รายงานผลการพัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW MODEL เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี

นางสาววรรณวนัช วาระนุช

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญเพราะเป็นภาษากลางที่สามารถใช้สื่อความหมายได้ทั่วโลก ภาษาอังกฤษยังนับเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น สำหรับประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษและได้สนับสนุนให้มีการพัฒนาความสามารถทางภาษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนของนักเรียนโรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อตอบสนองนโยบายการขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของโรงเรียนนำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี ให้มีทิศทางและเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน บรรลุวัตถุประสงค์ตามพระราชบัญญัติพื้นที่ นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ ที่มุ่งหวังให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาลดความเหลื่อมล้ำ เพิ่มความคล่องตัวในการบริหารจัดการให้อิสระในการจัดทำหลักสตูร พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทพื้นที่ บนหลักการพื้นที่จัดการตนเอง

ขอขอบคุณคณะทำงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่ให้ความร่วมมือในการทำงาน ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียนต่อไป

นางสาววรรณวนัช วาระนุช

สารบัญ

	หน้า
ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้	1
ผู้จัดทำนวัตกรรม	1
ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม	1
ที่มาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
เครื่องมือที่ใช้	2
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	2
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	5
ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย	6
บทเรียนที่ได้รับ	6
เงื่อนไขความสำเร็จ	7
ภาพกิจกรรม	9
ภาคผนวก	11

รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้

“ การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี ”

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาววรรณวนัช วาระนุช

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

4. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษ ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อความเข้าใจซึ่งกันและกัน ในการรับข่าวสาร แลกเปลี่ยน ข้อมูล ในด้านความคิด ทัศนคติ วัฒนธรรมของชนชาติอื่น ๆ ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการใหม่ ๆ ทำให้คนไทยตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นในเรื่องความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นภาษาสากลในการสื่อสารได้ ระบบการศึกษาไทยจึงต้องพัฒนาความสามารถทางภาษาอังกฤษของคนไทยให้อยู่ในระดับที่สามารถจะรับรู้และเข้าใจสารสนเทศได้ ซึ่งส่งผลต่อการทำงานและการดำรงชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันเป็นอันมาก การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน ได้ดำเนินมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานานหลายปี แต่ปัญหาที่พบก็คือ ผู้เรียนไม่เห็นความสำคัญหรือประโยชน์ของภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในชนบทที่มีสิ่งแวดล้อมไม่เอื้ออำนวย ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนการใช้ภาษาค่อนข้างน้อย ครูขาดเทคนิควิธีการสอนที่น่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญในการแก้ปัญหา และพัฒนากระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ให้บรรลุผลตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีความสารถทางด้านการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยการใช้เกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระในหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ มีการเลือกเกมให้เหมาะสมกับกับความสนใจและระดับวัยของผู้เรียน เป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน ช่วยพัฒนาผู้เรียนด้านสติปัญญา ทักษะ ภาษา และความเพลิดเพลิน เกิดความสนใจเข้าร่วมกิจกรรม และมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอน ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น
3. เพื่อเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน
4. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

6. กลุ่มเป้าหมาย

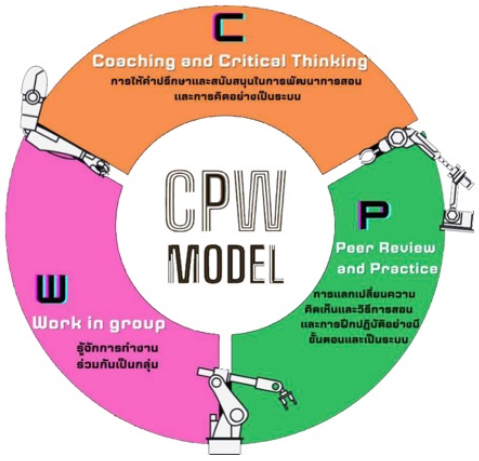
นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา

7. เครื่องมือที่ใช้

- แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
- เกมการศึกษา ผ่าน application ต่าง ๆ
- แบบทดสอบวัดและประเมินผลก่อนเรียน-หลังเรียน

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

ผู้สอนใช้นวัตกรรม “การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี” เชื่อมโยงกับ CPW Model โรงเรียนชุมชนโพนเมืองวิทยา ดังนี้



