

## วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best Practise)



ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้เกม Smart Millionaires

ชื่อผู้เสนอ นางสาวจิรารัตน์ เคลือบแก้ว

หน่วยงาน/กลุ่มสาระ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

### 1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบันสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในโรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร นักเรียนยังขาดทักษะในการเรียนรู้ทางภาษา ด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน อันเนื่องมาจากการขาดกำลังใจ แรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดความเข้าใจในไวยากรณ์ ภาษาอังกฤษและไม่สามารถพูดสื่อสารได้ อีกทั้งมีเจตคติด้านลบในการเรียนภาษาอังกฤษส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ด้วยเหตุผลนี้ครูผู้สอนจึงหาแนวทางให้นักเรียนเรียนแบบสนุกสนานผสมผสานกับการได้ความรู้ โดยใช้เกม Smart Millionaires เพื่อเสริมสร้างทักษะทางการฟังและการพูดภาษาอังกฤษให้มากขึ้น

### 2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

#### 2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการฟังและการพูด
- 3) เพื่อสร้างเจตคติด้านบวกในการเรียนภาษาอังกฤษ

#### 2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน

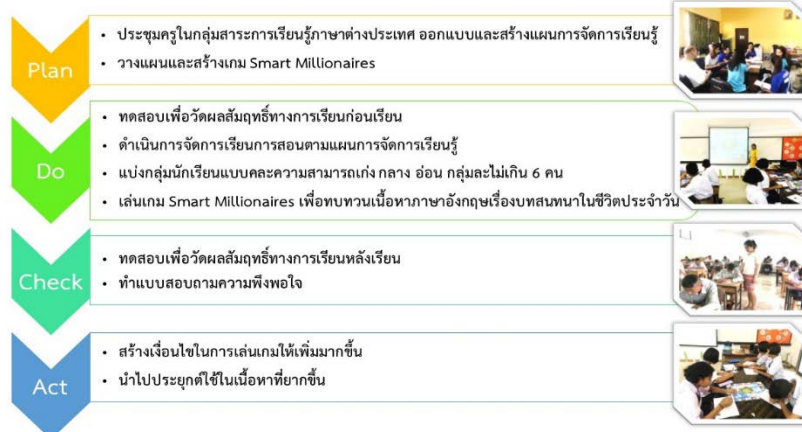
เชิงปริมาณ : นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 32 คน

เชิงคุณภาพ : - มีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 มีทักษะทางภาษาทางด้านการฟังและการพูด

- นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/3 มีเจตคติด้านบวกในการเรียนภาษาอังกฤษในระดับกลางขึ้นไป

### 3. ขั้นตอนการดำเนินงาน



### 4. ผลการดำเนินงานและประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. รูปแบบการเรียนการสอนนี้ทำให้นักเรียนได้ใช้ทักษะทางภาษาด้านการฟังและการพูดและเป็นวิธีการทบทวนเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ได้มากขึ้นโดยผ่านการเล่นเกมที่ประกอบการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เกิดแรงจูงใจในการเรียน

2. นักเรียนมีการพัฒนาทักษะด้านการฟังและการพูดและการเล่นเกมทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย กล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

### 5. ปัจจัยความสำเร็จ

1. ได้รับความร่วมมือจากครูภายในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศและนักเรียนมีความสนใจในการเล่น Smart Millionaires

### 6. บทเรียนที่ได้รับ

1. ควรมีการรวบรวมกิจกรรมที่เหมาะสม สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Smart Millionaires ทั้งกิจกรรมที่ทำเป็นงานรายบุคคล งานคู่ หรืองานกลุ่ม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าและนำไปใช้ประโยชน์สำหรับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

### 7. การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ รางวัลที่ได้รับ

1. เผยแพร่แผนการจัดกิจกรรมให้ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศภายในโรงเรียน

2. ได้รับรางวัลรองชนะเลิศกิจกรรมการเรียนรู้ Active Learning วิชาภาษาต่างประเทศ สถานศึกษานำร่องในการพัฒนารูปแบบ/แนว

ทางการจัดการเรียนรู้ ระดับสถานศึกษาและระดับจังหวัดจันทบุรี ในโครงการ TFE (Teams For Education)