง ในการพูดประโยคตาม โครงสร้าง	- แบบประเมินที่ 2	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับ คุณภาพ “พอใช้”
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้า ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	- ประเมินความตั้งใจ เพียรพยายามและสนใจ เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้	ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเพียร พยายามและสนใจ เข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้	- ประเมินความ ตั้งใจ เพียรพยายามและ สนใจ เข้าร่วมกิจกรรม การเรียนรู้
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับ ผู้เรียน สามารถจำแนกอาหารที่มีประโยชน์ และไม่มีประโยชน์ต่อร่างกายได้ เรียนรู้ประโยค โครงสร้างในการ สนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับอาหาร เครื่องดื่มที่มีประโยชน์และ ไม่มี ประโยชน์และฝึกภาษาใน สถานการณ์จริงในห้องเรียนทำให้	- ประเมินความสามารถ ในการสื่อสาร และการ คิด	- แบบประเมินที่ 10	ผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับ คุณภาพ “พอใช้”

<p>นักเรียนมีความรู้และพัฒนาทักษะภาษาสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้อย่างมั่นใจ (1.1, 2.1, 4.1)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>- ประเมินความมีวินัย ความใฝ่เรียนรู้และ ความมุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>- แบบประเมินที่ 9</p>	<p>ประเมิน ระดับคุณภาพ ”ผ่าน”</p>

บันทึกหลังสอน

ผลการสอน

นักเรียนในคาบ สนใจในแผนฝึกเสริมทักษะการอ่านชุดนี้มาก
เพราะมีรูปภาพสวยงาม มีสีสัน เป็นเรื่องที่นักเรียนสนใจ (Food
and drink) นักเรียนจะอ่านจนจบความได้ ทั้งกิจกรรม และแผน
ทุกส่วนได้ผ่านเกณฑ์

ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากเวลาจำกัด จึงสอนให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 4,
5 กลับไปทำเป็น การบ้านที่บ้าน แล้วกลับมาส่งในชั่วโมงถัดไป

ข้อเสนอแนะ/วิธีแก้ไข

นักเรียนที่ไม่ผ่าน ควรทบทวน คำศัพท์ มีแผนฝึกการอ่านจนจบความ
และใช้จุดกลับมาฝึกซ้ำทบทวน เพื่อ ทดสอบใหม่ได้

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกรภัค เงินทอง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

แผนการจัดเตรียมวัสดุ มีตามลวดลือว 120 กสม
กิจกรรมเตรียมการสอน ควรดูผลล่วงหน้าเสมอ สามารถบอกผล
จุดมุ่งหมายได้ครบถ้วนได้ใจ สามารถใช้แผนการจัดเตรียมที่ 8
จัดเตรียมการสอนได้ครบถ้วนมีผลสำเร็จดี และบรรลุตามจุดมุ่งหมายได้

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นายพิชัยพร สายแวง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นางสาวกรภัค เงินทอง โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาบุญ

สังกัด สพป.อุบลราชธานี เขต 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Food and Drinks

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Variety of Food

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด ป.3/2

อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ตามหลักการอ่าน

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ป.3/1

พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตาม แบบที่ฟัง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกเสียงคำศัพท์และการเรียนรู้ประโยค โครงสร้างในการสนทนาถามตอบเกี่ยวกับรสชาติของอาหารและฝึกภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียนทำให้นักเรียนมีความรู้และพัฒนาทักษะภาษาสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้อย่างมั่นใจ

3. สาระการเรียนรู้

3.1 คำศัพท์ทบทวน -

3.2 คำศัพท์ใหม่

Taste, sweet, sour, salty, spicy, bitter

3.3 หน้าที่ทางภาษา

การขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับรสชาติ

(Asking and giving information about tastes of food)

3.4 โครงสร้างทบทวน -

3.5 โครงสร้างใหม่

How does the lemon taste?

It tastes sour/sweet/spicy/ salty/ bitter.

The lemon tastes sour.