C = Coaching and Critical Thinking

การให้คำปรึกษาและสนับสนุนครูในการพัฒนาการสอน และการคิดอย่างเป็นระบบ ดังนี้

- ครูให้คำแนะนำนักเรียนในการเล่นเกม หรือวิธีการใช้งาน Application ต่าง ๆ
- ครูออกแบบเกม หรือจัดทำสื่อนวัตกรรมโดยบูรณาการให้เข้ากับเนื้อหารายวิชาที่สอน
- การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

P = Peer Review and Practice

การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและวิธีการสอนระหว่างครูและการฝึกปฏิบัติอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ ดังนี้

- ครูสามารถสำรวจความรู้เดิมของนักเรียนผ่านการทดสอบก่อนเรียน และมีการวัดและประเมินผลหลังเรียน
- ครูและนักเรียนสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน
- สังเกตการสอนและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน ผ่านเกมการศึกษาหรือแบบทดสอบ
- การจัดทำแบบประเมิน หรือแบบวัดเจตคติที่มีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
- การประเมินผลการใช้เกมในการเรียนคำศัพท์
- การประชุมกลุ่มวิชาชีพ PLC กับครูระดับสายชั้น เพื่อเสริมสร้างทักษะการสอน การใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ หรือเทคนิคการสอนที่มีประสิทธิภาพ

W = Work in group

การทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาทักษะการสอนและการใช้กลยุทธ์ Active Learning ดังนี้

- การสร้างความสามัคคีภายในกลุ่ม
- การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในการตอบคำถามและทำกิจกรรม
- การใช้แอปพลิเคชันที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมออนไลน์

จากการวิเคราะห์ผู้เรียนผ่านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดทักษะและประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญภายในจังหวัดอุบลราชธานี ครูผู้สอนจึงได้คิดค้นนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจากสถานที่ท่องเที่ยว โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ทำให้การจำคำศัพท์เป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีความท้าทาย

การออกแบบเกมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ควรเลือกประเภทของเกมที่สนุกและช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์จริง ๆ นอกจากนี้ควรใช้แพลตฟอร์มเกมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันที่สามารถทำให้เกมเข้าถึงผู้เรียนได้ง่ายและสะดวก โดยมีตัวอย่างของเกมที่ใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์ เช่น Bingo, Baamboozle, Quizlet, Kahoot! เป็นต้น

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี เป็นวิธีการที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนุกสนานไปกับการเรียนรู้และจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น โดยสามารถจัดทำเกมต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในห้องเรียนได้ ดังนี้

เกมจับคู่คำศัพท์ (Vocabulary Matching Game)

ผู้เรียนจะได้จับคู่คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวในอุบลราชธานี เช่น “Pha Taem National Park” (อุทยานแห่งชาติผาแต้ม) “Huai Luang Waterfall - Phu Chong Na Yoi” (น้ำตกห้วยหลวง – อุทยานแห่งชาติภูจองนายอย) เป็นต้น

วิธีการเล่น ครูมีคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยว แล้วให้นักเรียนจับคู่คำที่มีความหมายเหมือนกัน เช่น “น้ำตก” กับ “Waterfall” เป็นต้น

เกมคำศัพท์ผ่านภาพ (Picture Vocabulary Game)

สร้างการเรียนรู้คำศัพท์โดยให้ผู้เรียนดูภาพสถานที่ท่องเที่ยวในอุบลราชธานี เช่น ภาพของ "Wat Thung Si Muang" (วัดทุ่งศรีเมือง) หรือ "Sirintorn" (สิรินธร) แล้วให้ผู้เรียนทายชื่อสถานที่ท่องเที่ยวนั้น

วิธีการเล่น ครูแสดงภาพสถานที่ต่าง ๆ แล้วถามนักเรียนว่า "What is this place?" หรือ "What is the name of this place in English?"

9. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หลักการและแนวคิด

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยมีจุดเริ่มต้นเมื่อประมาณปี ค.ศ. 2002 ซึ่งนักวิจัยด้านการศึกษาหลายท่าน ไม่ว่าจะเป็น Randal W. Kindley Jennifer Jenson และ Maja Pivec ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่ โดยนำเอาความบันเทิงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้มีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนมากขึ้น จนเป็นที่มาของคำว่า Edutainment ซึ่งหมายถึงการศึกษาที่มาพร้อมกับความบันเทิง กับคำว่า Plearn ที่หมายถึง เล่นและเรียน โดยมาจากคำว่า Play รวมกับ Learn

การจัดการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ประสบการณ์พื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งเป็นวิธีการสอนของครูที่กำลังเป็นที่นิยม เพราะเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และนักเรียนต้องมีส่วนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดจากสถานการณ์ที่ออกแบบไว้ในเกมและผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรมจนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง ตามหลักการจัดการเรียนรู้แบบเรียนปนเล่น (Play and Learn) ซึ่งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ทักษะ ภาษาและความเพลิดเพลิน ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม ทำให้นักเรียนสามารถจดจำได้มากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ นอกจากนั้นยังช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนส่งผลให้การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนหรือบทเรียนนั้น ๆ บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สำหรับหัวใจของการเรียนรู้ผ่านเกมนั้น การออกแบบเกมคือหัวใจสำคัญ เพราะถือเป็นองค์ประกอบหลักที่จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ให้กับนักเรียนในการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการออกแบบเกมให้มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น ต้องคำนึงถึงเรื่องดังต่อไปนี้

- Practice หมายถึง การออกแบบเกมนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
- Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งการเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
- Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้น
- Goal-Oriented Learning เกมต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนพยายามทำให้บรรลุเป้าหมาย
- Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้นั้นไปใช้งานได้จริง

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงานและหรือขั้นการประเมินผล โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้น 1 ขั้นสำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

1.1 ครูทบทวนเนื้อหาคำศัพท์ในบทเรียน

1.2 ครูมีการสุ่มคำถามให้นักเรียนช่วยกันตอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

2.1 ครูบอกชื่อเกม และอธิบายกฎและกติกาในการเล่นเกมให้นักเรียนเข้าใจ

2.2 ครูแจกอุปกรณ์ในการเล่นเกม หรือ ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบเกมร่วมกัน

2.3 ครูแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละเท่า ๆ กัน โดยคละตามระดับความสามารถ ได้แก่ นักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

3.1 นักเรียนเริ่มเล่นเกม โดยครูควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้

3.2 ครูกระตุ้นและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

3.3 ครูสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นเกมของนักเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้

ขั้น 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่นเกม เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น

ขั้น 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

5.1 ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปคะแนนจากเกมที่เล่น

5.2 ครูตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่เป้าหมาย ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับ ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่างๆ ที่ได้รับ

5.3 ครูเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหารายวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังเข้าใจไม่ครอบคลุม

11. ผลที่เกิดกับกลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี
2. นักเรียนร้อยละ 85 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น
3. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน อยู่ในระดับดี
4. นักเรียนทุกคนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

12. บทเรียนที่ได้รับ

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมเป็นฐาน ร่วมกับรูปแบบ CPW Model เรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี พบว่ามีผลลัพธ์ ดังนี้

<u>ผลลัพธ์ต่อนักเรียน</u>

1. นักเรียนได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ มีคลังคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น
2. นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ สนุกสนาน และมีส่วนร่วมในกิจกรรม
3. นักเรียนเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงและชุมชน เกิดความภูมิใจในท้องถิ่น สามารถจดจำสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญในจังหวัดอุบลราชธานีได้
4. นักเรียนได้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ การทำงานร่วมกันในกลุ่ม และการสื่อสารภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมแบบ Interactive

ผลลัพธ์ต่อครู

1. ครูมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ (Learning Designer) และเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้แก่นักเรียน
2. ครูเกิดทักษะการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมการสอน มีความคิดสร้างสรรค์ นำเทคนิค วิธีการสอนใหม่ๆ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน
3. ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียน

ผลลัพธ์ต่อโรงเรียน

1. โรงเรียนมีโอกาสในการพัฒนาและเผยแพร่นวัตกรรมแก่โรงเรียนอื่น
2. เกิดการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เช่น คะแนนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษมากขึ้น
3. เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คณะครูร่วมกัน PLC แลกเปลี่ยนเทคนิคกันมากขึ้น

