



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

รายการที่ 1 การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (RT/NT/O-NET)
ประเภท ครูผู้สอน

**BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า**

จัดทำโดย

นายอภิรักษ์ หอมคง

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

รายการที่ 1 การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (RT/NT/O-NET)

ประเภท ครูผู้สอน

เรื่อง BINGO Active Learning Model :

รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

โดย

นายอภินันท์ หอมคง

ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำ ผลงานที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสระแก้ว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1 โดยผู้จัดทำ ได้รวบรวม สรุปผลงานตามหัวข้อการประเมินที่กำหนด พร้อมแนบหลักฐานเอกสารอ้างอิงไว้ด้วยแล้ว

ผลงานที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสระแก้ว ที่ได้ช่วยรวบรวมข้อมูลต่างๆ ทำให้สะดวกต่อการจัดทำเอกสารฉบับนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้คงจะอำนวยความสะดวกให้แก่คณะกรรมการประเมิน ในการพิจารณา ตรวจสอบคุณสมบัติของครูผู้เข้ารับการประเมินต่อไป

อภินันท์ หอมคง

ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผลงาน	1
ข้อมูลทั่วไป	1
ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	5
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	6
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	9
ปัจจัยความสำเร็จ	10
บทเรียนที่ได้รับ	11
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	13
การขยายผลต่อยอดสู่ความยั่งยืน	14
ข้อเสนอแนะในการนำผลงาน / นวัตกรรมไปใช้	14
ภาคผนวก	15

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

.....

ชื่อผลงาน : BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล ผู้เสนอผลงาน : นายอภิรักษ์ หอมคง

ตำแหน่ง : ครูชำนาญการ (คศ.2)

โรงเรียน : โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว้า อำเภอเขาค้อ จังหวัดสระแก้ว
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1

โทรศัพท์ : 087-3360293

E-mail : fang_minibike@hotmail.com

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ภาษาอังกฤษถือว่ามีสำคัญอย่างมาก ซึ่งประเทศไทยได้มีการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา คิดเป็นระยะเวลายาวนานในการเรียนรวมอย่างน้อย 14 ปี จากหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ ได้ตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องให้ภาษาอังกฤษให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก จึงได้กำหนดให้ ภาษาอังกฤษเป็นสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน ตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2552 โดยระบุถึงความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไว้ว่าภาษาต่างประเทศนั้นมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันเนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่างๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ 2552: 290) ซึ่งการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง มีลักษณะเป็นการซึมซับ ภาษาเพราะผู้เรียนอยู่ในสภาพเดียวกับเด็กที่เรียนภาษาแม่ซึ่งจะพัฒนาเข้าสู่ภาษาหลักในที่สุด เพราะความจำเป็นที่จะต้องติดต่อสื่อสารกับคนรอบๆ ข้าง การสอนภาษาอังกฤษในประเทศจึงเป็นการสอนเพื่อสื่อความหมายมีนักเรียนและกิจกรรมเป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ครูทำหน้าที่ให้คำอธิบาย เป็นผู้จัดกิจกรรมและแสดงวิธีทำกิจกรรมทางเพื่อให้ผู้เรียนฝึกภาษาในกลุ่มของตนเอง (บัญชา อิงสกุล 2549:59 – 60) การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษาในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด จัดกิจกรรมที่หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษา และกิจกรรมการฝึกให้ผู้เรียนรู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตัวเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independent) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนวิชาอื่นๆ การศึกษาต่อ ซึ่งเป็นจุดหมายสำคัญในการปฏิรูปการเรียนรู้ (กรมวิชาการ 2544: 2)

ในการที่จะใช้ภาษาอังกฤษได้นั้น ผู้เรียนต้องฝึกฝนทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน โดยเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ได้จริงและในทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ การเรียนภาษาเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝนอย่างมีระบบ ต้องหมั่นอดทนฝึกซ้อม ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับผู้ที่จะเรียนวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยเฉพาะทักษะการเขียน เนื่องมาจากไม่สามารถจดจำคำศัพท์และสะกดคำศัพท์คำนั้นได้

ถูกต้อง รู้ตัวอักษรแต่ประสมเป็นคำไม่ได้ แต่อย่างไรก็ตามการจดจำคำศัพท์ก็ช่วยให้ตัวผู้เรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้านการอ่าน ด้านการฟังและด้านการพูดได้ด้วย จากปัญหาข้างต้นได้มีผู้ให้ความสนใจศึกษาปัญหาและวิธีแก้ไข เช่น จุฑาทิพย์ กฐินทองและสุรตนา อติพัฒน์ (2565) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดี มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ บุขริย์ ฤกษ์เมือง (2562) และ ภาณรินทร์ ไทยจันทร์ารักษ์ และคณะ (2561) ซึ่งได้ทำการวิจัย การใช้เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา พบว่า การใช้ เกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษประกอบการสอน ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ได้ดี มีความเข้าใจ จดจำคำศัพท์ได้แม่นยำมากขึ้นและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตั้งอยู่ตำบลหนองหว้า อำเภอเขาคอหงส์ จังหวัดสระแก้ว สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1 เป็นโรงเรียนที่จัดการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และให้บริการแก่ผู้เรียนในชุมชนโดยรอบซึ่งมีลักษณะเป็นชุมชนชนบท โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมและมีระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับประถมศึกษาถึงมัธยมศึกษาตอนต้น ข้อมูลผลการดำเนินงานของสถานศึกษาพบว่า การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนยังเป็นประเด็นที่ควรได้รับการพัฒนา โดยผลการทดสอบ O-NET วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2565 มีคะแนนเฉลี่ย 23.21 คะแนน ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ 37.62 คะแนน และจากการปฏิบัติการสอนของผู้จัดทำในปีการศึกษา 2567 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีปัญหาสำคัญด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การประสมตัวอักษรเป็นคำ และการสะกดคำ ประกอบกับข้อจำกัดด้านเวลาและโอกาสในการฝึกฝนอย่างทั่วถึง

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้จัดทำจึงมีความจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน เน้นการมีส่วนร่วมและการฝึกผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ ผู้จัดทำจึงนำเกม Bingo มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้และสังเคราะห์เป็น BINGO MODEL ภายใต้วงจรคุณภาพ PDCA เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

1.2 แนวคิด หลักการ แรงบันดาลใจในการกำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

1.2.1 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ Active Learning

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, 1996)

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้

แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สถาพร พุทธิพิฏฐกุล, 2558)

ศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2559) ได้ให้ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning และตัวอย่างวิธีการสอนที่เน้นการเรียนแบบ Active Learning ไว้ดังนี้

ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความ ร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และ ประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ตัวอย่างวิธีการสอนที่เน้นการเรียนแบบ Active Learning

1. แบบระดมสมอง (Brainstorming)
2. แบบเน้นปัญหา / โครงการ / กรณีศึกษา (Problem / Project - based learning / Case Study)
3. แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)
4. แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think - Pair - Share)
5. แบบสะท้อนความคิด (Student's Reflection)
6. แบบตั้งคำถาม (Questioning - based Learning)
7. แบบใช้เกม (Games - based Learning)

แนวคิด Active Learning ถูกใช้เป็นกลยุทธ์การสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนใน กระบวนการสร้างความรู้ เป็นวิธีที่ตึงศักยภาพ ทักษะ และการคิดขั้นสูงผ่านความรู้้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่ง

จำเป็นต่อการสร้างรากฐานของการเรียนรู้อย่างถาวร โดยมุ่งเน้นไปที่ “กระบวนการเรียนรู้” มากกว่า “เนื้อหาวิชา” เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสื่อ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ หรืออำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาและสร้างสรรค์

1.2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - Based Learning หรือ GBL)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game - Based Learning หรือ GBL) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำท่ายและสนุกสนานช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎ กติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม (เครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรระดับอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย, 2565) ทิศนา ขัมมณี (2550, น. 365) อธิบายว่า วิธีสอนโดยใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ญัญญา ผิวมา (2563) ได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกม ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน มีประโยชน์กับผู้เรียนอย่างมาก ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมต่างๆ เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมมากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับ ญัญพร สิงห์มณี ได้พัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้เกมเป็นฐานมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่านักเรียนที่เรียนแบบปกติ และมีเจตคติที่ดีต่อบทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้เกมเป็นฐาน

หลักการของ Game Based Learning มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ (ชุดิมา สิ้นธวานิช, 2566: ออนไลน์)

1. Practice หมายถึง การออกแบบเกมนั้นจะต้องแฝงแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองทำ
2. Learning by Doing จะต้องเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
3. Learning from Mistakes ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากความผิดพลาด
4. Goal-Oriented Learning ต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจนในเกม เพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะทำให้บรรลุเป้าหมาย
5. Learning Point ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือประเด็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้ไปใช้งานได้จริง

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน อธิบายได้ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำและอรทัย มูลคำ, 2545 : 93)

1. ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “ เกมการศึกษา”
2. ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา
3. ขั้นเล่นเกม
4. ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล

การประเมินผล (สุนทรี สุกุลพราหมณ์ และเมทินี ทนงกิจ, 2566, ออนไลน์)

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเชื่อมโยงการเรียนรู้จากเกมและเนื้อหาวิชา โดยการประเมินผลต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนได้แจ้งกับผู้เรียนอย่างเคร่งครัด

ผู้เรียน ตรวจสอบผลเกมของตน โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือนจุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้ผู้เรียนทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ต้องอาศัยการเลือกใช้เกม หรือการประยุกต์เกม หรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมที่ไม่ง่ายหรือง่ายจนเกินไป ในการสอนโดยใช้เกมนั้นต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจให้เกิดทักษะเบื้องต้นและความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเกมนั้น ๆ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาวิชาเกิดเป็นแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. เพื่อส่งเสริมเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษให้แก่นักเรียน

2.2 เป้าหมาย

2.2.1. เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม Bingo และมีนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้คำศัพท์ที่กำหนด

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถจดจำ อ่าน และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

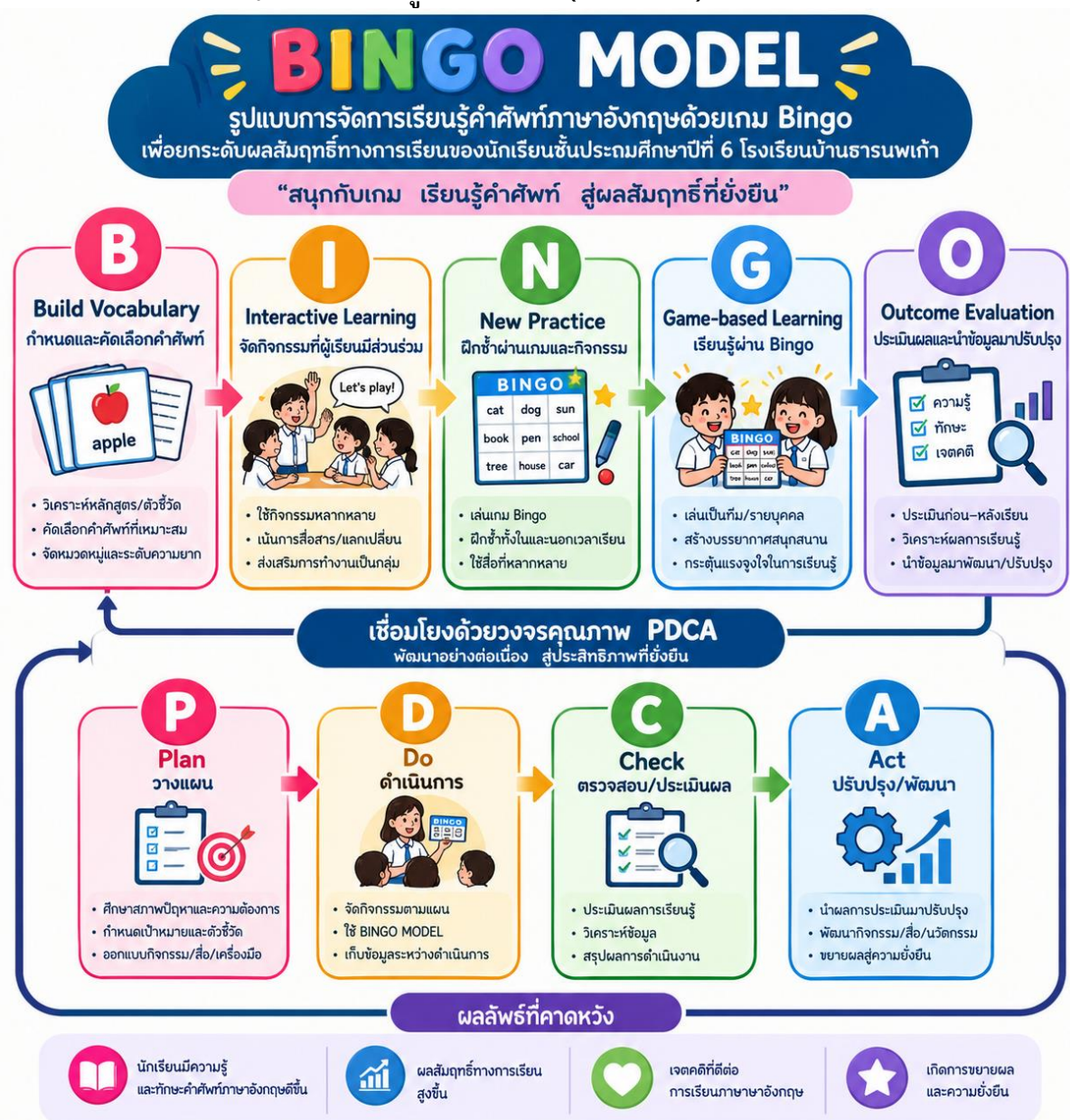
3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

กระบวนการผลิตผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice “BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า” ได้ใช้ BINGO MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้จัดทำสังเคราะห์ขึ้นจากแนวคิดด้านการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ การมีส่วนร่วมของผู้เรียน การฝึกเรียกคืนความรู้ (Retrieval Practice) การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) และการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ (Formative Assessment) โดยกำหนดองค์ประกอบเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ B: Build Vocabulary การกำหนดและคัดเลือกคำศัพท์ที่เหมาะสมกับผู้เรียน I: Interactive Learning การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม N: New Practice การฝึกใช้และเรียกคืนคำศัพท์ผ่านกิจกรรม G: Game-Based Learning การเรียนรู้ผ่านเกม Bingo และ O: Outcome Evaluation การประเมินผล วิเคราะห์ข้อมูล และนำผลไปใช้ในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

ทั้งนี้ BINGO MODEL ดำเนินงานภายใต้วงจรคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) โดยใช้ Plan ในการวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบการจัดการเรียนรู้ Do ในการดำเนินกิจกรรมตาม BINGO MODEL Check ในการประเมินและวิเคราะห์ผลการเรียนรู้ และ Act ในการนำผลการประเมินมาปรับปรุงกิจกรรม สื่อ และ กระบวนการจัดการเรียนรู้ในรอบต่อไป อันนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องซึ่งมีรายละเอียดได้แก่

1. หลักการวงจร BINGO MODEL
2. หลักการวงจรเดิม PDCA

3.1 การออกแบบผลงาน / นวัตกรรมในรูปแบบผังงาน (Flowchart)



3.2 การดำเนินงานตามขั้นตอนของกิจกรรมที่ออกแบบในผังงาน (Flowchart)

3.2.1 หลักการ BINGO MODEL

รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo

B = Build Vocabulary กำหนดและคัดเลือกคำศัพท์ คือ ครูวิเคราะห์หลักสูตร ตัวชี้วัด เนื้อหาบทเรียน และระดับความสามารถของผู้เรียน เพื่อคัดเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่มีความเหมาะสมกับระดับชั้น ความจำเป็น และวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ก่อนนำคำศัพท์เข้าสู่กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคำศัพท์ ได้แก่

- สอดคล้องกับหลักสูตรและตัวชี้วัด
- สอดคล้องกับบทเรียน
- เหมาะสมกับระดับชั้น ป.6
- เป็นคำศัพท์ที่มีโอกาสนำไปใช้จริง
- มีระดับความยากเหมาะสม
- สามารถนำไปออกแบบกิจกรรม Bingo ได้

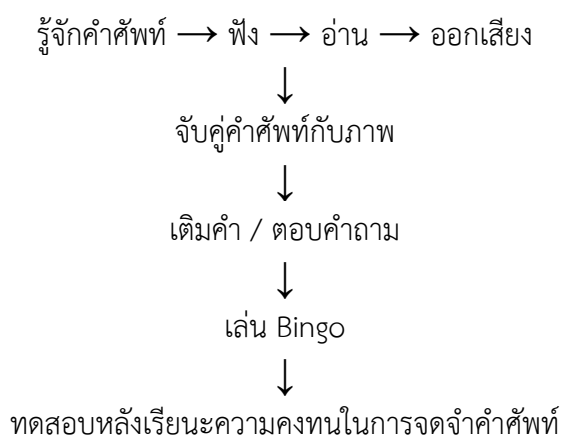
I – Interactive Learning จัดกิจกรรมที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม คือ การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการตอบคำถาม การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการลงมือปฏิบัติ

โดยมีตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่

- ครูนำเสนอคำศัพท์
- นักเรียนออกเสียงตาม
- นักเรียนจับคู่คำศัพท์กับภาพ
- นักเรียนถาม-ตอบ
- นักเรียนทำงานเป็นคู่/กลุ่ม
- นักเรียนช่วยกันตรวจคำตอบ
- นักเรียนแข่งขันอย่างสร้างสรรค์

N – New Practice (Repeated Retrieval Practice) การฝึกเรียกคืนความรู้ซ้ำ คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้และเรียกคืนคำศัพท์ซ้ำ ๆ ผ่านแบบฝึก กิจกรรม และเกม เพื่อช่วยทำให้เกิดความแม่นยำ และความคงทนในการจดจำคำศัพท์

ดังตัวอย่างขั้นตอนข้างต้น



G = Game-based Learning การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Bingo คือ การใช้เกม Bingo เป็นเครื่องมือในการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องใช้ความรู้คำศัพท์จริงในการเล่น โดยออกแบบกติกาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และการนำความรู้คำศัพท์ไปใช้ และใช้ Bingo เป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนฝึกเรียกคืนและนำคำศัพท์มาใช้ภายใต้สถานการณ์การเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจน

O – Outcome Evaluation ประเมินผลและนำข้อมูลมาปรับปรุง คือ การประเมินผลการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลจากการจัดกิจกรรม และนำผลการประเมินมาใช้ในการให้ข้อมูลย้อนกลับ ปรับปรุงกิจกรรม สื่อ และวิธีการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน

3.2.2 หลักการวงจรเดมมิง PDCA

ขั้นที่ 1 P : Plan (การวางแผน)

