



รายงานผลงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ(BEST PRACTICE)
ด้านการจัดกิจกรรม ACTIVE LEARNING
ที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑
(ประเภทครูผู้สอน) ปีงบประมาณ 2568

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรม
SEP QUIZ GAME ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอน
โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)



นางสาวอริษา จำปาทอง
ผู้รายงาน

โรงเรียนวัดดอนใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๒

คำนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญต่อการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่อยู่ในช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ การปลูกฝังทักษะภาษาอังกฤษตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจึงเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาศักยภาพทางการเรียนรู้ต่อไป อย่างไรก็ตามจากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนใหญ่ยังขาดความมั่นใจในการใช้ภาษา ขาดแรงจูงใจ และมองว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากและน่าเบื่อ

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ครูจึงได้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ “เกม” มาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความสนใจและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เกิดความเข้าใจเนื้อหาภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้

การจัดทำรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอแนวทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกมเป็นสื่อกลาง หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานนี้จะเป็นประโยชน์แก่ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และผู้สนใจในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษต่อไป

การจัดทำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศครั้งนี้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และสามารถประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาอื่น ๆ ในอนาคต อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กนักเรียนในยุคปัจจุบัน

นางสาวอริษา จำปาทอง

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ความเป็นมาและความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	4
ปัจจัยความสำเร็จ	4
บทเรียนที่ได้รับ	5
การเผยแพร่/รางวัลที่ได้รับ	6
บรรณานุกรม	7
ข้อมูลเจ้าของผลงาน	8
ภาคผนวก	9

แบบเสนอผลงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ด้านการจัดกิจกรรม Active Learning ที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

(ประเภทครูผู้สอน)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปทุมธานี เขต 2 ปีงบประมาณ 2568

ชื่อผลงานการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรม...Sep.quiz.game...ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

ชื่อผู้เสนอผลงานนางสาวอริษา จำปาทอง.....

โรงเรียน.....วัดดอนใหญ่.....สังกัด.....สพป.ปทุมธานี เขต2.....เลขที่ -หมู่ที่ 9.....ตำบล ลำลูกกา

อำเภอ ลำลูกกา จังหวัด ปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12150 E-mail: watdonyai_school@ptt2.go.th

โทรศัพท์: 02-914-4575

ผู้บริหารโรงเรียนที่ส่งผลงาน.....ชื่อ นางสาวสินธุตา นิรันดร์พันธ์

โทรศัพท์มือถือ : 063-9962464

E-mail.: mink.sinutta@gmail.com

1. ความเป็นมาและความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม

หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถ ใช้ ภาษาต่างประเทศ สื่อสารใน สถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อ ใน ระดับ ที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจใน เรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และ สามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยัง สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยัง กำหนด คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (สำนักงาน คณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ, 2551: 1-3)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญต่อการติดต่อสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการพัฒนา ศักยภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในยุคโลกาภิวัตน์ที่เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารมีการเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีทักษะภาษาอังกฤษเพื่อใช้ในการสื่อสารและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง การปลูกฝัง ทักษะภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจึงถือเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างไรก็ตาม จาก สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนใหญ่ยังไม่กล้าแสดงออก ขาด ความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และมักมองว่าภาษาอังกฤษเป็นวิชาที่ยากและน่าเบื่อ วิธีการสอนแบบบรรยายหรือ ท่องจำคำศัพท์เพียงอย่างเดียวไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีทักษะการสื่อสารได้อย่าง แท้จริง จึงมีความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่สามารถกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียน โดยการใช้ “เกม” มาเป็นสื่อการสอนถือเป็นแนวทางหนึ่งที่สอดคล้องกับธรรมชาติ ของเด็กประถมศึกษา ซึ่งชื่นชอบการเล่นและกิจกรรมที่สนุกสนาน การเรียนรู้ผ่านเกมจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วม

ร่วม ได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริงอย่างเพลิดเพลิน ลดความกังวลในการใช้ภาษา และสามารถพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ดังนั้น การพัฒนาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกม จึงมีความสำคัญทั้งในด้านการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ การเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร และการยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้พร้อมต่อการศึกษาต่อและการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2. จุดประสงค์และเป้าหมาย ของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

- 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยนวัตกรรม Sep quiz Game
- 2) เพื่อส่งเสริมทักษะ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
- 3) เพื่อสร้างแรงจูงใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ: นักเรียนจำนวน 54 คนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้เข้าร่วมกิจกรรมและสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ

เชิงคุณภาพ: ร้อยละ 80 ของผู้เรียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ Sep quiz game สูงขึ้น

3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

3.1.1 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจให้ผู้เรียน และวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคลโดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในปีการศึกษา 2567 สังเกตพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

3.1.2 การสร้างทักษะการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนโดยใช้เกมเป็นฐาน
Game-Based Learning (GBL) – การเรียนรู้โดยใช้เกม

Game-Based Learning: Benefits, Strategies and More



ขั้นตอนการดำเนินงานตามกิจกรรม Game-Based Learning (GBL) – การเรียนรู้โดยใช้เกม

1.ขั้นเตรียมการ A (Analysis) - วิเคราะห์

- 1) วิเคราะห์ระดับทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนคำและการจดจำความหมายของคำศัพท์
- 2) กำหนดปัญหาที่ต้องการแก้ไข คือ ทักษะการอ่านการเขียนคำและการจดจำความหมายของคำศัพท์

2. ศึกษาเทคนิคการออกแบบการเรียนรู้ Game-Based Learning (GBL) – การเรียนรู้โดยใช้เกม

คือเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ทำท่ายและสนุกสนาน โดยเกมที่น่าสนใจเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหา ที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รวมอยู่ด้วยและมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดียดิจิทัลเกมเช่น Kahoot, quizzes เป็นต้น

หลักการของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game based learning) มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. **Practice** การออกแบบ Game Based Learning นั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลองทำ
2. **Learning by doing** จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ลึกซึ้งกว่า
3. **Learning from Mistakes** ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด การเรียนรู้จากความผิดพลาดไม่ใช่เรื่องเสียหาย แต่จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย
4. **Goal-Oriented Learning** ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม ว่าจะให้เด็กเรียนรู้อะไร เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
5. **Learning Point** ต้องแสดงได้ว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดเห็นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ เพื่อผู้เรียนจะได้นำความรู้เหล่านั้นไปใช้จริงได้

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

- การวิเคราะห์เนื้อหาและเป้าหมาย ศึกษาหลักสูตร/สาระการเรียนรู้กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้นักเรียนบรรลุผล
- การออกแบบเกมหรือกิจกรรมเลือกรูปแบบเกม Sep Quiz Game เพื่อนำมาออกแบบการจัดการเรียนรู้กำหนดกติกา กฎการเล่น ตัวละคร คะแนน รางวัล หรือระดับ เชื่อมโยงกลไกของเกมกับเป้าหมายการเรียนรู้ เช่น คำถาม เกี่ยวกับหน่วยการเรียนรู้ นั้น ๆ
- การดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนครูอธิบายกติกาและวิธีการเล่นนักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่น เกม ทำภารกิจ หรือแข่งขันครูทำหน้าที่เป็น *ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)* คอยกระตุ้นและชี้แนะ
- การสะท้อนผลและสรุปความรู้หลังจบเกม ครูชวนผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้เชื่อมโยงประสบการณ์จากเกมกลับไปยังเนื้อหาวิชาการวิเคราะห์ข้อดี-ข้อจำกัดที่นักเรียนได้เจอระหว่างเล่น
- การประเมินผลประเมินจากผลการเล่น เช่น การประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

1. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เนื่องจากเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
2. เกิดการจดจำระยะยาว เพราะการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย
3. ผู้เรียนเกิดความสุข ไม่เบื่อ และมีส่วนร่วมตลอดเวลา
4. ครูสามารถใช้ GBL เป็นเครื่องมือในการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน (คะแนน, สถิติการเล่น เกม , เวลาที่ใช้)
5. สามารถบูรณาการเนื้อหาหลายวิชาในกิจกรรมเดียวได้

3.4 การใช้ทรัพยากร

1. สื่อการเรียน เช่น หนังสือเรียน คำศัพท์ รูปภาพเพื่อใช้สร้างโจทย์ คำถาม หรือสถานการณ์ในเกม
2. แพลตฟอร์มสำเร็จรูป เช่น Sep Quiz Game, Wordwall ซึ่งใช้ได้ทันทีโดยไม่ต้องเขียนโค้ด
3. ครูผู้ออกแบบ โดยเป็นผู้นำในการวิเคราะห์เนื้อหาและกำหนดรูปแบบเกม

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

ผู้เรียนที่มีความสามารถทางการเรียนต่ำได้รับการแก้ปัญหาทางการเรียน จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้นวัตกรรม Sep quiz game ตามรูปแบบ GBL นอกจากนั้นยังมีพัฒนาการทางด้านการเรียน วิชาภาษาอังกฤษในระดับดีขึ้น มีผลการเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินตามตัวชี้วัดในหน่วยการเรียนรู้ทุกคน นักเรียนสามารถนำภาษาอังกฤษมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและนำมาต่อยอดการศึกษาในระดับที่สูงขึ้นได้

ผลการประเมินหลังการเข้าร่วมกิจกรรมแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านการเขียน วิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น และมีแรงบันดาลใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเมื่อเทียบกับก่อนเริ่มกิจกรรม นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถทำงานร่วมกับเพื่อนในกลุ่มได้ดีขึ้น มีทักษะการสื่อสารและการร่วมมือในการแก้ปัญหามากขึ้น

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

1. ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาดีขึ้น เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านเกมช่วยเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง
2. คะแนนและผลการประเมินสูงขึ้น เมื่อเทียบกับการสอนแบบปกติ
3. ผู้เรียนสามารถจดจำความรู้ได้นานกว่า เพราะเกิดการเรียนรู้เชิงลึกและการลงมือปฏิบัติ

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน เกมสร้างความสนุกและท้าทาย ทำให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมมากขึ้น
2. นักเรียนเรียนรู้จากการลงมือทำ เกมช่วยให้ผู้เรียนได้ทดลอง แก้ปัญหา และเห็นผลลัพธ์ทันที
3. พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาจากซึ่งต้องใช้เหตุผล วางแผน และตัดสินใจ
4. การจัดการเรียนการสอนด้วยเกมสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนลดความเครียด และความน่าเบื่อของการเรียน
5. ครูผู้สอนสามารถใช้กระบวนการ GBL ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ

5. ปัจจัยความสำเร็จ

1. การออกแบบกิจกรรม โดยใช้ GBL ในการจัดการเรียนการสอนสามารถสร้างความสนใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน กิจกรรมที่มีลักษณะเป็นเกม

2. การใช้ GBL ในการวางแผน การออกแบบ การพัฒนา การนำไปใช้ และการประเมินผลกิจกรรมช่วยให้กระบวนการดำเนินงานเป็นระเบียบและมีความเป็นระบบ ช่วยให้สามารถปรับปรุงกิจกรรมตามผลการประเมินและข้อเสนอแนะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากครูผู้สอนและผู้ปกครองช่วยให้กิจกรรมสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ครูที่เข้าใจวิธีการสอนและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนช่วยให้ นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่การสนับสนุนจากผู้ปกครองช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และความสนใจของนักเรียนในกิจกรรมนอกเวลาเรียน

4. การจัดเตรียมวัสดุและสื่อการเรียนรู้ที่ครบถ้วนและเหมาะสม เช่น มือถือ สื่อการสอนที่สร้างองค์ความรู้

5. การติดตามผลและประเมินผลอย่างต่อเนื่องช่วยให้สามารถปรับปรุงและพัฒนา กิจกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการและพัฒนาการของนักเรียนได้ดีขึ้น การรวบรวมข้อมูลจากการประเมินและข้อเสนอแนะช่วยในการพัฒนา กิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

6. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป

1. กิจกรรม "GBL" ได้รับการพิสูจน์ว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การใช้เกมในกิจกรรมการเรียนการสอนสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

ข้อสังเกต

1. นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น
2. การออกแบบโจทย์ที่หลากหลายและเหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนเป็นเรื่องสำคัญ บางครั้งโจทย์ที่ยากเกินไปอาจทำให้นักเรียนรู้สึกท้อแท้และลดความสนใจในการทำกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการปรับปรุงและเพิ่มเกมการจัดการเรียนที่หลากหลายและน่าสนใจให้กับผู้เรียน
2. ควรส่งเสริมการทำงานเป็นทีมและการสื่อสารระหว่างนักเรียนมากขึ้น โดยการออกแบบกิจกรรมที่ต้องใช้ความร่วมมือในการ

ข้อควรระวัง

1. ควรจัดสรรเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสม เพื่อให้มีเวลาทั้งในการทำกิจกรรมและการอภิปรายผล หลังจากทำกิจกรรม นักเรียนควรมีโอกาสได้แสดงความคิดและข้อสังเกตในการแก้ปัญหาที่พบ
2. ควรมีการติดตามผลและประเมินผลอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้สามารถปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง การรวบรวมข้อเสนอแนะจากนักเรียนและครูผู้สอนจะช่วยให้การพัฒนา กิจกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

การเผยแพร่

- เผยแพร่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้คณะครูโรงเรียนวัดดอนใหญ่ ทางช่องทางไลน์ (Line Application)
- เว็บไซต์โรงเรียนวัดดอนใหญ่
- ผ่านสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Line เป็นต้น

รางวัลที่ได้รับ

-

บรรณานุกรม

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
พุทธศักราช ๒๕๕๑

GBL คือ คือเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศที่ทำ
หายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้

นางสาวชนิการ์ต์ แสนพรหม 2564. Best Practice : การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยใช้นวัตกรรม
บอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้เชิงรุก

ที่ 13 มี.ค. พ.ศ. 2566 .

www.kruachieve.com > เรื่องราว > [game-basedการจัดการเรียนรู้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน Game-based Learning ...](#)

