



Best Practice

การปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จ

“ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ” ประเภทครูผู้สอน

การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

นางสาวไอลดา บุญสอน

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

หลักเกณฑ์การส่งแนวทางการปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จ (Best Practice) “ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ” ประเภทครูผู้สอน

๑. แบบรายงานผลงาน/นวัตกรรม แนวทางการปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จ (Best Practice)

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

๑. ชื่อสถานศึกษา : โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ
๒. สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต ๒
๓. ที่อยู่สถานศึกษา : ม. ๔ บ้านห้วยหินลับ ต.วังกวาง อ.น้ำหนาว จ.เพชรบูรณ์ ๖๗๒๖๐
๔. ชื่อผลงาน : การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๕. ชื่อครูผู้สอน/ผู้นำเสนองาน : นางสาวไอลดา บุญสวน
๖. ตำแหน่ง : ครูผู้ช่วย
๗. E-mail : ๑๒iladaboon@gmail.com
๘. หมายเลขโทรศัพท์มือถือ : ๐๙๑-๘๐๗๓๕๔๔
๙. Facebook หรือ Website โรงเรียน : โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

ตอนที่ ๒ ผลงาน นวัตกรรม หรือแนวทางการปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จ (Best Practice) (๑๐๐ คะแนน)

๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

ประเทศไทยเป็นสังคมพหุวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยความหลากหลายทางภาษาอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในภูมิภาคต่าง ๆ ซึ่งนักเรียนจำนวนมากเติบโตขึ้นในครอบครัวที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร เช่น ภาษาอีสาน ภาษาเหนือ ภาษาใต้ รวมถึงภาษาไทยที่มีสำเนียงท้องถิ่นเฉพาะกลุ่ม ภาษาถิ่นเหล่านี้มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากภาษาไทยมาตรฐานทั้งในด้านเสียง คำศัพท์ และโครงสร้างประโยค ซึ่งการใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาหลักในชีวิตประจำวันส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในแง่ของการจดจำคำศัพท์และการออกเสียงที่ถูกต้องตามหลักมาตรฐาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๖๑)

นักเรียนที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาแม่มักประสบปัญหาในการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยการถ่ายทอดเสียงจากระบบเสียงของภาษาถิ่นที่ตนคุ้นเคย ซึ่งบางครั้งระบบเสียงเหล่านี้ไม่มีอยู่ในภาษาอังกฤษ เช่น เสียง /r/, /l/ หรือ /th/ ส่งผลให้เกิดการออกเสียงที่คลาดเคลื่อน และทำให้การจดจำคำศัพท์ตามเสียงที่ถูกต้องเป็นไปอย่างลำบาก นอกจากนี้ โครงสร้างประโยคและลำดับคำในภาษาถิ่นที่แตกต่างจากภาษาอังกฤษยังเป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนและเข้าใจผิดในด้านไวยากรณ์โดยไม่รู้ตัว (นิภาพร วงศ์ทองดี, ๒๕๖๒)

ในเชิงจิตวิทยา การใช้ภาษาถิ่นยังส่งผลต่อความมั่นใจของผู้เรียน นักเรียนบางรายเกิดความกังวลในการใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากความกลัวว่าจะออกเสียงผิดหรือถูกล้อเลียนจากเพื่อนร่วมชั้น ส่งผลให้เกิดการไม่กล้าแสดงออกในห้องเรียน ไม่กล้าร่วมกิจกรรม และการเรียนรู้ภาษาจึงเกิดขึ้นอย่างจำกัด ปรากฏการณ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ภาษาแม่แทรกแซง” (Language Interference) ตามทฤษฎีการเรียนรู้ภาษาที่สอง (Second

Language Acquisition) ที่ระบุว่า การใช้โครงสร้างและระบบเสียงของภาษาแม่ในการเรียนรู้ภาษาที่สอง อาจเป็นอุปสรรคโดยเฉพาะเมื่อโครงสร้างภาษาทั้งสองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ (Ellis, ๑๙๙๗)

อย่างไรก็ดี การใช้ภาษาถิ่นมิใช่เรื่องที่ควรมองว่าเป็นข้อบกพร่องหรืออุปสรรคที่แก้ไขไม่ได้ หากแต่ควรได้รับการจัดการอย่างรอบคอบและเหมาะสม ผ่านการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและลดความกดดันในห้องเรียน หนึ่งในแนวทางที่ได้รับการยอมรับและมีประสิทธิภาพคือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานและกล้าแสดงออกในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ เกมบิงโกคำศัพท์ เกมทายคำศัพท์ และการแข่งขันในรูปแบบที่สร้างสรรค์ วิธีการนี้ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมทักษะทางภาษาอย่างยั่งยืน (Prensky, ๒๐๐๗)

ด้วยเหตุนี้ การเข้าใจบริบททางภาษาและวัฒนธรรมของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาแม่ จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาทักษะด้านคำศัพท์และทักษะภาษาอังกฤษโดยรวม นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์ความต้องการดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษนับเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะภาษาในด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนกำลังสร้างคลังคำศัพท์พื้นฐานเพื่อรองรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์ของผู้สอนและผลการประเมินในชั้นเรียน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวนหนึ่งยังมีความสามารถในการจดจำคำศัพท์ในระดับต่ำ ไม่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับบริบท หรือออกเสียงได้อย่างถูกต้อง สาเหตุสำคัญมาจากการขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ การสื่อสารในชีวิตประจำวันด้วยภาษาถิ่น รวมถึงวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่ไม่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๖๑)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๖๑) รายงานว่า ปัญหาหลักของผู้เรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทย ได้แก่ การขาดคลังคำศัพท์ ความไม่มั่นใจในการพูด และการเรียนรู้แบบท่องจำที่ยั่งยืน ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Nation (๒๐๐๑) ซึ่งระบุว่าผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์มากจะสามารถเข้าใจและใช้ภาษาได้ดีขึ้น ทั้งในการฟังและการอ่าน โดยการเรียนรู้คำศัพท์ควรเกิดขึ้นในบริบทที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง

ในบางพื้นที่ของประเทศ นักเรียนยังใช้ภาษาถิ่นเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร ซึ่งส่งผลกระทบต่อการรับรู้เสียงภาษาอังกฤษ การออกเสียง และโครงสร้างประโยค ตัวอย่างเช่น นิภาพร วงศ์ทองดี (๒๕๖๒) พบว่านักเรียนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ใช้ภาษาอีสานมีแนวโน้มที่จะออกเสียงภาษาอังกฤษผิดจากมาตรฐานและขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากโครงสร้างเสียงและรูปแบบการออกเสียงของภาษาถิ่นแตกต่างจากภาษาอังกฤษอย่างมาก

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว นักวิชาการหลายท่านจึงแนะนำให้ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งเป็นวิธีการที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีความหมาย (Prensky, ๒๐๐๗) โดยเกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) ทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในการเรียนรู้และสามารถจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยเน้นกิจกรรมที่หลากหลาย สนุกสนาน และเปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์ เช่น เกมจับคู่ภาพกับคำศัพท์ เกมบิงโกคำศัพท์ และเกมทายคำศัพท์จากภาพ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างเข้าใจและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง อีกทั้งยังเป็นแนวทางที่ช่วยลดอุปสรรคจากการใช้ภาษาถิ่นและเพิ่มความมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างยั่งยืน