1. ศึกษาสภาพปัญหา

คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) และคุณครูฝ่ายวิชาการ ร่วมกันอภิปรายปัญหาการจัดการเรียนรู้ในแต่ละระดับชั้น และหาแนวทางแก้ปัญหา ร่วมกันอย่างเหมาะสม ด้วยกระบวนการ PLC สรุปได้ว่า ปัญหาที่ส่งต่อการเรียนรู้ภาษาในระดับที่ยากขึ้นแต่ละระดับชั้น คือ ปัญหาที่นักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ในแต่ละบทเรียนได้และไม่สามารถเขียนสะกดคำศัพท์ ที่กำหนดให้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ได้

2. กำหนดเป้าหมาย

2.1 เป้าหมายคือการพัฒนาให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน สามารถเรียนรู้และจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น หลังจากการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์

2.2 กำหนดขอบเขตคำศัพท์ในหนังสือเรียน ได้แก่ คำศัพท์ที่ได้จากหนังสือเรียน ในแต่ละ หน่วยการเรียนรู้

3. วางแผนการทำงาน

3.1 ครูผู้สอนได้ศึกษาและวิเคราะห์หลัก การศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระและมาตรฐานตัวชี้วัดที่ควรรู้และต้องรู้ เนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

3.2 ครูสืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ เกม Bingo ศึกษาขั้นตอนวิธีการ เพื่อสร้างนวัตกรรมที่มีความสอดคล้องกับสภาพปัญหา ใช้กระบวนการ PLC เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหา ระดมความคิด ต่อยอดความคิด วางแผนเลือกรูปแบบของเกมให้เหมาะสมกับเนื้อหาตามตัวชี้วัด

4. กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้

ครูผู้สอนกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ซึ่งมีกิจกรรมสำคัญ คือ เกม Bingo

ขั้นที่ 2 D = Do (การลงมือปฏิบัติตามแผน)

1. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อ/นวัตกรรมการสอน

ครูจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อ/นวัตกรรมการสอน ในรายวิชาภาษาอังกฤษสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยการใช้เกม Bingo ด้วยกระบวนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแบบ Communicative Language Teaching (CLT) 5 ขั้น ดังนี้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up)

2. ขั้นให้ความรู้/การนำเสนอให้กับผู้เรียน (Presentation)

3. ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)

4. ขั้นการนำไปใช้ (Production)

5. ขั้นสรุป (Wrap Up)

2. จัดการเรียนการสอน

ครูจัดการเรียนการสอน โดยนำสื่อ/นวัตกรรม มาประกอบการเรียนการสอน และสร้างเครือข่ายในการเรียนรู้ระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง ตามแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 C = Check (การตรวจสอบและประเมินผล)

1. สนับสนุนและส่งเสริม

ครูสนับสนุนและส่งเสริมให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมทั้งในและนอกห้องเรียน ให้กำลังใจและเสริมแรง เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ได้ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

2. ติดตามและประเมินผล

ครูติดตามและประเมินผลระหว่างการทำกิจกรรมเรียนรู้คำศัพท์ด้วยเกม Bingo ในห้องเรียนและจากการประเมินผลหลังจากจบบทเรียน

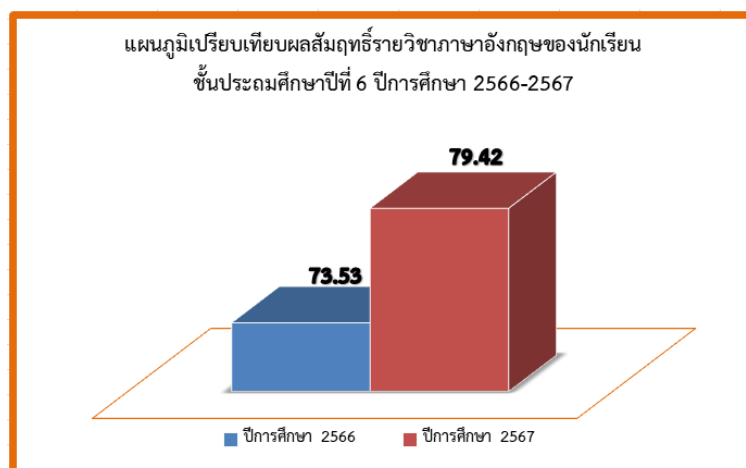
ขั้นที่ 4 A = Action (การนำผลการประเมินมาปรับปรุง)

ครูนำผลวิเคราะห์มาปรับปรุงกิจกรรมและสื่อการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนยิ่งขึ้น เช่น ออกแบบกิจกรรมให้ครอบคลุมทั้งคำศัพท์ ประโยค และบทสนทนา จัดกลุ่มนักเรียนในการเล่นเกมให้เหมาะสมตามระดับความสามารถ พัฒนาสื่อ เพิ่มเนื้อหาให้มีหมวดหมู่คำศัพท์ที่หลากหลาย รวมถึงการกำหนดระยะเวลาในการทำกิจกรรมและเล่นเกมอย่างเหมาะสม เป็นต้น

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานพบว่า การใช้เกม Bingo ที่ออกแบบคำศัพท์ให้สอดคล้องกับบทเรียน ร่วมกับการจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับความสามารถ และการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตรวจสอบคำตอบ ช่วยเพิ่มโอกาสในการฝึกซ้ำและการจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 เพิ่มขึ้นจากปีการศึกษา 2566 ร้อยละ 5.89



3.4 การใช้ทรัพยากร

ในการใช้ทรัพยากรได้มีการประยุกต์การใช้ทรัพยากรในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้คุ้มค่าและเหมาะสม โดยมีการวางแผนและดำเนินการอย่างรอบคอบ จึงมีการใช้ทรัพยากรในรูปแบบต่างๆ ดังนี้

3.4.1 วางแผนกิจกรรมให้เหมาะสมกับเป้าหมาย โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3.4.2 ใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น

ทรัพยากรบุคคล : ใช้ความเชี่ยวชาญของครูและบุคลากรในโรงเรียนในการช่วยเหลือและพัฒนาสื่อ/นวัตกรรม

ทรัพยากรธรรมชาติ : ใช้สิ่งรอบตัว เช่น พื้นที่ในห้องเรียนเพื่อทำกิจกรรม

ทรัพยากรที่มีอยู่แล้ว : ใช้อุปกรณ์หรือสื่อที่มีอยู่ในโรงเรียนมาใช้และประยุกต์ใช้เพื่อลดการสิ้นเปลือง เช่น การใช้สื่อออนไลน์ในการสุ่มคำศัพท์ในการเล่นเกมน