การสร้างโค้ดเกม [ZEP QUIZ](#) | สร้างควิชด้วย [ZEP QUIZ](#)

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนโดยใช้นวัตกรรม Sep quiz game ตามรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อสถานศึกษา โรงเรียนวัดดอนใหญ่
 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2
 หมู่ที่ 9 ตำบลลำลูกกา อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12150
 โทรศัพท์หน่วยงาน 021944575 โทรสาร 021944575
 E-mail: watdonyai_school@ptt2.go.th

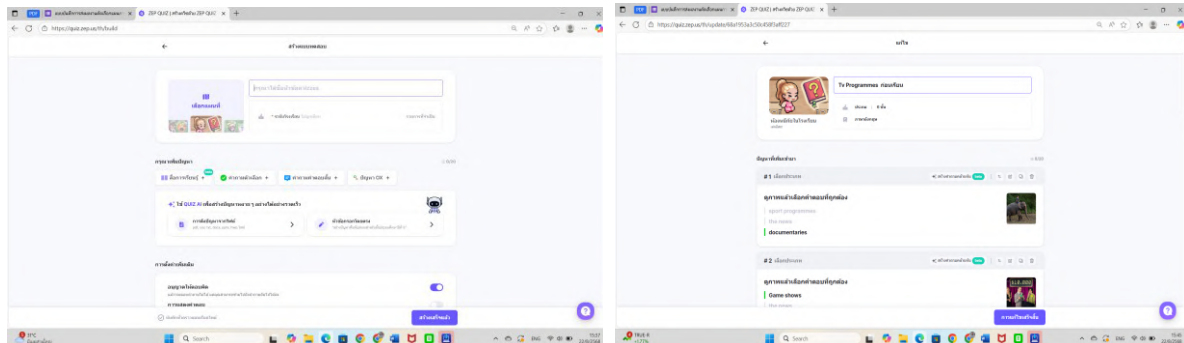
2. ชื่อผู้สอนที่ส่งผลงาน

ชื่อ นางสาวอริษา จำปาทอง
 โทรศัพท์มือถือ 0959279338
 E-mail : Cherchest4@gmail.com

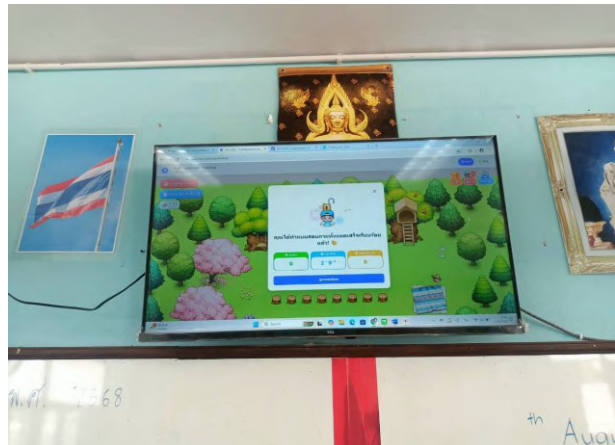
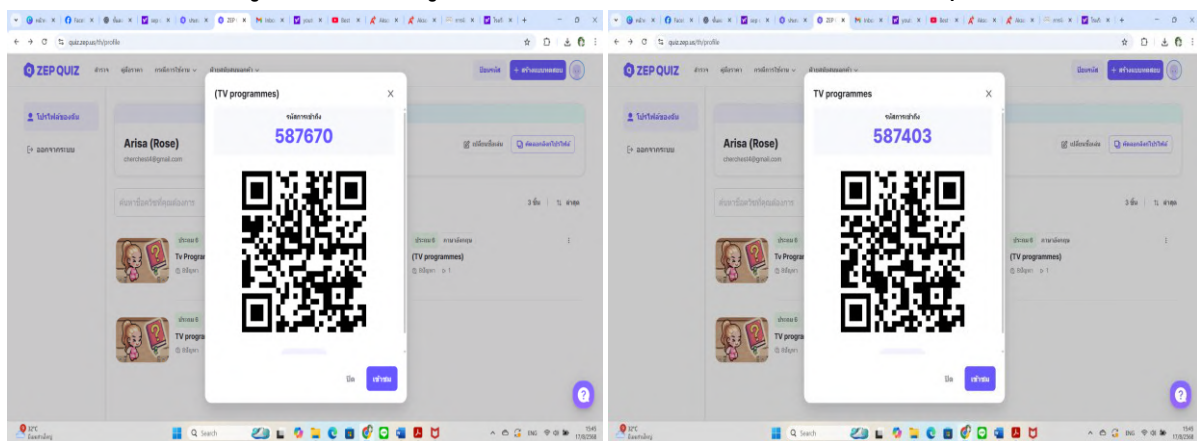
ภาคผนวก

ขั้นตอนการดำเนิน

1. ออกแบบการออกแบบเกมหรือกิจกรรมเลือกรูปแบบเกม Sep Quiz Game



2. การดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียนครูอธิบายกติกาและวิธีการเล่นนักเรียนมีส่วนร่วมในการเล่น เกม ทำภารกิจ หรือแข่งขันครูทำหน้าที่เป็น ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยกระตุ้นและชี้แนะ



3. การสะท้อนผลและสรุปความรู้หลังจบเกม ครูชวนผู้เรียนสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้เชื่อมโยงประสบการณ์จากเกมกลับไปยังเนื้อหาวิชาการวิเคราะห์ข้อดี-ข้อจำกัดที่นักเรียนได้เจอระหว่างเล่น

สถิติของนักเรียน

ดาวโหลดบันทึก [ส่งคำสั่ง ↑](#) โดยอัตราความถูกต้อง [↓](#) โดยเวลาที่ใช่ [↓](#)

อัตราการทำสำเร็จ : 89% (16/18)

ชื่อ	ความถูกต้อง	เวลาทั้งหมด	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q
sapsari	88% 7/8	2' 55 "	✗ 32 "	○ 6 "	○ 23 "	○ 18 "	○ 15 "	○ 35 "	○ 12 "	○ 32 "
goldfish	38% 3/8	1' 29 "	✗ 3 "	✗ 13 "	○ 9 "	○ 8 "	✗ 17 "	✗ 9 "	✗ 13 "	○ 14 "
skunk	0% 0/8	1' 31 "	✗ 22 "	✗ 16 "	* 0 "	* 0 "	✗ 20 "	✗ 32 "	* 0 "	* 0 "
weasel	88% 7/8	1' 31 "	○ 1 "	○ 10 "	○ 15 "	○ 11 "	✗ 28 "	○ 8 "	○ 7 "	○ 7 "
bichon	63% 5/8	2' 29 "	○ 4 "	✗ 8 "	✗ 9 "	○ 11 "	✗ 35 "	○ 47 "	○ 21 "	○ 11 "
whaleshark	75% 6/8	3' 45 "	✗ 11 "	✗ 47 "	○ 37 "	○ 12 "	○ 1' 2 "	○ 12 "	○ 17 "	○ 22 "
Arisa (Rose)	38% 3/8	4' 36 "	○ 3' 38 "	* 0 "	✗ 9 "	✗ 16 "	* 0 "	○ 18 "	○ 13 "	* 0 "
พริษฐ์	63% 5/8	2' 59 "	✗ 13 "	○ 35 "	○ 11 "	○ 18 "	✗ 30 "	✗ 17 "	○ 19 "	○ 32 "
เนรวา. เว็น	75% 6/8	1' 15 "	○ 3 "	○ 8 "	○ 9 "	○ 10 "	○ 14 "	✗ 11 "	✗ 8 "	○ 6 "
สาร์	88% 7/8	2' 45 "	✗ 35 "	○ 12 "	○ 30 "	○ 15 "	○ 33 "	○ 12 "	○ 11 "	○ 13 "