Do you like sweet/sour/ spicy/salty/ bitter food?

Yes, I do. / No, I don't.

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับรสชาติอาหารและบอกความหมายได้

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- พุดถาม-ตอบ เรื่องรสชาติของอาหารได้

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ตั้งใจเรียนพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

ออกเสียงคำศัพท์และการเรียนรู้ประโยค โครงสร้างในการสนทนาถามตอบเกี่ยวกับรสชาติของอาหาร และฝึกภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียน (1.1.2.1)

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 มีวินัย

6.2 ใฝ่เรียนรู้

6.3 มุ่งมั่นในการทำงาน

6 กระบวนการเรียนรู้

ครู	นักเรียน
<p>ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)</p> <ol style="list-style-type: none">ครูทักทายนักเรียนครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับรสชาติของอาหาร และทำความเข้าใจ Tastes of food เช่น ลูกกวาดมีรสหวาน มะนาวมีรสเปรี้ยวครูเตรียมอาหารที่มีรสชาติทั้ง 5 รสชาติ รสหวาน รสเค็ม รสเปรี้ยว รสเผ็ดและรสขม มาให้ตัวแทนชิม และให้ตัวแทนทำท่าทางหรือสีหน้าเพื่อบอกว่า รสชาติเป็นอย่างไรและให้นักเรียนทายครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้	<ol style="list-style-type: none">นักเรียนกล่าวทักทายครูนักเรียนตอบคำถามครู

Communication and content

ครู	นักเรียน
<p>1. ครูเสนอคำศัพท์ Taste, sweet, sour, salty, spicy, bitter นักเรียนอ่านออกเสียง คำศัพท์ ครูยกสถานการณ์ขึ้นมาว่าถ้าหากนักเรียนได้ทานพริกนักเรียนจะรู้สึกอย่างไร ให้นักเรียนตอบและแสดงอาการ</p> <p>2. ครูมีรูปภาพเมนูอาหารมาให้ให้นักเรียนได้ฝึกสนทนาโดยใช้ประโยค</p> <p>How does the cake taste?</p> <p>The cake tastes sweet.</p> <p>3. ครูเสนอโครงสร้างประโยค</p> <p>A: Do you like ___ food?</p> <p>B: Yes, I do. หรือ No, I don't.</p> <p>ครูอธิบายการออกเสียงประโยคคำถาม-ตอบตามหลักการออกเสียงและนำเสนอการใช้บทสนทนา</p> <p>Do you like sweet food?</p> <p>Do you like sour food?</p> <p>Do you like spicy food?</p> <p>Do you like spicy food?</p> <p>Do you like bitter food?</p> <p>Yes, I do. No, I don't</p> <p>โดยครั้งแรกให้ครูเป็นผู้ตั้งคำถามก่อนและให้นักเรียนเป็นผู้ตอบ</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนจับคู่กันและให้นักเรียนฝึกสนทนากันอีกครั้ง</p>	<p>1.นักเรียนพูดและออกเสียงคำศัพท์ ตามครู</p> <p>2.นักเรียนพูดประโยคตามครู</p> <p>3.นักเรียนตอบคำถามจากภาพ</p>

