



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่ดี (BEST PRACTICE)
ประเภท ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
โครงการการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริม
การใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568



My Day, My Way



นางสาวธัญธร หล้าทอง

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนแก่น

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟโดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน
เรื่อง My Day, My Way
เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

นางสาวธัญธร หลักทอง
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลในยุคปัจจุบันเป็นภารกิจสำคัญที่สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่มุ่งเน้นให้สถานศึกษานำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการจัดทำสื่อที่สามารถเข้าถึงได้อย่างหลากหลาย ครอบคลุม และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล OBEC Content Center จึงถูกจัดตั้งขึ้นเพื่อเป็นคลังกลางของสื่อดิจิทัลคุณภาพ ที่ให้ครูและนักเรียนสามารถเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอแนวทางการสร้างและพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพสำหรับเผยแพร่ใน OBEC Content Center โดยครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนการวิเคราะห์บริบท การออกแบบการเรียนรู้ การผลิต การทดลองใช้ การเผยแพร่ จนถึงประเมินผล โดยมุ่งหวังให้เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้พัฒนาสื่อในการสร้างสื่อที่มีความเหมาะสมต่อผู้เรียนในระดับต่าง ๆ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในบริบทของโรงเรียนไทย ขอขอบพระคุณ ดร.กฤติน พันธ์สุวรรณ ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1 ดร.ยงยุทธ มุ่งหมาย อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ดร.วินิตย์ พิษพันธ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบึงโน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ดร.โชติกา กุณสิทธิ์ ศึกษาานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1 และนางวรวรรณ วัชรเสถียร ศึกษาานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบสื่อการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้น รวมทั้งคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นแนวทางและแรงบันดาลใจให้แก่ครู ผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาสื่อเพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสนับสนุนการจัดทำรายงานฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ผู้จัดทำ

ธัญธร หลักทอง

สารบัญ

หน้า

คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
1. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	3
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	6
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน	7
4. ผลการดำเนินงาน	9
5. บทเรียนที่ได้รับ	14
6. ปัจจัยความสำเร็จ	16
7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	16
อ้างอิง	20
ภาคผนวก ก คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน “My Day, My Way”	21
ภาคผนวก ข Info Graphic แสดงขั้นตอนการใช้งาน	34
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	35
ภาคผนวก ง แผนการจัดการเรียนรู้	37
ภาคผนวก จ เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล	42
ภาคผนวก ฉ คะแนนระหว่างเรียน (E1) และคะแนนหลังเรียน (E2)	48

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟโดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day My Way เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

ผู้เสนอผลงาน นางสาวธัญธร หลักทอง

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการเข้าถึงองค์ความรู้ในยุคโลกาภิวัตน์ การพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนในทุก ระดับ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมในการวางรากฐานด้านภาษา อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาภาวะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในโรงเรียนประถมศึกษาในประเทศไทย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนในระดับต่ำ และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563) ในระดับนโยบาย กระทรวงศึกษาธิการได้ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย โดยกำหนดให้เป็นหนึ่งในทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) โดยเฉพาะ SDG 4 ซึ่งมุ่งให้ทุกคนได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างเท่าเทียม และส่งเสริมโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในปี พ.ศ. 2566 กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศนโยบาย “ยกระดับคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน” ซึ่งมีเป้าหมายหลักประการหนึ่งคือ การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษเพื่อสื่อสารได้จริง โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ผ่านการส่งเสริมให้ครูใช้สื่อ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนและการเปลี่ยนแปลงของโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้มีการดำเนินงานตามนโยบายของกระทรวงฯ โดยเน้น “การยกระดับทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน” ในแผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ 2566–2570 โดยสนับสนุนให้โรงเรียนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และแนวคิดเช่น Gamification มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ทั้งนี้ สพฐ. ยังส่งเสริมการใช้ แหล่งเรียนรู้ออนไลน์และสื่อดิจิทัล เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่สนุก น่าสนใจ และส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนรายบุคคล

จากการศึกษาสภาพจริงของการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในโรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองซอน ขว้าง ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2 พบว่า มีข้อจำกัดและปัญหาหลายประการที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน ประการแรกคือ ปัญหาด้านครูผู้สอน โรงเรียนมีจำนวนครูผู้สอนภาษาอังกฤษไม่เพียงพอ และส่วนใหญ่ไม่ได้จบตรงสาขาภาษาอังกฤษ ทำให้ขาดความเชี่ยวชาญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้การสอนเน้นการแปลและท่องจำ มากกว่าการฝึกทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างรอบด้าน ประการที่สองคือ ข้อจำกัดด้านสื่อและเทคโนโลยี โรงเรียนยังขาดแคลนสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลหรือมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟที่สามารถกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนานให้กับผู้เรียน ประกอบกับข้อจำกัดด้านโครงสร้างพื้นฐาน เช่น ความเร็วของอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์หรือแบบผสมผสานยังเป็นไปได้ยาก ประการที่สามคือ ปัญหาด้านแรงจูงใจและทัศนคติของผู้เรียน นักเรียนในระดับประถมศึกษาของโรงเรียนมักมีพื้นฐานด้านภาษาอังกฤษน้อย อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากมองว่าเนื้อหาภาษาอังกฤษยาก เข้าใจได้ยาก และไม่เห็นความสำคัญหรือความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ส่งผลให้การมีส่วนร่วมในห้องเรียนลดลง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับต่ำและประการสุดท้ายคือ ข้อจำกัดด้านสภาพแวดล้อมทางภาษา โรงเรียนตั้งอยู่ในพื้นที่ชนบท ห่างไกลจากชุมชนเมือง นักเรียนส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยหรือภาษาท้องถิ่นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน จึงขาดโอกาสในการฝึกฝนภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน อีกทั้งครอบครัวของนักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถสนับสนุนด้านภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากปัญหาดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน เช่น สื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟที่ประยุกต์แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เสริมสร้างทักษะทางภาษา และทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความน่าสนใจและยืดหยุ่นมากขึ้น ซึ่งจะเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กอย่างยั่งยืน

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายและการท่องจำ มาเป็นรูปแบบที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างแท้จริง หนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ยังคงเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียน คือ วิธีการเรียนการสอนที่ยังคงเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ขาดกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และปฏิบัติจริง ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พรทิพย์ กาญจนพันธุ์, 2562) การนำสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอกทีฟมาใช้ในการเรียนการสอน จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมในบริบทของยุคดิจิทัล โดยเฉพาะสื่อที่สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้ และออกแบบมาเพื่อกระตุ้นความสนใจ เพิ่มความเข้าใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทเรียนมากยิ่งขึ้น (Mayer, 2009) อย่างไรก็ตาม การพัฒนาสื่อดังกล่าวให้มีคุณภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา จำเป็นต้องอิงกับแนวคิดทางวิชาการที่หลากหลาย ทั้งด้านจิตวิทยาพัฒนาการ ทฤษฎีการเรียนรู้ และแนวทางการออกแบบเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หลักการสำคัญที่ควรนำมาใช้ในการออกแบบสื่อ ได้แก่ แนวคิดของทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม (Cognitivism) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ประมวลผลข้อมูลด้วยตนเองผ่านการรับรู้

ความจำ และการคิดวิเคราะห์ ดังนั้น การจัดเนื้อหาควรเป็นระบบ มีลำดับขั้นตอนที่เหมาะสม และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ของตน (Piaget, 1972) นอกจากนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) ของ Mayer (2009) ยังชี้ว่า การเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อข้อมูลถูกนำเสนอผ่านทั้งภาพและเสียงอย่างสอดคล้องกัน โดยไม่เกินขีดจำกัดในการประมวลผลของผู้เรียน อีกแนวคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งคือ Gamification หรือการประยุกต์ใช้กลไกของเกมในบริบทการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนน การมอบรางวัล การจัดอันดับ และการแบ่งระดับ ซึ่งสามารถสร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนุกสนาน และส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมอย่างยิ่งกับผู้เรียนระดับประถมศึกษาที่เรียนรู้ได้ดีผ่านกิจกรรมที่สนุกและท้าทาย (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014) นอกจากนี้ การออกแบบสื่อยังต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยใช้สีสันสดใส ภาพที่ดึงดูดใจ ข้อความที่เข้าใจง่าย และกิจกรรมที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน (Papert, 1980)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ผสมผสานแนวคิดเกมิฟิเคชัน ถือเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาในยุคปัจจุบันอย่างแท้จริง ทั้งในแง่ของการส่งเสริมความเข้าใจ การจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกและมีคุณค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในช่วงวัยที่มีธรรมชาติของการเรียนรู้ผ่านการเล่นและกิจกรรมสร้างสรรค์ การออกแบบสื่ออย่างมีหลักการจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน การพัฒนาและใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาถือเป็นแนวทางที่ได้รับการยอมรับว่าให้ผลลัพธ์ที่ดีต่อทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยเฉพาะเมื่อนำมาผนวกกับแนวคิด Gamification เพื่อเสริมแรงจูงใจในการเรียนรู้ จากการศึกษาวิจัยของ จิราภา สัตยากุล (2561) พบว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจต่อการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในทำนองเดียวกัน Kamasak et al. (2020) ศึกษาผลของการใช้ Gamification ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังมีพัฒนาการด้านคำศัพท์และการใช้ภาษาอย่างชัดเจน โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมการเรียนรู้มีลักษณะโต้ตอบและแข่งขัน และพัชราภรณ์ ทองคำ (2564) ได้พัฒนาสื่อเกมภาษาอังกฤษในรูปแบบแอปพลิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และพบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้ง Pho & Dinh (2021) ศึกษาการออกแบบเกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาในเวียดนาม และพบว่า การใช้เกมที่มีโครงสร้างเนื้อหาชัดเจนตามหลักสูตร ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงลึก (deep learning) และส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี จากงานวิจัยที่กล่าวมา สนับสนุนอย่างชัดเจนว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียร่วมกับแนวคิด Gamification มีศักยภาพในการส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษทั้งในด้านการฟัง การพูด และการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม โดยเฉพาะกับนักเรียนระดับประถมศึกษา

