



รายงานนวัตกรรม
เกมจับคู่เงาสีของในห้องเรียน
(School Things Shadow Matching Game)

นางสาวหยิตา เจริญสุข
ตำแหน่ง ครู
วิชา ภาษาอังกฤษ

โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ ๑๐๘ หมู่ ๕
ตำบลจันทนิมิต อำเภอเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี
โทรศัพท์ ๐-๓๙๓๑-๑๐๓๘ , ๐-๓๙๓๑-๑๓๖๐ โทรสาร ๐-๓๙๓๑-๒๕๗๕
Website: www.sm.ac.th E-mail: sm@sm.ac.th

คำนำ

กล่าวถึงที่มาของนวัตกรรม อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๑๕ (๑๓) และมาตรา ๓๗ วรรคหนึ่ง แห่งพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๒ ประกอบกับมติคณะกรรมการนโยบายพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาในการประชุมครั้งที่๑/๒๕๖๔ เมื่อวันที่ ๑๙ พฤษภาคม ๒๕๖๔ จึงออกประกาศไว้ในหมวดที่ ๑ การเตรียมการข้อ ๕ ให้ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้างานที่เกี่ยวข้องและครูศึกษาผลการจัดการศึกษาของสถานศึกษาอย่างสม่ำเสมอ ตลอดทั้งปีการศึกษา วิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน ปัญหา สาเหตุ และกำหนดแนวทางการปรับปรุงพัฒนาคุณภาพการศึกษา รวมทั้งสร้างความตระหนักและความเข้าใจให้แก่บุคลากรของสถานศึกษาเกี่ยวกับหลักการและเหตุผลในการประกันคุณภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา และข้อ ๖ ให้ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้างานที่เกี่ยวข้องและครู กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาในแต่ละปีการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและความต้องการ ของชุมชนและพื้นที่โดยมุ่งยกระดับคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา สู่การคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อขยายผลไปสู่การปฏิรูปการศึกษาของประเทศในวงกว้างความสำคัญต่อผู้เรียน

ข้าพเจ้า นางสาวทิตา เจริญสุข ได้พัฒนานวัตกรรม “เกมจับคู่เงาสีของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game) สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น พัฒนาทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ และการจำแนกประเภทของสิ่งต่าง ๆ ผ่านเกมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนานและเหมาะสมตามวัย

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ชื่อนวัตกรรม	๑
๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
๒. วัตถุประสงค์	๑
๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	๑
ประชากร	๑
กลุ่มตัวอย่าง	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
เชิงปริมาณ	๒
เชิงคุณภาพ	๒
๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี	๒
๕. วิธีการดำเนินการ	๒
๖. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๔
๗. การเผยแพร่นวัตกรรม	๕
ภาคผนวก	๖
ภาคผนวก ก สื่อการเรียนรู้เรื่อง School things (สิ่งของในห้องเรียน)	๗
แผนการกิจกรรมการเรียนรู้	๘
ภาคผนวก ข แบบสังเกตพฤติกรรม	๑๐
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้	๑๒

รายงานนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม เกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)

รายชื่อผู้พัฒนานวัตกรรม นางสาวทยา เจริญสุข

ตำแหน่ง ครู

กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิชา ภาษาอังกฤษ

ประเภทของนวัตกรรม ☐ การบริหารจัดการของสถานศึกษา
 ☒ การจัดการเรียนรู้

 ระดับชั้น ☒ ปฐมวัย
 ☐ ประถมศึกษา
 ☐ มัธยมศึกษา

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ การส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การสังเกต และการจดจำคำศัพท์ โดยเฉพาะคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน (School Things) ซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัวที่เด็กพบเห็นและใช้งานในชีวิตประจำวันอย่างสม่ำเสมอ

จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ พบว่านักเรียนบางส่วนยังไม่สามารถจดจำและเรียกชื่อคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้อย่างถูกต้อง ขาดความมั่นใจในการตอบคำถามและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไม่เต็มที่ ผู้จัดทำจึงพัฒนานวัตกรรม “เกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)” ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสังเกต และการเล่นอย่างสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น และเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพตามศักยภาพของแต่ละบุคคล