สถิติของนักเรียน

ดาวโหลดบันทึก [ส่งคำสั่ง ↑](#) โดยอัตราความถูกต้อง [↓](#) โดยเวลาที่ใช่ [↓](#)

อัตราการทำสำเร็จ : 89% (16/18)

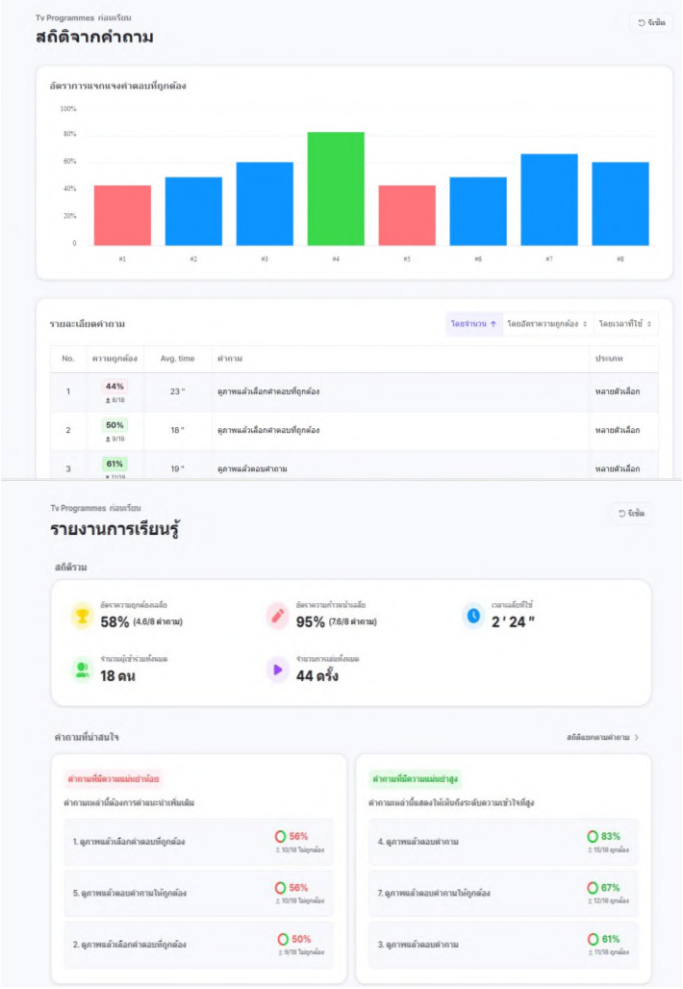
ชื่อ	ความถูกต้อง	เวลาทั้งหมด	# 1 Q	# 2 Q	# 3 Q	# 4 Q	# 5 Q	# 6 Q	# 7 Q	# 8 Q
Boss 🐼	100% 8/8	1' 33 "	○ 2 "	○ 11 "	○ 9 "	○ 13 "	○ 26 "	○ 11 "	○ 9 "	○ 10 "
โด้แบบกร	50% 4/8	2' 55 "	✗ 4 "	○ 53 "	✗ 22 "	○ 12 "	✗ 36 "	○ 8 "	○ 8 "	✗ 28 "
Min	63% 5/8	1' 17 "	○ 2 "	✗ 11 "	○ 8 "	○ 7 "	○ 9 "	✗ 17 "	✗ 7 "	○ 13 "
โมทีวา	13% 1/8	2' 25 "	✗ 10 "	✗ 22 "	✗ 19 "	✗ 13 "	○ 28 "	✗ 17 "	✗ 12 "	✗ 20 "
เก๋และณิส	50% 4/8	2' 18 "	○ 24 "	✗ 5 "	○ 16 "	○ 14 "	✗ 14 "	○ 21 "	✗ 21 "	✗ 19 "
เก๋ท.มด.กัน 🐜	75% 6/8	1' 47 "	✗ 10 "	○ 8 "	○ 8 "	○ 12 "	○ 24 "	✗ 13 "	○ 10 "	○ 18 "
สาร์ ❤️	38% 3/8	1' 50 "	✗ 13 "	○ 10 "	✗ 11 "	○ 12 "	✗ 22 "	✗ 10 "	○ 8 "	✗ 21 "
ปิ่นดัง 🐼	38% 3/8	3' 49 "	○ 10 "	✗ 27 "	✗ 1' 22 "	○ 15 "	✗ 11 "	✗ 35 "	○ 11 "	✗ 35 "

« < 1 2 > »