ผลลัพธ์ต่อชุมชน

1. ส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่น นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดอุบลราชธานี
2. สร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนกับชุมชน เกิดการพัฒนาเครือข่ายเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน
3. ส่งเสริมการท่องเที่ยว กระตุ้นให้ชุมชนเห็นคุณค่าของการศึกษาภาษาอังกฤษที่เชื่อมโยงกับท้องถิ่น

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

เงื่อนไขของความสำเร็จในการใช้นวัตกรรมทางการศึกษา เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ได้แก่ ครู นักเรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษา และผู้ปกครอง ซึ่งมีรายละเอียดของแต่ละบทบาทหน้าที่ ดังนี้

บทบาทของครู

ครูเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนสอนที่มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับเกมการศึกษาได้ ตลอดจนสามารถจัดบรรยากาศชั้นเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังต้องเป็นผู้ที่สร้างแรงบันดาลใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่

บทบาทของนักเรียน

นักเรียนจะต้องมีความกระตือรือร้น ใฝ่เรียนใฝ่รู้ มีส่วนร่วมในกิจกรรมและการเล่นเกม รู้จักคิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นทีม มีความสามัคคี กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ รู้จักพัฒนาทักษะความสามารถของตนเองอย่างต่อเนื่อง

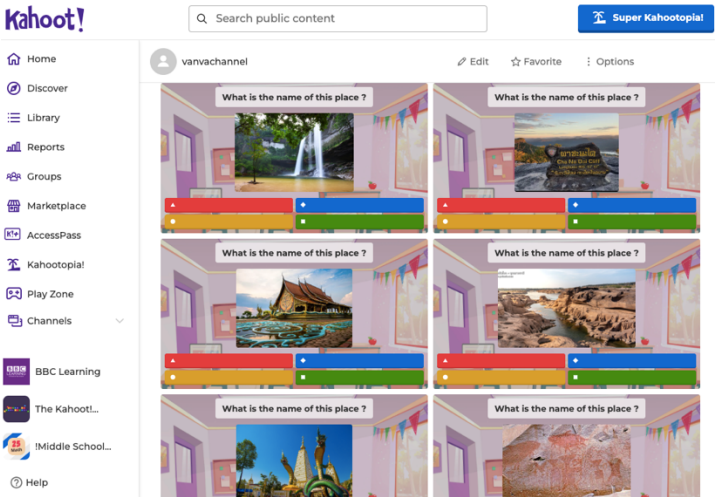
บทบาทของผู้อำนวยการสถานศึกษา

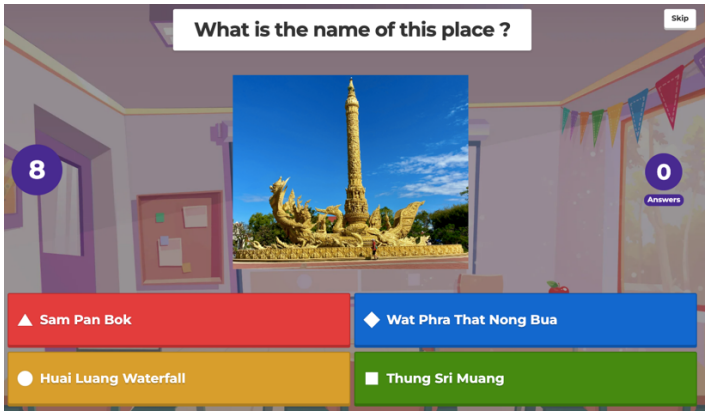
ผู้อำนวยการสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม สนับสนุน และอำนวยความสะดวก ทั้งด้านทรัพยากร วัสดุอุปกรณ์ เทคโนโลยีการเรียนรู้ ตลอดจนการส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพของครู ส่งเสริมให้ครูสร้างนวัตกรรม และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอยู่เสมอ

