ผู้ส่งผลงาน: นางสาววิภาวรรณ ธงแสง
ตำแหน่ง: ครู โรงเรียนวัดสาธุการาม
สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสิงห์บุรี



ชื่อผลงาน: การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ด้วยเกม SPELL THE WORDS โดยใช้กระบวนการ ACTIVE LEARNING 5 E

สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น : การจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษที่ผ่านมา พบว่าผู้เรียนมีความรู้ด้านคำศัพท์พื้นฐานเพียงบางส่วน ผู้เรียนยังขาดทักษะการอ่านออกเสียง การสะกดคำ และการบอกความหมายของคำศัพท์ ผู้เรียนจำคำศัพท์ได้น้อย อ่านออกเสียงคำศัพท์ไม่ถูกต้องและไม่สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ได้ ขาดกระบวนการที่มีการเชื่อมโยงจากการนำประสบการณ์ความรู้ ความจำ และความเข้าใจมาประยุกต์ใช้ ซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นดังกล่าวส่งผลต่อการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ

วัตถุประสงค์ในการจัดทำผลงาน

1. เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ด้านการสะกดคำศัพท์ และการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น สามารถบอกความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้องมากขึ้น
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานในด้านคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น

ความสอดคล้องกับผู้เรียน : เป็นการจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาในหลักสูตรแกนกลาง และหลักสูตรสถานศึกษา ของระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยเลือกเนื้อหาในหลักสูตร และสร้างสื่อการสอนในเรื่องนั้นๆ เช่น OCCUTIONS, SUBJECT,THING IN MY CLASSROOM เป็นต้น ปรับประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม SPELL THE WORDS ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจดีมาก มีความสนุก และมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

วิธีดำเนินงาน :

1 ENGAGE กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยการนำเข้าสู่บทเรียนแบบกระตุ้นผู้เรียนให้มีความตื่นเต้นและสนใจอยากที่จะเรียนรู้ อาจมีการทดสอบผู้เรียนก่อนเริ่มการเรียนการสอน หรือใช้เกม เพลงในการนำเข้าสู่บทเรียน











2 EXPLORE เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ความเข้าใจด้วยตนเองโดยครูสอนคำศัพท์ อธิบายเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเบื้องต้นเกี่ยวกับการเทียบสระและพยัญชนะภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสะกดคำศัพท์และบอกความหมายของคำศัพท์ได้ ผู้เรียนจะสามารถต่อยอดความรู้ในการเรียนบทเรียนต่อไปได้





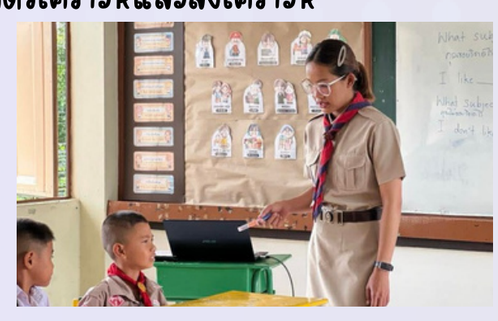
3 EXPLAIN ให้ผู้เรียนมีโอกาสสื่อสารสิ่งที่เรียนรู้ และสิ่งที่ได้ค้นพบ โดยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนตนเองร่วมกับเพื่อนผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ ACTIVE LEARNING เช่น ให้ผู้เรียนเล่นเกม การทำกิจกรรมแบบกลุ่ม หรือคู่ การนำเสนองานหน้าชั้นเรียน ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเพื่อน และครูผู้สอนทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้มากขึ้น

4 EXTEND สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีทักษะด้านการปฏิบัติ และมีสมรรถนะที่จำเป็นในการเรียนรู้ในบทเรียนที่ยากขึ้น หรือการเรียนในระดับที่สูงขึ้น





5 EVALUATE ครู และผู้เรียนร่วมกันประเมินความเข้าใจสิ่งที่ได้เรียนรู้ไป โดยการทบทวนคำศัพท์ในบทเรียนทุกครั้งก่อนเลิกเรียน หรืออาจใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์









ผลสำเร็จที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน: การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม SPELL THE WORDS โดยใช้กระบวนการ ACTIVE LEARNING (5 E) ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ผู้เรียนสามารถสะกดคำศัพท์ และอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องมากขึ้น บอกความหมายของคำศัพท์ได้ จากการประเมินการสะกดคำศัพท์และอ่านออกเสียงคำศัพท์ของผู้เรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ผู้เรียนมีทักษะการจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น มีความกล้าแสดงออก มีความสนใจในการเรียน และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น อีกทั้งยังนำเกมไปเล่นเพื่อฝึกฝนกันเองนอกเวลาเรียน แสดงให้เห็นถึงความสนใจในสื่อการเรียนการสอนเป็นอย่างดี