



# รายงานนวัตกรรมทางการศึกษา

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา  
(Game-based Learning) ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot  
เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒



นางสาวกุลจิรา คำทีระ

ตำแหน่ง ครู คศ.๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



## รายงานนวัตกรรมทางการศึกษา

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา  
(Game-based Learning) ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot เรื่อง Comparison  
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

โดย

ชื่อ-สกุล นางสาวกุลจิรา คำภีระ

ตำแหน่ง ครู คศ.๒

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

ตำบลก่อเอ้ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรมการศึกษาฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษา และนำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อ Kahoot ในการสอน วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ซึ่งเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Interactive Learning และ Game-Based Learning โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน ทำทาย และมีส่วนร่วม

ปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอน Kahoot เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักไวยากรณ์เรื่องการเปรียบเทียบ (Comparisons) ได้ง่ายขึ้นผ่านเกมตอบคำถามที่มีการแข่งขันกันอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังช่วยให้ครูสามารถประเมินผลและติดตามพัฒนาการของนักเรียนได้แบบเรียลไทม์

หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ครูผู้สอน นักการศึกษา และผู้ที่สนใจในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ขอขอบคุณอาจารย์ผู้ให้คำแนะนำ ตลอดจนแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการจัดทำรายงานฉบับนี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับคำแนะนำเพื่อปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

นางสาวกุลจิรา คำภีระ

ครู คศ.๒

## สารบัญ

แบบรายงานนวัตกรรม.....	๑
หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ.....	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม.....	๒
กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง.....	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม.....	๒
ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม (วิธีการสร้างนวัตกรรม).....	๓
เครื่องมือที่ใช้.....	๓
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา.....	๔
สรุปผล/อภิปรายผลการใช้นวัตกรรม(ตามวัตถุประสงค์).....	๕
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....	๕
บทเรียนที่ได้รับ.....	๕
เงื่อนไขความสำเร็จ.....	๕
ภาคผนวก.....	๖

**แบบรายงานนวัตกรรม**  
**เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม**  
**ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๗**

**ชื่อนวัตกรรม :** การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning)

ด้วยสื่อการเรียนรู้ Kahoot เรื่อง Comparison สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

**ระดับ :** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

**กลุ่มสาระการเรียนรู้ :** ภาษาต่างประเทศ **รายวิชา :** ภาษาอังกฤษ

**ผู้จัดทำนวัตกรรม :** นางสาวกุลจิรา คำภีระ **ตำแหน่ง :** ครู คศ.๒

**โรงเรียน :** บ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) **สังกัด :** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

**ระยะเวลาในการดำเนินการ :** ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

## ๑. หลักการและเหตุผล/ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษนับว่าเป็นภาษาสากลของโลก ที่ทุกคนให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและความจำเป็นที่ต้องใช้ โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสารไม่ว่าจะเป็นด้านการเขียนหรือการพูด อีกทั้งยังเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น สิ่งของ เครื่องใช้ ยารักษาโรค รายการวิทยุ โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต (internet) สารเคมีที่ใช้ในการเกษตร เป็นต้น และในปัจจุบันนั้นการสื่อสารยังต้องใช้เครื่องมือที่ทันสมัยและรวดเร็วเพื่อการติดต่อสื่อสารกันทั่วโลก ภาษาอังกฤษที่แทรกตัวอยู่กับการใช้เครื่องมือเหล่านั้น ถ้าผู้ใช้เครื่องมือในการสื่อสารไม่มีความรู้ทางด้านภาษาดังกล่าว ย่อมทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารติดขัด ล่าช้า นอกจากนี้ภาษาอังกฤษยังแทรกอยู่ตามสื่อต่าง ๆ ที่พบเห็นได้ทั่วไป ซึ่งทุกคนต้องเรียนรู้และสัมผัสอยู่ทุกวัน ฉะนั้นการเรียนรู้ภาษา จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกคนต้องเรียนรู้