จากประเด็นข้างต้นที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาที่นักเรียนขาดทักษะภาษาอังกฤษและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ และความต้องการ ที่จะมีสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและดึงดูดความสนใจ โดยเฉพาะสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟที่ออกแบบตามแนวคิด Gamification ซึ่งสามารถตอบสนองลักษณะการเรียนรู้ของเด็กประถมได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนำมาสู่ความจำเป็นในการพัฒนา สื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอคทีฟเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน ผ่านการเรียนรู้ที่สนุก ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีความตระหนัก เห็นความสำคัญจำเป็นและมีเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง
- 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง
- 3) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

2.2 เป้าหมาย

2.2.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

- 1) ได้สื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอคทีฟ อย่างน้อย 1 หน่วยการเรียนรู้ ที่ออกแบบตามแนวคิด เกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่มีค่าประสิทธิภาพของสื่อไม่น้อยกว่า เกณฑ์ 80/80
- 3) นักเรียนที่เรียนด้วยสื่อที่พัฒนาขึ้นมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 4) นักเรียนไม่น้อยกว่า 80% มีความพึงพอใจในการต่อในระดับมากขึ้นไปต่อการใช้สื่อ

2.2.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

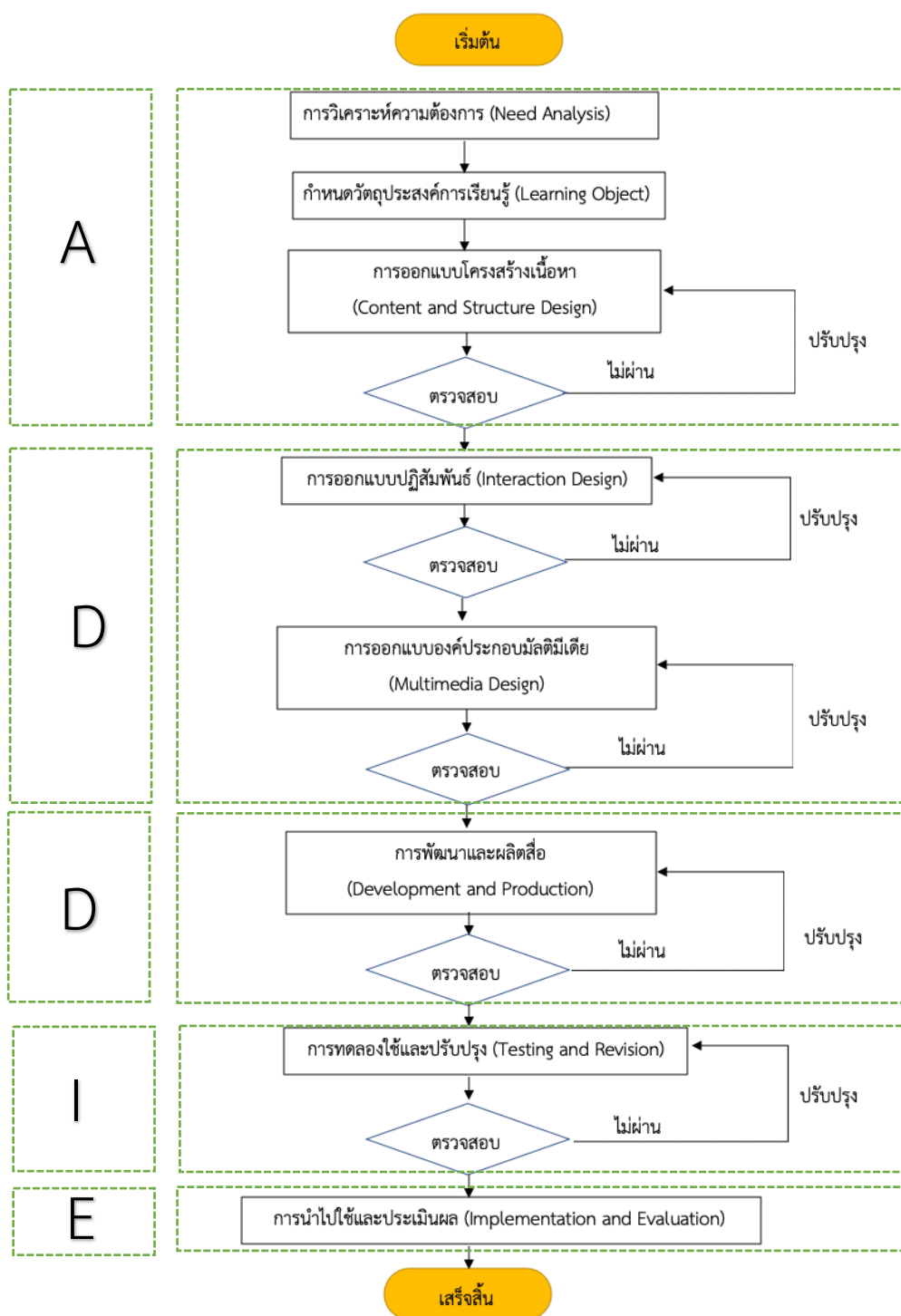
- 1) นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ ซึ่งมีลักษณะสนุกสนาน น่าสนใจ และตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประถมศึกษา เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ และรู้สึกกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จำลองผ่านสื่อ

- 2) มีสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับแนวทางของ OBEC Content Center และนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล ผ่านกลไกของเกมิฟิเคชันที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวิธีเรียนรู้ตามความถนัด

2.2.3 ระยะเวลา ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

พัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอกทีฟโดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way สำหรับพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนข้างประยุกต์ใช้แนวคิด ADDIE – Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 8 ระยะ ดังนี้ แสดงดังผังงาน พร้อมคำอธิบาย ดังต่อไปนี้



1. วิเคราะห์ความต้องการ (Needs Analysis)

การวิเคราะห์ความต้องการเป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการออกแบบสื่อ โดยมุ่งเน้นการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เช่น ปัญหาที่ต้องการแก้ไข จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ และลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในด้านอายุ ระดับการศึกษา ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และบริบทของการเรียนรู้ ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์จะเป็นแนวทางในการออกแบบเนื้อหาและรูปแบบของสื่อให้สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริง

2. การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Learning Objectives)

หลังจากเข้าใจความต้องการของผู้เรียนแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยวัตถุประสงค์ควรอยู่ในรูปแบบที่สามารถวัดผลได้ (Measurable) และสอดคล้องกับระดับของพฤติกรรมที่คาดหวัง เช่น ความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ หรือการวิเคราะห์ วัตถุประสงค์ที่ดีจะเป็นตัวกำหนดทิศทางในการเลือกเนื้อหา วิธีการนำเสนอ และรูปแบบของกิจกรรมโต้ตอบภายในสื่อ

3. การออกแบบโครงสร้างเนื้อหา (Content and Structure Design)

การจัดเรียงลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โครงสร้างเนื้อหาควรเริ่มจากแนวคิดพื้นฐานไปสู่แนวคิดที่ซับซ้อน โดยอาจใช้เทคนิคการออกแบบเนื้อหา เช่น การเขียนแผนภาพเรื่องราว (Storyboard) การแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วยการเรียนรู้ย่อย (Modules) และการจัดลำดับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ

4. การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design)

การออกแบบปฏิสัมพันธ์เป็นหัวใจสำคัญของสื่ออินเทอร์แอคทีฟ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ โดยอาจอยู่ในรูปของปุ่มกด คำถามแบบเลือกตอบ การลากวาง วิดีโอแบบมีคำถามแทรก หรือแบบฝึกหัดเชิงจำลอง (Simulation) การออกแบบควรคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งาน ความเหมาะสมกับเนื้อหา และการให้ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) อย่างเหมาะสม เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

5. การออกแบบองค์ประกอบมัลติมีเดีย (Multimedia Design)

องค์ประกอบมัลติมีเดีย เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอ ควรถูกออกแบบให้สอดคล้องกันอย่างเหมาะสมและสนับสนุนการเรียนรู้ โดยใช้หลักการออกแบบเชิงจิตวิทยาการเรียนรู้ เช่น หลักการผสมผสาน (Multimedia Principle) หลักการชัดเจน (Coherence Principle) และหลักการพื้นที่ใกล้เคียง (Spatial Contiguity Principle) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาและสร้างความเข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง

6. การพัฒนาและผลิตสื่อ (Development and Production)

เมื่อการออกแบบเสร็จสิ้น จะเข้าสู่ขั้นตอนของการพัฒนาและผลิตสื่อ โดยใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมที่เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหา เช่น PowerPoint, Canva, Genially, Articulate Storyline หรือ Adobe Captivate ผู้พัฒนาควรใส่ใจในด้านเทคนิค เช่น ความลื่นไหลของการทำงาน ความเข้ากันได้ของระบบ และการเชื่อมโยงของส่วนต่าง ๆ ของสื่อให้สามารถใช้งานได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ ในขั้นตอนนี้

