



แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภทสถานศึกษา ขนาดเล็ก ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Home and Family
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน
(Game-based learning)



นางสาวพิชชาภรณ์ ชูคง
ตำแหน่ง ครู
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

โรงเรียนทองเนืองวิทยาภิบาล
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ระดับเขตพื้นที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช ปีการศึกษา 2566

ชื่อผู้ส่งประกวด : นางสาวพิชชาภรณ์ ชูคง
 ประเภทสถานศึกษา : สถานศึกษาขนาดเล็ก
 ประเภทผลงาน : ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน
 ระดับ : มัธยมศึกษาตอนต้น
 โรงเรียน : โรงเรียนทองเนียนคณาภิบาล
 ชื่อผลงาน : การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Home and Family ของนักเรียน
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน
 (Game-based learning)

1.ความสำคัญของผลงาน

1.1 ความสำคัญของสภาพปัญหา

ปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีสำคัญภาษาหนึ่งที่ใช้เป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารของประชากรโลกรวมถึงในประเทศไทย ภาษาอังกฤษได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนไทยมากขึ้น โดยเริ่มจากส่วนเล็กๆอย่างการใช้ชีวิตประจำวันโดยผ่านสื่อต่าง ๆ การศึกษา การประกอบอาชีพ เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ซึ่งส่งผลกระทบอย่างทั่วถึงและรวดเร็ว ประชากรต้องมีการพบปะและมีส่วนร่วมกับสังคมเพื่อดำเนิน กิจกรรมทางสังคมและเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น การเรียนภาษาอังกฤษจึงมีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่ง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545: 1)

การเรียนรู้และการสอนภาษาต่างประเทศเริ่มต้นจากการสอนคำศัพท์ ดังที่ Wilkins (1972 : 34) กล่าวไว้ หากไม่มีความรู้ด้านไวยากรณ์ จะทำให้สื่อสารได้น้อย แต่หากไม่รู้คำศัพท์ไม่สามารถสื่อความหมายได้ การเรียนภาษาต่างประเทศจึงต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อให้สื่อสารได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Harmer (1991:5) ได้เสนอว่าการเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษให้ได้ดี สื่อสารกับนานาประเทศอย่างเป็นสากลได้ โดยผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างดีเพราะคำศัพท์คือหัวใจสำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาการเรียนรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นต้องคิดค้นหาวิธีที่จะทำให้การเรียนเกิดความสนุกสนาน น่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนผ่านกระบวนการเรียนรู้นั้นๆ ซึ่งนำไปสู่การนำภาษาไปใช้อย่างได้ผลนั่นคือ การใช้กิจกรรมเกม Johnson (2001 : 76-161) ได้ทำการวิจัยพบว่า การสร้างความจำในการเรียนคำศัพท์ให้ได้ผลนั้น ผู้สอนควรจัดการเรียนการสอนให้อยู่ในรูปของเกมเพราะจะทำให้การเรียนสนุกยิ่งขึ้น

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 พบว่า นักเรียนมีคลังความรู้ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ ไม่รู้ความหมายของคำศัพท์ จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปยังทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้ รวมไปถึงนักเรียนขาดสื่อวัตกรรมการเรียนที่น่าสนใจ ขาดแรงกระตุ้นในการจดจำ และนำคำศัพท์ไปใช้ ผู้สอนจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้

บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน

1.2 แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

จากการศึกษาสภาพปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทองเนียนคณาภิบาล ทำให้ผู้สอนได้ทราบถึงสภาพปัญหาหลักของการเรียนที่ทำให้นักเรียนไม่สามารถต่อยอดไปยังการใช้ทักษะสำคัญอื่นของภาษาอังกฤษได้คือ การขาดทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ เพราะกระบวนการเรียนการสอนที่ไม่สามารถกระตุ้นความสามารถจดจำคำศัพท์ได้ ผู้สอนได้ตระหนักถึงสภาพปัญหา ได้ทำการศึกษาค้นคว้า และออกแบบกิจกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะของนักเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Home and Family ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) เป็นกิจกรรมที่นำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้ เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับสื่อทางการศึกษาด້วยการเล่น และมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ได้หมายถึง การสร้างเกมสำหรับให้ผู้เรียนได้เล่น แต่เป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถเพิ่มแนวคิด แนะนำแนวทาง และเป้าหมายสุดท้ายให้กับผู้เรียน (Pho and Dinscore, 2015; ญัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์) ผู้สอนได้ทำการพัฒนารูปแบบของการเล่นเกมบอร์ดเกม ซึ่งเป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบหนึ่ง โดยใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Home and Family เป็นเนื้อหาหลัก เนื่องจากเป็นหมวดคำศัพท์ที่ใกล้ตัว นักเรียนสามารถนำไปทบทวน เพิ่มเติม ต่อยอดคำศัพท์ในการเล่นได้ง่าย อีกทั้งการนำเกมมาช่วยในกระบวนการเรียนการสอนถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้นักเรียนมีความสุขกับการเรียน โดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัล จากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.จุดประสงค์และเป้าหมาย

2.1 จุดประสงค์

2.1.1 เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Home and Family ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning)

2.1.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning)

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

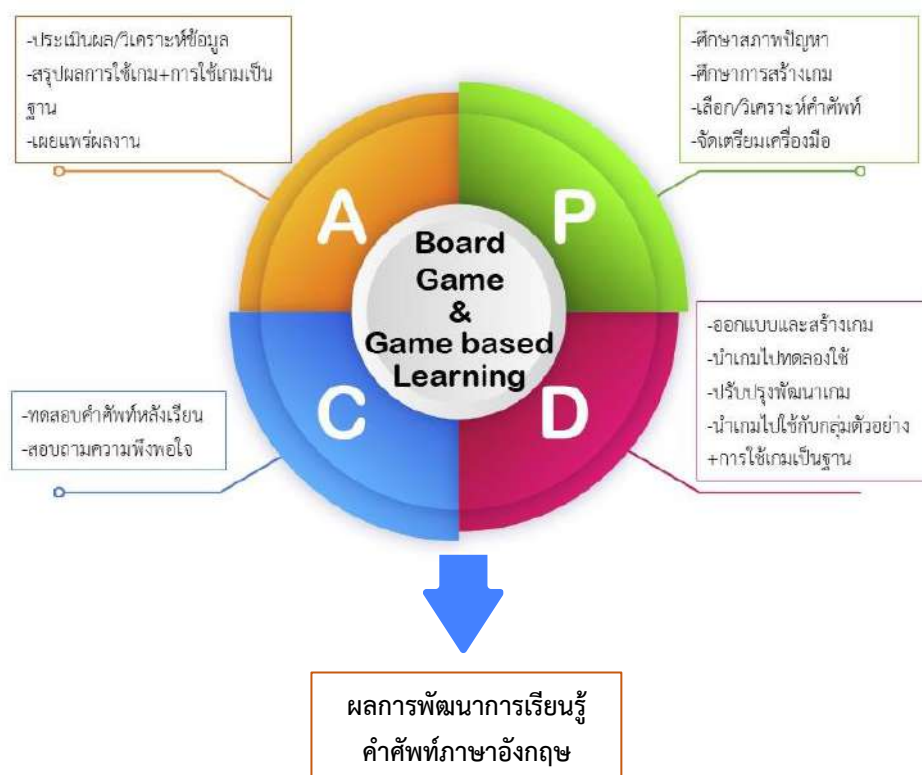
1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 70 มีผลการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 70)

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน / นวัตกรรม



3.1.1 การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ผู้สอนได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่สำคัญ 2 ทฤษฎีได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์และทฤษฎีประสบการณ์นิยม

ทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ว่าด้วยกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ที่มี การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมจากกลไกสองอย่างคือ การดูดซึมเข้าสู่โครงสร้าง คือการใช้ ความสามารถในการตีความปัญหาและการปรับโครงสร้างคือความสามารถในการหาวิธีใหม่มาตีความ หรือแก้ไข้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมซึ่งใช้ปัญหาจากเกม หรือปัญหาในเกม มาทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ทฤษฎีประสบการณ์นิยม คือ ความรู้ ที่ได้จากการสัมผัสประสบการณ์ ประสบการณ์มีมากกว่าการเป็นเพียงกิจกรรม ประสบการณ์เกี่ยวข้องกับ ความประสงค์ของการปฏิบัติและการดำเนินการโดยตลอด ในขณะที่กำลังเกิดประสบการณ์ ผู้เรียนจะต้องมีความสนุกจากกิจกรรมที่ตามมา (สมประสงค์ น่วมบุญลือ, 2548: 20) ซึ่งการใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือการใช้เครื่องมือเพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติภายในเกมซึ่งทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรง และได้รับความรู้ผ่านประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้ภายในตัวของผู้เรียน

จากแนวคิดทฤษฎีทั้ง 2 ทฤษฎีข้างต้น ผู้สอนได้ปรับประยุกต์นำมาใช้กับการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ ได้เรียนรู้ จากการแก้ไข้ปัญหาในเกม ซึ่งประกอบไปด้วย ๔ ขั้นตอนประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 กำหนดแก่นเรื่อง (Theme) หรือแนวคิด (Concept) เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องกำหนด เป็นลำดับแรกและเป็นตัวกำหนดทิศทางการออกแบบเกมต่อไปว่าควรมีองค์ประกอบอย่างไร เพื่อให้ประสบการณ์จากการเล่นเกมเกิดขึ้นเป็นไปตามที่นักออกแบบเกมคาดหวัง

ขั้นที่ 2 ออกแบบกลไก (Mechanic) ในขั้นตอนนี้ผู้สอนได้ปรับใช้กฎ/กติกา กลไกการเล่นของบอร์ดเกมที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ใช้กับบอร์ดเกม เรื่อง Home and Family

ขั้นที่ 3 ทดลองเล่น (Prototyping) เมื่อมีการกำหนดแก่นเรื่องและวิธีการเล่นแล้ว ในขั้นต่อไป คือ การทดลองทำตัวต้นแบบของเกมให้นักเรียนหรืออาสาสมัครทดลองเล่น

ขั้นที่ 4 ผลิตจริง (Publishing) หลังจากผู้สอนมั่นใจในประสิทธิภาพของเกมแล้วจึงนำไปผลิตจริง โดยผู้สอนได้ใช้ทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่แล้วเพื่อผลิตบอร์ดเกม

3.2 การดำเนินงาน

3.2.1 ขั้นเตรียมการ (Plan)

1. ศึกษาสภาพปัญหาโดยทั่วไปของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 พบว่านักเรียนเกิดขาดการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ จึงต้องมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนให้ความสนใจและมีการเรียนรู้แบบ Active Learning

2. ศึกษากติกา/กลไก การเล่นเกมบอร์ดเกม

3. วิเคราะห์คำศัพท์ที่จะนำมาใช้เกม ซึ่งผู้สอนได้เลือกหมวดคำศัพท์ที่นักเรียนสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน คือ คำศัพท์หมวด Home and Family

3. เตรียมเครื่องมือต่างๆ ในการสร้างเกมบอร์ดเกม

3.2.2 ขั้นดำเนินการ (Do)

1. ออกแบบและสร้างบอร์ดเกม เรื่อง Home and Family

2. นำบอร์ดเกม เรื่อง Home and Family ให้นักเรียนอาสาสมัครทดลองเล่น

3. นำผลมาปรับปรุงพัฒนา เพื่อให้บอร์ดเกม เรื่อง Home and Family มีความสมบูรณ์เพิ่มขึ้น

4. นำบอร์ดเกม เรื่อง Home and Family ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ชี้แจงผู้เรียนถึงกติกาและวิธีการเล่นเกมที่ได้จัดเตรียมไว้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

2) ขั้นการดำเนินกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนใช้เกมตามกติกาตามที่ตกลงกันเอาไว้โดยต้องปฏิบัติตามกติกาซึ่งมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ควบคุมการดำเนินกิจกรรมให้ดำเนินไปด้วยความราบรื่น