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง School Things (สิ่งของในห้องเรียน) ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑

๒.๒ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนผ่านเกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน

๒.๓ เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างสนุกสนาน

๒.๔ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การคิดเชื่อมโยง และการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือของผู้เรียน

๓. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

๓.๑ ประชากร

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๔๐ คน

๓.๒ กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘
จำนวน ๑ ห้องเรียน

๓.๓ กลุ่มเป้าหมาย

๓.๓.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ ร้อยละ ๘๐ สามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เรื่อง School Things (สิ่งของในห้องเรียน) ได้อย่างถูกต้อง โดยใช้นวัตกรรม “เกมจับคู่เงาสีของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)”

๓.๓.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ สามารถพัฒนาทักษะด้านการสังเกต การคิด เชื่อมโยง การจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ ผ่านการใช้นวัตกรรม “เกมจับคู่เงาสีของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)” ได้อย่างเหมาะสมตามวัย มีความสนใจ สนุกสนาน กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ สามารถนำความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

๔. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

๔.๑ การเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นแนวทางสำคัญในการจัดการศึกษาปฐมวัย เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สนุกสนาน ช่วยส่งเสริมความสนใจ ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ โดยเกมจับคู่เงาสีของในห้องเรียนช่วยให้เด็กเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้อย่างมีความสุข

๔.๒ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget) เพียเจต์กล่าวว่า เด็กปฐมวัยอยู่ในขั้นพัฒนาการก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ซึ่งเรียนรู้ได้ดีจากภาพ สัญลักษณ์ และการลงมือปฏิบัติจริง การใช้เกมจับคู่เงาสีของในห้องเรียนจะช่วยให้เด็กสามารถสังเกต เปรียบเทียบ เชื่อมโยงภาพกับเงา และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างเหมาะสมกับวัย

๔.๓ แนวคิด Active Learning

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการคิด สังเกต ทดลอง และตัดสินใจด้วยตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๔ แนวคิดการใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาการใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีภาพ สี สัน และกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เด็กสามารถเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการเล่น เกม การสังเกต และการจับคู่ภาพกับเงา ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การจดจำคำศัพท์ และการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือได้อย่างเหมาะสม

๕. วิธีการดำเนินการ

๕.๑ รูปแบบหรือโมเดลนวัตกรรม

รูปแบบนวัตกรรม “S H A D O W MODEL” ประกอบด้วย

S = Study เรียนรู้และทำความเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน (School Things)

H = Highlight สังเกตภาพ สี รูปร่าง และลักษณะของสิ่งของในห้องเรียนอย่างตั้งใจ

A = Associate เชื่อมโยงภาพสิ่งของกับเงาและคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง

D = Do & Play ลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมเกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียนอย่างสนุกสนาน

O = Observe สังเกต เปรียบเทียบ และคิดวิเคราะห์ระหว่างภาพกับเงา

W = Wrap Up สรุปผลการเรียนรู้และประเมินความเข้าใจของผู้เรียน

๕.๒ ขั้นตอนการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม

ขั้นวางแผน (P - Plan)

๑. สำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ โดยสังเกตความสามารถในการจดจำและเรียกชื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน รวมทั้งวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

๒. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เอกสาร งานวิจัย และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย รวมถึงการใช้เกมและสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการจดจำคำศัพท์

๓. กำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย และรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน

ขั้นออกแบบ (D - Design)

๔. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนว Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วม การสังเกต การคิดเชื่อมโยง และการลงมือปฏิบัติจริง

๕. ออกแบบนวัตกรรม “เกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)” โดยใช้บัตรภาพสิ่งของในห้องเรียน บัตรเงา และสื่อประกอบการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน

๖. วางแผนการจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

ขั้นสร้างและจัดทำ (C - Create)

๗. จัดทำสื่อ อุปกรณ์ และเกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน โดยคำนึงถึงความเหมาะสม ความสวยงาม และความปลอดภัยสำหรับเด็ก