Practice and Production

ครู	นักเรียน
<p>1.ครูทบทวนคำศัพท์และประโยคที่เรียนมาเมื่อสักครู่นี้ก่อน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในการทำกิจกรรมขั้นต่อไป</p> <p>2. ให้นักเรียนจับคู่ฝึกการสนทนากันเอง ตามโครงสร้าง</p> <p>How does the lemon taste?</p> <p>It tastes sour/sweet/spicy/ salty/ bitter.</p> <p>The lemon tastes sour.</p> <p>Do you like sweet/sour/ spicy/salty food?</p> <p>Yes, I do. / No, I don't.</p> <p>เปลี่ยนคำบอกรสชาติ sour/ sweet/ spicy</p> <p>จนครบทุกคำ</p> <p>A: Do you like _____ food?</p> <p>B: Yes, I do. หรือ No, I don't.</p> <p>3. นักเรียนทำใบงานที่ 9 เรื่อง Different Tastes</p> <p>2. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงานที่ 9 เรื่อง Different Tastes</p> <p>ครูสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมและคอยให้คำแนะนำการพูด ของนักเรียนให้ถูกต้องตามโครงสร้างประโยคตามที่เรียนมา</p> <p>4.ครูประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนด้วยแบบประเมิน การพูดได้ตอบสนองสถานการณ์ที่กำหนดให้</p>	<p>1.นักเรียนผลัดกันจับคู่ถามตอบ โดยใช้ โครงสร้าง</p> <p>How does the lemon taste?</p> <p>It/s does salty/sweet/spicy/sour.</p> <p>The lemon taste sour.</p> <p>Do you like salty/sweet/spicy/sour?</p> <p>Yes I do./No I don't.</p> <p>นักเรียนทำใบงานเรื่อง Different taste</p>

Wrap up

ครู	นักเรียน
<p>1.ครูร่วมสรุปบทเรียนกับนักเรียนด้านคำศัพท์สอบถาม นักเรียนว่าคำศัพท์ที่เรียนในวันนี้มีอะไรบ้างโดยใช้ผังความคิด เว้นช่วงให้นักเรียนตอบแต่ละคำและครูเสนอคำศัพท์ทีละคำ</p> <p>Taste : salty sweet/spicy/sour.</p> <p>จากนั้นให้นักเรียนอ่านพร้อมกันอีกรอบคัดลอกลงสมุดในรูป ผังความคิด และกลับไปวาดรูปประกอบคำศัพท์ทั้งหมดเป็นการบ้านนำมาส่งครู</p>	<p>1. นักเรียนทำใบงาน</p> <p>2. นักเรียนตรวจใบงาน</p>

7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

- 1) ใบความรู้ เรื่อง Tastes of food
- 2) ใบงาน เรื่อง Different Tastes
- 3) บัตรภาพชุด Tastes of Food
- 4) สื่อ PowerPoint เรื่อง Taste of Food

8. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) การออกเสียงคำศัพท์
- 2) ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน
- 3) ใบงาน เรื่อง Different Tastes

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด/ ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) - ออกเสียงคำศัพท์เกี่ยวกับรสชาติอาหารและบอกความหมายได้	- ประเมินการเติมคำศัพท์	- ใบงานเรื่อง Health และ Unhealth	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 80 ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) พูด-ตอบเกี่ยวกับรสชาติอาหารได้	- ประเมินการพูด-ตอบเกี่ยวกับรสชาติอาหาร	- แบบประเมินที่ 2	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “พอใช้”
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	- ประเมินความตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	- ประเมินความตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน ออกเสียงคำศัพท์และการเรียนรู้ประโยค โครงสร้างในการสนทนาถามตอบเกี่ยวกับรสชาติของอาหาร	- ประเมินความสามารถในการสื่อสาร และการคิด	- แบบประเมินที่ 10	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “พอใช้”

และฝึกภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียน (1.1, 2.1)			
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน	- ประเมินความมีวินัย ความใฝ่เรียนรู้และ ความ มุ่งมั่นในการทำงาน	- แบบประเมินที่ 9	ประเมิน ระดับ คุณภาพ ”ผ่าน”

บันทึกหลังสอน

ผลการสอน

นักเรียนในคาบ สนใจในแผนฝึกเสริมทักษะการอ่านชุดนี้มาก เพราะมีรูปภาพสวยงาม มีสีสันสดใส เป็นเรื่องที่มีนักเรียนสนใจ (Food and drink) ส่วนมากจะอ่านจนจบคาบได้ ทั้งกิจกรรม และแผนทุกส่วนได้ผ่านเกณฑ์

ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากเวลาจำกัด จึงสอนให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 4, 5 กลมไปทำเป็น การฝึกที่ท้าย และจดมาลงในชั่วโมงถัดไป