ส่งเสริมการมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนช่วยกันคิดและออกแบบกิจกรรมเพื่อให้รู้สึกมีส่วนร่วมและรับผิดชอบ และ ส่งเสริมให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น ร่วมกันเสนอแนะเพื่อพัฒนาสื่อ/นวัตกรรมของโรงเรียน

3.4.3 สร้างความตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของทรัพยากร โดยสอนให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้ทรัพยากรอย่างรู้คุณค่า เช่น การใช้กระดาษรีไซเคิล หรือการประหยัดน้ำและไฟฟ้าในกิจกรรมและย้าให้นักเรียนรู้หลักของเศรษฐกิจพอเพียงและนำมาปรับใช้

3.4.4 ประเมินและปรับปรุง หลังจบกิจกรรมควรประเมินผลว่าบรรลุเป้าหมายหรือไม่ โดยการรับฟังความคิดเห็นจากนักเรียน ครู และผู้มีส่วนร่วม เพื่อปรับปรุงการใช้ทรัพยากรในกิจกรรมครั้งต่อไป

การบริหารทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพไม่เพียงแต่ช่วยให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่นแต่ยังปลูกฝังความรับผิดชอบและจิตสำนึกที่ดีให้แก่เด็กนักเรียนอีกด้วย

4. ผลการดำเนินงาน / ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นจากปีการศึกษา 2566 ร้อยละ 5.89

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา 2567 เพิ่มขึ้น ร้อยละ 3.12

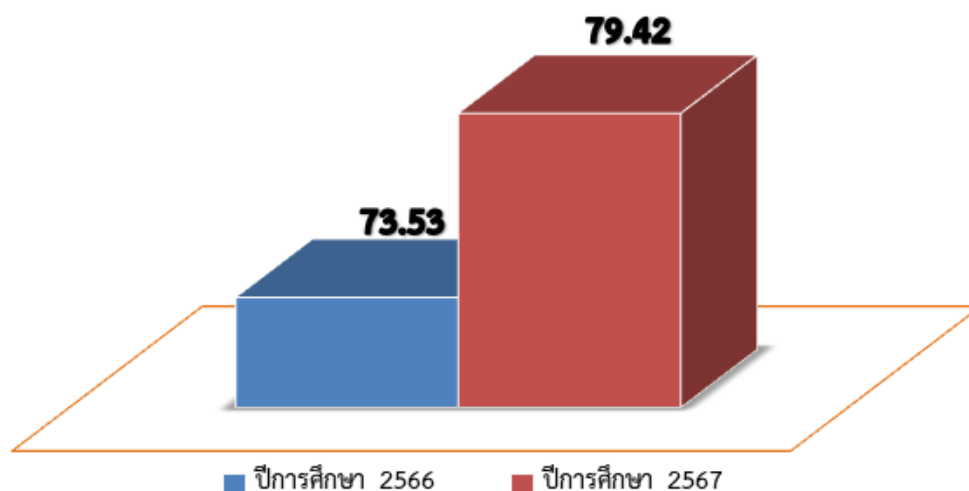
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น

4.2 ผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของงานสามารถพัฒนางานได้สอดคล้องกับบริบทและเป้าหมายอย่างครบถ้วน

นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นดังนี้

4.2.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566 - 2567

แผนภูมิเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์รายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2566-2567



4.2.2 เปรียบเทียบสถิติคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)
ปีการศึกษา 2567



เปรียบเทียบสถิติคะแนนเฉลี่ย
ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET)
ปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า

วิชา	คะแนนเฉลี่ย (O-NET) ระดับโรงเรียน				คะแนนเฉลี่ย (O-NET) ระดับประเทศ	ผลต่างคะแนนเฉลี่ย (O-NET) ระดับประเทศปีการศึกษา 2567
	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	ผลต่างปี 66-67	ผลการพัฒนา	ปีการศึกษา 2567	
ภาษาอังกฤษ	26.17	29.29	+3.12	เพิ่ม	33.49	-4.2

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากกระบวนการพัฒนาผลงาน

1. ประโยชน์ต่อนักเรียน

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการพัฒนาการเรียนรู้สามารถจดจำ อ่าน และเขียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo

2. ประโยชน์ต่อครู

ครูได้พัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้นและพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข สามารถนำผลงานไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเครือข่าย PLC เพื่อปรับใช้ในระดับชั้นต่างๆได้

3. ประโยชน์ต่อโรงเรียน

โรงเรียนได้มีรูปแบบการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความเป็นไปได้และมีประโยชน์ที่สามารถนำกระบวนการนี้ไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดสื่อ/นวัตกรรมในรายวิชาอื่นๆต่อไป เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น

4. ประโยชน์ต่อชุมชน

สามารถเป็นตัวอย่างในการเผยแพร่ผลงานให้กับโรงเรียนข้างเคียงได้นำแนวทางไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน

5. ปัจจัยความสำเร็จ

จากการดำเนินการดังกล่าวปัจจัยที่ทำให้งานประสบความสำเร็จมีดังนี้

5.1 ด้านผู้บริหาร

ผู้บริหารได้เห็นถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและกิจกรรม Active Learning จึงส่งเสริมการจัดกิจกรรมเป็นอย่างดี มีการนิเทศ กำกับ ติดตามอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

5.2 ด้านผู้ปกครอง

ผู้ปกครองเห็นถึงความสำคัญของการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางภาษาที่ดีของนักเรียน จึงให้การสนับสนุน ร่วมมือในการทำกิจกรรม ติดตามงานและการบ้านของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ สนับสนุนวัสดุและอุปกรณ์ที่นักเรียนต้องใช้ในการเรียนเป็นอย่างดี

5.3 ด้านครู

ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่นในการพัฒนานักเรียนให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์กับครูท่านอื่นๆ ประสานความร่วมมือ ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้เรียนที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

5.4 ด้านนักเรียน

นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจเรียนรู้และพัฒนาตนเอง ซึ่งนักเรียนสนใจในการเล่น bingo และ ให้ความร่วมมือในการจัดทำกิจกรรมต่างๆด้วยเจตคติที่ดีเสมอ

6. บทเรียนที่ได้รับ

สิ่งที่ได้เรียนรู้

ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice “BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า” นี้ สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 39 คน ได้รับการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น จนระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น และมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษให้แก่ นักเรียน ซึ่งถือว่าบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และนักเรียนบางส่วนยังได้รับผลจากการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม bingo จนทำให้มีคะแนนเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) สูงกว่าระดับประเทศ