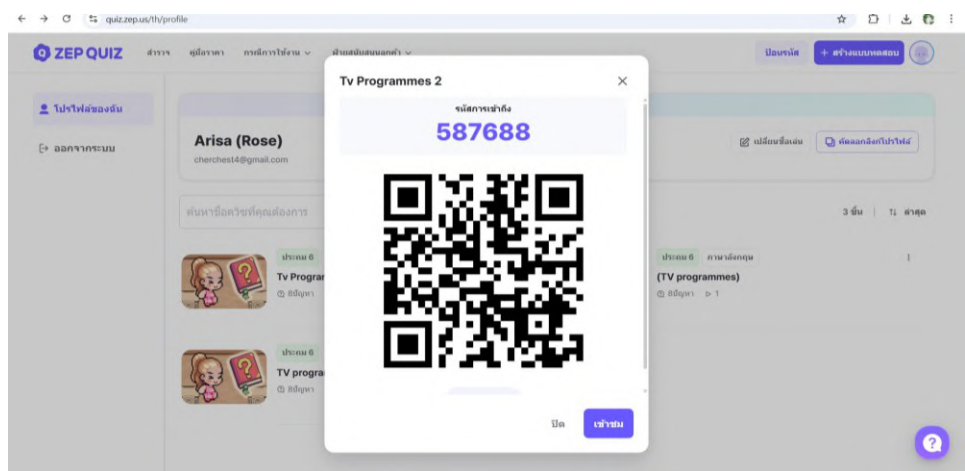
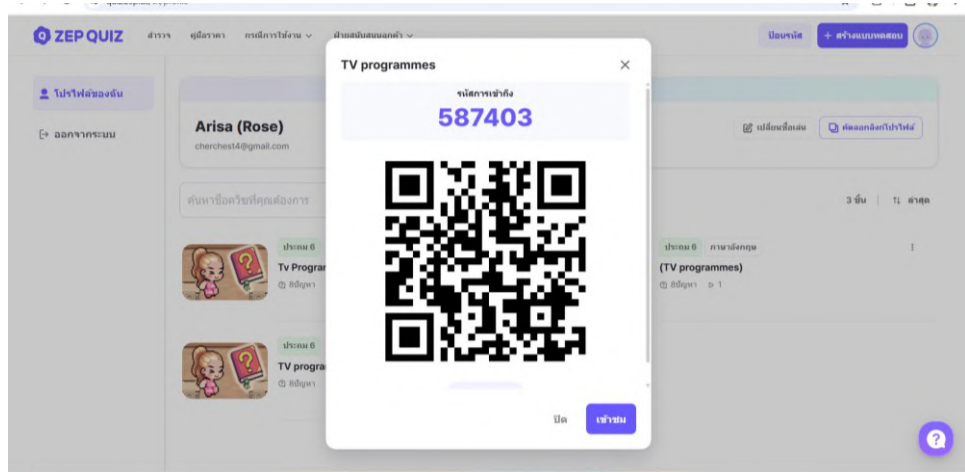
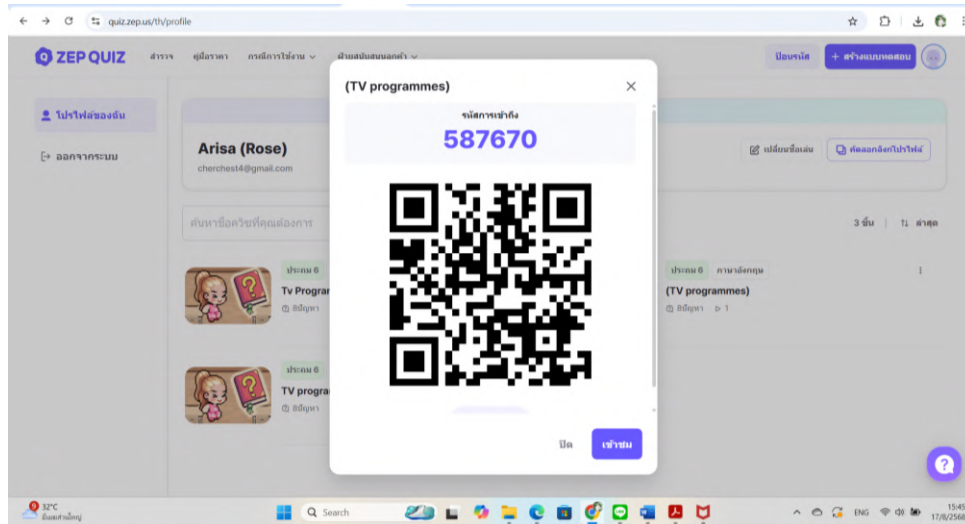
4. การประเมินผลประเมินจากผลการเล่น เช่น การประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน

ลำดับ ที่	ชื่อ-นามสกุล	ก่อนเรียน	หลังเรียน	คะแนนหลังเรียน ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์	ไม่ผ่านเกณฑ์	หมายเหตุ
		8	8				
1.	เด็กชายปฏิภัทร ภูพันทนา	7	8	100.00	√		
2.	เด็กชายวันชนะ มณีคันธวงศ์	3	8	100.00	√		
3.	เด็กชายสุภัทร ขำโสภา	0	8	100.00	√		
4.	เด็กชายธรรมรงค์ เนียมปาน	7	8	100.00	√		
5.	เด็กชายญาณพัฒน์ สีหาบุตร	5	8	100.00	√		
6.	เด็กชายเมษา สุระดม	6	8	100.00	√		
7.	เด็กชายธนวิษญ์ มีกุล	3	8	100.00	√		
8.	เด็กชายกันตพงศ์ หอมจันทร์	5	8	100.00	√		
9.	เด็กชายกรวิษญ์ จิตรจำนอง	6	8	100.00	√		
10.	เด็กชายภักดี จันลอย	7	8	100.00	√		
11.	เด็กชายชนะกัณฑ์ อนุกุล	8	8	100.00	√		
12.	เด็กชายธนภัทร จิรวัดน์พลชัย	4	8	100.00	√		
13.	เด็กชายอภิสร บัวมาศ	5	8	100.00	√		
14.	เด็กชายณภัทร ต่อพันธ์	1	8	100.00	√		
15.	เด็กชายวรมศ ยอดเพชร	4	7	87.5	√		
16.	เด็กชายภูริพัฒน์ พรหมแก้ว	6	8	100.00	√		

17.	เด็กหญิงกัญญารักษ์ วิเชียรฉาย	3	8	100.00	√		
18.	เด็กหญิงนิรชา -	3	8	100.00	√		
19.	เด็กหญิงทิวากานต์ บุญสมพงษ์	3	7	87.5	√		
20.	เด็กหญิงพิมพ์ชฎาพร คงสมยุต	4	7	87.5	√		
21	เด็กหญิงปิ่นตา กระแจะจันทร์	3	8	100.00	√		
22	เด็กหญิงมนัสนันท์ นอนนนท์	3	8	100.00	√		
23	เด็กหญิงกัญญาพัฒน์ แก้วสุวรรณ	3	7	87.5	√		
24	เด็กหญิงจิรัชญา คงชูศรี	3	7	87.5	√		
25	เด็กหญิงชาลิสา แสงจันทร์	3	8	100.00	√		



