

Best Practice

ชื่อผลงาน เปิดไฟ ทายคำ

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน (เจ้าของผลงาน) นางสาวกนกภรณ์ สุทธิผลิน

ชื่อหน่วยงาน / กลุ่มสาระการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด

ความเป็นมา คำภาษาต่างประเทศในภาษาไทย หรือคำยืม เป็นความรู้ส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนภาษาไทย เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบถึงลักษณะของคำไทยแท้ และ สาเหตุของการนำคำภาษาอื่นมาใช้ในภาษาไทยอีก การจำแนกคำโดยใช้แบบฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สามารถวิเคราะห์ลักษณะคำไทยแท้และคำที่ยืมมาจากคำภาษาต่างประเทศได้ชัดเจนขึ้น

ด้วยความสำคัญดังกล่าวจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ลักษณะของคำภาษาต่างประเทศ ซึ่งทักษะดังกล่าวเป็นสิ่งที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ ดังนั้น ดิฉันจึงออกแบบจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning “เปิดไฟ ทายคำ” ขึ้นให้สอดคล้องกับยุคสมัยที่เปลี่ยนไป เพื่อการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนและสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำมาปรับใช้กับบริบทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาไทยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ / เป้าหมาย

๑. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๒. เพื่อสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำมาปรับใช้กับบริบทต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กติกาการเล่น เปิดไฟ ทายคำ

- ๑) ให้นักเรียนนั่งล้อมวงเป็นวงกลม และแบ่งผู้เล่นออกเป็นทีม ทีมละ ๓ - ๔ คน
- ๒) แจกไฟให้แต่ละทีม ทีมละ ๓ ใบ
- ๓) ผู้เล่นทีมแรกวางไฟลง ให้ผู้เล่นทีมอื่นๆ ดูคำว่าคำที่ทีมแรกวางเป็นคำภาษาใด แล้ววางไฟเป็นคำภาษานั้นตาทีมแรก วางไปเรื่อยๆ จนครบ ถ้าทีมใดไม่มีคำภาษานั้น ให้เปิดไฟจนกว่าจะเจอ
- ๔) ผู้เล่นทีมสองเริ่มวางไฟลงบ้าง ให้ผู้เล่นทีมอื่นๆ ดูคำว่าคำที่ทีมสองวางเป็นคำภาษาใด แล้ววางไฟเป็นคำภาษานั้นตาทีมแรก วางไปเรื่อยๆ จนครบ ถ้าทีมใดไม่มีคำภาษานั้น ให้เปิดไฟจนกว่าจะเจอ วางแบบนี้ไปเรื่อยๆ ใครหมดก่อน และถูกต้องคือผู้ชนะ
- ๕) เมื่อมีทีมที่วางไฟผิด ครูต้องลบคะแนนทีมที่วางไฟผิด ให้แต่ละทีมวางไปเรื่อยๆ โดยทีมที่รู้ห้ามบอกทีมที่วางผิด
- ๖) เมื่อจบเกม นักเรียนแต่ละทีมต้องตอบให้ได้ว่าไฟคำใดเป็นภาษาใด จากการวิเคราะห์คำ เช่น คำว่าภิกขุ เป็นภาษาบาลี เพราะ ก เป็นตัวสะกด ข เป็นตัวตาม

๖. นำสู่ขั้นตอนวิธีการในการปฏิบัติ ผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการอภิปรายเกี่ยวกับภาษาต่างประเทศในภาษาไทย ก่อนการเล่นเกมน เพื่อจะได้เกิดเป็นการสร้างองค์ความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนเพื่อนำไปใช้ในหลังกการเล่น

๗. การอภิปรายหลังกการเล่น การอภิปรายหลังกการเล่นควรมุ่งประเด็นไปตามจุดประสงค์ของการสอนเพื่ออะไร ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไร ได้ความเข้าใจมาจากเล่นเกมตรงส่วนใด