3) ขั้นการอภิปรายผลหลังการเล่น เกม ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องร่วมกันอภิปรายประเด็นต่างๆที่เกิดจากการเล่นเกม โดยในการอภิปรายผล ผู้สอนและผู้เรียนอาจจะยกเหตุการณ์บางอย่างจากกิจกรรมมาเป็นหัวข้อในการอภิปราย หรืออาจจะเป็นการเสริมความรู้ที่ขาดตกไปในการดำเนินกิจกรรมก็ได้

4) ขั้นประเมินผลโดยครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินว่าการทำกิจกรรมมีผลตามจุดมุ่งหมายเพียงใด ซึ่งรวมไปถึงการสรุปแนวคิดและสาระสำคัญให้ได้ความคิดรวบยอดจากกิจกรรมที่ดำเนินการ และนำไปสู่การใช้ประโยชน์จากกิจกรรมในด้านอื่น ๆ (Cruz Manuel Cano และ Edgar Juan Gabriel Ruiz, 2015 ; Reese Edward, 1978 ; ทิศนา แคมมณี, 2550 ; ศิริวรรณ เขียวระยงค์, 2547)

3.2.3 ขั้นตอนตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

1. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Home and Family หลังเล่นเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning)

2. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบประเมินความพึงพอใจ

3.2.4 ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

1. ครูผู้สอนนำผลจากการประเมินผลมาวิเคราะห์ข้อมูล หาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

2. ครูผู้สอนทำการสรุปผลและเผยแพร่บอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ต่อเพื่อนครูที่สนใจ

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

3.3.1 คะแนนเฉลี่ยร้อยละจากแบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่อง Home and Family นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 70)

3.3.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อบอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) อยู่ในระดับ มากที่สุด

3.3.3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชอบกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนได้ร่วมมือกับผู้เล่นคนอื่นในทีม ช่วยกันคิดหาคำศัพท์ ได้คะแนน ได้รางวัล ทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น

3.4 การใช้ทรัพยากร

3.4.1 มีการประยุกต์ใช้สื่อและเทคโนโลยีที่มีอยู่ เช่นการใช้โปรแกรม power point ในการออกแบบกระดานเดินเกมและการ์ดคำถาม มีการใช้วัสดุที่มีอยู่ในโรงเรียนมาประกอบทำออกมาเป็นบอร์ดเกม โดยไม่ต้องออกค่าใช้จ่ายในการผลิตบอร์ดเกมเพิ่มเติม

3.4.2 นำลูกเต๋าและตัวเดินเกมของบอร์ดเกมที่สภาพเก่า และไม่ใช่แล้วนำมาทำเบี้ยเพื่อเดินเกมในการเล่นบอร์ดเกมเรื่อง Home and Family

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

4.1.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) มีผลการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง Home and Family ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด (ร้อยละ 70) คิดเป็นร้อยละ 88

4.1.2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 25 คน มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.8$)

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้บอร์ดเกมพร้อมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) มีความสนุก เพลิดเพลิน ในกิจกรรม และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 4.3.1 ผู้เรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
- 4.3.2 เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนรายวิชาอื่นๆ ได้ใช้ในการออกแบบเกมประกอบการเรียนการสอนที่เหมาะสมต่อการเรียนการสอนในบทเรียนต่าง ๆ
- 4.3.3 ครูผู้สอนได้สื่อ นวัตกรรม ที่ช่วยในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

5.1 ด้านผู้บริหาร: ผู้บริหารโรงเรียนต้องเห็นคุณค่าของนวัตกรรมที่มีวิสัยทัศน์ในการทำงาน เห็นความสำคัญ ส่งเสริม สนับสนุนครูผู้สอนในการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ โดยมีการกำหนดแนวทางและนโยบายในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและพัฒนาบุคลากรอย่างเป็นรูปธรรม

5.2 ด้านครูผู้สอน: ครูผู้สอนมีความตระหนักถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ได้ร่วมมือกับครูผู้สอนทั้งในกลุ่มสาระฯ และนอกกลุ่มสาระฯ เพื่อแก้ปัญหา หาแนวทาง ผลิตสื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยี เพื่อนำมาแก้ปัญหาของนักเรียน

