

(BEST PRACTICES)

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสื่อ“เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) และ
แบบทดสอบคำศัพท์ผ่าน Vonder go (English Vocabulary Test By Vonder go)



นางแสงเดือน ทองเกลี้ยง

ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนสวayıวิทยาการ ตำบลสวayı

อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน ในการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ประจำปีการศึกษา 2565 เป็นวิธีการ ดำเนินการจัดและนำสื่อเทคโนโลยีไปใช้สำหรับนักเรียนให้เกิดทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษให้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้เกิดประสิทธิผลในการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร บุคลากรโรงเรียนสวายวิทยาคาร นักเรียน และ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้ ความร่วมมือ ในการจัดการทำนวัตกรรมเพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษจนประสบ ความสำเร็จ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน และหน่วยงาน หรือผู้ที่สนใจ ในการนำไป ประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์ และด้านอื่น ๆ ในโอกาสต่อไป

นางแสงเดือน ทองเกลี้ยง

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อผลงาน	1
ความสำคัญของผลงานและการปฏิบัติที่ดี	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	1
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ผลการดำเนินงาน /ผลสัมฤทธิ์/ ประโยชน์ที่ได้รับ	3
ปัจจัยความสำเร็จ	3
บทเรียนที่ได้รับ	3
การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ	3
ภาคผนวกที่เกี่ยวข้อง	

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

ชื่อผลงาน : การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยสื่อ “เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) และ
แบบทดสอบคำศัพท์ผ่าน Vonder go (English Vocabulary Test By Vonder go)

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางแสงเดือน ทองเกลี้ยง ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียน/ หน่วยงาน : โรงเรียนสวายวิทยาคาร ตำบลสวาย อำเภอเมือง จังหวัดสุรินทร์

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสุรินทร์

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือทำให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับคำศัพท์ กล่าวคือคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมาย ถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ หรือความรู้ต่างๆ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลๆหนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสาร ในสถานการณ์ต่าง ๆ จึงกล่าวได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาไม่เพียงพอ ผู้เรียนจะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการของตนเองในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง ได้อ่าน เป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร) ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ จากการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐานของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสวายวิทยาคาร จังหวัดสุรินทร์ มีจำนวนนักเรียนทั้งหมด 125 คน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ สังเกตได้จากในชั่วโมงเรียนช่วงทบทวนคำศัพท์ก่อนเรียน นักเรียนไม่สามารถอ่านและบอกความหมายของคำศัพท์ที่เคยเรียนผ่านมาแล้วได้ถูกต้อง ส่งผลให้เป็นปัญหาต่อการจัดการเรียนการสอนในบทเรียนอื่นๆ และ ในบทเรียนถัดไป ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อ “คลังคำศัพท์ภาษาอังกฤษในรูปแบบเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game)” และ “แบบทดสอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านการเล่นเกม Vonder go (English vocabulary test by Vonder go)” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ดีขึ้น

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 125 คน
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนสวาววิทยาลัย จังหวัดสุรินทร์ ปีการศึกษา 2565 จำนวน 125 คน

3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากการเล่นเกมนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ด้วยตนเอง

2.2 เป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 125 คน มีทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้น

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2565 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น

2. นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษมากขึ้นผ่านการเล่นเกมนาคำศัพท์ภาษาอังกฤษและแบบทดสอบภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องรวดเร็ว

3. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินการ

3.1 ขั้นการวางแผน P (Plan)

1. ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตร/ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด / เนื้อหารายวิชา
2. รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาวิเคราะห์ปัญหานักเรียนรายบุคคล

3.2 ขั้นการดำเนินงาน D (Do)

1. ออกแบบการจัดการเรียนรู้
2. จัดทำกำหนดการสอน/แผนการจัดการเรียนรู้
3. จัดทำสื่อ/นวัตกรรมประกอบการเรียนการสอน
4. นำสื่อ/นวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

3.3 ขั้นการตรวจสอบประเมินผล C (Check)

1. ประเมินผลการจัดกิจกรรมการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากการทำแบบทดสอบคำศัพท์จาก Vonder go (English vocabulary test By Vonder go) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.4 ขั้นการพัฒนา / ปรับปรุงแก้ไข A (Act)