๘. จัดเตรียมกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น เกมจับคู่ภาพกับเงา การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านบัตรภาพ การออกเสียงคำศัพท์ และกิจกรรมเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน

ขั้นนำไปใช้ (A - Apply)

๙. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นนำ : กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนด้วยเพลง เกม หรือบัตรภาพเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน พร้อมทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเบื้องต้น

ขั้นสอน : ให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านเกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน การสังเกต การเปรียบเทียบ การจับคู่ภาพกับเงา และการออกเสียงคำศัพท์ร่วมกับเพื่อน

ขั้นสรุป : ทบทวนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนผ่านเกม คำถาม และกิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้ พร้อมเสริมแรงทางบวกแก่ผู้เรียน

๑๐. ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นรายบุคคล พร้อมให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เรียนที่ยังไม่สามารถจดจำและจับคู่เงาส่งของในห้องเรียนได้อย่างถูกต้อง

ขั้นการเรียนรู้และประเมินผล (L - Learn)

๑๑. ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และแบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน

๑๒. วิเคราะห์ผลการพัฒนาเกี่ยวกับความสามารถในการสังเกต การเชื่อมโยงภาพกับเงา และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนได้อย่างถูกต้อง

๑๓. สรุปผลการดำเนินงานและสะท้อนผลการจัดกิจกรรม เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรม “เกมจับคู่เงาสสิ่งของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)” ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

๕.๓ เครื่องมือที่ใช้

๑. ชุดสื่อการเรียนรู้เรื่อง “School Things (สิ่งของในห้องเรียน)”

๒. เกม “เกมจับคู่เงาสสิ่งของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)”

๓. แบบสังเกตพฤติกรรม

๔. แบบประเมินผลงานและชิ้นงาน

๕. แบบบันทึกผลการเรียนรู้รายบุคคล

๕.๔ วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรมและการเล่นเกม “เกมจับคู่เงาสสิ่งของในห้องเรียน”

๒. ประเมินความสามารถในการจดจำและจับคู่เงาสสิ่งของในห้องเรียนจากการทำกิจกรรม

๓. บันทึกผลการเรียนรู้รายบุคคลด้านการสังเกต การจดจำคำศัพท์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

๔. รวบรวมข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมและแบบประเมินผลการเรียนรู้

๕. เปรียบเทียบผลการประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน

๕.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้จัดทำดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนของเด็กระดับอนุบาลปีที่ ๓/๑ โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑. ค่าร้อยละ (Percentage)

๒. ค่าเฉลี่ย (Mean)

๓. การสรุปผลเชิงบรรยาย

๖. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๖.๑ ผลที่เกิดกับโรงเรียน

สถานศึกษามีนวัตกรรมการเรียนรู้ด้านภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยที่เป็นรูปธรรม สามารถนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้จริง และเป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โรงเรียนมีสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย อีกทั้งยังเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูภายในโรงเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning และการใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน นอกจากนี้ สถานศึกษายังมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาและการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมตามวัย

๖.๒ ผลที่เกิดกับครู

ครูผู้สอนมีเทคนิคและวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น สามารถออกแบบและพัฒนาสื่อ เกมการศึกษา และกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้อย่างสร้างสรรค์ ครูมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มากขึ้น รวมทั้งสามารถวัดและ

ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การวัดประสิทธิผลการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

๖.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษเรื่องสิ่งของในห้องเรียนมากขึ้น สามารถจดจำและเรียกชื่อคำศัพท์ได้ถูกต้อง มีพัฒนาการด้านการสังเกต การคิดเชื่อมโยง และการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือที่เหมาะสมตามวัย ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้น และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น กล้าแสดงออก และมีความสุขในการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมการเรียนรู้

๗. การเผยแพร่นวัตกรรม

๗.๑ เผยแพร่นวัตกรรมผ่านการประชุมและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในโรงเรียน

๗.๒ จัดนิทรรศการแสดงผลงานและชิ้นงานของนักเรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง School Things (สิ่งของในห้องเรียน)