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะช่วยพัฒนาทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนในระดับที่สูงขึ้น โดยเฉพาะทักษะด้านคำศัพท์ (Vocabulary) ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อสารและการเรียนรู้ในด้านอื่น ๆ หากนักเรียนมีคลังคำศัพท์จำกัด จะส่งผลให้ความเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ลดลงและไม่สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวนหนึ่งประสบปัญหาในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่สามารถนำไปใช้ได้จริง ขาดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ และไม่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพ เสียง หรือบริบทได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งนักเรียนส่วนใหญ่ยังใช้ภาษาถิ่นเป็นหลักในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น ภาษาอีสาน ซึ่งส่งผลต่อความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษอย่างถูกต้อง รวมทั้งการรับรู้เสียง การแปลความหมายคำศัพท์ และการใช้โครงสร้างประโยคที่เหมาะสม ส่งผลให้บางคนเกิดความสับสนระหว่างระบบภาษาถิ่น ภาษาไทยมาตรฐาน และภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าพูด และเรียนรู้ได้ช้ากว่าที่ควรจะเป็น

การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการท่องจำ การแปลศัพท์ และการเขียนตามแบบครูพูด-นักเรียนฟัง อาจไม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ในกลุ่มนักเรียนเหล่านี้ได้อย่างเต็มที่ จึงเกิดความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียน เน้นการมีส่วนร่วม และส่งเสริมการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง

จากบริบทปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ซึ่งเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษเข้ากับสถานการณ์ที่หลากหลาย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมบิงโก เกมทายคำศัพท์จากภาพ เกมสะกดคำ และเกมตามล่าคำศัพท์ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่กดดัน ให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านการปฏิบัติจริง พัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ และลดอุปสรรคจากการใช้ภาษาถิ่นที่ไม่สอดคล้องกับโครงสร้างและเสียงของภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสม นวัตกรรมนี้จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์ทั้งในด้านพัฒนาการทางภาษาของนักเรียน และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ ทันสมัย และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

การดำเนินงานในครั้งนี้มีจุดประสงค์ ได้แก่

เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ใน ๒ ประเด็น ดังนี้

๑. การเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๒. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินงานมีกระบวนการและขั้นตอนดังนี้

๓.๑ ขอบข่ายของการศึกษา

๓.๑ ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

๓.๒ ตัวแปรตาม คือ ๑) ความสามารถในการจดจำภาษาอังกฤษ
๒) ความพึงพอใจของนักเรียน

๓.๒ กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ อำเภอน้ำหนาว จังหวัดเพชรบูรณ์ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ได้มาโดยการเลือกอย่างเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน ๑ ห้องเรียน ทั้งหมด ๒๐ คน เนื่องจากโรงเรียนมีชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เพียง ๑ ห้องเรียน และเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยทำการสอน

๓.๓ นวัตกรรมที่ใช้

๓.๓.๑ แผนการจัดการเรียนรู้การจัดการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๕ แผน (๑๐ ชั่วโมง)

๓.๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่

๓.๓.๑ แบบประเมินความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๓.๓.๒ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการสอน

แบบมีปฏิสัมพันธ์

๓.๔ วิธีการดำเนินงาน

ดำเนินงานโดยใช้วงจรการควบคุมคุณภาพ (PDCA Cycle) หรือวงจรเดมมิง (Deming Cycle) ผสานกับกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ ๑: Plan (วางแผน)

การวางแผนถือเป็นขั้นตอนแรกและสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม ซึ่งมีรายละเอียดและองค์ประกอบที่ครอบคลุม ดังนี้:

๑.๑ วิเคราะห์บริบทและปัญหาของผู้เรียน

- ศึกษาบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เช่น พื้นฐานด้านภาษา ความสามารถในการจำคำศัพท์ และการใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสาร
- รวบรวมข้อมูลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเดิม บันทึกหลังสอน และการสัมภาษณ์ครูผู้สอน
- พบว่านักเรียนมีความสามารถในการจำคำศัพท์ต่ำ ไม่สามารถนำไปใช้ในการพูด/เขียนได้อย่างถูกต้อง ขาดความมั่นใจ และมีข้อจำกัดจากการใช้ภาษาถิ่นที่มีโครงสร้างต่างจากภาษาอังกฤษ

๑.๒ ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา

- ศึกษาทฤษฎี Second Language Acquisition (Ellis, ๑๙๙๗), การเรียนรู้ด้วยเกม (Prensky, ๒๐๐๗), การสื่อสารข้ามภาษา (Language Interference) และแนวทางการลดอุปสรรคจากภาษาถิ่น
- ศึกษารูปแบบ Game-Based Learning ที่ประสบผลสำเร็จ เช่น เกมบิงโกคำศัพท์ เกมจับคู่คำ-ภาพ เกมสะกดคำ และเกมทายคำจากภาพ

๑.๓ กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

- วัตถุประสงค์ที่ ๑: เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกม
- วัตถุประสงค์ที่ ๒: เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้เกม

๑.๔ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

- ออกแบบแผนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานในการจัดกิจกรรมเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวด Food
- เกมที่เลือกใช้มีคุณสมบัติ: สนุก เข้าใจง่าย กระตุ้นให้เกิดการจดจำ เช่น
 - เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ
 - เกมบิงโกคำศัพท์
 - เกมสะกดคำ
 - เกมทายคำจากภาพ

๑.๕ พัฒนาเครื่องมือสำหรับวิจัย

- แบบทดสอบวัดความสามารถในการจำคำศัพท์ก่อน-หลังเรียน (Pre-test / Post-test)
- แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน (ใช้มาตร Likert ๕ ระดับ)

๑.๖ การทำงานร่วมกันในรูปแบบ PLC (Professional Learning Community)

- จัดประชุมครูในกลุ่มสาระฯ ภาษาอังกฤษเพื่อ
 - วิเคราะห์สาเหตุของปัญหา
 - ร่วมออกแบบกิจกรรม/เกมที่เหมาะสมกับผู้เรียน
 - ช่วยกันตรวจสอบแผนการสอน เครื่องมือวัดผล และแนวทางประเมิน

PLC มีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะทั้งก่อนและระหว่างดำเนินการ เพื่อให้แนวทางพัฒนามีคุณภาพ

สูงสุด

ขั้นที่ ๒: Do (ดำเนินการ)

ในขั้นตอนนี้ เป็นกระบวนการนำแผนการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่ออกแบบไว้ในขั้น Plan ไปทดลองใช้จริงในสถานการณ์การเรียนรู้ พร้อมทั้งดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

๒.๑ ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

- จัดการเรียนการสอนในหน่วยการเรียนรู้ “Vocabulary: Food” และหมวดอื่น ๆ ที่ออกแบบไว้ในแผน
- ใช้รูปแบบเกมที่หลากหลาย เช่น:

- เกมจับคู่คำศัพท์กับภาพ (Matching Game)
- เกมบิงโกคำศัพท์ (Vocabulary Bingo)
- เกมสะกดคำจากภาพ (Spelling Bee)
- เกมทายคำศัพท์จากคำใบ้หรือภาพ (Guessing Game)
- กิจกรรมออกแบบให้กระตุนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) นักเรียนทำงานเป็นคู่หรือกลุ่ม ลดความกลัวในการออกเสียง
- สอดแทรกกิจกรรมเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตประจำวันเพื่อส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษอย่างมีความหมาย

๒.๒ การเก็บรวบรวมข้อมูล (ก่อนเรียน – ระหว่างเรียน – หลังเรียน)

ก่อนเรียน (Pre-test):

- จัดแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถเบื้องต้นในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน
- ข้อสอบประกอบด้วยคำศัพท์หมวด "Food" และหมวดอื่น ๆ ที่ใช้ในการเรียนรู้
- วัตถุประสงค์: ใช้เป็นข้อมูลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ภายหลังการเรียนรู้ด้วยเกม

ระหว่างเรียน:

- ครูบันทึกพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน การตอบคำถาม การแข่งขันอย่างสร้างสรรค์

หลังเรียน (Post-test และแบบประเมินความพึงพอใจ):

- ดำเนินการทดสอบ Post-test ด้วยข้อสอบชุดเดียวกับ Pre-test เพื่อเปรียบเทียบผล
- ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมเกม ความสนุก ความเข้าใจ และบรรยากาศในห้องเรียน

๒.๓ บทบาทของ PLC ในขั้นตอนการดำเนินการ

- ครูในกลุ่มสาระฯ และผู้ร่วมทีม PLC ทำหน้าที่ร่วมสังเกต ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะ
- บันทึกข้อสังเกตเกี่ยวกับจุดแข็ง จุดอ่อนของกิจกรรมเกมแต่ละประเภท
- ถ่ายภาพ/วิดีโอเพื่อใช้ในการสะท้อนผลการดำเนินงาน (Reflection)

๒.๔ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และบรรยากาศในห้องเรียน

- ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)
- นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริง (Learning by doing)
- เกมสร้างบรรยากาศสนุก ไม่กดดัน ผู้เรียนไม่ต้องกังวลเรื่องการออกเสียงผิด
- ส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น แม้มีสำเนียงจากภาษาถิ่น

ขั้นที่ ๓: Check (ตรวจสอบ / ประเมินผล)

ขั้นตอนนี้มุ่งเน้นไปที่การตรวจสอบผลลัพธ์จากการดำเนินการ โดยการวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ของนักเรียนหลังจากใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม รวมถึงประเมินความพึงพอใจและสังเคราะห์ข้อเสนอแนะเพื่อเตรียมเข้าสู่ขั้นตอนการปรับปรุง (Act)

๓.๑ ประเมินผลสัมฤทธิ์ของการเรียนรู้ (วัตถุประสงค์ที่ ๑)

การเปรียบเทียบผลการทดสอบ Pre-test และ Post-test

- นำคะแนนก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) มาวิเคราะห์เปรียบเทียบ

- ใช้สถิติเชิงพรรณนา (ค่าคะแนนเฉลี่ย, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) และสถิติเชิงอนุมาน (Dependent t-test) เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่าง
- เป้าหมาย: เพื่อดูว่านวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมสามารถช่วยเพิ่มความสามารถในการจำคำศัพท์ได้หรือไม่

๓.๒ ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน (วัตถุประสงค์ที่ ๒)

- นักเรียนทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจหลังจบกิจกรรม
- แบบประเมินมี ๕ ระดับ (Likert Scale) ครอบคลุมหัวข้อ เช่น
 - ความสนุกของเกม
 - ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน
 - ความมั่นใจในการจำและออกเสียงคำศัพท์
 - บรรยากาศในห้องเรียน
- วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา เช่น คะแนนเฉลี่ยในแต่ละด้าน และแสดงผลผ่านกราฟแท่งหรือแผนภูมิวงกลม

๓.๓ วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรม (จาก PLC)

- แบบสังเกตที่จัดทำร่วมกับ PLC ถูกนำมาใช้ระหว่างการเรียนเพื่อดูพฤติกรรมของนักเรียน เช่น
 - การมีส่วนร่วม
 - การใช้คำศัพท์อย่างถูกต้อง
 - ความกล้าแสดงออก

๓.๔ วิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรมและปัญหาที่พบ

- สรุปภาพรวมของผลลัพธ์:
 - กิจกรรมเกมใดมีประสิทธิภาพสูงในการส่งเสริมการจำ
 - นักเรียนกลุ่มใดตอบสนองได้ดี / กลุ่มใดต้องการการเสริมแรงเพิ่มเติม
 - ปัญหาด้านการจัดการชั้นเรียน ข้อจำกัดด้านเวลา หรืออุปกรณ์

๓.๕ การสะท้อนผลร่วมกับ PLC

- จัดประชุม PLC เพื่อร่วมกันสรุปผล
- พิจารณาแนวทางพัฒนาต่อ:
 - ปรับปรุงวิธีการเล่นเกม
 - เพิ่มความหลากหลายของกิจกรรม
 - วางแผนการจัดการเวลาที่เหมาะสม
- สะท้อนผลโดยใช้หลักฐานประกอบ เช่น แบบทดสอบ ใบงาน ภาพถ่าย/วิดีโอ

ขั้นที่ ๔: Act (การปรับปรุง / พัฒนาอย่างต่อเนื่อง)

ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการนำข้อมูลและผลลัพธ์ที่ได้จากขั้น Check มาสังเคราะห์เพื่อ

- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้
- พัฒนานวัตกรรมหรือกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- วางแผนขยายผลการใช้ในระบบอื่นรวมถึงสรุปข้อค้นพบที่สะท้อนความสำเร็จตามวัตถุประสงค์การวิจัย

๔.๑ วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปใช้ปรับปรุงนวัตกรรม

- พิจารณาข้อมูลจาก
 - ผลการเปรียบเทียบคะแนน Pre-test และ Post-test
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
 - แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน
 - ข้อเสนอแนะจาก PLC
- จุดแข็งที่พบ: เช่น เกมบิงโกและเกมทายภาพช่วยเพิ่มความสนุกและการจดจำคำศัพท์
- จุดอ่อนที่พบ: เช่น บางเกมใช้เวลานานเกินไป, นักเรียนบางคนยังไม่กล้าออกเสียง

นำผลเหล่านี้มาปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมมากขึ้นในการนำไปใช้ครั้งต่อไป

๔.๒ การปรับปรุงและพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้

ประเด็น	แนวทางการปรับปรุง
เวลาในกิจกรรม	กำหนดระยะเวลาเกมให้ชัดเจน ลดการใช้เวลานานเกินไป
การมีส่วนร่วม	เพิ่มกิจกรรมที่ใช้การทำงานกลุ่มย่อย เพื่อให้ให้นักเรียนที่ไม่มั่นใจกล้าแสดงออกมากขึ้น
เกมเพิ่มเติม	เพิ่มเกมแบบ “Flashcard Quiz” และ “Word Hunt” เพื่อสร้างความหลากหลาย
การออกเสียง	เสริมกิจกรรมฝึกฟังเสียงผ่านเสียงเจ้าของภาษา (Audio-based games)