1. นำผลการประเมินไปแก้ไข ทบทวนและพัฒนาต่อไป

4. ผลการดำเนินงาน/ ผลสัมฤทธิ์/ ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้นตามค่าเป้าหมายที่กำหนดไว้

4. นักเรียนมีความรู้ความสามารถในวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นและสามารถนำความรู้พื้นฐานที่ได้จากการเล่นเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) ไปประยุกต์ใช้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ในเนื้อหาบทเรียนอื่นๆ และในชั้นเรียนที่สูงขึ้นได้อย่างเหมาะสม

5. นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานการเล่นเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Crossword Game) ที่ได้เข้าร่วมแข่งทักษะวิชาการในระดับต่าง ๆ จากการเข้าร่วมแข่งขันทักษะวิชาการภาษาอังกฤษ การแข่งขันเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Crossword Game จากหน่วยงานที่จัด

5. ปัจจัยความสำเร็จ

1. คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้คำปรึกษาและชี้แนะแนวทางในการดำเนินงานให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

2. ผู้บริหารให้การสนับสนุนด้านงบประมาณเป็นอย่างดีในการจัดหาและผลิตสื่อให้มีสื่อที่เอื้อต่อการจัดการเรียนการสอน อย่างเพียงพอ

3. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความสามารถในการทำแบบทดสอบคำศัพท์และช่วยให้นักเรียน เกิดความกระตือรือร้นในการทำแบบทดสอบแต่ละครั้ง

4. นักเรียนได้รับรางวัล/เกียรติบัตรจากการเข้าร่วมแข่งขันโครสเวิร์ดอยู่ในระดับที่พอใจ

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

1. การสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อนักเรียนทำให้ครูสามารถพัฒนานักเรียนได้เต็มศักยภาพตามความถนัด ความสนใจ

2. เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ร่วมกัน สร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้สนุกสนาน

3. การจัดการเรียนรู้ที่เต็มตามศักยภาพครูผู้สอนดูแลได้ตลอดเวลา

4. จัดกลุ่มเด็กที่มีพัฒนาการและระดับความสามารถในการเรียนรู้ที่ใกล้เคียงกันไว้ด้วยกัน

5. จัดประสบการณ์ให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้จากผู้อื่น

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- เผยแพร่ในเว็บไซต์โรงเรียน www.Sawaiwitt.ac.th , YouTube

ภาคผนวก



รูปแบบเกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

1. Juice fruit, apple's friend (E A P R)

P E A R

2. Seasoning (P C S I E)

S P I C E

3. It's a price of ..., very easy. (A E K C)

C A K E

4. Yolk and white is a shell. (G G E)

E G G

5. Sounds produced by musical instruments. (S M C I U)

M U S I C

6. Pale brown desert animal.. (A E L C M)

C A M E L

7. Santa's way home. (O N T R H)

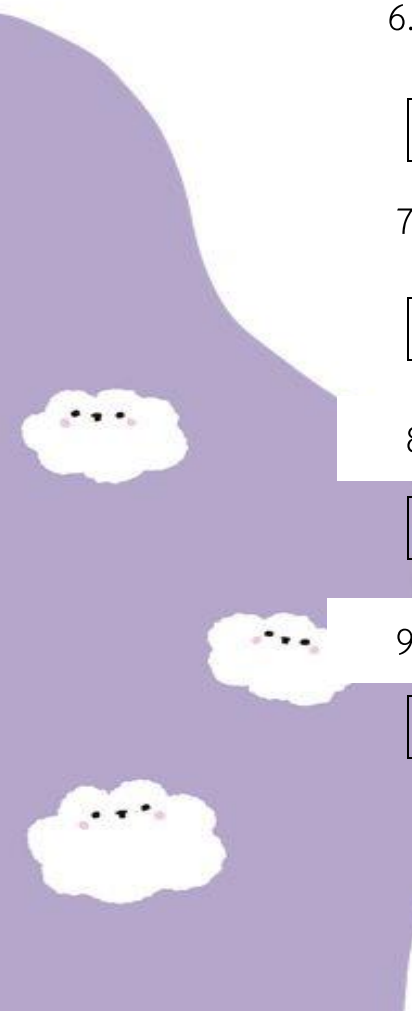
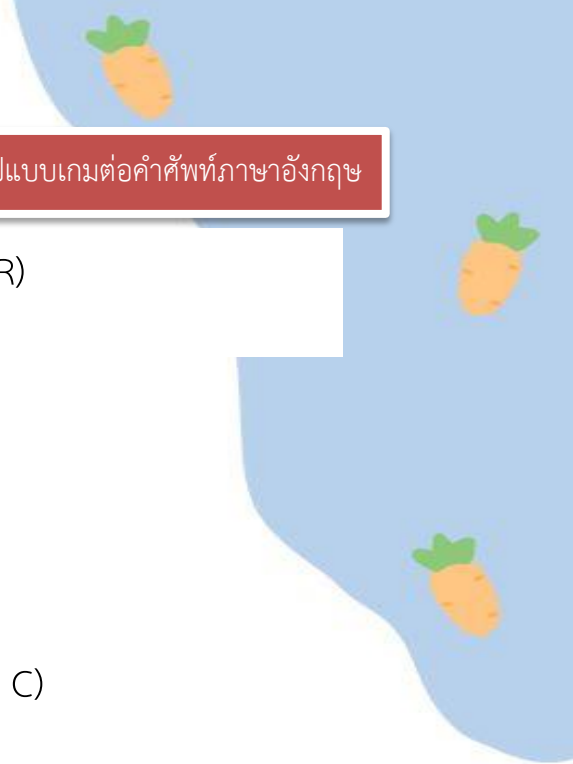
N O R T H