๗.๓ เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร และกิจกรรมของนวัตกรรมผ่านเว็บไซต์และเพจประชาสัมพันธ์ของโรงเรียน

๗.๔ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเผยแพร่วิทยานิพนธ์กับเครือข่ายสถานศึกษาและครูปฐมวัยในพื้นที่ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการใช้เกมเพื่อส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
สื่อ School Things (สิ่งของในห้องเรียน)



วิชาภาษาอังกฤษ
อนุบาลปีที่ ๓
สัปดาห์ที่ ๒๐ เรื่อง School things (สิ่งของในห้องเรียน)

สาระการเรียนรู้

เรียนรู้เรื่องคำศัพท์คำตรงข้าม ได้แก่ notebook, book, glue, ruler, pencil, pen, eraser, crayon, pencil case, sharpener, scissors, school bag และสามารถฟังและออกเสียงคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนได้อย่างถูกต้อง และสามารถใช้ได้ในชีวิตจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เด็กระบุและพูดชื่อคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนได้อย่างถูกต้อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

๑. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้

๑.๑ ครูทักทายและสร้างบรรยากาศสนุกสนานด้วยการร้องเพลงและเต้นเพลงภาษาอังกฤษ

๑.๒ ครูส่งเสริมความมั่นใจให้กับเด็ก และกล่าวคำชมเชยในการตอบคำถาม เพื่อให้เด็กมีแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ต่อไป

๒. การให้ภาพรวม

I (Interest) : ใช้วิดีโอเพลงและรูปภาพเพื่อดึงดูดความสนใจ

N (Need) : เด็กได้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

T (Time) : ๕๐ นาที

R (Range) : เรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนที่เหมาะสมกับวัย

O (Objectives): เด็กสามารถเรียนรู้และเข้าใจการใช้คำศัพท์สิ่งของในห้องเรียน

๓. คุณค่าพระวรสาร / คุณธรรม

๓.๑ ความอดทน

(กท ๕:๒๒) ผลของพระจิตคือ ความอดทน

๓.๒ ความเป็นระเบียบ

กิจกรรม

ขั้นนำ

๑. ครูทักทายเด็กและให้เด็กทำความเคารพหน้าชั้นเรียนเป็นภาษาอังกฤษ
๒. ครูเปิดวิดีโอสั้นๆ “School Supplies Song” ให้เด็กดู เพื่อกระตุ้นความสนใจ

ขั้นสอน

๑. ครูแนะนำสิ่งของในห้องเรียนเป็นภาษาอังกฤษโดยใช้ PowerPoint พร้อมทั้งออกเสียงคำศัพท์และให้เด็กพูดตามพร้อมกัน
๒. ครูให้เล่นเกม “ฉันคือใคร (Who am I?)” โดยให้เด็ก ๆ ทายและตอบเป็นภาษาอังกฤษ และคนที่ตอบถูกเป็นคนแรกจะได้รับสติ๊กเกอร์เป็นรางวัล
๓. เล่นเกมต่อ “School Things Shadow Matching Game” เกมจับคู่เงา โดยสุ่มเด็กออกมาเล่นให้สุ่มหยิบรูปและตอบเป็นภาษาอังกฤษว่าคืออะไร จากนั้นนำรูปไปแปะที่บอร์ดสื่อตามให้ถูกต้อง

ขั้นสรุป

๑. ครูและเด็กช่วยกันทบทวนคำศัพท์เรื่องรูปทรงทั้งหมดอีกครั้งหนึ่ง
๒. ครูแจกใบงานให้เด็ก ๆ โยงเส้นและระบายสีให้สวยงาม

คุณธรรมจริยธรรม

๑. ความตั้งใจในการเรียนรู้
๒. ความกล้าแสดงออก
๓. มีน้ำใจ ช่วยเหลือ แบ่งปันกัน รู้จักการรอคอย

สมรรถนะเด็กปฐมวัย

๑. สมรรถนะด้านภาษา
 - การเข้าใจและการใช้ภาษา
๒. สมรรถนะด้านการคิดและสติปัญญา
 - ความตั้งใจจดจ่อ