๔.๓ สรุปบทเรียนและวางแผนการใช้งานในอนาคต

- จัดประชุม PLC เพื่อถอดบทเรียนการใช้นวัตกรรม
- สรุปแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) เพื่อเผยแพร่ให้ครูในกลุ่มสาระฯ
- พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในระดับชั้นอื่นหรือหัวข้อคำศัพท์อื่น ๆ
- วางแผนจัดอบรมให้ครูผู้สอนในระดับเดียวกันเพื่อนำไปใช้อย่างต่อเนื่อง

๔.๔ เผยแพร่และขยายผล

- จัดทำรายงานผลการวิจัยและนวัตกรรมสำหรับเผยแพร่ในเวทีวิชาการ/นิทรรศการ
- อาจตีพิมพ์ในวารสารการศึกษา หรือเผยแพร่ผ่านเครือข่ายครูออนไลน์
- ส่งเสริมให้โรงเรียนใช้แนวทาง Game-Based Learning เป็นส่วนหนึ่งของแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา

๔.๕ การพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement)

- วางแผนกลับไปสู่ขั้น Plan ใหม่อีกครั้ง เพื่อทดสอบนวัตกรรมในรูปแบบที่ปรับปรุงแล้ว
- ขยายกลุ่มตัวอย่างในการใช้ เช่น จาก ป.๖ ไปยัง ป.๕ หรือ ป.๔
- นำข้อเสนอแนะจากนักเรียน ครู และผู้บริหาร มาใช้ในการวางแผนรอบถัดไป

๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ

จากผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

๑. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน โดยนักเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งปรากฏดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ การวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์ร้อยละ ๗๐ เป็นเกณฑ์ขั้นต่ำ

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	คะแนนที่ได้ (เต็ม ๒๐ คะแนน)	ร้อยละของคะแนน	ผ่านเกณฑ์ ๗๐% (ใช่/ไม่ใช่)
๑	เด็กชายณัฐพงศ์ จอกทอง	๑๘	๙๐%	ใช่
๒	เด็กชายธนภัทร ด้วงทอง	๑๕	๗๕%	ใช่
๓	เด็กชายศักดิ์สิทธิ์ บุญอยู่	๑๔	๗๐%	ใช่
๔	เด็กชายพีรพัฒน์ ศรีบุรินทร์	๑๔	๗๐%	ใช่
๕	เด็กชายสหรัฐ ศิริภักดิ์	๑๕	๗๕%	ใช่
๖	เด็กชายเกรียงไกร พรหมอินทร์	๑๗	๘๕%	ใช่
๗	เด็กชายวิทยา แสงหา	๑๕	๗๕%	ใช่
๘	เด็กชายมัทธิว ลาตพา	๑๕	๗๕%	ใช่
๙	เด็กชายมนพัทธ์ ดีธรรมมา	๑๖	๘๐%	ใช่
๑๐	เด็กชายสรเพชญ์ ชุมชาติ	๑๖	๘๐%	ใช่
๑๑	เด็กหญิงกาญจน์พิวรรณ อาจดี	๑๘	๙๐%	ใช่
๑๒	เด็กหญิงนภัสสรัญญา อินการทุม	๑๘	๙๐%	ใช่
๑๓	เด็กหญิงเพชรรัตน์ เดชบำรุง	๑๗	๘๕%	ใช่
๑๔	เด็กหญิงณัฐราพร ศิริภักดิ์	๑๗	๘๕%	ใช่
๑๕	เด็กหญิงณัฐลดา ปราณีวงษ์	๑๗	๘๕%	ใช่
๑๖	เด็กหญิงณัฐรินทร์ พานก้า	๑๙	๙๕%	ใช่
๑๗	เด็กหญิงวรรณภา หนูอิม	๑๐	๕๐%	ไม่ใช่

๑๘	เด็กหญิงลภัสรดา เครือคำหล่อ	๑๙	๙๕%	ใช่
๑๙	เด็กหญิงเพชรลดา เดชบำรุง	๑๕	๗๕%	ใช่
๒๐	เด็กชายศรายุทธ คุณคำมาตร	๑๕	๗๕%	ใช่

จากตารางที่ ๑ พบว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ ๑๖.๐๐ จากคะแนนเต็ม ๒๐ คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ ๗๐% แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างชัดเจน โดยนักเรียนจำนวน ๑๙ คนจากทั้งหมด ๒๐ คน หรือคิดเป็นร้อยละ ๙๕ สามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้

ตารางที่ ๒ ผลการวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบผลทดสอบก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหิน

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	คะแนนก่อนเรียน (Pre-test)	คะแนนหลังเรียน (Post-test)	ผลต่างคะแนน (Post - Pre)
1	เด็กชายณัฐพงศ์ จอกทอง	10	18	+8
2	เด็กชายธนภัทร ด้วงทอง	9	15	+6
3	เด็กชายศักดิ์สิทธิ์ บุญอยู่	8	14	+6
4	เด็กชายพีรพัฒน์ ศรีปุนินทร์	9	14	+5
5	เด็กชายสหรัฐ ศิริภักดิ์	9	15	+6
6	เด็กชายเกรียงไกร พรหมอินทร์	11	17	+6
7	เด็กชายวิทยา แสงหา	10	15	+5
8	เด็กชายมัทธิว ลาดพา	9	15	+6
9	เด็กชายมนพัทธ์ ดีธรรมมา	9	16	+7
10	เด็กชายสรเพชญ์ ชุมชาติ	9	16	+7
11	เด็กหญิงกาญจน์พิวรรณ อาจดี	11	18	+7
12	เด็กหญิงณัฏสรณญา อินการทุม	10	18	+8
13	เด็กหญิงเพชรรัตน์ เดชบำรุง	11	17	+6
14	เด็กหญิงณัฐพร ศิริภักดิ์	10	17	+7
15	เด็กหญิงณัฐลดา ปรานิวงษ์	10	17	+7
16	เด็กหญิงณัฐรินทร์ พานก่า	12	19	+7
17	เด็กหญิงวรรณภา หนูอิม	6	10	+4
18	เด็กหญิงลภัสรดา เครือคำหล่อ	11	19	+8

19	เด็กหญิงเพชรดา เดชบำรุง	9	15	+6
20	เด็กชายศรายุทธ คุณคำมาตร	9	15	+6

จากตารางที่ ๒ พบว่าจากการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๒๐ คน พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นทุกคน แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานช่วยพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนส่วนใหญ่มีผลต่างคะแนนเฉลี่ย ๖ สะท้อนว่านวัตกรรมนี้ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างทั่วถึงและตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี.