5.3 ด้านนักเรียน: นักเรียนให้ความร่วมมือ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

5.4 ด้านผู้ปกครอง: ผู้ปกครองให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการจัดกิจกรรมการพัฒนาความสามารถด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน

6. บทเรียนที่ได้รับ ปรับคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

6.1 บทเรียนที่ได้รับ

6.1.1 จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ส่งผลให้นักเรียนมีการพัฒนาทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น มีทักษะกระบวนการทางภาษา รวมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

6.1.2 การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ สื่อ นวัตกรรม เทคโนโลยี ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

6.2 ปรับคุณภาพมุ่งพัฒนาต่อไป

6.2.1 ควรนำวิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) ไปใช้ร่วมกับเนื้อหาอื่นๆ เช่น การใช้ควบคู่กับไวยากรณ์ต่างๆ เพื่อเพิ่มความท้าทายให้กับนักเรียน

6.2.2 ควรนำเทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันอื่นๆ มาช่วยในการพัฒนาบอร์ดเกม ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

6.3 ข้อควรพึงระวัง

6.3.1 เพื่อให้การดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-based learning) มีประสิทธิภาพสูงสุด ครูผู้สอนต้องแนะนำ และแจ้งรายละเอียดต่างๆ ในการเล่นเกมแก่นักเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ ก่อนการดำเนินการจัดการเรียนรู้

6.3.2 เนื่องจากรูปแบบของเกม ออกแบบมาให้สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ครูผู้สอนต้องระมัดระวังในการแบ่งกลุ่มให้กับนักเรียนในกรณีที่ จัดการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนได้แข่งขันกันแบบหลายกลุ่ม ควรจัดให้แต่ละกลุ่มมีนักเรียนที่หลากหลาย ทั้งนักเรียนที่เรียนอ่อน ปานกลาง และเก่ง เพื่อให้ นักเรียนแต่ละคนได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมจากนักเรียนที่แตกต่างกันในกลุ่ม

7. การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

7.1.1 ใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community) ถ่ายทอดความรู้ให้แก่คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) โรงเรียนทอ้งเนินคณาภิบาล

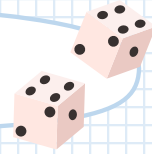
7.1.2 เผยแพร่ในสื่อออนไลน์ เฟสบุค และเพจสื่อการสอนภาษาอังกฤษของตนเอง

7.1.3 เผยแพร่ในสื่อออนไลน์ เฟสบุคเพจของโรงเรียนทอ้งเนินคณาภิบาล

7.2 การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ

ปีการศึกษา	รางวัลที่ได้รับ	หน่วยงาน
2564	ครูผู้จัดการเรียนการสอนออนไลน์ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ภายใต้แนวคิดสอนดี เห็นผล คนชื่นชม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช
2565	ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง การแข่งขันตอบปัญหาอาเซียน ASEAN Quiz ระดับชั้น ม.๑-ม.๓	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช
2565	ครูผู้สอนนักเรียนได้รับรางวัลระดับเหรียญทองแดง การแข่งขันต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (ครอสเวิร์ด) ระดับชั้น ม.๑-ม.๓	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา นครศรีธรรมราช
2566	ครูผู้ทรงคุณค่า ประจำปีพุทธศักราช 2566 ประเภทผู้ประกอบการวิชาชีพครู	สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราช เขต ๔

บอร์ดเกม เรื่อง Home and Family



ลักษณะเกม

เป็นเกมประเภทบอร์ดเกม โดยที่ผู้เล่นจะต้องหยิบการ์ดเพื่อตอบคำถามในการผ่านด่าน

จุดประสงค์ของเกม

ให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษมาตอบคำถามที่หยิบได้ในแต่ละรอบ และพาตัวเดินเกมของแต่ละทีมไปยังจุด Finish (สิ้นสุด)