ข้อเสนอแนะ/วิธีแก้ไข

นักเรียนที่ ไม่ผ่าน การทดสอบ สามารถ มีแผนฝึกการอ่านเพิ่มเติม และ ชัด กลมไม่ติดจากบทก่อน เพื่อ ทดสอบใหม่ได้

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกรรภัค เงินทอง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

แผน การจัดการเรียนรู้ มีคุณภาพสอดคล้อง 1.4.1.1
กิจกรรมการเรียนรู้ครบถ้วน การวัดผลประเมินผล สามารถสะท้อนผล
จุดประสงค์การเรียนรู้ได้ดี สามารถใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8
จัดการเรียนรู้ครบถ้วนได้ 100% มีประสิทธิภาพ และ มรรคผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นายพิชัยพร สายแวง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อ-นามสกุล นางสาวกรรภัค เงินทอง โรงเรียนบ้านโนนขวาวนาญ

สังกัด สพป.อุบลราชธานี เขต 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Food and Drinks

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Variety of Food

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ป.3/1

พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ตัวชี้วัด ป.3/2

บอกความต้องการง่ายๆของตนเองตามแบบที่ฟัง

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐานการเรียนรู้ ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและนำไปใช้

ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

ตัวชี้วัด ป.3/3

เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกเสียงคำศัพท์และการเรียนรู้ประโยคโครงสร้างในการสนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับเครื่องดื่มและการสั่งเครื่องดื่มและฝึกภาษาในสถานการณ์จริงในห้องเรียน ทำให้นักเรียนมีความรู้และพัฒนาทักษะภาษาสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารกับบุคคลภายนอกได้อย่างมั่นใจ

3. สาระการเรียนรู้

3.1 คำศัพท์ทบทวน orange juice, milk, cola, water, lemonade, milkshake

3.2 คำศัพท์ใหม่ hot chocolate

3.3 หน้าที่ทางภาษา การถามและการให้ข้อมูล (Asking and giving information about drinks)

3.4 โครงสร้างใหม่ I'd like some milk, please.

Here you are.

Thank you.

How much is it?

It's twenty baht.

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

4.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)

- บอกคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับเครื่องดื่มและการพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการบอก ราคาได้

4.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

1) พูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการสั่งเครื่องดื่มได้

2) พูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการบอกราคาได้

4.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)

- ตั้งใจเรียนพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

5. สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน (KSA)

เรียนรู้ประโยคโครงสร้างในการสนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับเครื่องดื่มและการสั่งเครื่องดื่มและฝึกภาษา
ในสถานการณ์จริงในห้องเรียน เพื่อใช้ในการสื่อสารถามตอบให้ข้อมูลในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง (1.1,
2.2,

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ซื่อสัตย์สุจริต

6.2 มีวินัย

6.3 ใฝ่เรียนรู้

6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการเรียนรู้

ครู	นักเรียน
ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที) 1. ครูทักทายนักเรียน 2. ครูทบทวนตัวเลขโดยการให้นักเรียนบอก ราคาเครื่องเขียนของนักเรียน 3. ครูแจ้งจุดประสงค์และกิจกรรมการเรียนรู้	1. นักเรียนกล่าวทักทายครู 2. นักเรียนบอกราคาสินค้าได้