8. Set of twelve. (O D Z N E)

D O Z E N

9. What a fish does. (W I S M)

S W I M



1. Juice fruit, apple's friend (E A P R)

--	--	--	--

2. Seasoning (P C S I E)

--	--	--	--	--

3. It's a price of ..., very easy. (A E K C)

--	--	--	--

4. Yolk and white is a shell. (G G E)

--	--	--

5. Sounds produced by musical instruments. (S M C I U)

--	--	--	--	--

6. Pale brown desert animal.. (A E L C M)

--	--	--	--	--

7. Santa's way home. (O N T R H)

--	--	--	--	--

8. Set of twelve. (O D Z N E)

--	--	--	--	--

9. What a fish does. (W I S M)

--	--	--	--

1. We wish you aChristmas. (R Y E M R)

M	E	R	R	Y
---	---	---	---	---

2. Faster than a rabbit in a story. (E R U L T T)

T	U	R	T	L	E
---	---	---	---	---	---

3. and sour. (E W T E S)

S	W	E	E	T
---	---	---	---	---

4. Remaining of a fire. (A H S)

A	S	H
---	---	---

5. Early stage of life. (Y U O H T)

Y	O	U	T	H
---	---	---	---	---

6. Essential liquid (E R A W T)

W	A	T	E	R
---	---	---	---	---

7. Facial hair grown on men. (E A R B D)

B	E	A	R	D
---	---	---	---	---

8. Toy replica of person. (L L O D)

D	O	L	L
---	---	---	---

9. Uncle's wife. (N T A U)

A	U	N	T
---	---	---	---

1. We wish you aChristmas. (R Y E M R)

--	--	--	--	--	--

2. Faster than a rabbit in a story. (E R U L T T)

--	--	--	--	--	--	--

3. and sour. (E W T E S)