ผู้พัฒนาได้นำสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟที่พัฒนาขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินคุณภาพ

7. การทดลองใช้และปรับปรุง (Testing and Revision)

ก่อนการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบประสิทธิภาพการใช้งาน ความเหมาะสมของเนื้อหา และรูปแบบของการโต้ตอบ ข้อมูลจากการทดลองใช้จะช่วยให้ในการปรับปรุงแก้ไขจุดบกพร่องทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิค ซึ่งมีส่วนสำคัญในการยกระดับคุณภาพของสื่อ

8. การนำไปใช้และประเมินผล (Implementation and Evaluation)

เมื่อพัฒนาสื่อเสร็จสมบูรณ์และได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะแล้ว จึงสามารถนำไปใช้จริงในสถานการณ์การเรียนรู้ และทำการประเมินผลทั้งในด้าน ประสิทธิภาพ (Effectiveness) และ ประสิทธิภาพ (Efficiency) อาจใช้วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน การสำรวจความพึงพอใจ หรือการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการพัฒนาในครั้งต่อไป

สรุป

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟอย่างเป็นระบบช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเมื่อผู้พัฒนาให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ความต้องการ การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน การออกแบบโครงสร้างและปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสม ตลอดจนการทดลองใช้และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง สื่อที่พัฒนาขึ้นจะสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพทองขอนแก่น

4.1.1 สื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ "My Day, My Way" เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำคำศัพท์เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบโต้ตอบและเกมที่สนุกสนาน แอปพลิเคชันนี้ไม่เพียงแต่มุ่งเน้นการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเท่านั้น แต่ยังผสมผสานเทคโนโลยีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้ามาเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ระบบเกมในแอปพลิเคชันนี้ได้รับการออกแบบมาอย่างพิถีพิถันเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและฝึกฝนความรู้ที่ได้เรียนมาในรูปแบบที่ไม่น่าเบื่อ โดยมีการแบ่งประเภทเกมออกเป็นหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับความสามารถที่แตกต่างกัน ตั้งแต่ผู้เริ่มต้นจนถึงผู้ที่มีความสามารถในระดับสูง แอปพลิเคชัน My Day, My Way ประกอบด้วยส่วนหลักสามส่วนที่สำคัญ ได้แก่ ส่วนบทเรียน (Lesson) ส่วนเกม (Game) ซึ่งแต่ละส่วนมีบทบาทและวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันแต่เชื่อมโยงกันเป็นระบบการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ส่วนบทเรียนทำหน้าที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ โดยนำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวันพร้อมกับคำแปลภาษาไทย ตัวอย่างประโยค และระบบเสียงที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฟังการออกเสียงที่ถูกต้อง

ส่วนนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญก่อนที่ผู้เรียนจะเข้าสู่ส่วนเกมเพื่อทดสอบและฝึกฝนความรู้ที่ได้รับ ส่วนเกมเป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้แบบโต้ตอบ ซึ่งได้รับการออกแบบให้มีความหลากหลายในรูปแบบการเล่น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ในมุมมองที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการทดสอบความเข้าใจ การฝึกการสะกดคำ หรือการจับคู่คำศัพท์กับความหมาย ระบบเกมยังมีการติดตามผลการเรียนรู้และให้คะแนนเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้



ภาพแสดงผล สื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

4.1.2 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

1) ผู้พัฒนาได้นำสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อประเมินความเหมาะสม โดยมีผลการประเมิน แสดงดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม (n=40)		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1) ความถูกต้องและครบถ้วนของเนื้อหา	5.00	0	มากที่สุด
2) ความน่าสนใจและประโยชน์ของเนื้อหา	4.80	0.45	มากที่สุด
3) ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา	4.60	0.55	มากที่สุด

จากตาราง 2 พบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ ระหว่างเรียน (E1) และหลังเรียน (E2) มีค่าเท่ากับ 83.11/81.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

2) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง แสดงดังตาราง 3

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยของระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม (n=40)		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาเข้าใจง่าย	4.63	0.54	มากที่สุด
2. เนื้อหามีความน่าสนใจ และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน	4.60	0.50	มากที่สุด
3. มีภาพตัวอย่างและแบบฝึกหัดที่ช่วยให้เข้าใจมากขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด
ด้านรูปแบบและการนำเสนอ			
4. สื่อมีภาพ สี เสียง และตัวอักษรที่สวยงามและน่าสนใจ	4.58	0.60	มากที่สุด
5. การจัดวางเนื้อหาเป็นระเบียบ อ่านง่าย ไม่สับสน	4.68	0.57	มากที่สุด
6. สามารถโต้ตอบกับสื่อได้ง่าย เช่น กดเลือกคำตอบ เล่นเกม ตอบคำถาม	4.65	0.48	มากที่สุด
ด้านแนวคิดเกมิฟิเคชัน			
7. การให้คะแนนหรือรางวัลทำให้รู้สึกอยากเรียน	4.70	0.46	มากที่สุด
8. มีความสนุกและรู้สึกเหมือนได้เล่นเกมระหว่างเรียน	4.60	0.63	มากที่สุด
9. มีเป้าหมายหรือระดับขั้นของกิจกรรมที่ชัดเจน เช่น ผ่านด่าน หรือ ชนะ	4.73	0.54	มากที่สุด
ด้านผลการเรียนรู้			
10. รู้สึกว่าตนเองมีความเข้าใจภาษาอังกฤษดีขึ้นหลังใช้สื่อ	4.78	0.42	มากที่สุด
11. กล้าแสดงออก พูดหรือได้ตอบเป็นภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.58	0.59	มากที่สุด
12. ต้องการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมากขึ้นหลังใช้สื่อนี้	4.45	0.71	มาก
รวม	4.64	0.53	มากที่สุด

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง มีความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยประยุกต์แนวคิดเกมิฟิเคชัน สำหรับส่งเสริมทักษะภาษาอังกฤษ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีความพึงพอใจสูงสุด 3 ลำดับ ได้แก่ มีภาพตัวอย่างและ

แบบฝึกหัดที่ช่วยให้เข้าใจมากขึ้น รู้สึกว่าตนเองมีความเข้าใจภาษาอังกฤษดีขึ้นหลังใช้สื่อ และการให้คะแนนหรือรางวัลทำให้อ่านอย่างขยัน ตามลำดับ

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบอินเทอร์แอคทีฟโดยประยุกต์แนวคิดเกมพีเคชันในครั้งนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ในหลายด้าน ได้แก่

4.2.1 ด้านผู้เรียน

- 1) นักเรียนมีความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น เนื่องจากสื่อมีรูปแบบที่สนุกสนาน คล้ายกับการเล่นเกม
- 2) นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมโต้ตอบในสื่อ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้มีส่วนร่วม
- 3) ทักษะภาษาอังกฤษในด้านคำศัพท์ การฟัง พูด และการตอบสนองดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
- 4) นักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และมีความกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น

4.2.2 ด้านครูผู้สอน

- 1) ครูมีเครื่องมือประกอบการเรียนการสอนที่ทันสมัย ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและน่าสนใจยิ่งขึ้น
- 2) ช่วยแบ่งเบาภาระในการจัดทำสื่อการสอน และสามารถนำสื่อไปใช้ซ้ำหรือปรับใช้ในชั้นเรียนอื่นได้
- 3) เป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

4.2.3 ด้านการวิจัยและการพัฒนานวัตกรรม

- 1) เป็นต้นแบบของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปต่อยอดในรายวิชาอื่นหรือระดับชั้นอื่นได้
- 2) เป็นกรณีศึกษาที่แสดงให้เห็นว่าการประยุกต์แนวคิดเกมพีเคชันสามารถใช้ได้ผลจริงในบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กในพื้นที่ชนบท
- 3) สนับสนุนแนวทางการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับนโยบายขอ'กระทรวงศึกษาธิการด้านการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในโรงเรียน

4.2.4 ด้านโรงเรียน

- 1) โรงเรียนมีผลงานนวัตกรรมที่สามารถนำเสนอและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเวทีวิชาการหรือเวทีระดับเขตพื้นที่การศึกษา
- 2) ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนในการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และนวัตกรรมสามารถเป็นต้นแบบหรือศูนย์การเรียนรู้สำหรับโรงเรียนอื่น ๆ ที่สนใจพัฒนาสื่อแนวใหม่ในลักษณะเดียวกัน

5. บทเรียนที่ได้รับ

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอกทีฟโดยประยุกต์แนวคิดเกมพีเคชั่น เรื่อง My Day, My Way เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง มีบทเรียนที่ได้รับสามารถสรุปเป็นข้อ ๆ ได้ ดังนี้

5.1 ข้อค้นพบสำคัญ

1) การออกแบบสื่อที่มีความเหมาะสมกับวัย ความสนใจ และบริบทของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนขนาดเล็ก ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหาภาษาอังกฤษถูกถ่ายทอดผ่านรูปแบบที่สนุกสนาน น่าสนใจ และมีปฏิสัมพันธ์ (interactive)

2) แนวคิดเกมพีเคชั่นมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ เช่น การให้รางวัล คะแนน และการผ่านด่าน ส่งผลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ช่วยลดความกังวลในการเรียนภาษาอังกฤษ และสร้างแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3) สื่อมัลติมีเดียช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ นักเรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมกับสื่อมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้แบบ “active learning” ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจและจดจำได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบเดิม

4) การพัฒนาเทคโนโลยีในโรงเรียนขนาดเล็กสามารถเกิดขึ้นได้ แม้จะอยู่ในบริบทโรงเรียนขนาดเล็กที่มีข้อจำกัดเรื่องอุปกรณ์ แต่หากใช้เครื่องมือที่เหมาะสม เช่น PowerPoint อินเทอร์แอกทีฟ หรือเว็บไซต์ที่เข้าถึงได้ง่าย ก็สามารถพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพได้

5) การมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนเป็นหัวใจสำคัญ การรับฟังความคิดเห็นของครู นักเรียน และการปรับปรุงตามบริบทจริง ทำให้สื่อที่พัฒนาขึ้นสามารถใช้งานได้จริงในห้องเรียน และได้รับการยอมรับจากผู้ใช้ในระยะยาว

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

1) ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และเทคโนโลยี ซึ่งโรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง เป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่มีข้อจำกัดด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ไอซีที เช่น คอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ อินเทอร์เน็ตมีความเร็วต่ำ และอุปกรณ์บางอย่างอยู่ในสภาพที่ไม่สมบูรณ์ ส่งผลให้การทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียต้องมีการวางแผนล่วงหน้าอย่างรอบคอบและต้องแบ่งกลุ่มนักเรียนในการใช้สื่อบ้างสลับเวลา

2) ความพร้อมของผู้เรียนในการใช้เทคโนโลยี นักเรียนระดับประถมศึกษาส่วนหนึ่งยังขาดทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ดิจิทัลบางประเภท เช่น เม้าส์ คีย์บอร์ด หรือการใช้งานเว็บไซต์ ส่งผลให้ต้องใช้เวลาในช่วงต้นของการทดลองเพื่อฝึกอบรมพื้นฐานก่อนการเรียนด้วยสื่อ ซึ่งอาจกระทบต่อระยะเวลาของกระบวนการเรียนรู้

3) ข้อจำกัดด้านเวลาในการทดลองใช้สื่อเนื่องจากตารางการเรียนการสอนของโรงเรียนมีความแน่นและมีกิจกรรมอื่น ๆ แทรกเป็นระยะ เช่น กิจกรรมลูกเสือ การแข่งขันต่าง ๆ ทำให้ระยะเวลาการทดลองใช้สื่อต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับตารางเรียนจริง และต้องมีความยืดหยุ่นในการดำเนินการทดลอง

5.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

จากผลการดำเนินการพัฒนาและทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอคทีฟที่ประยุกต์แนวคิดเกมพีเคชั่น เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อการเรียนรู้และแรงจูงใจของผู้เรียนอย่างชัดเจน ดังนั้น จึงมีข้อเสนอแนะในการนำสื่อดังกล่าวไปใช้ ดังต่อไปนี้

1) การเตรียมความพร้อมของครูผู้สอน ควรจัดอบรมหรือให้คำแนะนำครูผู้สอนในการใช้งานสื่อ ทั้งในด้านเทคนิค (เช่น การเปิดใช้ การควบคุม การจัดการกิจกรรมในสื่อ) และด้านการบูรณาการร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ครูสามารถใช้สื่อได้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเหมาะสมกับช่วงเวลาเรียนการสอน

2) การใช้สื่อควบคู่กับกิจกรรมเสริม ควรมีการวางแผนควบคู่กับกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การฝึกพูดตาม การทำแบบฝึกเสริม การทำงานกลุ่ม หรือเกมในห้องเรียน เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษในเชิงบูรณาการ และสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่หลากหลาย

3) การเลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับบริบทโรงเรียน สำหรับโรงเรียนที่มีข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ สามารถใช้สื่อผ่านคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องต่อกลุ่มย่อย หรือแสดงผ่านจอโปรเจกเตอร์ให้ทั้งห้องเรียนมีส่วนร่วม เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในบริบทที่แตกต่างกัน

4) การสร้างเครือข่ายการแลกเปลี่ยนสื่อ ควรแนะนำให้สถานศึกษาในเครือข่าย หรือกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็ก ร่วมกันใช้และพัฒนาสื่อในลักษณะนี้ร่วมกัน เพื่อประหยัดทรัพยากรและแบ่งปันแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในบริบทใกล้เคียงกัน

5.4 แนวทางในการพัฒนาเพิ่มเติม

1) พัฒนาสื่อในรูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์หรือแอปพลิเคชันจากเดิมที่สื่อมัลติมีเดียอิงการใช้งานบนคอมพิวเตอร์หรือ PowerPoint อินเทอร์แอคทีฟ ควรพัฒนาเพิ่มเติมให้สามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นในการใช้งาน ทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน รวมถึงรองรับการเรียนรู้แบบรายบุคคล

2) ขยายเนื้อหาครอบคลุมทักษะภาษาอังกฤษอื่น ๆ นอกจากทักษะด้านคำศัพท์และการฟังพูดเบื้องต้น ควรพัฒนาสื่อเพิ่มเติมให้ครอบคลุมทักษะด้านการอ่านจับใจความ (Reading comprehension) การเขียน (Writing) และไวยากรณ์ (Grammar) เพื่อเสริมสร้างความสามารถด้านภาษาทั้งระบบ

3) ออกแบบระบบติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียน (Progress Tracking) ในการพัฒนาเวอร์ชันถัดไป ควรมีฟังก์ชันสำหรับบันทึกผลการเรียนของผู้เรียน เช่น คะแนนผ่านด่าน ระยะเวลาที่ใช้ ผลตอบกลับ เพื่อให้ครูสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและปรับการสอนได้อย่างเหมาะสมกับแต่ละรายบุคคล

4) สร้างระบบเลือกความยากง่ายแบบปรับอัตโนมัติ (Adaptive Learning) โดยพัฒนาระบบที่สามารถปรับระดับความยากของเนื้อหาหรือคำถามให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนในแต่ละคนโดยอัตโนมัติ เพื่อเสริมแรงจูงใจและไม่ให้ผู้เรียนรู้สึกยากหรือง่ายเกินไป

6. ปัจจัยความสำเร็จ

ความสำเร็จของการดำเนินงานวิจัยในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอินเทอร์แอคทีฟโดยประยุกต์แนวคิดเกมฟิเคชัน เรื่อง My Day, My Way เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนแก่น สามารถวิเคราะห์ได้จากหลายปัจจัยที่ส่งผลสนับสนุนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ความเข้าใจผู้เรียนและบริบทอย่างลึกซึ้ง

การออกแบบและพัฒนาสื่อในครั้งนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนชนบท โดยคำนึงถึงข้อจำกัดด้านทรัพยากร ความพร้อมด้านทักษะเทคโนโลยี และความสนใจเฉพาะวัย จึงทำให้สื่อที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

2. การประยุกต์แนวคิดเกมฟิเคชันอย่างเหมาะสม

การออกแบบสื่อโดยใช้กลไกของเกม เช่น ระบบคะแนน เหรียญรางวัล และการปลดล็อกด่านต่าง ๆ ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน สร้างความสนุก และความท้าทายที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างต่อเนื่องและเต็มใจ

3. การวางแผนการทดลองและจัดการเรียนรู้อย่างมีระบบ

กระบวนการทดลองใช้สื่อมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การเตรียมความพร้อมผู้เรียน การอธิบายกิจกรรม การลงมือใช้สื่อ และการสะท้อนผลหลังการใช้ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์เรียนรู้ที่มีคุณค่าและต่อเนื่อง ไม่ขาดตอน

4. การมีส่วนร่วมของครูและผู้บริหาร

ครูผู้สอนและผู้บริหารโรงเรียนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริม บริหารจัดการ และสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมวิจัย ตั้งแต่การให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับผู้เรียน การจัดตารางเวลา การเข้าร่วมกิจกรรม และการสะท้อนความคิดเห็นหลังการใช้สื่อ ซึ่งมีส่วนทำให้กระบวนการดำเนินงานเป็นไปด้วยความราบรื่น

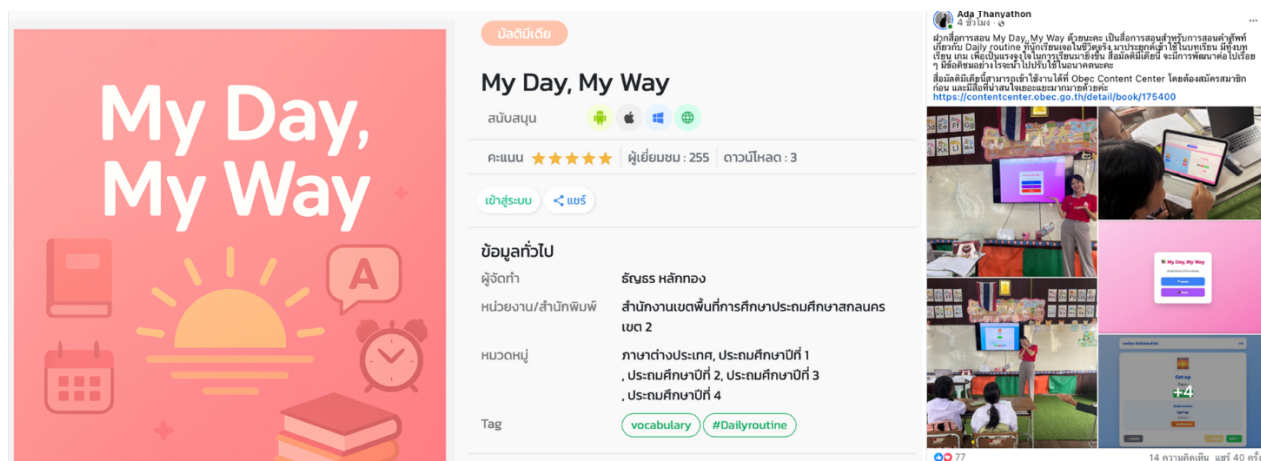
5. การพัฒนาสื่อโดยอิงทฤษฎีและหลักการทางวิชาการ

