



Best Practice

การพัฒนาศักยภาพทางภาษาอังกฤษ โดยใช้ Crossword Game



นายบัญชา พรหมโสฬส
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนละหานทรายรัชดาภิเษก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาบุรีรัมย์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

การนำเสนอผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
โรงเรียนในฝันสู่มาตรฐานสากล

ชื่อผลงาน	การพัฒนาศักยภาพทางภาษาอังกฤษ โดยใช้ Crossword Game	
ชื่อผู้เสนอผลงาน	นายบัญชา พรหมโสฬส	ตำแหน่ง ครู
โรงเรียน/หน่วยงาน	ละหานทรายรัชดาภิเษก	สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาบุรีรัมย์
โทรศัพท์	๐๔๔-๖๔๙๐๐๗	โทรศัพท์มือถือ ๐๙๕-๕๙๕๖๗๗๙
e-mail	banchal๒๕๒๕๓๓@gmail.com	

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ/แรงบันดาลใจ

จากการสอนวิชาภาษาอังกฤษ พบว่า ในรายวิชานี้สามารถจัดการเรียนการสอนได้หลากหลายวิธี ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน การเล่นเกม Crossword นับเป็นกิจกรรมหนึ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนสนใจภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้นทำให้ผู้เรียนเกิดการฝึกกระบวนการคิด การวางแผนอย่างเป็นระบบ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีทัศนคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ รู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ นอกจากนี้ ยังได้รู้จักกติกาการเล่น Crossword เพื่อเป็นพื้นฐานในการแข่งขันในรายการต่างๆ

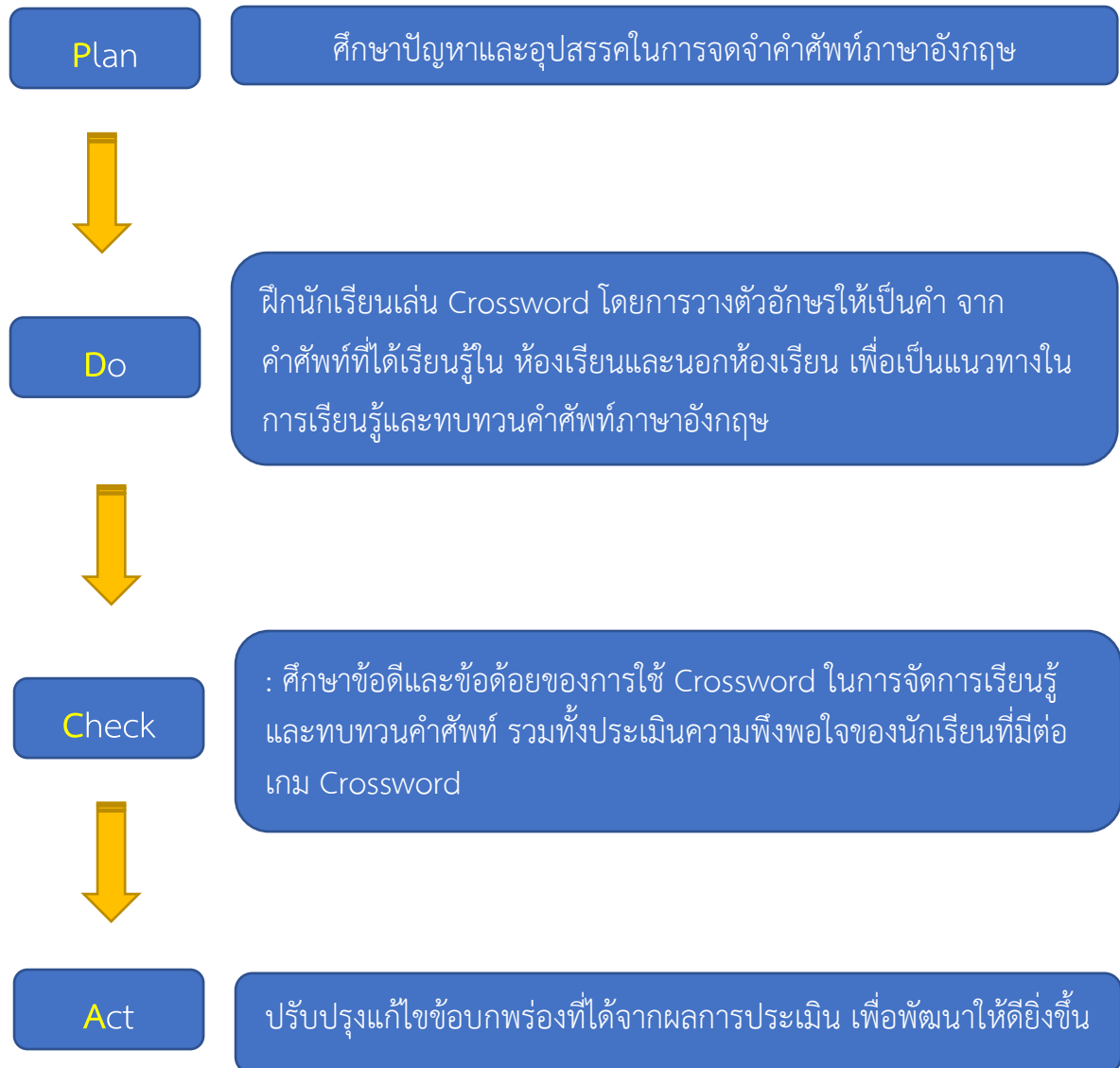
๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ ทบทวนคำศัพท์ และมีความมั่นใจในการสะกดคำศัพท์มากขึ้น
๒. เพื่อลดความกลัวในรายวิชาภาษาอังกฤษ เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ
๓. เป็นพื้นฐานในการเล่น Cross Words เพื่อเตรียมพร้อมสู่การแข่งขัน
๔. เพื่อให้นักเรียนรู้จักน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