อุปกรณ์

1. กระดาน (Board) กระดานจะมีการแบ่งช่องเพื่อเดินเกมจากจุด Start (เริ่มต้น) จนถึงจุด Finish (สิ้นสุด) ผู้สอนได้กำหนดช่องเดินเกมไว้ 50 ช่อง
2. ตัวเดินเกม (Token)
3. การ์ดคำถาม ประกอบด้วย การ์ดคำถาม 50 ใบ ซึ่งการ์ดแต่ละใบจะมีคะแนน (1 หรือ 2 คะแนน) ตามความยากง่ายของคำถาม
4. การ์ดเพิ่มคะแนน ประกอบด้วย การ์ดพิเศษ (More Clean) 5 ใบ เพื่อเพิ่มคะแนน
5. การ์ด Cleaning Service ประกอบด้วย การ์ดพิเศษ 3 ใบ เพื่อขอผ่านไม่ตอบคำถามในรอบนั้นๆ
6. การ์ด Guests ประกอบด้วย การ์ดรูปคน 1 ใบ
7. ลูกเต๋า 2 ลูก

กฎกติกาและวิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนออกเป็นทีม อย่างน้อยควรมีตั้งแต่ 2 ทีมขึ้นไป
2. ผู้เล่นแต่ละทีมเลือกตัวเดินเกม (Token) ของตัวเอง 1 ตัว
3. ผู้เล่นแต่ละทีมทอยลูกเต๋าเพื่อทำการจัดลำดับทีมที่ได้เล่นก่อน-หลัง โดยมีหลักคือเรียงตามคะแนนของลูกเต๋าที่ทอยได้ ถ้าเท่ากันให้ทอยใหม่ จนกว่าจะมีทีมที่ทอยได้มากกว่า ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นทีมที่เริ่มเล่นก่อน
4. ผู้เล่นทีมแรกทอยลูกเต๋า นับคะแนนที่ได้ เดินตัวเดินเกม (Token) ของทีมไปตามช่อง หลังจากนั้นให้หยิบการ์ดคำถาม ผู้เล่นต้องตอบคำถามภายใน 50 วินาที ซึ่งผู้สอนจะเป็นคนจับเวลา และตัดสินคำตอบของผู้เล่น
5. ผู้เล่นแต่ละทีมเล่นต่อกันในลักษณะเดียวกัน สลับกันไปตามลำดับ

การเตรียมเกม

ผู้เล่นแต่ละทีมนำตัวเดินเกม (Token) นำไปวางไว้ที่จุด Start (เริ่มต้น) วางการ์ดคำถาม การ์ด Cleaning Service และการ์ด Guests รวมกันไว้หนึ่งกอง สับการ์ดให้คละกัน ส่วนการ์ดพิเศษ (More Clean) วางไว้หนึ่งกองใกล้กัน

การคิดและการทำคะแนน

1. การคิดคะแนน การ์ดคำถามแต่ละใบจะมีคะแนน 1 หรือ 2 คะแนน เขียนไว้ในการ์ด ซึ่งแยกตามความยากง่ายของคำถาม เมื่อต้องการตัดสินโดยใช้คะแนน แต่ละทีมรวมคะแนนที่ได้จากการ์ดแต่ละใบเมื่อตอบคำถามถูกต้อง
2. ผู้เล่นสามารถทำคะแนนเพิ่มได้ 5 คะแนน นอกเหนือจากคะแนนที่ปรากฏอยู่บนการ์ดคำถาม โดยเลือกที่จะหยิบ การ์ดพิเศษ (More Clean) ก่อนที่จะหยิบการ์ดคำถาม หากสามารถตอบคำถามเพิ่มจาก การ์ดพิเศษ (More Clean) ได้ ผู้เล่นจะได้เพิ่มอีก 5 คะแนน

การสิ้นสุดเกม

1. เกมจะสิ้นสุดลงในกรณีที่ ผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่งสามารถพาตัวเดินเกมของตนเองไปยังจุด Finish ได้ ให้ถือว่าผู้เล่นทีมนั้นเป็นผู้ชนะ
2. เกมจะสิ้นสุดลงในกรณีที่ ผู้เล่นทีมใดทีมหนึ่งหยิบได้การ์ดที่ปรากฏภาพของ guests (ภาพรูปคน) ขึ้นมา ตัดสินผู้ชนะโดยการนับคะแนนของการ์ดที่แต่ละทีมถืออยู่ในมือ ทีมที่ได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