สื่อที่พัฒนาขึ้นอิงจากทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง เช่น ทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) และหลักการออกแบบสื่อสำหรับได้ระดับประถมศึกษา ตลอดจนแนวคิดด้านการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interaction Design) จึงทำให้เนื้อหามีความน่าเชื่อถือ นำไปใช้จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.1 การเผยแพร่

เผยแพร่บนระบบคลังสื่อ OBEC Content Center ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/multimedia/175400> นอกจากนี้ยังได้เผยแพร่สื่อสังคม Facebook ของข้าพเจ้าอีกหนึ่งช่องทาง



7.2 การได้รับการยอมรับ

1) ได้รับการยอมรับจากผู้ปกครอง ครู ผู้บริหารสถานศึกษาว่าเป็นครูที่มีความทุ่มเท เสียสละ ประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดี ส่งผลให้ได้รับรางวัลครูดีในดวงใจ ของสำนักงานศึกษาธิการ จังหวัดสกลนคร



2) เป็นผู้วิจัยและพัฒนานวัตกรรมที่มีผลการปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ที่ได้รับคัดเลือกนำเสนอเผยแพร่ผลงานในเว็บไซต์สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสกลนคร ภายใต้โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาการศึกษา ในหัวข้อห้องเรียนกลับด้านสู่การสอนแบบ On Demand ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ (FC-Demand)



3) มีบทความทางวิชาการที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร Forum for Linguistics Studies (FLS) in the Database Q2 Scopus ในหัว “The Influence of Synthetic Phonics Instruction in Enhancing Word Recognition of Thai Primary School Students” Volume 07 | Issue 06 | June 2025

ARTICLE

The Influence of Synthetic Phonics Instruction in Enhancing Word Recognition of Thai Primary School Students

Thanyathon Lakhong¹, Apisak Sukying^{1*}, Nithipong Yothachai²

¹ Faculty of Humanities and Social Sciences, Maha Sarakham University, Maha Sarakham 44000, Thailand

² Faculty of Education and Human Development, Chaiyaphum Rajabhat University, Chaiyaphum 36000, Thailand

ABSTRACT

The present study aimed to investigate the effects of synthetic phonics instruction on word recognition skills and students' attitudes toward vocabulary learning. Vocabulary is a fundamental element of English learning and affects all language skills. Traditional methods emphasize memorization and grammar-translation, while learning in Thailand has restricted students to a small vocabulary. Forty primary school students participated in a quasi-experiment with two groups receiving either traditional, book-based or synthetic-based phonics instruction during eight treatment weeks of a ten-week schedule. Quantitative results showed that the experimental group performed better than the control group on receptive and productive word recognition, with statistically significant improvements in phonological awareness, working memory and decoding. Supporting qualitative evidence from focus group interviews revealed that students adopted favorable attitudes toward synthetic phonics instruction by becoming more engaged, confident, and motivated in vocabulary learning. However, a few learners of low proficiency tended to feel anxious about competitive tasks, thus implying the importance of adapting instruction to students and creating a positive classroom environment. The overall findings tend to affirm that synthetic phonics is an active and attractive method to promote word recognition and vocabulary acquisition among young EFL learners. The findings of this study offer practical implications for EFL professionals, indicating the importance of providing a balance of structured instruction and tailored individualized support to promote not only academic but also emotional success in language learning.

Keywords: Synthetic Phonics; Word Recognition; Phonemic Awareness; Spelling; Thai Primary School Learners

7.3 รางวัลที่ได้รับ

ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เพื่อแก้ปัญหานักเรียนในโรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนสว่าง ซึ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็กที่ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติหน้าที่ตั้งแต่ดำรงตำแหน่งครูผู้ช่วยจนถึงปัจจุบัน ด้วยความมุ่งมั่น ทุมเท และตั้งใจเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา สร้างโอกาสให้นักเรียนได้มีพัฒนาการและความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร และในขณะเดียวกันข้าพเจ้าได้ศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาการสอนภาษาอังกฤษ ในคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ในการนำเสนอผลงานดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับพระราชทานทุนภูมิพลจากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี นับว่าเป็นเกียรติยศอันสูงสุดและเป็นพระมหากรุณาธิคุณเป็นล้นพ้น อย่างหาที่สุดมิได้



ภาพ เข้ารับพระราชทานทุนภูมิพล ประจำปีการศึกษา 2567 ระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จากสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

ขอรับรองว่าข้อความและหลักฐานอ้างอิงในรายงาน แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ภายใต้โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งาน คลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางสาวธัญธร หลักทอง)

ครู โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

วันที่ 9 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2568

ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

.....

ลงชื่อ ว่าที่ร้อยตรี.....ผู้บังคับบัญชา

(ประวิทย์ จันทร์โพธิ์)

ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

รักษาการในตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขว้าง

วันที่ 9 เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2568

อ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). นโยบายการจัดการศึกษาเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- จิราภา สัตยากุล. (2561). การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบโต้ตอบเพื่อพัฒนาทักษะการฟังภาษาอังกฤษ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 29(1), 123– 135.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2554). การออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์และบทเรียนเครือข่าย. พิมพ์ครั้งที่
15.มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- พัชรภรณ์ ทองคำ. (2564). การพัฒนาแอปพลิเคชันเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 23(2), 45–58.
- พรทิพย์ กาญจนพันธุ์. (2562). ปัญหาและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของครูใน
โรงเรียนประถมศึกษา. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 42(3), 55–66.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). แผนพัฒนาการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2566–2570.
กรุงเทพฯ: สพฐ.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to
gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International
Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM.
- Kamasak, R., Sari, A. R., & Aksoy, Y. (2020). Gamification for enhancing EFL learners'
vocabulary learning: A case of Kahoot. International Journal of Emerging Technologies
in Learning (iJET), 15(20), 78–92.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas. Basic Books.
- Pho, D. Q., & Dinh, H. T. (2021). Designing digital educational games to support English
language learning in primary schools. Journal of Educational Multimedia and
Hypermedia, 30(2), 131–146.
- Piaget, J. (1972). The psychology of the child. Basic Books.

ภาคผนวก ก

คู่มือการใช้งานแอปพลิเคชัน “My Day, My Way”

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง แอปพลิเคชัน "My Day, My Way" ได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยประยุกต์ใช้แนวคิด Gamification และ Interactive Multimedia เป็นหลักในการออกแบบและพัฒนา การเรียนรู้ผ่านเกม (Gamification) เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ในปัจจุบัน เนื่องจากสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีส่วนร่วม และมีประสิทธิภาพ (Prensky, 2001) ผู้เรียนจะได้รับการกระตุ้นให้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ทำทาย มีเป้าหมาย ที่ชัดเจน และได้รับผลตอบรับทันที ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

สื่อมัลติมีเดียแบบ Interactive Multimedia หรือสื่อปฏิสัมพันธ์หลายมิติ เป็นการผสมผสานระหว่างข้อความ ภาพ และเสียง เข้าด้วยกันในรูปแบบที่ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์และควบคุมการนำเสนอได้ (Mayer, 2009) การใช้สื่อประเภทนี้ในการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถเรียนรู้ได้ตามรูปแบบการเรียนรู้ของตนเอง และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเข้มข้น

แอปพลิเคชัน My Day, My Way ประกอบด้วยส่วนหลัก 3 ส่วน ได้แก่ ส่วน Lesson สำหรับการเรียนรู้เนื้อหา ส่วน Game สำหรับการฝึกฝนและทบทวนความรู้ผ่านเกม และส่วนผู้พัฒนา สำหรับข้อมูลเกี่ยวกับผู้สร้างแอปพลิเคชัน

1) Lesson เป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้ ที่นำเสนอคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันทั้งหมด 15 บทเรียน แต่ละบทเรียนจะมีคำศัพท์หลักพร้อมภาพประกอบ การออกเสียงที่ถูกต้อง และตัวอย่างการใช้ในประโยค ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามลำดับหรือเลือกบทเรียนที่สนใจได้

2) Game เป็นส่วนที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและท้าทาย โดยมีเกมหลายรูปแบบที่ออกแบบมาเพื่อทดสอบและเสริมสร้างความเข้าใจในคำศัพท์ที่เรียนมา เกมมีระดับความยากที่แตกต่างกัน เริ่มจากระดับ Beginner สำหรับผู้เริ่มต้น ระดับ Intermediate สำหรับผู้ที่มีพื้นฐาน และระดับ Advanced สำหรับผู้ที่ต้องการความท้าทาย

การออกแบบของแอปพลิเคชันคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ การใช้ Multimedia Learning ที่ผสมผสานระหว่างข้อความ ภาพ และเสียง และการใช้ Gamification ที่นำองค์ประกอบของเกมมาช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

การเริ่มต้นใช้งาน

การเข้าถึงแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชัน My Day, My Way เป็นเว็บแอปพลิเคชันที่สามารถใช้งานได้ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ โดยไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดหรือติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติม ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ทันทีผ่านลิงก์ที่ได้รับ แอปพลิเคชันรองรับการใช้งานบนอุปกรณ์หลากหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน

เข้าสู่หน้าเว็บไซต์ Obec Content Center (<https://contentcenter.obec.go.th/>) หรือผู้ใช้งานสามารถคลิกที่ลิงก์นี้ <https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/175400> เพื่อใช้งาน



