**วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)**

**ชื่อผลงาน** เทคนิคเก่งศัพท์ภาษาอังกฤษโดยไม่ต้องท่องโดยการใช้ Google classroom

**ผู้เสนอผลงาน** นางสาวลลดา สมจิตต์

**ชื่อหน่วยงาน** กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนโป่งน้ำร้อนวิทยาคม

**1. ความสำคัญของวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ**

 ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางที่ผู้คนทั่วโลกใช้สื่อสาร หนึ่งในความมุ่งหวังของการศึกษาไทยคือการที่นักเรียนไทยมีความรู้ภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ซึ่งทักษะภาษาอังกฤษนี้สามารถทำให้นักเรียนเข้าถึงความรู้อันเป็นสากลบนพื้นฐานความเป็นไทย คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ ถ้านักเรียนเข้าใจความหมายคำศัพท์ได้มากก็จะทำให้นักเรียนเข้าใจภาษาอังกฤษได้มากขึ้น การใช้ prefix suffix root ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายและสร้างคำศัพท์ได้เป็นจำนวนมากบนสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ Google classroom

**2. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน**

2.1 เพื่อลดเวลาที่ใช้ในการท่องศัพท์

2.2 เพื่อให้นักเรียนมีทักษะภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

2.3 เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบใหม่โดยใช้เทคโนโลยี

**3.ขั้นตอนการดำเนินงาน**

**PLAN** : ศึกษาวิธีการที่จะทำให้นักเรียนสนใจการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้นโดยการนำ google classroom มาช่วยในการเรียนการสอน
**DO** : ออกแบบห้องเรียนโดยได้ความรู้จากวิทยากรโดยใส่แบบเรียนพร้อมเกมก่อนการเรียนเพื่อความสนใจ รวมไปถึงการสั่งงานผ่าน google classroom ทำให้นักเรียนสามารถทำงานที่ไหนก็ได้ เรียนรู้เวลาไหนก็ได้
**CHECK** : ตรวจสอบและติดตามนักเรียนและผลที่ได้หลังจากใช้ห้องเรียน Google classroom และทำการเพิ่มเกมและบทเรียนสอดแทรกเข้าไป
**ACT** : เริ่มใช้ห้องเรียน Google Classroom สลับการเรียนการสอนปกติโดยสังเกตุผลที่ได้

**4. ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ**

 เกิดประโยชน์แก่ครูเนื่องจากบางทีครูติดภารกิจที่ไม่สามารถทำการเรียนการสอนได้นักเรียนสามารถเข้าเรียนได้จากทุกที่ทุกเวลา นักเรียนเกิดความสนุกสนาน นักเรียนที่เรียนช้าสามารถย้อนกลับดูวีดีโอย้อนหลังได้ นักเรียนทำงานส่งได้ และมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ได้เรียนกับวีดีโอ ในหลายๆเรื่อง ทำให้นักเรียนได้เจอคนสอนที่หลากหลาย

**5. ปัจจัยความสำเร็จ**

5.1 การสนับสนุน ความช่วยเหลือ และความร่วมมือจากคณะผู้บริหาร คณะครู และนักเรียน

 5.2 อุปกรณ์อำนวยความสะดวก อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ โปรเจกเตอร์

**6. บทเรียนที่ได้รับ**

 การเข้าใจธรรมชาติของนักเรียนโดยเห็นศักยภาพที่ไม่เคยแสดงออกของนักเรียนบางส่วนนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองจะทำให้เกิดความรู้ที่ติดตัวไปนาน การออกแบบห้องเรียนที่นักเรียนในยุคปัจจุบันสนใจ ทำให้ง่ายต่อการเข้าถึงนักเรียนรวมไปถึงการฝึกวินัยให้มีการส่งงานให้ทันตามเวลา

 **7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ**

 นักเรียนได้เข้าร่วมแข่งขันการครอสเวิร์ด ระดับชั้น ม.1-ม.3