บทบาทของผู้ปกครอง

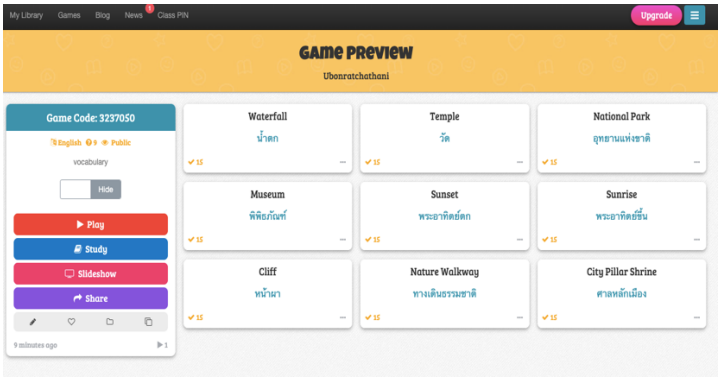
ผู้ปกครองมีบทบาทในการสนับสนุนดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะในด้านการส่งเสริมวินัยในการเรียน ให้ความร่วมมือกับครูในการติดตาม และแก้ไขปัญหาของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบ้านและโรงเรียน

14. ภาพกิจกรรม


Kahoot!
Search public content
Super Kahootopia!
Home
Discover
Library
Reports
Groups
Marketplace
AccessPass
Kahootopia!
Play Zone
Channels
BBC Learning
The Kahoot!...
!Middle School...
Help
vanvachannel
Edit
Favorite
Options
What is the name of this place ?


What is the name of this place ?
Skip
8
0
Answers
Sam Pan Bok
Wat Phra That Nong Bua
Huai Luang Waterfall
Thung Sri Muang

Team 1
15
Team 2
0
15
Cliff
หน้าผา
Oops!
Okay!
9
10
11
12


My Library
Games
Blog
News
Class PIN
Upgrade
GAME PREVIEW
Ubonratchathani
Game Code: 3237050
English
Public
vocabulary
Hide
Play
Study
Slideshow
Share
Waterfall
น้ำตก
Temple
วัด
National Park
อุทยานแห่งชาติ
Museum
พิพิธภัณฑ์
Sunset
พระอาทิตย์ตก
Sunrise
พระอาทิตย์ขึ้น
Cliff
หน้าผา
Nature Walkway
ทางเดินธรรมชาติ
City Pillar Shrine
ศาลหลักเมือง

15. ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ **รายวิชา** ภาษาอังกฤษ **รหัสวิชา** อ14101
ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 **ภาคเรียนที่** 2 **ปีการศึกษา** 2567
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Ubonratchathani **เวลาเรียน** 1 ชั่วโมง
เรื่อง Tourist Places in Ubonratchathani (สถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี)

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต 1.1 ป.4/1 พูดและตอบโต้เพื่อสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

มาตรฐาน ต 1.1 ป.4/3 เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายตรงตามความหมายของประโยคและข้อความสั้น ๆ ที่ฟังหรืออ่าน

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี เป็นการอ่านสะกดคำ บอกความหมายของคำศัพท์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพูดและเขียนประโยคง่าย ๆ ในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง ได้ส่งผลให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K)
- นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ถูกต้อง

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)
- นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ถูกต้อง
- นักเรียนสามารถจับคู่คำศัพท์และภาพสถานที่ท่องเที่ยวได้ถูกต้อง

3.3 ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A)
- นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน

4. สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ (Vocabulary)

คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับชื่อสถานที่ท่องเที่ยว เช่น Temple, Waterfall, National Park, Museum, Rapids, River, Nature Walkway, City Pillar Shrine

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

5.2 ความสามารถในการคิด

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6.1 ใฝ่เรียนรู้

6.2 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กิจกรรมการเรียนรู้

7.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) เวลา 10 นาที

- ครูเปิดวิดีโอหรือภาพสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี พร้อมตั้งคำถามง่ายๆ เช่น “Do you know this place?” “Have you ever been here?”