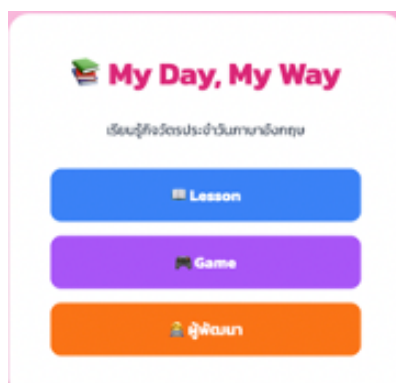
ผู้ใช้งานสมัครสมาชิกให้เรียบร้อย แล้วเข้าสู่ระบบ

เข้าสู่ระบบ **สมัครสมาชิก** 

เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้ใช้งานคลิกค้นหา My Day, My Way ที่ช่องค้นหา



เมื่อค้นหาเรียบร้อยแล้วจะแสดงหน้าต่างสื่อ และละเอียดต่าง ๆ แล้วคลิก ดูออนไลน์ เพื่อเริ่มต่อการใช้งาน ในการใช้งานแอปพลิเคชันครั้งแรก ผู้ใช้จะพบกับหน้าหลักที่มีการออกแบบที่สวยงามและเป็นมิตรกับผู้ใช้ หน้าหลักจะแสดงชื่อแอปพลิเคชัน "My Day, My Way" พร้อมกับไอคอนหนังสือที่สื่อถึงการเรียนรู้ ได้ชื่อแอปพลิเคชันจะมีคำอธิบายสั้นๆ ว่า "เรียนรู้ภาษาอังกฤษประจำวันภาษาอังกฤษ" ซึ่งบอกให้ทราบถึงจุดประสงค์หลักของแอปพลิเคชัน



หน้าหลักและการนำทาง

หน้าหลักของแอปพลิเคชันมีการจัดวางที่เรียบง่ายและเข้าใจง่าย ประกอบด้วยปุ่มหลัก 3 ปุ่มที่มีสีแตกต่างกันเพื่อให้ผู้ใช้สามารถแยกแยะได้ง่าย ปุ่มแรกคือ "📖 Lesson" ที่มีสีน้ำเงิน สำหรับเข้าสู่ส่วนการเรียนรู้ ปุ่มที่สองคือ "🎮 Game" ที่มีสีม่วง สำหรับเข้าสู่ส่วนเกม และปุ่มที่สามคือ "👤💻 ผู้พัฒนา" ที่มีสีส้ม สำหรับดูข้อมูลเกี่ยวกับผู้สร้างแอปพลิเคชัน

วิธีการใช้งานส่วน Lesson (บทเรียน)

การเข้าสู่ส่วนบทเรียน

เมื่อผู้ใช้คลิกปุ่ม "📖 Lesson" จากหน้าหลัก ระบบจะนำผู้ใช้เข้าสู่ส่วนบทเรียนที่ประกอบด้วยเนื้อหาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันทั้งหมด 15 บทเรียน แต่ละบทเรียนจะมีโครงสร้างและรูปแบบการนำเสนอที่เหมือนกัน เพื่อให้ผู้เรียนคุ้นเคยและสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ส่วนบทเรียนได้รับการออกแบบตามหลักการ Multimedia Learning Theory ที่เน้นการใช้สื่อหลากหลายประเภทร่วมกัน ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบ และเสียง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และจดจำได้ดีขึ้น การผสมผสานสื่อหลายประเภทยังช่วยรองรับรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียนแต่ละคน

โครงสร้างของบทเรียน

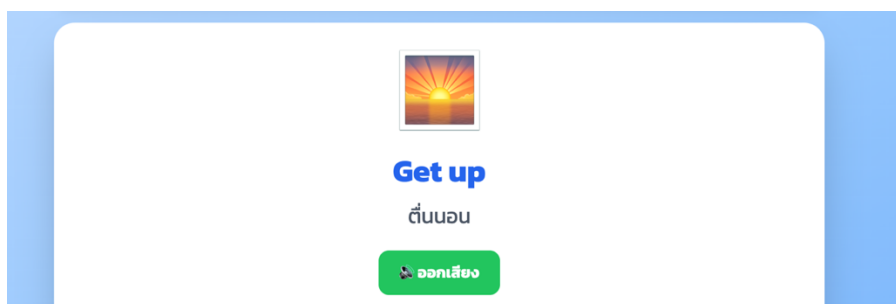
แต่ละบทเรียนจะมีการแสดงหมายเลขบทเรียนและจำนวนบทเรียนทั้งหมดที่มอบนขา เช่น "1/15" เพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าตนเองอยู่ในบทเรียนใดและเหลือบทเรียนอีกกี่บท การแสดงควมคืบหน้านี้ช่วยสร้างแรงจูงใจและให้ผู้เรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจน

บทเรียน: กิจวัตรประจำวัน

1/15

ส่วนกลางของหน้าจะแสดงภาพประกอบที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์ในบทเรียนนั้นๆ ภาพประกอบเหล่านี้ได้รับการคัดเลือกอย่างดีเพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจนและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น ตัวอย่างเช่น บทเรียนเรื่อง "Get up" จะใช้ภาพพระอาทิตย์ขึ้นเหนือน้ำ ซึ่งสื่อถึงการเริ่มต้นวันใหม่และการตื่นนอน

ได้ภาพประกอบจะเป็นคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เป็นหัวข้อหลักของบทเรียน เช่น "Get up" ซึ่งจะแสดงด้วยตัวอักษรขนาดใหญ่และสีน้ำเงินเพื่อให้โดดเด่น ได้คำศัพท์ภาษาอังกฤษจะเป็นคำแปลภาษาไทย เช่น "ตื่นนอน" ที่แสดงด้วยตัวอักษรขนาดกลางและสีดำ

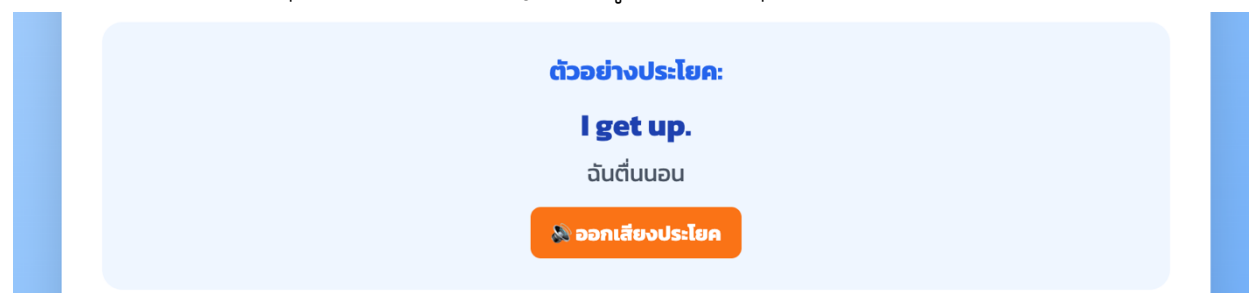


ฟีเจอร์การออกเสียง

หนึ่งในฟีเจอร์ที่สำคัญของบทเรียนคือระบบการออกเสียง ซึ่งจะมีปุ่ม "🔊 ออกเสียง" สีเขียวที่อยู่ใต้คำแปลภาษาไทย เมื่อผู้เรียนคลิกปุ่มนี้ ระบบจะเล่นเสียงการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง ฟีเจอร์นี้ มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เนื่องจากช่วยให้ผู้เรียนได้ยินการออกเสียงที่ถูกต้องและสามารถฝึกฝนการออกเสียงตามได้



ส่วนล่างของบทเรียนจะมีกรอบสี่เหลี่ยมที่แสดงตัวอย่างการใช้คำศัพท์ในประโยค โดยจะมีหัวข้อ "ตัวอย่างประโยค:" ตามด้วยประโยคภาษาอังกฤษ เช่น "I get up." และคำแปลภาษาไทย เช่น "ฉันตื่นนอน" การแสดงตัวอย่างประโยคนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทการใช้คำศัพท์และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ ได้ตัวอย่างประโยคจะมีปุ่ม "🔊 ออกเสียงประโยค" สีส้ม ที่ให้ผู้เรียนสามารถฟังการออกเสียงประโยค ทั้งประโยคได้ การฟังประโยคทั้งประโยคช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจจังหวะ ความเร็ว และการเชื่อมโยงคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการพูดภาษาอังกฤษให้เป็นธรรมชาติ



การนำทางระหว่างบทเรียน

ที่ด้านล่างของหน้าบทเรียนจะมีปุ่มนำทาง 3 ปุ่ม ได้แก่ ปุ่ม "🏠 หน้าหลัก" สีเทา สำหรับกลับไปหน้าหลักของแอปพลิเคชัน ปุ่ม "← ก่อนหน้า" สีเหลือง สำหรับไปยังบทเรียนก่อนหน้า และปุ่ม "ถัดไป →" สีเขียว สำหรับไปยังบทเรียนถัดไป

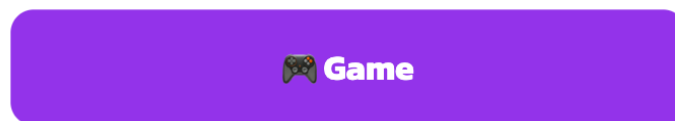


บทเรียนทั้ง 15 บทครอบคลุมกิจวัตรประจำวันตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงเข้านอน โดยเรียงลำดับตามกิจกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน เริ่มจากบทเรียนที่ 1 "Get up" (ตื่นนอน) บทเรียนที่ 2 "Brush teeth" (แปรงฟัน) และต่อไปเรื่อย ๆ จนครบทุกกิจกรรมสำคัญในชีวิตประจำวัน