Communication and content

ครู	นักเรียน
<p>1. ครูทบทวนคำศัพท์โดยการตั้งสถานการณ์ว่านักเรียนอยู่ร้านขายเครื่องดื่มและถามนักเรียนว่านักเรียนอยากสั่งเครื่องดื่มอะไรจากนั้นนำเสนอเมนู hot chocolate ให้นักเรียนและสอนคำศัพท์ไปด้วย</p> <p>2. ครูทบทวนคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารและเครื่องดื่มโดยใช้บัตรคำและบัตรภาพฝึกอ่านและบอกความหมายจนคล่อง เช่น ครูชูบัตรภาพของน้ำ นักเรียนพูด water ครูชูบัตรคำศัพท์ orange juice นักเรียนอ่าน orange juice ทบทวนเช่นนี้ จนครบทุกคำ</p> <p>3. ครูนำเสนอประโยคภาษาอังกฤษเพื่อใช้ถาม-ตอบเกี่ยวกับราคาของเครื่องดื่มโดยติดแถบประโยคไว้บนกระดานแล้ว</p> <p>4. ฝึกนักเรียนถาม-ตอบจนคล่องโดยเปลี่ยนชื่อเครื่องดื่มตามที่ครูกำหนดโดยครั้งแรกครูเป็นผู้ถามก่อนและให้นักเรียนเป็นผู้ตอบ</p> <p>T: I would like some milk, please. Ss: Here you are. Ss: It's twenty baht. (milk, water, orange juice, lemonade, hot chocolate)</p> <p>5. จากนั้นครู เปลี่ยนเป็นภาพชนิดอื่นให้นักเรียนเป็นผู้ถามและครูเป็นผู้ตอบ</p> <p>6. ครูให้นักเรียนจับคู่ฝึกถาม-ตอบกับเพื่อนโดยใช้บัตรคำศัพท์หรือบัตรภาพที่ครูเตรียมไว้ให้แล้วสลับบทบาทกันเป็นผู้ถามและผู้ตอบ จากนั้นสลับกันถามตอบโดยใช้ประโยคดังนี้</p> <p>Ss1: I would like some milk, please. Ss2: Here you are. Ss2: It's twenty baht. (milk, water, orange juice, lemonade, hot chocolate)</p>	<p>1.นักเรียนพูดและออกเสียงคำศัพท์ ตามครู</p> <p>2.นักเรียนพูดประโยคตามครู</p>

Practice and Production

ครู	นักเรียน
<p>1. ครูนำเสนอโฆษณาที่มีสินค้าและราคาติดอยู่ที่ให้นักเรียนดู และให้นักเรียนทุกคนร่วมกันสังเกตและวิเคราะห์เกี่ยวกับ โฆษณานั้น</p> <p>2. ครูแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนจัดทำป้ายโฆษณาสินค้าที่ตนเองสนใจพร้อมบอกราคา โดยการวาดและระบายสีให้สวยงาม</p> <p>3. ครูให้นักเรียนออกมานำเสนอภาพโฆษณาที่นักเรียนได้ทำ ขึ้น</p> <p>4. ครูสังเกตการปฏิบัติกิจกรรมและบันทึกข้อสังเกต</p> <p>5. ครูประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนโดยใช้แบบประเมิน 3 แบบประเมินการพูดได้ตอบตามสถานการณ์ที่กำหนดให้</p>	<p>1. นักเรียนทำป้ายราคาอาหารขึ้นมาเอง</p>

Wrap up

ครู	นักเรียน
<p>1. ครูให้นักเรียนต้นทางและปลายทางสรุปคำศัพท์เรื่อง Ordering Drinks โดยใช้ Word Web ให้นักเรียนออกมา เขียนคำตอบ</p>	<p>1. นักเรียนดูภาพแล้วตอบคำถาม</p> <p>2. นักเรียนออกมาเติมคำศัพท์ Ordering Drinks หน้าชั้นเรียน</p>

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

- 1) สื่อ PowerPoint เรื่อง Ordering Drinks
- 2) บัตรภาพคำศัพท์ชุด Drinks
- 3) กระดาษสีขนาด A4
- 4) ภาพโฆษณา

