



โครงการ

เรื่อง Spot it vocabulary game

จัดทำโดย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5

ครูที่ปรึกษา

นางสาวกุลนันท์ กระสาย

โรงเรียนพุทธิโสภณ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขตที่ 1

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอโครงการ PBL เรื่อง Spot It Vocabulary Game คณะผู้จัดทำโครงการได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูล เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ คณะผู้จัดทำสร้างสรรค์ชิ้นงานการ์ดเกมคำศัพท์ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะด้านการจำคำศัพท์และช่วยสร้างบรรยากาศให้การเรียนรู้คำศัพท์ในห้องเรียนมีความสนุกสนาน และสามารถนำความรู้ที่ได้นำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

ทางคณะผู้จัดทำโครงการหวังเป็นอย่างยิ่งว่า โครงการ PBL เรื่อง Spot It Vocabulary Game จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสร้างสรรค์การ์ดเกมคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ทางคณะผู้จัดทำขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขผลงานให้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และมีประสิทธิภาพ

คณะผู้จัดทำ

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ทั่วโลกใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร หลักสูตรแกนกลาง พุทธศักราช 2551 กล่าวถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษว่า ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็น เนื่องจากเป็นภาษาสื่อกลางในการสื่อสาร และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ด้านการศึกษา การประกอบอาชีพ รวมถึงการสร้าง ความเข้าใจและตระหนักถึงความหลากหลายของวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง การมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ ทำให้มีวิสัยทัศน์ในการมองโลกที่ดี มีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลยิ่งขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ดังนั้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะภาษาอังกฤษมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนรากฐานที่ว่า ผู้เรียนทุกคนมีศักยภาพที่จะเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ โดยหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานให้ความสำคัญกับการพัฒนาความสมดุลทางร่างกาย จิตใจ ให้เป็นผู้ที่มีจิตสำนึก เป็นพลเมืองที่ดี ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยโดยมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข และส่งเสริมทักษะความรู้ ทักษะที่จำเป็นต่อการประกอบอาชีพตลอดชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551)

จากที่กล่าวไปข้างต้น คณะผู้จัดทำวิธีการใช้การ์ดเกมคำศัพท์ Spot it ในการพัฒนาการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนุกไปกับการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ อีกทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศในการเรียนภาษาอังกฤษให้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีมากยิ่งขึ้น

สมมติฐานการศึกษา

ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีมากยิ่งขึ้นหลังจากที่ได้เรียนรู้คำศัพท์ผ่านการ์ดเกมคำศัพท์ Spot it

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้เรียนใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
3. ผู้เรียนสามารถทำงานเป็นทีมได้
4. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
5. ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์

บทที่ 2

การศึกษาเอกสารอ้างอิง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการทำโครงการ Spot it vocabulary game ประกอบด้วยประเด็นสำคัญต่อไปนี้

1. สมุดคำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานของชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. หนังสือ New Express English 2
3. สื่อความรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษพื้นฐานบริเวณในห้องและนอกห้องเรียน

2. องค์ประกอบของโครงงาน ประกอบด้วย

1. ชื่อโครงงาน
2. ผู้จัดทำโครงงาน
3. ชื่อครูที่ปรึกษาโครงงาน
4. ระยะเวลาการดำเนินงาน
5. ที่มาของความสำคัญของโครงงาน อธิบายถึงที่มาของโครงงานนี้ เหตุผลที่เลือกทำโครงงานว่ามีความสำคัญอย่างไร เรื่องที่สนใจที่ในการจัดทำโครงงานนี้เป็นเรื่องที่มีผู้อื่นศึกษาค้นคว้ามาก่อนหรือไม่ หรือเป็นเรื่องที่คิดค้นขึ้นมาใหม่ ถ้ามีผู้อื่นศึกษาค้นคว้ามาแล้ว ผลที่จัดทำโครงงานเป็นอย่างไร นำข้อเสนอแนะที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไข พัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น
6. วัตถุประสงค์ หลักการและเหตุผลต้องเขียนจำแนกออกมาเป็นข้อ ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับชื่อเรื่องของโครงงานที่จัดทำ
7. หลักการและทฤษฎี อธิบายถึงหลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน
8. วิธีการดำเนินงาน
9. งบประมาณ
10. แผนปฏิบัติงาน

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.เอกสารอ้างอิง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการ

ตารางปฏิบัติการกิจกรรมโครงการ Spot It Vocabulary Game

สัปดาห์ที่	กิจกรรมที่ปฏิบัติ	สถานที่ทำกิจกรรม	ผู้รับผิดชอบ
1 30 ม.ค. 67	- ครูชี้แจงถึงเรื่องการทำโครงการ อธิบาย ความหมายของโครงการ	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา
2 1 ก.พ. 67	- เลือกหัวข้อการทำโครงการ นำเสนอครูที่ ปรึกษา พร้อมทั้งบอกเหตุผลในการเลือก ทำหัวข้อโครงการ - แบ่งกลุ่มนักเรียน มอบหมายหน้าที่ รับผิดชอบ	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา
3 6 ก.พ. 67 7 ก.พ. 67	- ทำความเข้าใจกับโครงการ และศึกษา ข้อมูลเกี่ยวกับการทำโครงการ จาก เอกสารคำศัพท์พื้นฐาน หนังสือเรียน สื่อ อินเทอร์เน็ต และยูทูป	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา
4 13 ก.พ. 67 15 ก.พ. 67	- สืบค้นคำศัพท์จากแหล่งข้อมูลความรู้ ต่าง ๆ เช่นในหนังสือเรียน คำศัพท์ พื้นฐาน แหล่งความรู้รอบห้องเรียน อินเทอร์เน็ต ในยูทูป	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา
5 22 ก.พ. 67	- ทบทวนคำศัพท์ที่หาได้จากแหล่ง ข้อมูลต่าง ๆ - จัดทำโครงการ	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา
6 29 ก.พ. 67	- จัดทำโครงการ	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา
7 5 มี.ค. 67 7 มี.ค. 67	- ครูและนักเรียน ร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการ ทำโครงการ ปัญหา อุปสรรค ที่ต้องนำไปพัฒนา จากการทำโครงการ	ห้องเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2/5	สมาชิกในกลุ่ม ครูที่ปรึกษา

วิธีการศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน คำศัพท์ที่ใช้ในการจัดทำกิจกรรมมีรายละเอียดดังนี้

- ครูแนะนำแหล่งข้อมูลให้นักเรียน
- ครูประจำชั้นให้คำปรึกษา

ขั้นตอนที่ 2 เลือกหัวข้อตามกลุ่มที่นำไปทำกิจกรรมดังนี้

- หาคำศัพท์
- รูปภาพคำศัพท์

ขั้นตอนที่ 3 ลงมือปฏิบัติโดยมีครูประจำชั้นร่วมประเมิน

- การออกแบบชิ้นงาน
- สร้างชิ้นงานตามความสนใจ

ขั้นตอนที่ 4 ทำรูปเล่มและนำเสนอ

บทที่ 4

ผลการศึกษา

ผลการศึกษา

การจัดทำโครงการโดยใช้กิจกรรม Spot It Vocabulary Game ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น และสามารถนำมาต่อยอดในการใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ รวมถึงเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนฝึกกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักการแบ่งหน้าที่ และร่วมกันรับผิดชอบตลอดจนผลงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อีกทั้งเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองนำมาออกแบบชิ้นงาน รู้จักการทำงานเป็นขั้นตอน นอกจากนี้การดำเนินโครงการสามารถสำเร็จได้เนื่องจากการร่วมมือกันของนักเรียนในการช่วยกันจัดทำโครงการ และคำแนะนำข้อเสนอแนะของครูที่ปรึกษา ทำให้สามารถสร้างชิ้นงานและปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษา

ประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการ

1. นักเรียนได้หาคำศัพท์ด้วยตนเอง จากหัวข้อที่ตนเองสนใจ
2. นักเรียนได้เรียนรู้ทำความเข้าใจคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ
4. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน

สรุปผลการศึกษา

การศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรม Spot It Vocabulary Game ทำให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ อีกทั้งสนุกกับการเรียนสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ สามารถนำทักษะความรู้ที่ได้จากการทำกิจกรรมนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ:

กระทรวงศึกษาธิการ

YouTube. (2023, February 12). การสร้างเกม Spot It ง่าย ๆ ด้วยตนเอง By KRUBUKNUT

[https://www.youtube.com/watch?v=1Ll5p_EeVWY]

ภาพผนวก

Plan- นักเรียนร่วมกันวางแผนการทำโครงการ

Understanding- ร่วมสร้างความเข้าใจ

Teamwork- การทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันจัดทำโครงการ

Teach Other- สอนผู้อื่น

Improve- ปรับปรุงผลงาน และแก้ไขจนเสร็จสมบูรณ์.

Plan- นักเรียนร่วมกันวางแผนการทำโครงการ



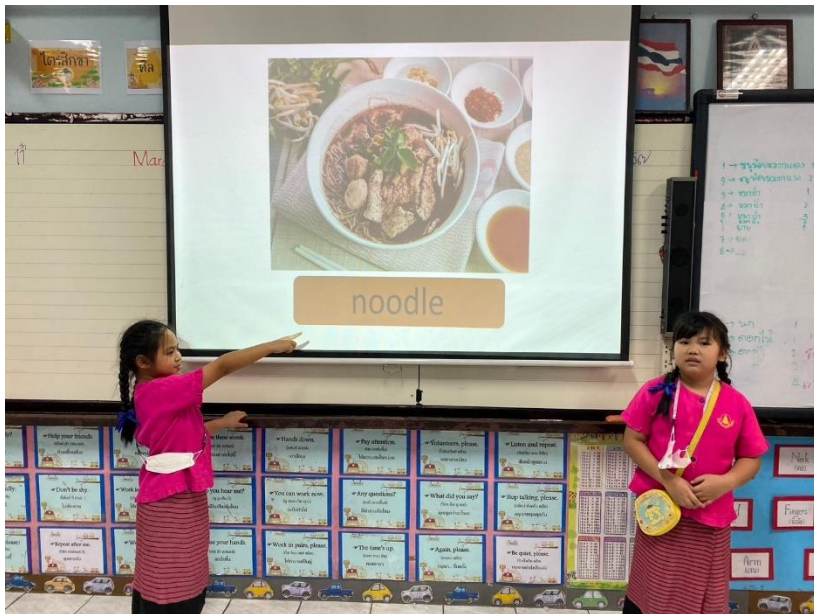
Understanding-ร่วมสร้างความเข้าใจ



Teamwork- การทำงานเป็นกลุ่มร่วมกันจัดทำโครงการ



Teach Other- สอนผู้อื่น



Improve- ปรับปรุงผลงาน และแก้ไขจนเสร็จสมบูรณ์.