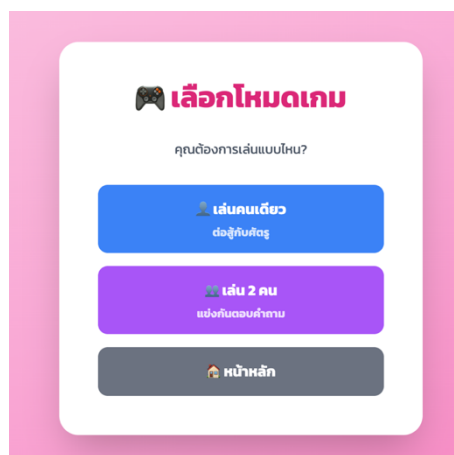
การจัดลำดับเนื้อหาแบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคำศัพท์กับประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวันได้ง่าย และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ทันที การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงจะช่วยให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจได้ดีกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ

วิธีการใช้งานส่วน Game (เกม)

การเข้าสู่ส่วนเกม



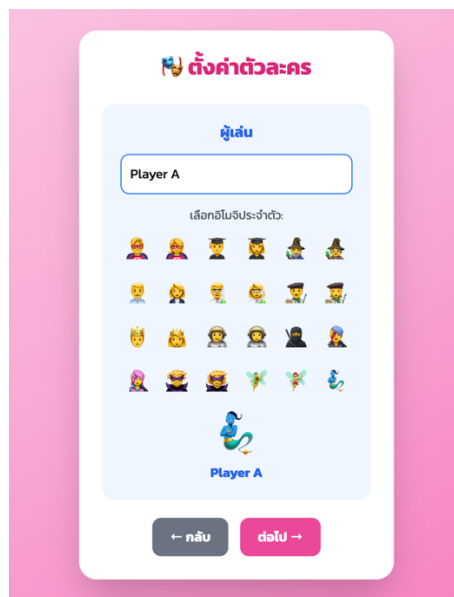
เมื่อผู้ใช้คลิกปุ่ม "🎮 Game" จากหน้าหลัก ระบบจะนำผู้ใช้เข้าสู่ส่วนเกมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถทบทวนและฝึกฝนคำศัพท์ที่เรียนมาผ่านรูปแบบเกมที่สนุกสนานและท้าทาย ส่วนเกมนี้ใช้หลักการ Gamification ที่นำองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้



หน้าแรกของส่วนเกมจะแสดงหัวข้อ "🎮 เลือกโหมดเกม" พร้อมกับคำถาม "คุณต้องการเล่นแบบไหน?" ซึ่งให้ผู้ผู้เล่นเลือกระหว่างโหมดการเล่น 2 แบบ ได้แก่ โหมด "เล่นคนเดียว" และโหมด "👤 เล่น 2 คน" การมีตัวเลือกโหมดการเล่นที่หลากหลายช่วยให้ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

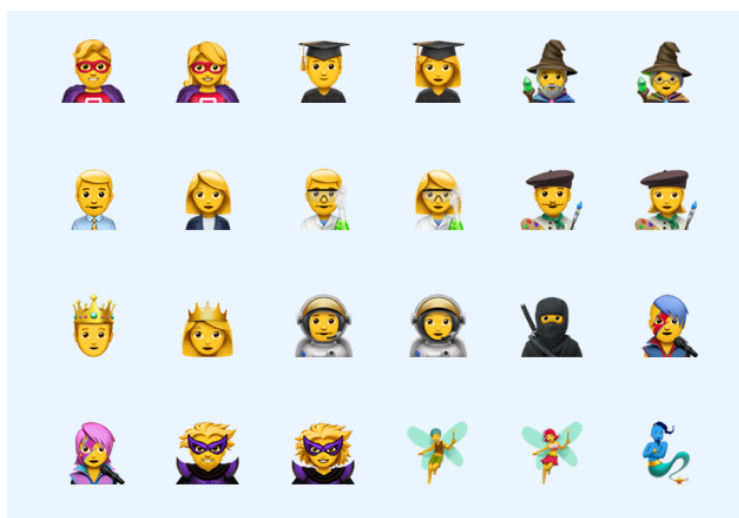
โหมดเล่นคนเดียว

โหมด "เล่นคนเดียว" เป็นโหมดที่ผู้เล่นจะต่อสู้กับคอมพิวเตอร์ โดยมีคำอธิบายว่า "ต่อสู้กับคอม" โหมดนี้เหมาะสำหรับผู้เรียนที่ต้องการฝึกฝนด้วยตนเองหรือไม่มีเพื่อนร่วมเล่น ผู้เล่นสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้ตามจังหวะของตนเอง โดยไม่ต้องกังวลเรื่องการแข่งขันกับผู้อื่น



เมื่อเลือกโหมดเล่นคนเดียว ระบบจะนำผู้เล่นไปยังหน้าตั้งค่าตัวละคร ซึ่งมีหัวข้อ "🧙 ตั้งค่าตัวละคร" ในหน้านี้ ผู้เล่นจะต้องใส่ชื่อของตนเองในช่อง "ใส่ชื่อของคุณ" และเลือกอวตารที่ต้องการจากตัวเลือกที่หลากหลาย

การเลือกอวตาร

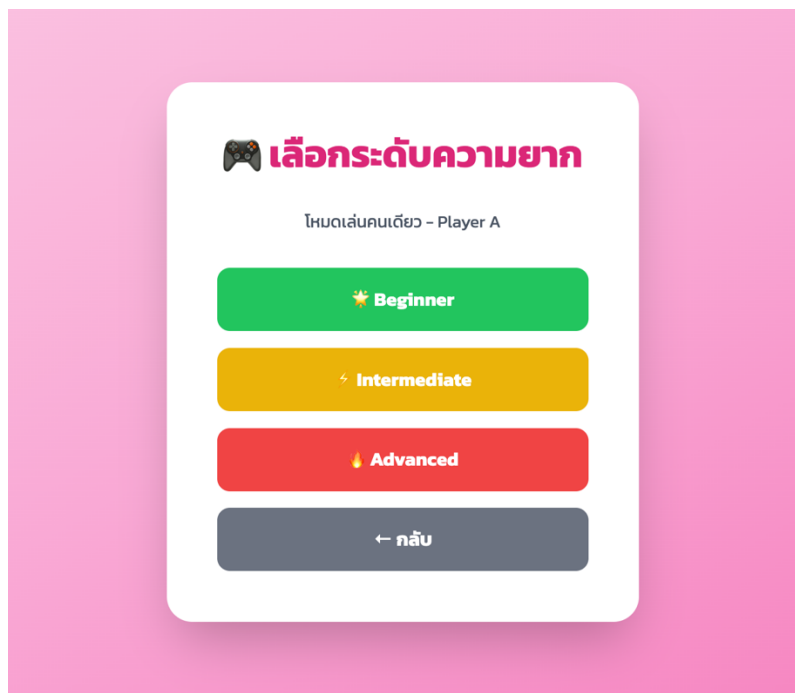


ส่วนการเลือกอวตารมีตัวเลือกที่หลากหลายและน่าสนใจ ประกอบด้วยตัวละครหลายประเภท เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ นักเรียนชายและหญิง คนทำงาน เด็กชายและเด็กหญิง ผู้ใหญ่ชายและหญิง และตัวละครพิเศษอื่นๆ การมีตัวเลือกอวตารที่หลากหลายช่วยให้ผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครที่ตนเองชอบหรือรู้สึกเป็นตัวตนได้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มความผูกพันและความสนุกสนานในการเล่น เกม อวตารแต่ละตัวได้รับการออกแบบด้วยสีสันสดใสและรูปแบบที่น่ารัก เหมาะสำหรับผู้เล่นทุกวัย การออกแบบอวตารใช้สไตล์ Emoji ที่เป็นที่นิยมและเข้าใจง่าย ทำให้ผู้เล่นรู้สึกคุ้นเคยและสนุกสนาน



หลังจากเลือกอวตารแล้ว ผู้เล่นสามารถคลิกปุ่ม "ต่อไป →" สีชมพูเพื่อไปยังขั้นตอนถัดไป หรือคลิกปุ่ม "← กลับ" สีเทาเพื่อกลับไปเปลี่ยนแปลงการตั้งค่า