คิวอาร์โค้ดเพื่อเข้าเล่นเกม



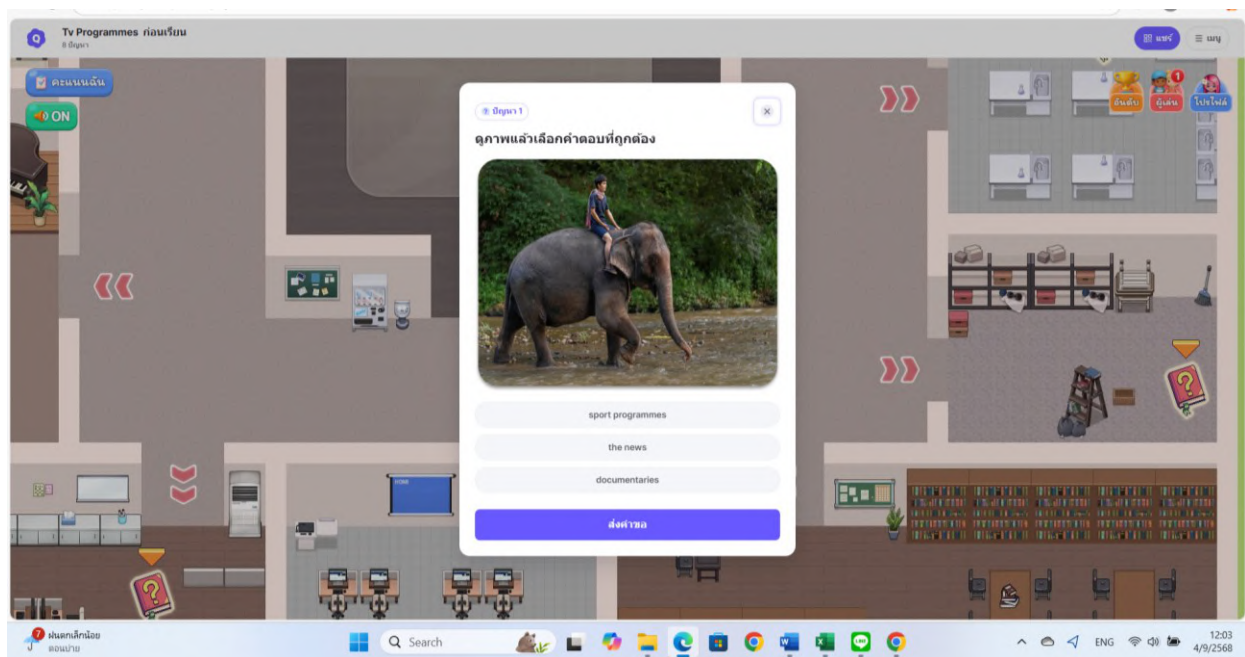
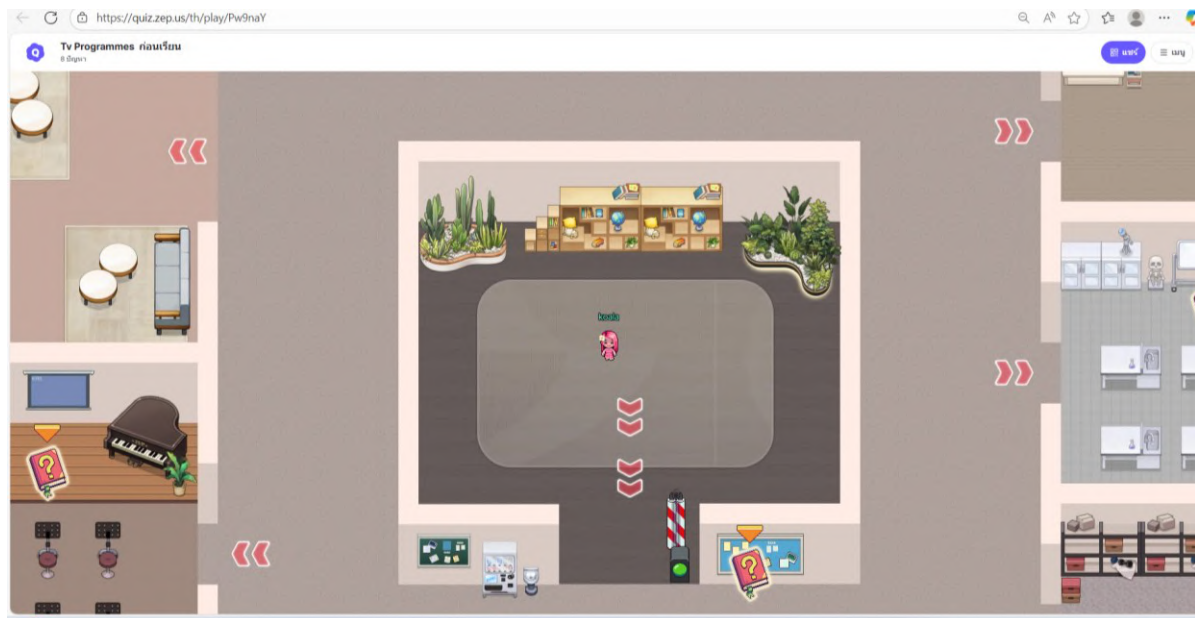
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน



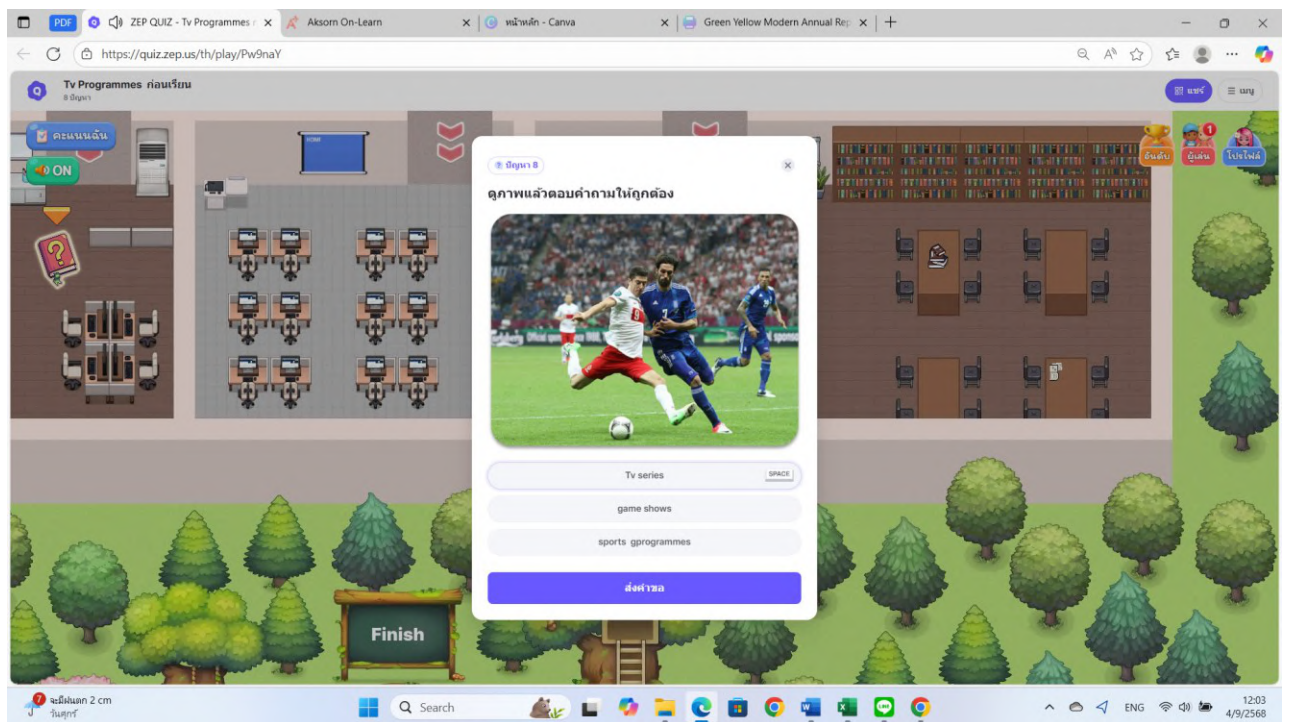
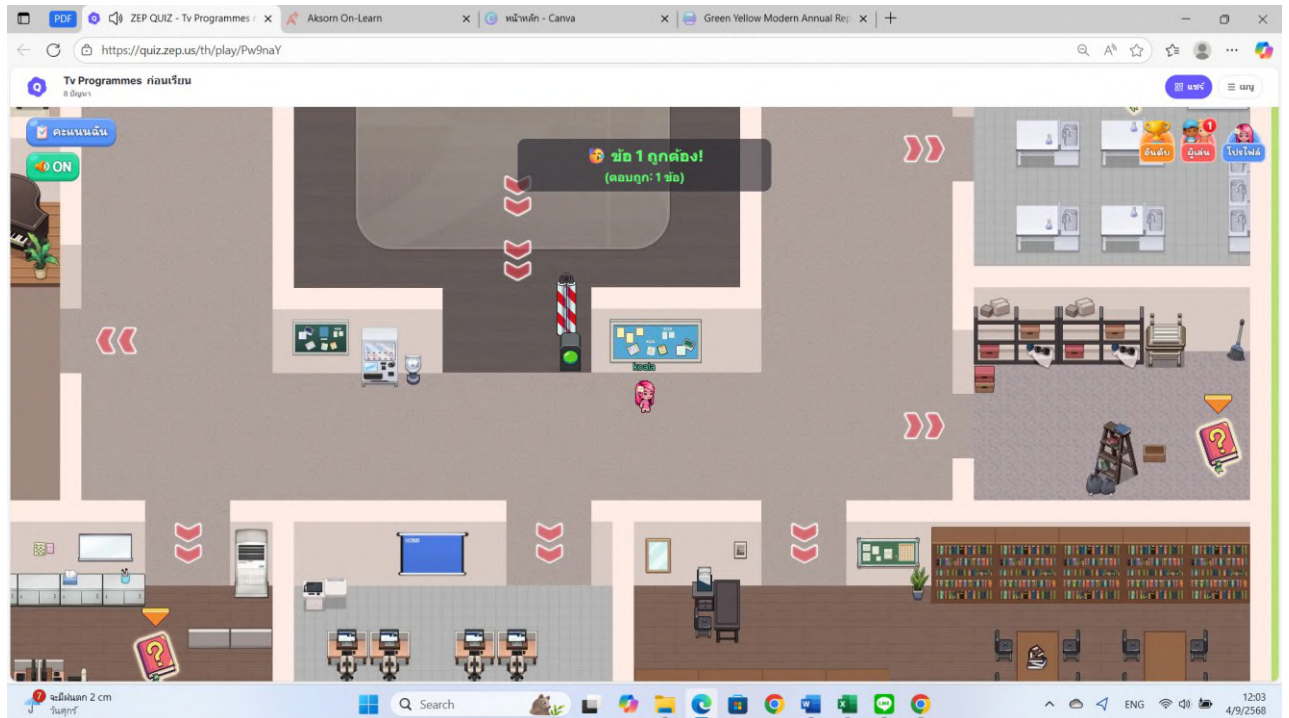
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน



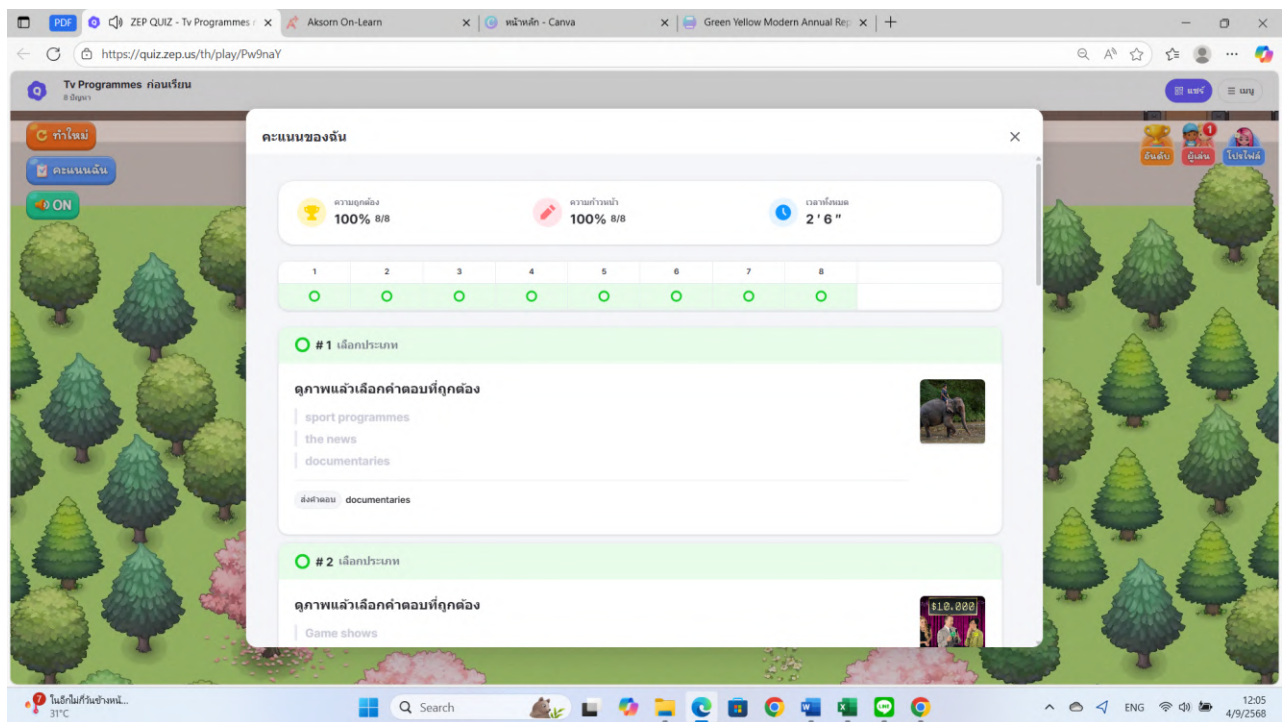
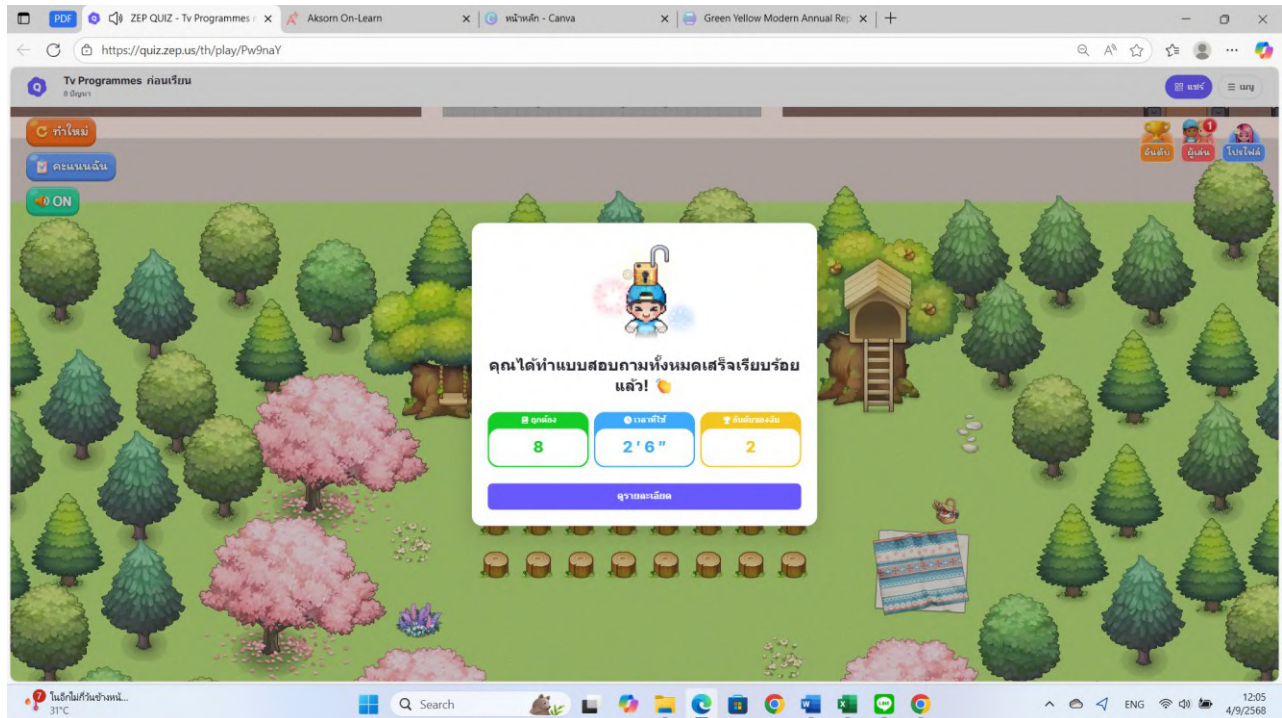
กระบวนการเล่น Sep Quiz game เรื่อง TV programmes