ตารางที่ ๓ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของพัฒนาการของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ ดังนี้

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบระหว่างเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๑	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๒	E๑/E๒
๒๐	๑๔.๔	๗๒	๒๐	๑๖	๘๐	๗๒/๘๐

จากตารางที่ ๓ พบว่านักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยระหว่างเรียน (E๑) เท่ากับ ๑๔.๔ คิดเป็นร้อยละ ๗๒ และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (E๒) เท่ากับ ๑๖ คิดเป็นร้อยละ ๘๐ เมื่อพิจารณาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E๑/E๒ ได้เป็น ๗๒/๘๐ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน ๗๐/๗๐ ผลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนา มีประสิทธิภาพทั้งในด้านการกระบวนการและผลลัพธ์ของการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้ และเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในบริบทของชั้นเรียนระดับประถมศึกษา

ตารางที่ ๔ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ ดังนี้

ที่	รายการประเมินความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ระดับความพึงพอใจ
1	นักเรียนรู้สึกสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม	4.4	0.821	มาก
2	การใช้เกมช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น	4.1	1.071	มาก
3	นักเรียนเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมเกม	4.2	0.951	มาก
4	นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและกล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้นหลังจากเล่นเกม	4.75	1.251	มากที่สุด
5	ลักษณะของเกมมีความหลากหลายและน่าสนใจ	4.7	0.733	มากที่สุด
6	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เต็มที่ผ่านกิจกรรมเกม	4.15	0.933	มาก

7	การเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยให้นักเรียนชอบเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.1	1.21	มาก
8	เกมมีส่วนช่วยให้นักเรียนเข้าใจการใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น	4.3	0.923	มาก
9	นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมอีกในอนาคต	4.6	0.821	มากที่สุด
10	โดยรวม นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน	4.5	1.1	มาก

จากตารางที่ ๔ จากการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ มากถึงมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ ๔.๕ ซึ่งจัดอยู่ในระดับ มาก

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยความสำเร็จของการดำเนินงานนวัตกรรม

การดำเนินงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” ประสบความสำเร็จจากความร่วมมือของบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการดำเนินการที่เป็นระบบ มีเป้าหมายชัดเจน และมุ่งเน้นผลลัพธ์ที่มีคุณภาพ

โดยมีผู้บริหารโรงเรียนบ้านห้วยหินลับมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนด้านนโยบาย มอบโอกาสและทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินงาน อาทิ เวลา วัสดุอุปกรณ์ และการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการทดลองใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ใหม่ ๆ การเปิดโอกาสให้ครูได้คิดริเริ่มและพัฒนาวัตกรรมการเรียนเป็นแรงผลักดันที่ส่งเสริมให้การดำเนินงานดำเนินไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

คณะครูโรงเรียนบ้านห้วยหินลับ โดยเฉพาะกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการวางแผน ออกแบบกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) การมีเวทีแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่องช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน และสามารถปรับปรุงพัฒนาให้สอดคล้องกับสภาพจริงของชั้นเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการนำแนวทางการจัดการเรียนรู้ไปสู่ความสำเร็จ ด้วยความตั้งใจเปิดใจเรียนรู้ กล้าคิด กล้าแสดงออก และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง แม้พื้นฐานการใช้ภาษาจะมีความหลากหลายตามภาษาถิ่น แต่เมื่อได้รับการออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม ผ่านเกมที่สนุกและไม่กดดัน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมั่นใจและสนุกกับกระบวนการเรียนรู้

กระบวนการดำเนินงานที่อิงตามวงจร PDCA (Plan – Do – Check – Act) ช่วยให้ทุกขั้นตอนมีความต่อเนื่อง สะท้อนผลลัพธ์ได้อย่างชัดเจน และสามารถพัฒนาต่อยอดได้จริง การวางแผนอย่างรอบคอบ การดำเนินการอย่างเป็นระบบ การประเมินผลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ และการปรับปรุง

เพื่อพัฒนาอย่างยั่งยืน เป็นส่วนเสริมที่ทำให้นวัตกรรมบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้งด้านผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป ความสำเร็จของผลงานนวัตกรรมนี้เกิดจากการประสานพลังของผู้บริหาร คณะครู นักเรียน และกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีระบบ สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนด้วยแนวทางที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนชนบท และสามารถเป็นแบบอย่างในการพัฒนาการเรียนรู้อังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพในระดับประถมศึกษาได้อย่างแท้จริง

๖. บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนที่ได้รับ

จากการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ มีข้อสรุปและบทเรียนที่สำคัญหลายประการ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุง พัฒนาต่อยอด และขยายผลการดำเนินงานในสถานศึกษาหรือบริบทอื่น ๆ ได้ ดังนี้

ข้อสรุป

- การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทที่ผู้เรียนมีความหลากหลายทางภาษาและใช้ภาษาถิ่นในการสื่อสาร
- นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับภาพ เสียง และบริบทได้ดีขึ้น
- การใช้เกมเป็นกิจกรรมในห้องเรียนส่งผลต่อบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ลดความกลัวหรือความเครียดในการเรียนภาษาอังกฤษ และส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือกันในกลุ่ม

ข้อสังเกต

- นักเรียนที่มีพื้นฐานทางภาษาน้อยหรือไม่คุ้นเคยกับภาษาอังกฤษมาก่อน อาจต้องใช้เวลาในการปรับตัวมากกว่านักเรียนทั่วไป
- บางกิจกรรมเกมอาจต้องปรับให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เพื่อไม่ให้เกิดความเหลื่อมล้ำในการมีส่วนร่วม
- ครูผู้สอนจำเป็นต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมอย่างหลากหลาย และสามารถบริหารเวลาให้เพียงพอกับกิจกรรมที่ใช้เกมเป็นฐาน

ข้อเสนอแนะ

- ควรส่งเสริมการพัฒนาทักษะครูในด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐานอย่างต่อเนื่อง และจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางที่หลากหลาย
- ควรพัฒนาคลังเกมหรือเครื่องมือช่วยสอนที่สามารถนำไปใช้ซ้ำหรือปรับประยุกต์ได้ง่าย เพื่อความยั่งยืนและประหยัดทรัพยากรในระยะยาว
- การมีส่วนร่วมของครูหลายระดับชั้นในการพัฒนากิจกรรมแบบต่อเนื่อง อาจส่งผลให้เกิดความเชื่อมโยงของการเรียนรู้คำศัพท์ในแต่ละช่วงวัยได้มากขึ้น

ข้อควรระวัง

- ควรระมัดระวังไม่ให้เกมกลายเป็นกิจกรรมที่เน้นความสนุกมากเกินไปจนขาดเป้าหมายทางการเรียนรู้ ต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบให้กิจกรรมเกมสอดคล้องกับจุดประสงค์ด้านทักษะภาษาที่ชัดเจน
- ต้องหลีกเลี่ยงการใช้เกมที่มีเนื้อหาหรือรูปแบบซับซ้อนเกินระดับความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
- การประเมินผลต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ เพื่อสะท้อนประสิทธิภาพของกิจกรรมอย่างแท้จริง

๗. การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

เว็บไซต์โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

๘. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติ

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาทักษะทางภาษา โดยเฉพาะในบริบทของผู้เรียนที่ใช้ภาษาถิ่นเป็นหลัก การดำเนินงานที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่า นวัตกรรมดังกล่าวสามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างคลังคำศัพท์และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ

เพื่อให้ผลงานนวัตกรรมนี้เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง จึงมีการจัดกระบวนการถอดบทเรียนผ่านกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในระดับโรงเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้คณะครูได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นได้ขยายผลสู่เครือข่ายโรงเรียนในพื้นที่ โดยจัดเวทีนำเสนอผลงาน ทดลองกิจกรรม และเผยแพร่แนวทางการประยุกต์ใช้