ข้อควรระวังในการนำไปใช้

1. การใช้ Bingo จะเกิดประสิทธิผลสูงเมื่อคำศัพท์มีจำนวนเหมาะสมกับเวลาและระดับความสามารถของผู้เรียน
2. ครูควรหลีกเลี่ยงการใช้เกมเพื่อการแข่งขันเพียงอย่างเดียว เพราะอาจทำให้นักเรียนที่มีความสามารถต่ำเกิดความกังวล

แนวทางในการพัฒนาเพิ่มเติม

พัฒนาเกม Bingo ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลและเพิ่มกิจกรรมการฟัง พูด อ่าน และเขียนควบคู่กันเพื่อให้สอดคล้องกับโลกในปัจจุบัน

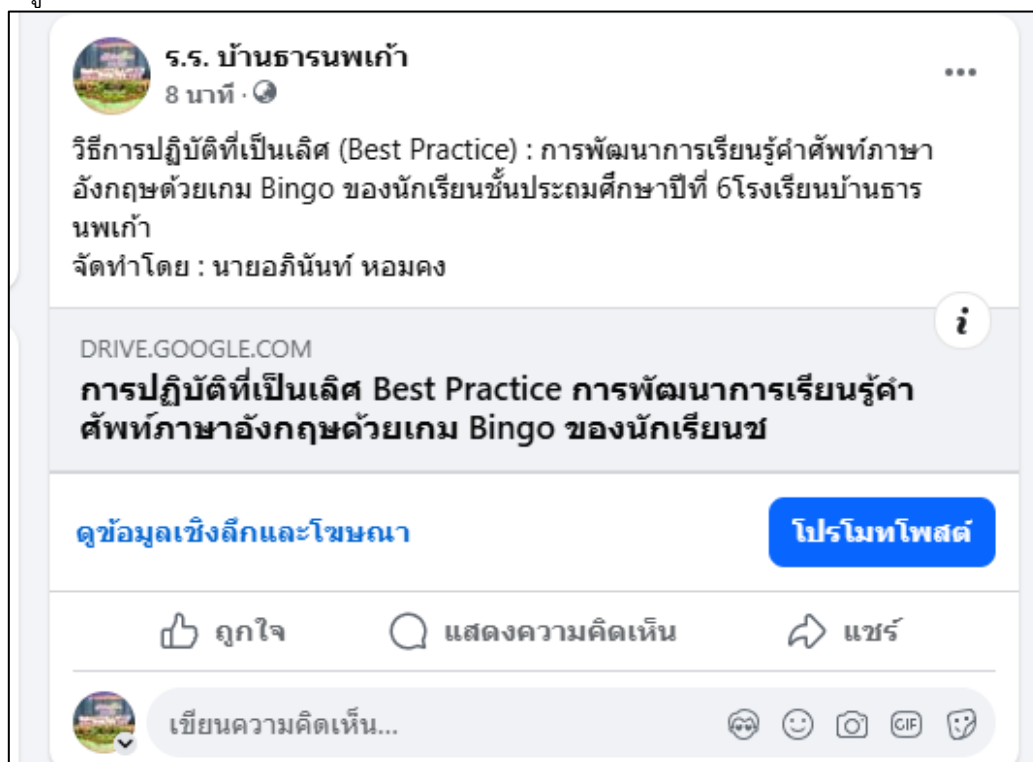
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

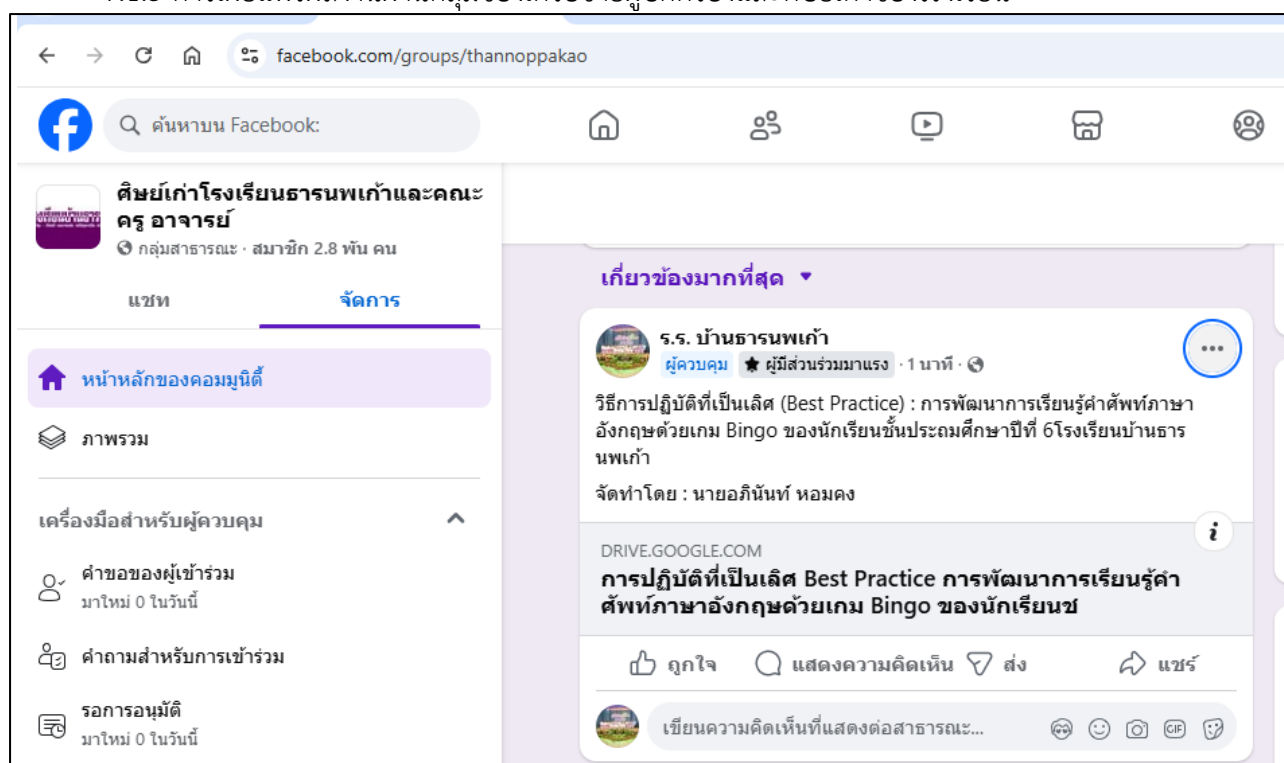
ข้าพเจ้าได้มีการเผยแพร่ผลงานและประชาสัมพันธ์แนวทางการจัดการเรียนรู้และการดำเนินงาน ต่อเครือข่ายผู้ปกครอง ชุมชน และระหว่างหน่วยงาน ด้วยวิธีต่างๆ เช่น