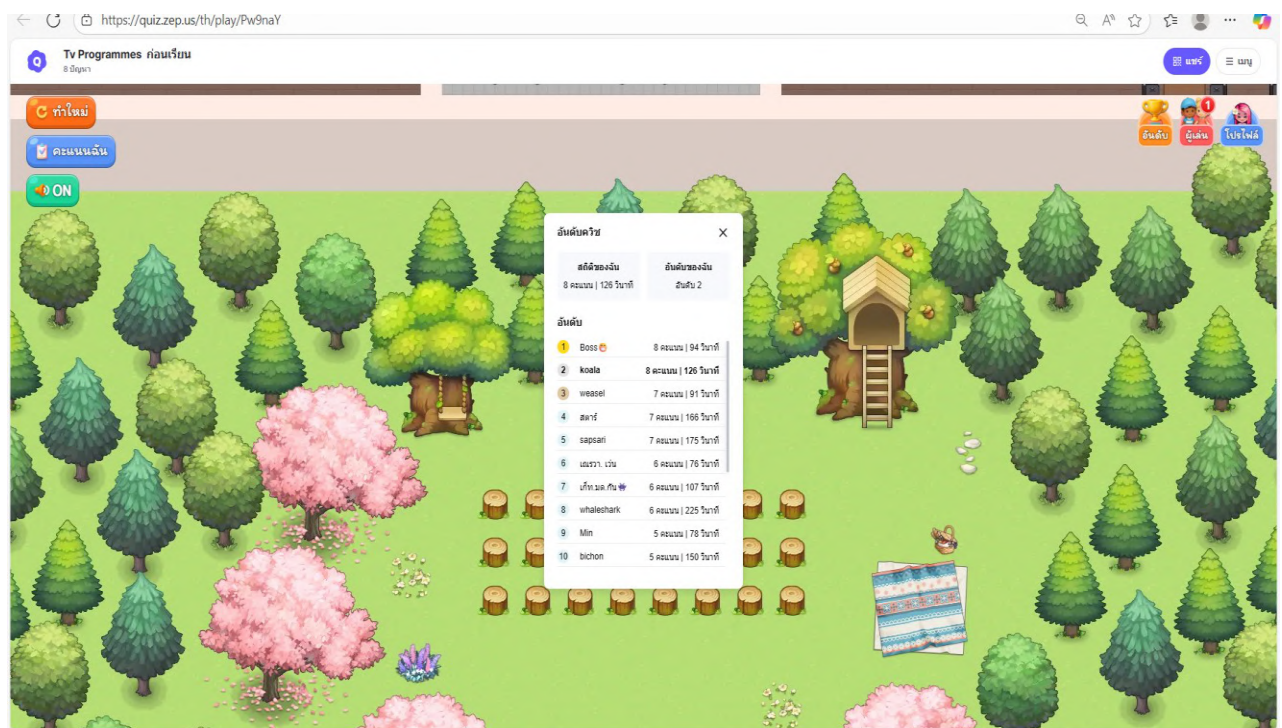
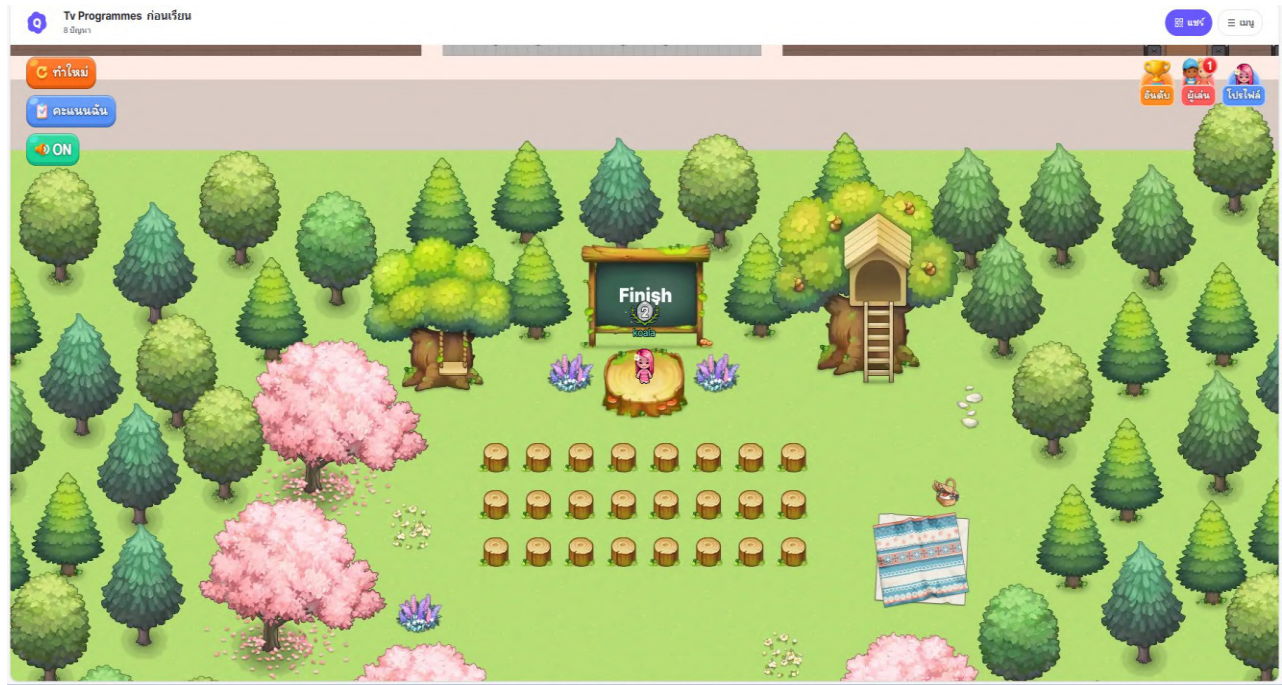
กระบวนการเล่น Sep Quiz game เรื่อง TV programmes



กระบวนการเล่น Sep Quiz game เรื่อง TV programmes



กระบวนการเล่น Sep Quiz game เรื่อง TV programmes





โรงเรียนวัดดอนใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๒