การเปรียบเทียบ (Comparison) เป็นหัวข้อที่สำคัญในไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของบุคคล สิ่งของ หรือสถานการณ์ได้อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม นักเรียนมักพบปัญหาในการเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์ของการเปรียบเทียบ และมีข้อผิดพลาดในการใช้ Comparative และ Superlative Adjectives

จากประสบการณ์การสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่านักเรียนมีการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดี แต่ยังคงขาดความกระตือรือร้นในการเรียนและการทำชิ้นงาน ซึ่งส่งผลให้ชิ้นงานหรือคะแนนงานอื่น ไม่ดีเท่าที่ควร การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกม(Game-based Learning) เช่น Kahoot มาเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น อีกทั้งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ และลดความเครียดจากการเรียนภาษา ด้วยเหตุนี้ การพัฒนานวัตกรรมที่ใช้ Kahoot ในการสอนเรื่อง Comparison จึงเป็นแนวทางที่สามารถช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ๒. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเรื่อง Comparison ผ่านสื่อ Kahoot
๒. เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมที่สนุกสนาน
๓. เพื่อประเมินความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ Comparative และ Superlative Adjectives
๔. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจผ่านการตอบคำถามใน Kahoot

## ๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

### ๑) กลุ่มเป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

### ๒) กลุ่มเป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีความรู้ความเข้าใจ สามารถใช้ Comparative และ Superlative Adjectives ได้ ผ่านการเล่นเกม Kahoot

## ๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. **ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism Theory):** ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านการมีส่วนร่วม

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่เสนอว่า ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ของตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แทนที่จะเป็นการรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งหมายความว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนตีความข้อมูลและเชื่อมโยงกับความรู้เดิมที่มีอยู่

๒. **ทฤษฎีเกมเพื่อการศึกษา (Game-based Learning Theory):** การเรียนรู้ที่สนุกสนานช่วยเพิ่มการจดจำและความเข้าใจ

Game-Based Learning (GBL) คือแนวคิดที่ใช้ เกม เป็นเครื่องมือในการสอนและพัฒนาทักษะของผู้เรียน โดยออกแบบให้ การเล่นเกมมีเป้าหมายทางการศึกษา ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่มีความท้าทาย สนุกสนาน และมีแรงจูงใจ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

หลักการสำคัญของทฤษฎี Game-Based Learning ที่สอดคล้องกับนวัตกรรมนี้คือ การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการลงมือทำ (Learning by Doing) ตามทฤษฎีของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) - การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning)

Dewey สนับสนุนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Learning by Doing) เชื่อว่าผู้เรียนควรมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้โดยตรงแทนที่จะรับความรู้จากการบรรยาย

๓. **ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Learning Theory):** เทคโนโลยีเป็นสื่อกลางในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล (Digital Learning Theory) เป็นแนวคิดที่อธิบายว่า เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้ โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้ สื่อดิจิทัล (Digital Media) และ เทคโนโลยีออนไลน์ (Online Technology) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Digital Learning ในนวัตกรรมการศึกษาครั้งนี้คือทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism - Piaget, Vygotsky) เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ ของตนเองผ่านการใช้เทคโนโลยี เครื่องมือดิจิทัล เช่น Google Search, YouTube, Kahoot ช่วยให้ผู้เรียน ค้นคว้าและสำรวจข้อมูล ได้ด้วยตนเอง

## ๕. ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

### ๑. ศึกษาปัญหาและความต้องการของนักเรียน

ครูผู้สอนได้ทำการเก็บข้อมูลผลการเรียนรู้ของผู้เรียนรายบุคคล โดยมีการนำข้อมูลนั้นมาวิเคราะห์หาปัญหา อีกทั้งยังใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย เพื่อเก็บข้อมูลว่าผู้เรียนมีความต้องการให้จัดการเรียนรู้ในรูปแบบใด จากนั้นนำปัญหาและความต้องการมาวิเคราะห์เพื่อสร้างนวัตกรรมการศึกษาที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