7.1.1 การเผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์โรงเรียนบ้านธารนพเก้า <https://thannoppakao.ac.th/>

7.1.2 การเผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ facebook ของ โรงเรียนบ้านธารนพเก้า และกลุ่มของเครือข่ายผู้ปกครองและศิษย์เก่าของโรงเรียน



7.1.3 การเผยแพร่ผลงานผ่านกลุ่มของเครือข่ายผู้ปกครองและศิษย์เก่าของโรงเรียน



7.2 การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

1. ได้รางวัลทรงคุณค่า “เสมาเพชรดอกแก้ว” ประจำปี 2568 ระดับทองแดง สาขานวัตกรรมการศึกษาหรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภทบุคคล (ครูผู้สอน) ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ) ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



2. ได้รับเกียรติบัตรการอบรมเชิงปฏิบัติการจัดทำวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การยกระดับคุณภาพการศึกษา “โรงเรียนแห่งแรงบันดาลใจ” ด้วยรูปแบบ Online ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



8. การขยายผลต่อยอดสู่ความยั่งยืน

8.1 การขยายผลและการต่อยอดผลงาน

จากการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice “BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า” จนสำเร็จตามวัตถุประสงค์แล้วนั้น ผู้สอนจึงได้ นำมาขยายผลต่อยอดสู่ความยั่งยืน ดังนี้

- 8.1 การพัฒนาสื่อและกระบวนการจัดการเรียนรู้ ให้ครอบคลุมและหลากหลาย
- 8.2 การเพิ่มเติมคำศัพท์ในการจัดการเรียนรู้ด้วยคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งรวบรวมโดยสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- 8.3 การขยายผลต่อยอดโดยการนำไปขยายผลใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ
- 8.4 เผยแพร่ผลงานหลากหลายช่องทาง เพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา

9. ข้อเสนอแนะในการนำผลงาน / นวัตกรรมไปใช้

ข้อสังเกตและข้อเสนอแนะว่า คำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนรู้ควรมีการเพิ่มคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งรวบรวมโดยสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเพิ่มศักยภาพในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อไป ในส่วนของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมควรศึกษาการพัฒนาเกมภาษาอังกฤษให้ครอบคลุมกับเนื้อหาบทเรียน และปรับเปลี่ยนให้ทันสมัย โดยใช้เทคโนโลยีหรือเกมการศึกษาออนไลน์ ทั้งนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรเป็นกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยมีผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลาง และมีการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้เกิดสมรรถนะสำคัญหรือทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

ภาคผนวก

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอเขาค้อ จังหวัดสระแก้ว

การเผยแพร่แผนการสอน Active Learning



การเผยแพร่กระดาน bingo เรื่อง Animals



การเผยแพร่กระดาน bingo สำหรับใส่เนื้อหา



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดสระแก้ว



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอเขาคอหงส์ จังหวัดสระแก้ว



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอเขาคอหงส์ จังหวัดสระแก้ว



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว้า อำเภอเขาค้อ จังหวัดสระแก้ว



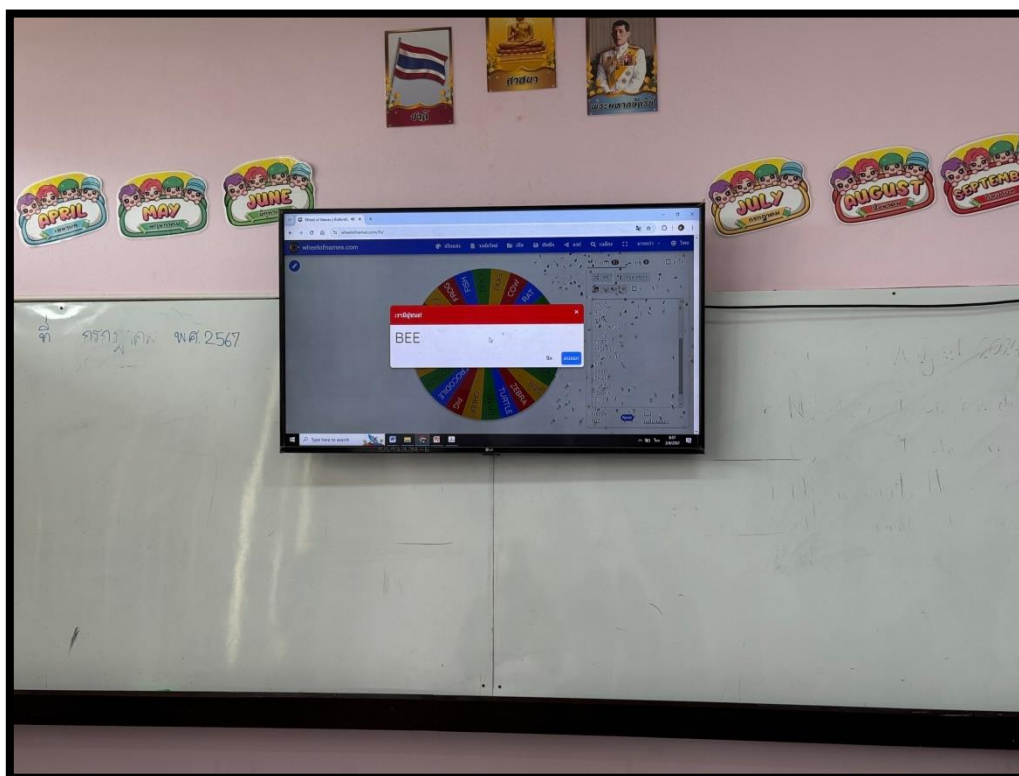
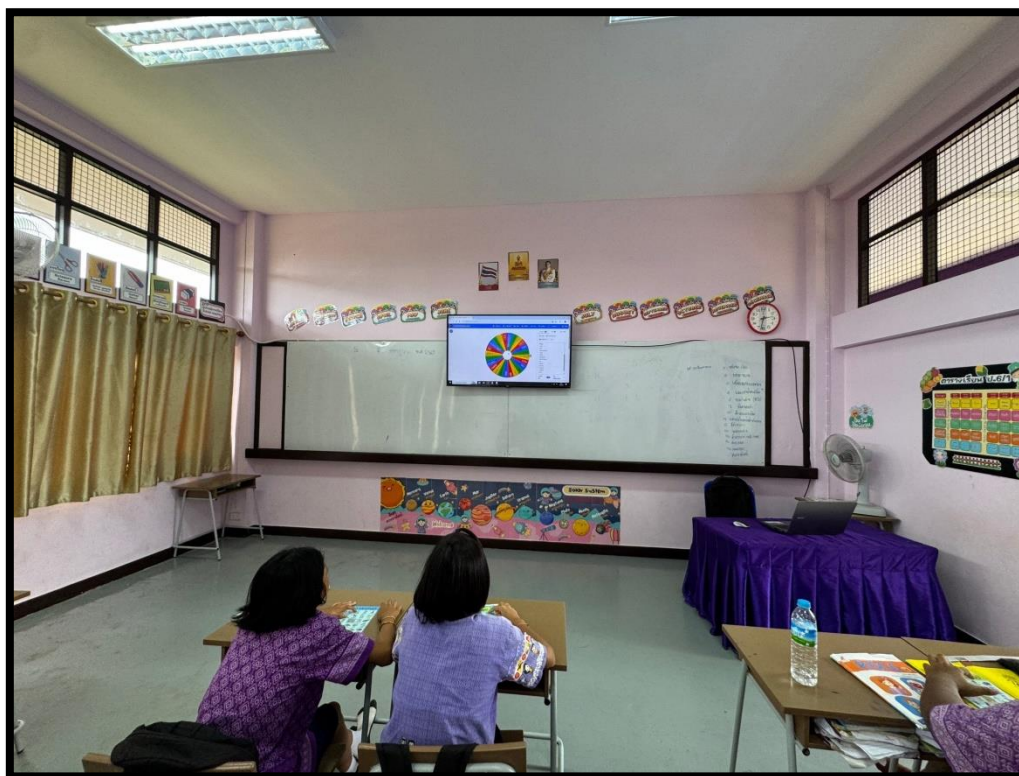
วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว่า อำเภอเขาค้อ จังหวัดสระแก้ว