7.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) เวลา 15 นาที

- ครูแนะนำคำศัพท์ใหม่พร้อมภาพสถานที่ท่องเที่ยว จากนั้นให้นักเรียนออกเสียงตาม เช่น:

Wat Phu Praw / Temple วัด

Sam Pan Bok / Canyon แก่งหิน

Pha Taem Naional Park / Cliff หน้าผา

Nam Tok Huai Luang / Water Fall น้ำตก

Kaeng Tana / Rapids แก่ง

Sirintorn Skywalk / Nature walkway ทางเดินธรรมชาติ

7.3 ขั้นฝึก (Practice) เวลา 15 นาที

- ครูเปิดภาพสถานที่ท่องเที่ยว และให้นักเรียนทายภาพว่าเป็นสถานที่ใดในจังหวัดอุบลราชธานี

- นักเรียนเล่นเกมออนไลน์ ผ่านแอพลิเคชัน Kahoot และ BaambooZle โดยดูภาพสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดอุบลราชธานี และเลือกตอบที่เป็นชื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ถูกต้อง

7.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) เวลา 15 นาที

- ครูครูอธิบายทบทวนคำศัพท์ จากนั้นให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล คือ ใบงานที่ 1 และใบงานที่ 2

- นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน ครูสุ่มถามข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยว โดยให้นักเรียนเลือกภาพสถานที่ 2-3 ภาพ แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งประโยคเพื่อพูดแนะนำเกี่ยวกับสถานที่ง่าย ๆ เช่น

- This is Wat Phu Praw. It is a beautiful temple.

- This is Pha Taem National Park. It is in Khong Chiam District.

7.5 ขั้นสรุป (Wrap up) เวลา 5 นาที

- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน โดยให้นักเรียนดูภาพสถานที่ท่องเที่ยว แล้วอ่านสะกดคำและบอกความหมายพร้อมกันทั้งชั้นเรียน

8. สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1.) โปรแกรมนำเสนอ PowerPoint เรื่อง Tourist Place in Ubonratchathani

2.) เกมออนไลน์ https://www.kahoot.com

3.) เกมออนไลน์ https://www.baamboozle.com

4.) ใบงานที่ 1 (Worksheet : Tourist Places)

5.) ใบงานที่ 2 (Worksheet : Tourist Places)

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด/ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ ความเข้าใจ (K) - นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ถูกต้อง	การประเมินจากใบงาน	แบบประเมินผลงาน/ใบงานวิชาภาษาอังกฤษ (Worksheet)	ผ่านระดับ 2 (พอใช้) ขึ้นไป
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) - นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำศัพท์เกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวได้ถูกต้อง	การสังเกต	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (งานที่ 1)	ผ่านระดับ 2 (พอใช้) ขึ้นไป
- นักเรียนสามารถจับคู่คำศัพท์และภาพสถานที่ท่องเที่ยวได้ถูกต้อง	การสังเกต	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม (งานที่ 2)	ผ่านระดับ 2 (พอใช้) ขึ้นไป
คุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) - นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน	การสังเกต	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนักเรียน (รายบุคคล)	ผ่านระดับ 2 (พอใช้) ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด	การสังเกต	แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - ใฝ่เรียนรู้ - มุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกต	แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์	ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ “ผ่าน”

ใบงานที่ 1

การสะกดคำศัพท์

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ให้ตรงกับรูปภาพ โดยเติมสระที่หายไป (a / e / i / o / u) พร้อมทั้งโยงคำศัพท์ให้ตรงกับความหมาย

1.	C l _____ f f	o	o	น้ำตก
2.	W _____ t _____ r f a l l	o	o	หน้าผา
3.	M _____ s _____ u m	o	o	อุทยานแห่งชาติ
4.	T _____ m p l _____	o	o	พิพิธภัณฑ์
5.	N a t _____ o n a l P _____ r k	o	o	สถานที่ท่องเที่ยว
6.	U b ____ n r a t c h a t h a n ____	o	o	แม่น้ำ
7.	N a t ____ r e W a l k w ____ y	o	o	ทางเดินธรรมชาติ
8.	R _____ v _____ r	o	o	ศาลหลักเมือง
9.	C ____ t y P i l l a r S h r i n _____	o	o	วัด
10.	T _____ u r i s t P l _____ c e	o	o	อุบลราชธานี

ใบงานที่ 2

จับคู่ภาพและสถานที่ท่องเที่ยวในจังหวัดอุบลราชธานี

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกชื่อสถานที่ท่องเที่ยวต่อไปนี้ ลงไปเติมตามภาพให้ถูกต้อง

Pha Taem National Park	Huai Luang Waterfall	Thung Sri Muang
Wat Phra That Nong Bua	Ubonratchathani City Pillar Shrine	Wat Phu Praw

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____