นอกจากนี้ นวัตกรรมยังสามารถต่อยอดสู่การเรียนรู้ในสาระอื่น ๆ หรือปรับใช้กับนักเรียนในระดับชั้นที่ต่างกัน ด้วยการออกแบบเกมให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความสามารถของผู้เรียน ทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้ในระดับเขตพื้นที่และระดับภาค โดยจัดทำคู่มือและสื่อการเรียนรู้เพื่อเผยแพร่แก่ครูผู้สอนในสถานศึกษาต่าง ๆ พร้อมทั้งติดตามผลและปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทเฉพาะของแต่ละพื้นที่

การดำเนินงานที่เป็นระบบเช่นนี้ นอกจากจะทำให้นวัตกรรมมีความยั่งยืนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในวงกว้างแล้ว ยังส่งเสริมการพัฒนาครูและการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และใช้กระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมาย สนุก และมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

ตอนที่ ๓ ลำดับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมพัฒนา กระบวนการดำเนินงานแบบแผนภูมิ (Flow Chart) ของแนวการปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จ (Best Practice)

ขั้นตอนการดำเนินงาน (รายละเอียด)

ขั้นที่ ๑: ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา (What & Why)

What: ศึกษาสภาพปัญหาการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยอ้างอิงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนย้อนหลัง แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

Why: พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมายหรือบริบทได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีปัญหาในการออกเสียง และไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษเนื่องจากขาดความมั่นใจ อีกทั้งยังมีการใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวันอย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อการรับเสียงและการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

กิจกรรมที่ดำเนินการ:

- สัมภาษณ์ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ
- วิเคราะห์คะแนนย้อนหลัง
- สำรวจพื้นฐานด้านภาษาและพฤติกรรมการใช้ภาษาของนักเรียน
- สรุปปัญหาและความต้องการพัฒนา

ขั้นที่ ๒: วางแผนและออกแบบกิจกรรม (How)

How: ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ “เกมเป็นฐาน” (Game-Based Learning) ในหัวข้อ “Food” ซึ่งเป็นคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน เหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมปลาย โดยกิจกรรมต้องสนุก มีความหลากหลาย และส่งเสริมความจำผ่านการเล่น การฟัง การเห็น และการลงมือทำ

กิจกรรมที่ออกแบบ:

- เกมบิงโกคำศัพท์
- เกมสะกดคำ (Spelling Game)
- เกมทายภาพ
- เกมล่าคำศัพท์ (Vocabulary Hunt)

เป้าหมายของการออกแบบ:

- ช่วยให้นักเรียนจำคำศัพท์ได้อย่างเข้าใจ ไม่ใช่เพียงการท่องจำ
- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและสนุก
- เชื่อมโยงเสียง คำ และภาพเข้าด้วยกันอย่างเป็นธรรมชาติ

ขั้นที่ ๓: จัดการอบรม PLC และสาธิตกิจกรรม (How & Why)

How: จัดกิจกรรม PLC (Professional Learning Community) เพื่อให้ครูในโรงเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ พัฒนา และทดลองใช้กิจกรรม ทั้งยังได้เรียนรู้วิธีการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐานไปพร้อมกัน

Why: เพื่อให้ครูทุกคนมีความเข้าใจตรงกัน สามารถนำกิจกรรมไปใช้ในชั้นเรียนของตนเองได้ และช่วยกันสังเกต ปรับปรุง พัฒนากิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ร่วมกันอย่างแท้จริง

กิจกรรมในการอบรม PLC:

- อธิบายหลักการ Game-Based Learning
- สาธิตเกมและวิธีการเล่น
- ฝึกใช้สื่อประกอบ
- แลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาเครื่องมือ

ขั้นที่ ๔: ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (What & How)

What: นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเข้าสู่ชั้นเรียนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

How: จัดการเรียนรู้ ๔-๖ สัปดาห์ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นบทเรียนย่อย ในแต่ละบทจะมีกิจกรรมเกมควบคู่กับแบบฝึกหัด คำศัพท์ที่เรียนจะมีทั้งแบบอ่าน ฟัง เขียน และพูดเพื่อให้เกิดการจำหลายมิติ

ลักษณะการจัดการเรียนรู้:

- ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทุกขั้นตอน
- สื่อการสอนมีทั้งภาพ เกมการ์ด เสียง คำศัพท์
- มีการแข่งขันชิงบวกระหว่างกลุ่มเพื่อกระตุ้นความสนใจ
- จบกิจกรรมแต่ละครั้งด้วยการสรุปคำศัพท์

ขั้นที่ ๕: ประเมินผลและวิเคราะห์ (What & How)

What: ประเมินความก้าวหน้าในการจดจำคำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้

How:

- ใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการจดจำคำศัพท์ก่อนและหลังเรียน (Pre-test / Post-test)
- ใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมเกมเป็นฐาน
- วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เช่น ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ความแตกต่างทางสถิติ
- วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตพฤติกรรม

เป้าหมาย: เพื่อตรวจสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรมว่าแก้ปัญหาได้จริงหรือไม่ และนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษมากขึ้นหรือไม่

ขั้นที่ ๖: สรุปผลและขยายผล (What & Why)

What: ถอดบทเรียนจากการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด และวางแผนขยายผลสู่ชั้นเรียนหรือโรงเรียนอื่น

Why: เพื่อเผยแพร่นวัตกรรมที่ได้ผลจริง และเป็นแนวทางให้ครูอื่นสามารถนำไปใช้ ปรับใช้ หรือต่อยอดได้

ตามบริบทของตนเอง

กิจกรรมที่ดำเนินการ:

- สรุปผลการดำเนินงานในรูปแบบรายงาน
- จัดทำคู่มือการจัดกิจกรรมเกมเป็นฐาน
- นำเสนอผลการดำเนินงานในการประชุม PLC ภายในและเครือข่าย

ภาคผนวก

๑. แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ
 ชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖
 หน่วยการเรียนรู้ที่ Nick's Sandwich
 จำนวน ๒ ชั่วโมง

รหัสวิชา อ๑๖๑๐๑
 ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
 เรื่อง Food Vocabulary
 ชื่อผู้สอน นางสาวไอลดา บุญสวน

มาตรฐานการเรียนรู้

๑. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต ๑.๑ เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

๒. ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ต ๑.๑ ป.๖/๑ ปฏิบัติตามคำสั่งและคำขอร้องที่ฟังและอ่าน
 มาตรฐาน ต ๑.๑ ป.๖/๓ เลือก/ระบุประโยคหรือข้อความสั้นๆ ตรงตามภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน

สาระสำคัญ

คำศัพท์ภาษาอังกฤษหมวดอาหารเป็นคำพื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกมจะช่วยให้ส่งเสริมความเข้าใจและการจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถระบุและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอาหารจำนวน ๒๐ คำได้อย่างถูกต้อง (K)
๒. นักเรียนสามารถออกเสียงและใช้คำศัพท์ได้เหมาะสมกับบริบท (P)
๓. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม (A)

ทักษะ / กระบวนการ / กระบวนการคิด (P)

- | | |
|--|---|
| ☐ ทักษะการฟัง | ☒ ทักษะการพูด |
| ☒ ทักษะการอ่าน | ☒ ทักษะการเขียน |
| ☐ กระบวนการกลุ่ม | |

คุณลักษณะ (A)

- ขยันใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- เชื้อมั่นในตนเอง/กล้าแสดงออก
- มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- | | |
|---|--|
| ☒ ความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร | ☒ ความสามารถในการคิด |
| ☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา | ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต |
| ☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | |

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | | |
|--|--|--|---|
| ☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☐ ซื่อสัตย์ สุจริต | ☒ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☒ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน | ☒ รักความเป็นไทย | |
| ☐ มีจิตสาธารณะ | | | |

กระบวนการจัดการเรียนรู้

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (warm up)

๑. คุณครูทักทายนักเรียน Hi, everyone! How are you today?