9. การประเมินผลรวบยอด

ชิ้นงานหรือภาระงาน

- 1) การออกเสียงคำศัพท์
- 2) ตรวจสอบความถูกต้องของใบงาน

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด/ ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) 1. ออกเสียงคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับเครื่องดื่มได้ 2. บอกความหมายคำศัพท์และประโยคเกี่ยวกับเครื่องดื่มและการพูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการบอกราคาได้	1. ประเมินความเข้าใจความหมายของคำศัพท์และการนำไปใช้ 2. ประเมินความเข้าใจโครงสร้างและความหมายของประโยคที่ใช้ในการสั่งเครื่องดื่มและการบอกราคาของเครื่องดื่ม	กิจกรรมสนทนาในชั้นเรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมิน ร้อยละ 80 ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) -พูดถาม-ตอบเกี่ยวกับการสั่งอาหารได้ -พูดถาม-ตอบเกี่ยวกับราคาได้	- ตรวจสอบความถูกต้องในการออกเสียงคำศัพท์ ประเมินการพูดขอหรือสั่งเครื่องดื่มด้วยภาษาสั้นๆ ง่ายๆ และการบอกราคาของเครื่องดื่ม	- แบบประเมินที่ 2	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “พอใช้”
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	- ประเมินความตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - ตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้	- ประเมินความตั้งใจเพียรพยายามและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
สมรรถนะที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียน เรียนรู้ประโยคโครงสร้างในการสนทนา ถาม-ตอบเกี่ยวกับเครื่องดื่มและการสั่งเครื่องดื่มและฝึกภาษาในสถานการณ์จริงใน	- ประเมินความสามารถในการสื่อสาร และการคิด	- แบบประเมินที่ 10	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “พอใช้”

<p>ห้องเรียน เพื่อใช้ในการสื่อสารถาม ตอบให้ข้อมูลในชีวิตประจำวันได้ อย่างถูกต้อง (1.1, 2.2, 4.1)</p>			
<p>คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 1. มีวินัย 2. ใฝ่เรียนรู้ 3. มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>- ประเมินความมีวินัย ความใฝ่เรียนรู้และ ความ มุ่งมั่นในการทำงาน</p>	<p>- แบบประเมินที่ 9</p>	<p>ประเมิน ระดับ คุณภาพ ”ผ่าน”</p>

บันทึกหลังสอน

ผลการสอน

นักเรียนในคาบ สนใจใน เกมฝึกเสริมทักษะการอ่านชุดนี้มาก เพราะมีรูปภาพ สวยงาม มีสีสันสดใส เป็นเรื่องเกี่ยวกับ (Food and drink) นักเรียนจะอ่านจับใจความได้ ทำกิจกรรม และเล่นเกม สอนได้ผ่านเกณฑ์

ปัญหา/อุปสรรค

เนื่องจากเวลาจำกัด จึงสอนให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ 4, 5 กลมไปทำเป็น การทบทวน และนำมาลงในชั่วโมงถัดไป

ข้อเสนอแนะ/วิธีแก้ไข

นักเรียนที่ไม่ผ่าน ควรทบทวน สามารถมีแบบฝึกการอ่านจับใจความ และชุดกลอนไม่คล้องจองมาทบทวน เพื่อ ทดสอบใหม่ได้

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวกรรภัค เงินทอง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

แผนการจัดทบทวน มีเวลาสอดคล้อง 12 คาบ
กิจกรรมทบทวนทบทวน ทบทวนผลประเมินผล สามารถของผล
จุดมุ่งหมายได้ชัด สามารถใช้แผนการจัดทบทวนที่ 8
จัดทบทวนทบทวนได้ต่อเนื่องมีผลสัมฤทธิ์ และบรรลุตามจุดมุ่งหมายได้

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นายพิชัยพร สายแวง)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

บัตรภาพ / บัตรคำ



hamburger



rice



soda



coke



noodles



wine



omelette



coffee



whisky



fruit salad



iced tea



fried rice



spaghetti



curry



beer



water



tea



soup



fried egg



milk

Chart board song

The Food song

Do you like **apples**? (2 times) Yes, I like apples. (2 times)

Do you like **oranges**? (2 times) Yes, I like oranges? (2 times)

Do you like **candy**? (2 times) No. I don't like candy. (2 times)

Do you like **chips**? (2 times) No. I don't like chips. (2 times)

I like to eat. I like to eat. I like to eat. I like to eat.

Healthy food !! (2 times) Not Junk Food!!