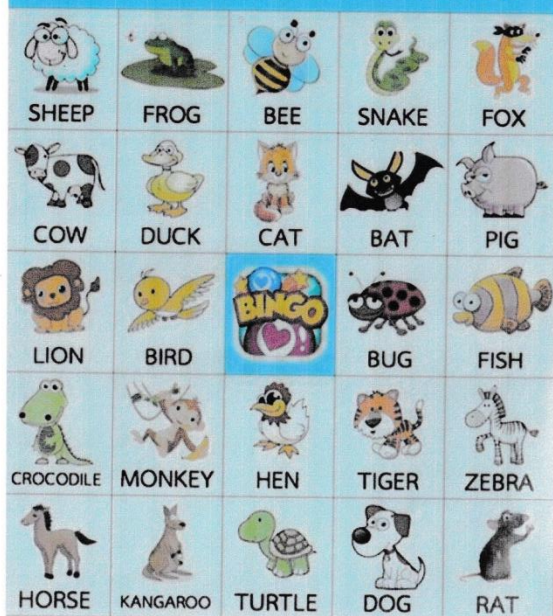


วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อ
ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนบ้านธารนพเก้า ตำบลหนองหว้า อำเภอเขาค้อ จังหวัดสระแก้ว



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



BINGO (Animal)



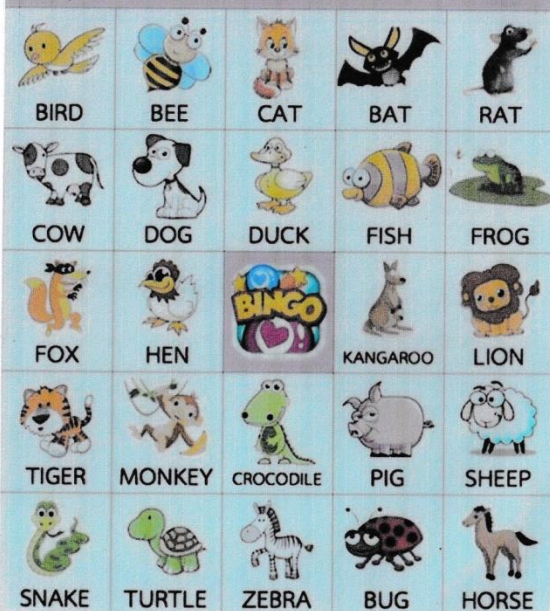
BINGO (Animal)



BINGO (Animal)

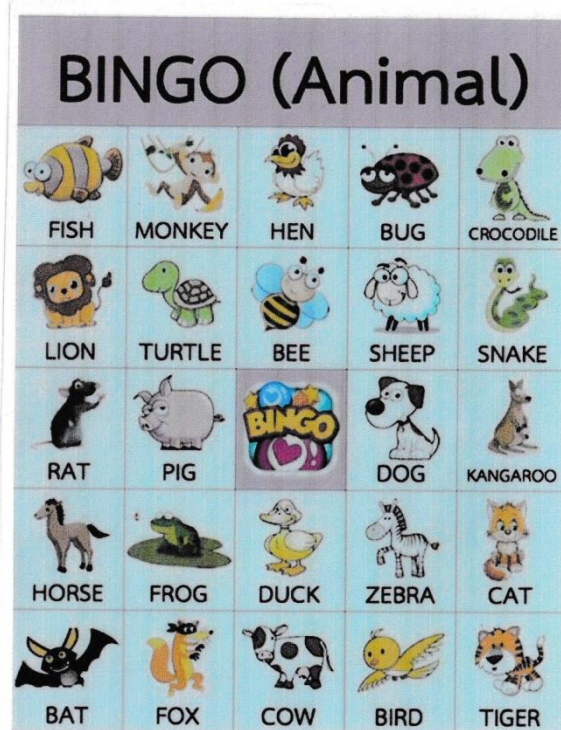


BINGO (Animal)



BINGO (Animal)





คำศัพท์ Vocabulary

BIRD	BEE	CAT	BAT
RAT	COW	DOG	DUCK
FISH	FROG	FOX	HEN
KANGAROO	LION	TIGER	MONKEY
CROCODILE	PIG	SHEEP	SNAKE
TURTLE	ZEBRA	BUG	HORSE

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา

รายการที่ 1 การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (RT/NT/O-NET) ประเภท ครูผู้สอน

**BINGO Active Learning Model : รูปแบบการจัดการเรียนรู้คำศัพท์
ภาษาอังกฤษด้วยเกม Bingo เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านธารนพเก้า**