๒. นักเรียนยืนเป็นวงกลม จากนั้นคุณครูส่งลูกแอปเปิ้ลให้นักเรียนส่งเวียนกัน เมื่อนักเรียนได้ทำการ ถือก แอปเปิ้ล นักเรียนจะต้องบอกชื่ออาหารที่นักเรียนรู้จักมาคนละ ๑ ชนิด โดยที่ไม่ซ้ำกัน พร้อมแปลความหมายเป็นภาษาไทยให้เพื่อน ๆ ได้รับฟัง

T: What food do you know?

S๑: Papaya salad / ส้มตำ

S๒: Fried chicken / ไก่ทอด

S๓: Orange / ส้ม

S๔: Bread / ขนมปัง

S๕: Fried rice / ข้าวผัด

S๖: milk / นม

๒. ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

๑. ครูนำเสนอคำศัพท์อาหาร ๒๐ คำ พร้อมภาพประกอบและเสียง

๒. นักเรียนออกเสียงตามครูและจับคู่คำศัพท์กับภาพ

๓. ขั้นฝึก (Practice)

๑. นักเรียนจับกลุ่ม ๓-๔ คน เล่นเกมจับคู่คำศัพท์ภาพอาหารกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่น *apple* – แอปเปิ้ล, *rice* – ข้าว โดยคุณครูนำภาพพร้อมคำศัพท์เกี่ยวกับอาหารไปวางไว้บนโต๊ะ ด้านหลังชั้นเรียน จากนั้นคุณครูได้แบ่งนักเรียนออกเป็นทีม A และทีม B โดยแต่ละทีมจะต้องส่งตัวแทน ออกมาทีมละ ๑ คน เพื่อที่จะออกมาเล่นเกม

นักเรียนตัวแทนของแต่ละ ทีมจะต้องวิ่งไปหาภาพคำศัพท์ ที่ด้านหลังชั้นเรียนและนำมาติดบนกระดานหน้าชั้นเรียน หากตัวทีมใดหา ภาพได้ครบตามที่กำหนดต้นเวลาที่ตั้งไว้และสามารถออกเสียงคำศัพท์นั้น ๆ ทีมนั้นจะได้รับ ๑ คะแนน เมื่อจบการแข่งขันทั้งหมด ทีมใดได้คะแนนมากที่สุดถือเป็น ผู้ชนะ

๒. กิจกรรม “Word Hunt” – ซ่อนคำศัพท์ไว้ในห้อง นักเรียนเดินหาคำ บันทึกลงในใบงาน แล้วบอกความหมาย นักเรียนคนใดหาครบก่อนเป็นผู้ชนะ

๓. ครูสังเกตและจดบันทึกการมีส่วนร่วม

๔. ขั้นนำไปใช้ (Production)

๑. ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์อาหารที่ชอบ ๑ คำลงในกระดาษ ทำเป็น Flash card ของตัวเองและแชร์กับเพื่อน
๒. พูดคุยว่ากิจกรรมเกมใดที่ทำให้จำคำศัพท์ได้ดี และเพราะอะไร

๕. ขั้นสรุป (wrap up)

คุณครูสรุปบทเรียนโดยใช้คำถามให้นักเรียนร่วมกันอภิปราย ดังนี้

๑. คำศัพท์เกี่ยวกับอาหารที่ได้เรียนไปในวันนี้มีอะไรบ้างและมีความหมายว่าอะไร - ประโยชน์ของทักษะการฟังมีอะไรบ้าง
๒. ทบทวนคำศัพท์จากสิ่งที่เรียนในวันนี้

เครื่องมือ - สื่อการเรียนรู้

๑. สไลด์สื่อการสอนคำศัพท์
๒. flash cards คำศัพท์
๓. ใบงานสำหรับเกม Word Hunt

ชิ้นงาน/ภาระงาน

๑. ใบงานสำหรับเกม Word Hunt
๒. ผลงาน food Flash card ภาษาอังกฤษ

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์ (KPA)	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
นักเรียนสามารถระบุและจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษในหมวดอาหารจำนวน ๒๐ คำได้อย่างถูกต้อง (K)	ทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่านเกณฑ์ ๗๐% (๑๔ คะแนนขึ้นไป)
นักเรียนสามารถออกเสียงและใช้คำศัพท์ได้เหมาะสมกับบริบท (P)	การสังเกตขณะเรียน	แบบสังเกตการณ์ออกเสียง	ออกเสียงถูกต้องชัดเจนไม่น้อยกว่า ๘๐%
นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม (A)	สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนได้รับการประเมินในระดับคุณภาพดีขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน

บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา อ๑๖๑๐๑ รายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

บันทึกผลหลังกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

๑. นักเรียนส่วนใหญ่สามารถจดจำและใช้คำศัพท์หมวดอาหารได้ถูกต้อง เช่น *rice, chicken, ice cream, noodles*
๒. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมเกม เช่น *Matching Game, Food Bingo, Role Play*
๓. กล้าพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น แม้บางคนยังออกเสียงผิดเล็กน้อย แต่กล้าแสดงออกและมีพัฒนาการที่ดี
๔. สามารถสร้างประโยคง่าย ๆ ได้ เช่น “I like apples.” “I want milk.”

ปัญหา/อุปสรรค

๑. นักเรียนบางคนยังอ่านคำศัพท์ไม่คล่อง และออกเสียงผิดเนื่องจากอิทธิพลของภาษาถิ่น
๒. เวลาในการทำกิจกรรมบางช่วงไม่เพียงพอ ทำให้กิจกรรมท้ายชั่วโมงต้องเร่ง
๓. นักเรียนบางกลุ่มขาดความกล้าในการพูดเมื่ออยู่ต่อหน้าชั้นเรียน

แนวทางการแก้ไข

๑. จัดกิจกรรมฝึกออกเสียงแบบกลุ่มย่อย และใช้ เสียงเจ้าของภาษา (audio clips) เสริมให้ชินกับสำเนียง
๒. ปรับกิจกรรมให้ยืดหยุ่นมากขึ้น เลือกเฉพาะกิจกรรมหลักที่ใช้เวลาเหมาะสม
๓. ใช้เกมแบบกลุ่มย่อยก่อนการแสดงหน้าชั้น เพื่อลดความประหม่าและสร้างความมั่นใจ
๔. ให้ครูเสริมแรงเชิงบวกและใช้สื่อภาพ/บัตรคำช่วยสร้างความเข้าใจอย่างต่อเนื่อง

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน..