คัดลอกเนื้อเพลงและทำนองจาก

http://www.youtube.com/watch?v=UaqISEs_uj0&feature=fvsr

แบบประโยค

1. I like to eat some soup for dinner.
2. I like to have some omlette
3. I don't like fried rice
4. My breakfast is fried egg.
5. My brother likes hamburger very much.
6. My mother likes to eat fruit salad
7. I like to eat curry for lunch.
8. He doesn't like spaghetti.
9. Students like to have noodles at school.
10. Thai people eat rice.
11. I never drink coke.
12. Baby likes to drink water.
13. My father likes to drink tea.
14. Children like to drink milk.
15. Women like to drink wine.
16. The men like to drink soda.

17. My dad likes to drink soda and whisky.

18. The students shouldn't drink beer.

19. I sometimes drink iced tea.

20. I like to drink coffee for lunch break.

Board game



แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

สําราชการเรียนรูภาษาตํางประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ใ้งานวิชาภาษาอังกฤษ ครูกัมยัย เรื่อง food	scores
Name <u>ด.ช. พิษณุ</u> Nickname <u>ทองมา</u> No.	

Directions: Choose the correct answer.

1. I like

- a. smoothie
- b. donuts
- c. ice-cream
- d. cupcakes



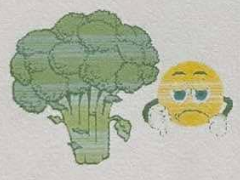
2. Do you like

- a. sandwiches
- b. hamburgers
- c. hot dogs
- d. spaghetti



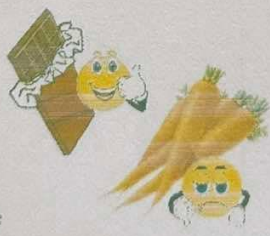
3. The children broccoli.

- a. like
- b. likes
- c. don't like
- d. doesn't like



4. Holly chocolate but she carrots.

- a. likes / like
- b. like / don't like
- c. like / doesn't like
- d. likes / doesn't like



5. Which food is unhealthy?

- a. chips
- b. bread
- c. rice
- d. fish



6. Children should drink every day.

- a. cola
- b. milk
- c. tea
- d. smoothie

7. Which food is uncountable?

- a. eggs
- b. meat
- c. bananas
- d. sandwiches

8. Which food is countable?

- a. apples
- b. cereal
- c. chicken
- d. noodles

9. There are in the basket.

- a. few
- b. a few
- c. little
- d. a little

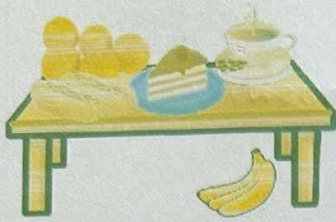


10. There is juice in the jar.

- a. few
- b. a few
- c. little
- d. a little



(11-15)



11. There apples on the table.

- a. is some
- are some
- c. isn't any
- d. aren't any

12. There cake on the table.

- a. is some
- b. are some
- isn't any
- d. aren't any

13. There hot dogs on the table.

- a. is some
- b. are some
- c. isn't any
- aren't any

14. The bananas are the table.

- between
- b. under
- c. behind
- d. in front of

15. The oranges are the hot dogs.

- on
- b. over
- c. behind
- d. opposite

16. Susie bought three of bread.

- cartons
- b. bunces
- c. loaves
- d. kilos



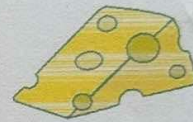
17. I want two of juice.

- a. glasses
- b. cartons
- pieces
- d. dozens



18. cheese do you need?

- a. How many
- b. How much
- Is there
- d. Are there



(19-20)



40 p.



75 p



30 p



25 p

19. I want two cartons of milk and a piece of donut. How much will I pay?

- a. 70 p
- b. 95 p
- 1.10 £
- d. 4.30 £

20. I want three bunches of grapes and two glasses of cola. How much will I pay?

- a. 1.05 £
- b. 1.10 £
- 2.05 £
- d. 2.75 £