สื่อการเรียนการสอน

๑. บัตรคำศัพท์ (Flashcards)
๒. วิดีโอเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียนภาษาอังกฤษ
๓. ใบงานภาษาอังกฤษ อนุบาลปีที่ ๓

แหล่งเรียนรู้

-

การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

เครื่องมือวัดและประเมินผล

๑. แบบสังเกตการระบุและพูดชื่อคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียน

วิธีการวัดและประเมินผล

๑. สังเกตการระบุและพูดชื่อคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียน

ภาคผนวก ข แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับสิ่งของในห้องเรียน

ภายใต้นวัตกรรม “เกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียน (School Things Shadow Matching Game)”

คำชี้แจง : ครูสังเกตพฤติกรรมของเด็กระหว่างร่วมกิจกรรม และทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องระดับคุณภาพที่ตรงกับความเป็นจริงของผู้เรียนทั่วไป

ชื่อ-นามสกุล: เลขที่:

ชั้นอนุบาลปีที่: ภาคเรียนที่: ปีการศึกษา:

กิจกรรมที่สังเกต: วันที่:

ที่	รายการพฤติกรรมที่สังเกต	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ควรส่งเสริม (๑)	หมายเหตุ
๑. ด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ					
๑.๑	บอกชื่อคำศัพท์สิ่งของในห้องเรียนได้ถูกต้อง				
๑.๒	จับคู่ภาพสิ่งของกับเงาได้ถูกต้อง				
๒. ด้านการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยง					
๒.๑	สังเกตและเปรียบเทียบภาพกับเงาได้ถูกต้อง				
๒.๒	เชื่อมโยงคำศัพท์ภาษาอังกฤษกับภาพสิ่งของได้				
๒.๓	เชื่อมโยงความรู้เกี่ยวกับสิ่งของที่พบในชีวิตประจำวันได้				
๓. ด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรม					
๓.๑	เข้าร่วมกิจกรรมเกมจับคู่เงาส่งของในห้องเรียนได้อย่างเหมาะสม				
๓.๒	ปฏิบัติตามคำสั่งและขั้นตอนของกิจกรรมได้				
๔. ด้านคุณลักษณะและพฤติกรรม					
๔.๑	มีความสนใจและตั้งใจร่วมกิจกรรม				
๔.๒	กล้าแสดงออกและตอบคำถามระหว่างกิจกรรม				
๔.๓	เก็บรักษาและใช้อุปกรณ์การเรียนได้อย่างเหมาะสม				
รวมคะแนน (เต็ม ๓๐ คะแนน)					

เกณฑ์การให้คะแนน (Rubric)

ดี (๓) แสดงพฤติกรรมได้เหมาะสมและถูกต้องสม่ำเสมอ

พอใช้ (๒) แสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องเป็นบางครั้ง หรือยังต้องได้รับคำแนะนำ

ควรส่งเสริม (๑) ยังไม่สามารถแสดงพฤติกรรมได้เหมาะสม ต้องได้รับการช่วยเหลือเพิ่มเติม

สรุปผลการประเมิน

๒๔ – ๓๐ คะแนน : ระดับ ดี	(จดจำคำศัพท์และจับคู่เงาได้ถูกต้อง)
๑๗ – ๒๓ คะแนน : ระดับ พอใช้	(จดจำคำศัพท์และจับคู่เงาได้บางส่วน)
๑๐ – ๑๖ คะแนน : ระดับ ควรส่งเสริม	(ควรได้รับการส่งเสริมและฝึกฝนเป็นรายบุคคล)

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากครูผู้สอน:

.....

.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(.....)

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



นางสาวทยา เจริญสุข ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นก่อนประถมศึกษา
จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง School things (สิ่งของในห้องเรียน) โดยสื่อเกม “School Things Shadow Matching Game”(เกมจับคู่เงาสื่อสิ่งของในห้องเรียน) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อ
ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสังเกต และการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ตาม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒๐ เรื่อง School things (สิ่งของในห้องเรียน)

วันที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

ณ ห้องเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๑ อาคาร Sancta Maria โรงเรียนสตรีมารดาพิทักษ์ จันทบุรี