### ๒. ออกแบบแบบฝึกหัดและคำถาม Kahoot ที่เน้นเรื่อง Comparative และ Superlative

ครูผู้สอนได้ศึกษาและออกแบบสื่อการสอน แบบฝึกหัด ด้วย Canva และ Kahoot ที่เน้นในเรื่องการอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับ Comparative และ Superlative จากนั้นให้ผู้เรียนดำเนินการทำแบบฝึกหัดที่ได้เตรียมไว้

### ๓. สร้างเกม Kahoot โดยใช้ประเภทคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice)

ครูผู้สอนรวบรวมข้อมูลและคำถามเกี่ยวกับ Comparative และ Superlative จากนั้นนำมาสร้างเกม Kahoot โดยใช้ประเภทคำถามแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) จำนวน ๒๐ คำถาม

### ๔. ทดสอบการใช้งานและปรับปรุง

ครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้เล่นเกมแบบกลุ่ม จากนั้นนำผลการเล่นเกมมาวิเคราะห์ผล ศึกษาปัญหาของเกม และนำปัญหานั้นมาปรับปรุงแก้ไข โดยการเพิ่มประเภทคำถามนอกจากแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) เป็นคำถามแบบข้อเท็จจริง (True / False) และเพิ่มคะแนนคูณ ๒ ในบางคำถาม เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเล่นเกมนักเรียนมากยิ่งขึ้น

### ๕. นำไปทดลองใช้ในชั้นเรียน และเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

ครูผู้สอนนำผลคะแนนจากเกมที่ปรับปรุงแล้วมาวิเคราะห์ผล และเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

## ๖. เครื่องมือที่ใช้

๑. แผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Barcelona is better แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ เรื่อง Grammar Focus
๒. Canva: สำหรับออกแบบสื่อประกอบการสอน
๓. Kahoot: แพลตฟอร์มเกมตอบคำถามออนไลน์
๔. Worksheet: แบบฝึกหัดเสริมเพื่อต่อยอดการเรียนรู้

## ๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

๑. ใช้ Kahoot เป็นกิจกรรม Warm-up เพื่อทบทวนความรู้

ครูเริ่มบทเรียนโดยการให้นักเรียนทำแบบทดสอบผ่านการใช้ Kahoot จากนั้นสุ่มนักเรียนออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน ๓-๕ คน

๒. ใช้เป็นกิจกรรมหลักในการสอนเรื่อง Comparison

ครูใช้สื่อการสอน Canva ในการสอนนักเรียนเกี่ยวกับหลักการ Use Comparative และ Superlative Adjectives อธิบายตัวอย่างประกอบบทเรียน และให้นักเรียนใช้กิจกรรมการทำแบบฝึกหัด

๓. ใช้เป็นเครื่องมือทดสอบความเข้าใจของนักเรียนแบบเรียลไทม์

ครูให้นักเรียนเล่นเกม Kahoot เรื่อง Comparison เพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน และเพื่อกระตุ้นนักเรียนในการทำกิจกรรม

๔. ใช้ผลลัพธ์จาก Kahoot เพื่อวิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่นักเรียนยังต้องปรับปรุง

## ๘. สรุปผล/อภิปรายผลการใช้นวัตกรรม

๑. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมมากขึ้น

๒. อัตราการทำแบบทดสอบ Comparison ถูกต้องเพิ่มขึ้น

๓. นักเรียนเข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์และสามารถนำไปใช้ได้ถูกต้องมากขึ้น

## ๙. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

๑. นักเรียนรู้สึกสนุกและไม่กดดันกับการเรียนไวยากรณ์

๒. ผลการเรียนดีขึ้น และมีความมั่นใจในการใช้ Comparative และ Superlative

๓. นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและมีการเรียนรู้แบบโต้ตอบกันมากขึ้น

## ๑๐. บทเรียนที่ได้รับ

๑. Kahoot เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียน

๒. จำเป็นต้องปรับระดับความยากของคำถามให้เหมาะสมกับผู้เรียน

๓. ควรใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบอื่นเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเชิงลึก

## ๑๑. เจ็อนไขความสำเร็จ

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรม อีกทั้งผู้เรียนรู้สึกสนุก และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

๒. ผู้เรียนสามารถอธิบายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้น มีความสามารถในการแสดงเหตุผลและวิธีการคิดของตนเองเกี่ยวกับบทเรียน

### ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

- ๑.ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เหมาะสมต่อความต้องการของผู้เรียน
- ๒.ครูสามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และความกล้าแสดงออกของผู้เรียน
- ๓.ครูสามารถสังเกต วิเคราะห์กระบวนการคิดและพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้
- ๔.ครูสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตไปใช้ปรับปรุงการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

### ผลที่เกิดขึ้นกับการจัดการเรียนรู้

- ๑.สามารถจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning (GBL) ที่ใช้ได้จริงในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติ การเล่นเกม และการอภิปรายร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น
- ๒.สามารถพัฒนาแหล่งการเรียนรู้และสื่อการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เหมาะสม เช่น แอปพลิเคชัน และสื่อดิจิทัลในการเรียนการสอน เป็นต้น

# ภาคผนวก

## รูปนวัตกรรมการศึกษา

Comparison - รายละเอียด - Kahoot! x +

create.kahoot.it/details/comparison/e3b4e018-4334-4d97-9894-6e5b3858b799

รับส่วนลดสูงสุด 50% สำหรับ Kahoot!+ เริ่มต้นเพียง \$3.99/เดือน ข้อเสนอหมดเขตวันที่ 17 มีนาคม **ซื้อเลย**

**Kahoot!** ค้นหาเนื้อหาสาธารณะ Super Kahootopia! อัปเดต สร้าง

บ้าน | สำรอง | โลโก้ | รายงาน | กลุ่ม | มาร์เก็ตเพลส | AccessPass | Kahootopia! | โจนส์ | ช่อง | ความช่วยเหลือ

kuljirakpr19 แก้ไข เพิ่มในรายการโปรด ตัวเลือก

**Comparison**  
การเปรียบเทียบ

Kahoot  
**Comparison**  
เกมตอบคำถามเกี่ยวกับ comparison  
▶ เล่นแล้ว 2 ครั้ง ▶ ผู้เล่น 7 คน

เซสชัน kahoot  
จัดการกรรมสิทธิ์ >  
การบรรยาย >  
มอบหมาย >  
Kahoot แบบเรียนรู้ด้วยตนเอง  
เรียนรู้ >  
แฟลชการ์ด >

คำถาม (15) แสดงคำตอบ

Who is the tallest?  
Bob Alex Jack

The bike is.....the super car.  
Bike \$15 Super car \$150

11:48 27/3/2568

Comparison - รายละเอียด - Kahoot! x +

create.kahoot.it/details/comparison/e3b4e018-4334-4d97-9894-6e5b3858b799

Who is the tallest?  
พร้อมเริ่มหรือยัง?  
**Comparison**

เริ่ม

เข้าร่วม kahoot.it รหัส PIN: 1489018

Who is the tallest?  
Bob Alex Jack

17

Bob Jack  
Alex Jack and Bob

เข้าร่วม kahoot.it รหัส PIN: 1489018

The bike is.....the super car.  
Bike \$15 Super car \$150

18

cheap cheaper than  
more cheap than cheap than

เข้าร่วม kahoot.it รหัส PIN: 1489018

The lion is.....  
Rabbit Lion Duck

18

the bigger the bigger  
the biggest the biggest

เข้าร่วม kahoot.it รหัส PIN: 1489018

Lisa is as.....as Rose.  
Lisa 168cm. Rose 168cm.

18

long longer  
tall taller

เข้าร่วม kahoot.it รหัส PIN: 1489018

The red pencil is not so.....as the pink pencil.  
Red pencil Pink pencil

8

smart big  
clever intelligent

เข้าร่วม kahoot.it รหัส PIN: 1489018

### รูปกิจกรรมการใช้นวัตกรรมในห้องเรียน