--	--	--	--	--	--

4. Remaining of a fire. (A H S)

--	--	--

5. Early stage of life. (Y U O H T)

--	--	--	--	--	--

6. Essential liquid (E R A W T)

--	--	--	--	--	--

7. Facial hair grown on men. (E A R B D)

--	--	--	--	--	--

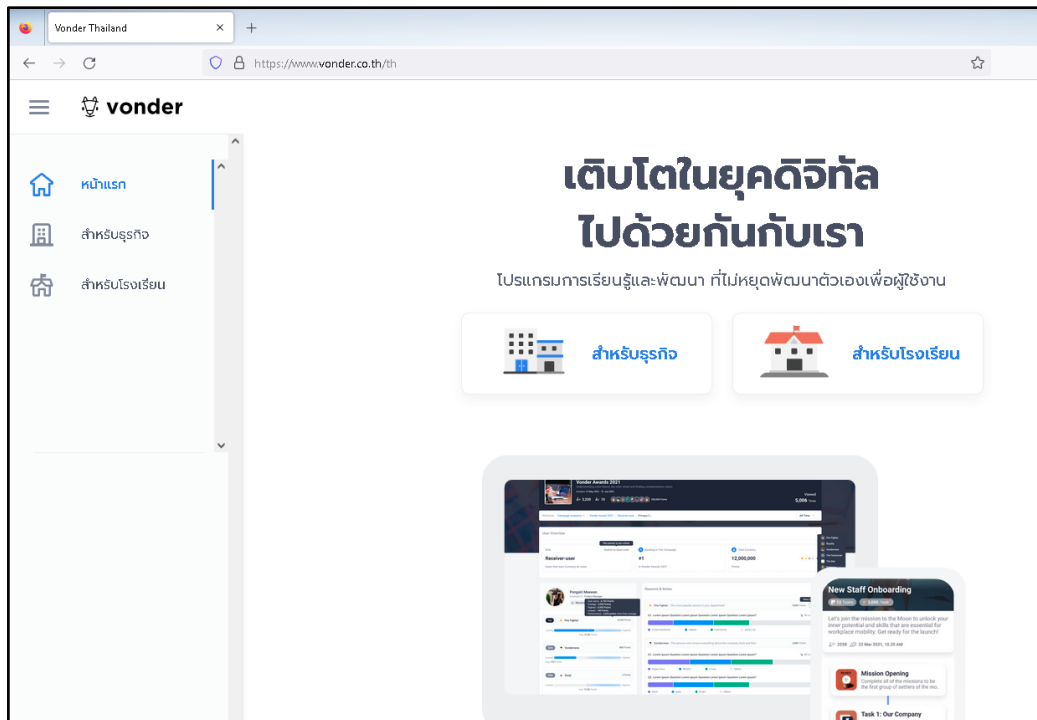
8. Toy replica of person. (L L O D)

--	--	--	--

9. Uncle's wife. (N T A U)

--	--	--	--

รูปแบบเกมที่ใช้สำหรับการพัฒนาทักษะการอ่าน
และเขียนภาษาอังกฤษผ่าน Application Vonder go





เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

English • 7 คำถาม • 50% ผ่าน

vonder << บทเรียนของฉัน / เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทเรียนของฉัน

บทเรียนพร้อมใช้งาน

ตั้งค่า

จัดการผู้ใช้

ศูนย์ช่วยเหลือ

ใช้งานแพ็คเกจรายวัน

0 crystal

อัปเกรด Pro

Sanguan Tho...
khusangduen@gm...

เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ภาษาอังกฤษ 7 คำถาม ต้องผ่าน 50%

ชุดคำถามที่ 1 เรียงลำดับ

Question

Soft drink
D O A S

1 DOSA

2 SODA

5 5 นาที

vonder << บทเรียนของฉัน / เกมต่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

บทเรียนของฉัน

บทเรียนพร้อมใช้งาน

ตั้งค่า

จัดการผู้ใช้

ศูนย์ช่วยเหลือ

ใช้งานแพ็คเกจรายวัน

0 crystal

อัปเกรด Pro

Sanguan Tho...
khusangduen@gm...

Cute from of human.
B Y A B

1 BYBA

2 BABY

5 5 นาที

ชุดคำถามที่ 3 เรียงลำดับ

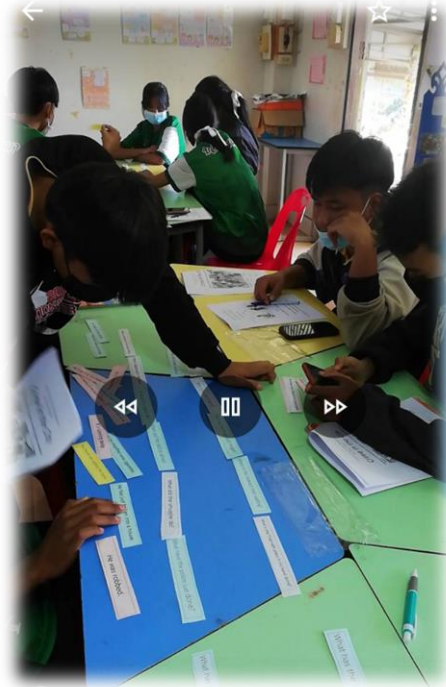
Question

Twelve of month
E R Y A

1 YEAR

2 EAYR

5 5 นาที



จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