๓. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนได้ทบทวนคำศัพท์จากการเรียน ได้คำศัพท์ใหม่มากขึ้น
๒. นักเรียนชื่นชอบวิชาภาษาอังกฤษและการเล่นเกม Crossword มากขึ้น
๓. นักเรียนมีความพร้อมในการเป็นตัวแทนของโรงเรียนเพื่อเข้าแข่งขัน Crossword ในรายการต่างๆ
๔. นักเรียนมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย

๔. กระบวนการ / ขั้นตอนการดำเนินงาน



๕. ผลการดำเนินการ / ผลสำเร็จ / ผลความภาคภูมิใจ (Out come)

จากผลการดำเนินงานกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง นักเรียนมีความพึงพอใจในรูปแบบกิจกรรมในระดับมาก นอกจากนี้นักเรียนได้เป็นตัวแทนของโรงเรียนเข้าร่วมการแข่งขัน Crossword ทั้งในระดับเขตพื้นที่การศึกษา ระดับจังหวัด และระดับภูมิภาค ดังต่อไปนี้

๑. ได้รับรางวัลชนะเลิศเหรียญทองระดับเขตพื้นที่การศึกษา
๒. ได้รับรางวัลเหรียญทองในการแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
๓. ได้เข้าร่วมการแข่งขัน ครอสเวิร์ดเกม ชิงแชมป์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ณ MCC HALL เดอะมอลล์ นครราชสีมา

๖. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

นักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านการเล่น Crossword ผู้เล่นได้เรียนรู้กติกาและมีวิธีคิดที่เป็นระบบ รู้จักการเล่นเป็นทีม สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ อีกทั้งยังเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันอีกด้วย

๗. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

นักเรียนต้องรู้กฎและกติกาในการเล่น Crossword โดยครูผู้สอนจำเป็นต้องดำเนินการสอนทีละขั้นตอนตามลำดับในเรื่องการวางแนวของคำ การนับคะแนน การคูณ ๒ และ ๓ เท่าในแต่ละช่อง รวมทั้งการ Challenge เพื่อขอเปิดพจนานุกรมเพื่อตรวจสอบคำศัพท์ที่ฝั่งตรงข้ามได้ลงบนกระดาน ดังนั้น หากเด็กนักเรียนไม่เข้าใจอาจจะทำให้การเล่น Crossword น่าเบื่อและไม่สนุก นอกจากนี้ การให้นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ผ่านการแข่งขันเกม Crossword ภายในระยะเวลาที่กำหนดเพื่อหาผู้ชนะ จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความท้าทาย และพร้อมที่จะให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

๘. หลักฐานประกอบ

ผู้นำเสนอได้คัดสรรภาพกิจกรรม ภาพถ่ายเกียรติบัตร แนบมาเป็นหลักฐานในภาคผนวก

ภาคผนวก

ประมวลภาพกิจกรรม



รางวัลที่ภาคภูมิใจ