(นางสาวไอลดา บุญสวน)

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานในรายวิชาภาษาอังกฤษชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ครูสามารถจัดกิจกรรมที่ออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียน และขอสนับสนุนให้ขยายผลการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ไปยังชั้นเรียนอื่น ๆ เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนทั้งโรงเรียนต่อไป

ลงชื่อ.....



(นางเพ็ญพิชญา มนแพงตานนท์)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยหินลับ

แบบประเมินการออกเสียงคำศัพท์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

คำชี้แจง ครูผู้สอนประเมินการออกเสียงคำศัพท์ของนักเรียนและใส่คะแนนในช่องรายการประเมิน

เลขที่	ประเด็น/ระดับคะแนน	ความถูกต้อง	ความชัดเจน	คะแนนรวม	ระดับคุณภาพ
	ชื่อ - สกุล	๔	๔	๘	
๑.	เด็กชายณฐพงศ์ จอกทอง	๓	๓	๖	ดี
๒.	เด็กชายธนภัทร ด้วงทอง	๓	๓	๖	ดี
๓.	เด็กชายศักดิ์สิทธิ์ บุญอยู่	๒	๒	๔	พอใช้
๔.	เด็กชายพีรพัฒน์ ศรีบุรินทร์	๒	๒	๔	พอใช้
๕.	เด็กชายสหรัฐ ศิริภักดิ์	๒	๒	๔	พอใช้
๖.	เด็กชายเกรียงไกร พรหมอินทร์	๓	๓	๖	ดี
๗.	เด็กชายวิทยา แสงหา	๒	๓	๕	พอใช้
๘.	เด็กชายมัทธิว ลาตพา	๒	๒	๔	พอใช้
๙.	เด็กชายมนพัทธ์ ศิริธรรมมา	๒	๓	๕	พอใช้
๑๐.	เด็กชายสรเพชญ์ ชุมชาติ	๓	๓	๖	ดี
๑๑.	เด็กหญิงกาญจน์พิวรรณ อาจดี	๒	๓	๕	พอใช้
๑๒.	เด็กหญิงนภัสสรัญญา อินการทุม	๓	๔	๗	ดี
๑๓.	เด็กหญิงเพชรรัตน์ เดชบำรุง	๓	๓	๖	ดี
๑๔.	เด็กหญิงณัฐจารพร ศิริภักดิ์	๓	๔	๗	ดี
๑๕.	เด็กหญิงณัฐลดา ปราณีวงษ์	๓	๓	๖	ดี
๑๖.	เด็กหญิงณัฐรินทร์ พานก้า	๓	๔	๗	ดี
๑๗.	เด็กหญิงวรรณภา หนูอิม	๒	๒	๔	พอใช้
๑๘.	เด็กหญิงลภัสสรดา เครือคำหล่อ	๓	๓	๖	ดี
๑๙.	เด็กหญิงเพชรลดา เดชบำรุง	๒	๓	๕	พอใช้
๒๐.	เด็กชายศรายุทธ คุณคำมาตร	๒	๓	๕	พอใช้

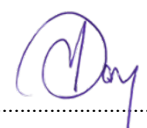
เกณฑ์การประเมิน/ระดับคุณภาพ

๘ คะแนน ระดับคุณภาพ ดีมาก

๖ - ๗ คะแนน ระดับคุณภาพ ดี

๔ - ๕ คะแนน ระดับคุณภาพ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน ระดับคุณภาพ ปรับปรุง


 ลงชื่อ ผู้ประเมิน
 วันที่ ๑๕/๐๗/๒๕๖๘

เกณฑ์การให้คะแนนการออกเสียงคำศัพท์

ประเด็น การประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	๔	๓	๒	๑
ความถูกต้อง	ออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง	ออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียงเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียงคำศัพท์ผิดหลักการออกเสียง
ความชัดเจน	ออกเสียงคำได้ชัดเจนไม่ติดขัด	ออกเสียงคำได้ชัดเจนไม่ติดขัดเป็นส่วนใหญ่	ออกเสียงคำได้แต่ตะกุกตะกัก	ออกเสียงคำศัพท์ผิดหลักการออกเสียง

แบบบันทึกคะแนนการสังเกตพฤติกรรมในการเรียนด้านเจตคติ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

คำชี้แจง: ให้ครูผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนแล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ที่ตรงกับระดับคุณภาพในช่องการประเมิน

เลขที่	ชื่อ – สกุล	รายการพฤติกรรม					รวม คะแนน	ระดับคุณภาพ
		ความกล้า แสดงออก			ความสนใจ ในการเรียน			
		๑. กล้าถาม-ตอบเป็นภาษาอังกฤษ	๒. ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความเต็มใจ	๓. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน	๑. ตั้งใจฟังขณะครูสอน	๒. ไม่รบกวนผู้อื่นในเวลาเรียน		
๑.	เด็กชายณัฐพงศ์ จอกทอง	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๒.	เด็กชายธนภัทร ด้วงทอง	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๓.	เด็กชายศักดิ์สิทธิ์ บุญอยู่	๒	๒	๒	๑	๑	๘	ดี
๔.	เด็กชายพรพัฒน์ ศรีบุรินทร์	๑	๑	๑	๒	๒	๗	ดี
๕.	เด็กชายสหรัฐ ศรีภักดี	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๖.	เด็กชายเกรียงไกร พรหมอินทร์	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๗.	เด็กชายวิทยา แสงหา	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๘.	เด็กชายมัทธีว ลาดพา	๒	๒	๑	๑	๒	๘	ดี
๙.	เด็กชายมนพัทธ์ ดิธรรมา	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๐.	เด็กชายสรเพชญ์ ชุมชาติ	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๑	เด็กหญิงกาญจน์พิพรรณ อาจดี	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๒	เด็กหญิงนภัสสรธัญญา อินการทุม	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๓	เด็กหญิงเพชรรัตน์ เดชบำรุง	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงณัฐราพร ศรีภักดิ์	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงณัฐลดา ปราณีวงษ์	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๖	เด็กหญิงณัฐรินทร์ พานกำ	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๗	เด็กหญิงวรรณภา หนูอิม	๒	๒	๑	๑	๑	๗	ดี
๑๘	เด็กหญิงลภัสสรดา เครือคำหล่อ	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	ดีมาก
๑๙	เด็กหญิงเพชรลดา เดชบำรุง	๒	๒	๒	๑	๑	๘	ดี

๒๐	เด็กชายศรายุทธ คุณคำมาตร	๒	๑	๑	๒	๒	๘	ดี
----	--------------------------	---	---	---	---	---	---	----

เกณฑ์การประเมินและระดับคุณภาพ

คะแนน ๙- ๑๐	คะแนน	หมายถึง	ดีมาก
คะแนน ๖ - ๘	คะแนน	หมายถึง	ดี
คะแนน ๓ - ๕	คะแนน	หมายถึง	พอใช้
คะแนน ๐ - ๒	คะแนน	หมายถึง	ปรับปรุง

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
 วันที่ ๑๕/๐๗/๒๕๖๘

๒. ภาพกิจกรรม

กิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้การพัฒนาความสามารถในการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖





กิจกรรมกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)



๓. การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)
เว็บไซต์โรงเรียนบ้านห้วยหินลับ



Best Practice

การปฏิบัติที่ดีสู่ความสำเร็จ
“ด้านการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ” ประเภทครูผู้สอน