การเลือกระดับความยาก



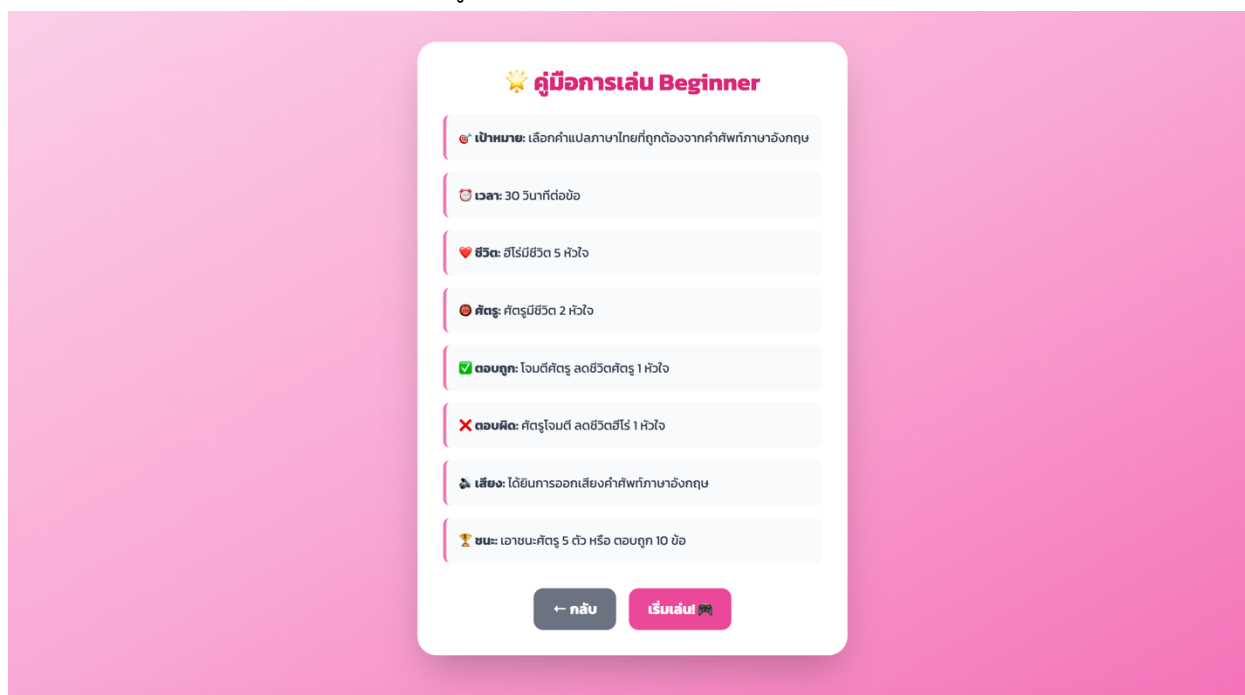
หลังจากตั้งค่าตัวละครเสร็จแล้ว ระบบจะนำผู้เล่นไปยังหน้าเลือกระดับความยาก ซึ่งมีหัวข้อ "เลือก ระดับความยาก" และแสดงโหมดที่เลือกว่า "โหมดเล่นคนเดียว - ผู้เล่น" เพื่อให้ผู้เล่นทราบว่าตนเองอยู่ในโหมดใด ระดับความยากมี 3 ระดับให้เลือก ได้แก่:

ระดับ Beginner (★) - แสดงด้วยสีเขียวและไอคอนดาว เป็นระดับเริ่มต้นที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนที่เพิ่งเริ่มต้นหรือต้องการทบทวนพื้นฐาน ระดับนี้จะมีคำถามที่ไม่ซับซ้อนและให้เวลาในการตอบที่เพียงพอ

ระดับ Intermediate (⚡) - แสดงด้วยสีเหลืองและไอคอนฟ้าผ่า เป็นระดับกลางที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนที่มีพื้นฐานแล้วและต้องการความท้าทายมากขึ้น ระดับนี้จะมีคำถามที่ซับซ้อนขึ้นและเวลาในการตอบที่จำกัดมากขึ้น

ระดับ Advanced (🔥) - แสดงด้วยสีแดงและไอคอนไฟ เป็นระดับสูงที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนที่มีความรู้ดีแล้วและต้องการความท้าทายสูงสุด ระดับนี้จะมีคำถามที่ยากและเวลาในการตอบที่จำกัดมาก

คู่มือการเล่นระดับ Beginner



เมื่อเลือกระดับ Beginner ระบบจะแสดงหน้าคู่มือการเล่นที่มีหัวข้อ "★ คู่มือการเล่น Beginner" ซึ่งอธิบายกติกาและเงื่อนไขการเล่นอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจวิธีการเล่นก่อนเริ่มเกมจริง

เป้าหมายของเกม (🎯): ผู้เล่นต้องเลือกคำแปลภาษาไทยที่ถูกต้องจากคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กำหนดให้เป้าหมายนี้ช่วยฝึกฝนความเข้าใจในคำศัพท์และความสามารถในการแปลภาษา

เวลาในการตอบ (🕒): ผู้เล่นมีเวลา 30 วินาทีต่อข้อในการตอบคำถาม การจำกัดเวลาช่วยสร้างความตื่นเต้นและฝึกฝนการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์จริง

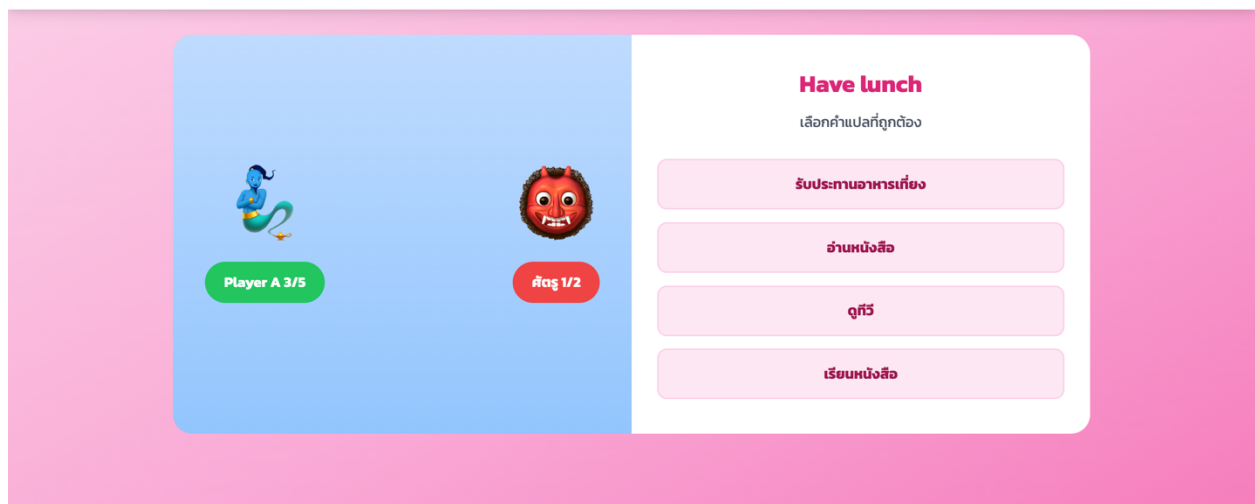
ระบบชีวิต (❤️): ผู้เล่น (ฮีโร่) เริ่มต้นด้วยชีวิต 5 หัวใจ เมื่อตอบผิดจะเสียชีวิต 1 หัวใจ หากชีวิตหมดจะแพ้เกม ระบบชีวิตนี้เพิ่มความตื่นเต้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นตอบให้ถูกต้อง

ศัตรูในเกม (😡): ศัตรู (ปีศาจ) มีชีวิต 2 หัวใจ เมื่อผู้เล่นตอบถูก ศัตรูจะเสียชีวิต 1 หัวใจเมื่อศัตรูตายแล้วจะมีศัตรูตัวใหม่มาแทนที่ การมีศัตรูในเกมช่วยสร้างบรรยากาศการต่อสู้และความตื่นเต้น การได้ยินเสียง

(🎵): ผู้เล่นจะได้ยินการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง ซึ่งช่วยฝึกฝนทักษะการฟังและการออกเสียง

เงื่อนไขการชนะ (🏆): ผู้เล่นจะชนะเกมเมื่อเอาชนะศัตรูได้ 5 ตัว หรือตอบคำถามถูกต้อง 10 ข้อ การมีเงื่อนไขการชนะที่หลากหลายให้ผู้เล่นมีเป้าหมายที่ชัดเจน

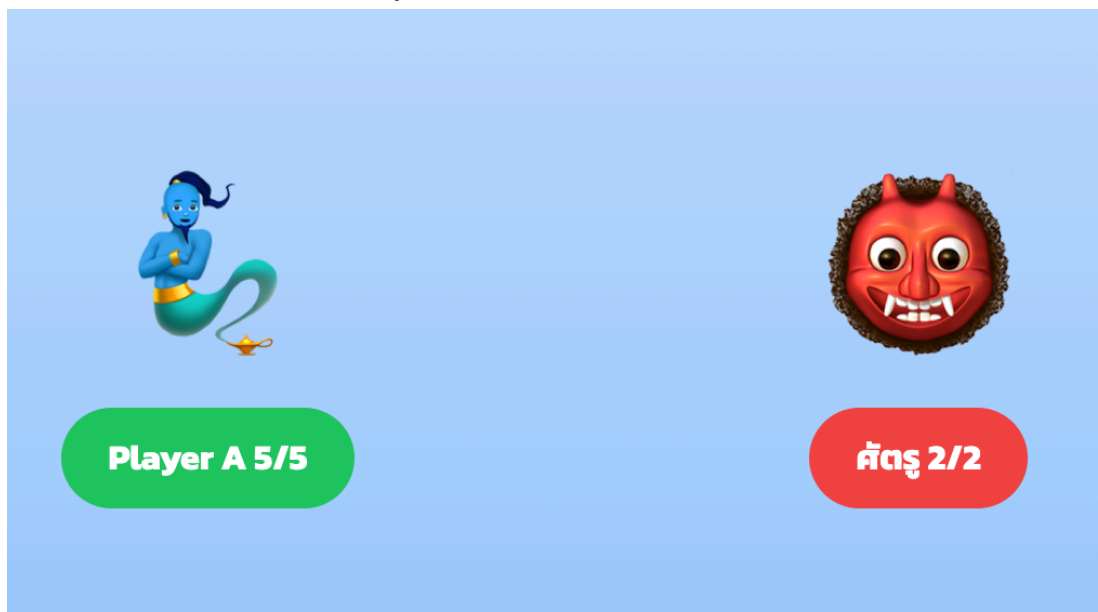
หน้าจอเกมจริง



เมื่อคลิกปุ่ม "เริ่มเล่น! 🎮" ระบบจะนำผู้เล่นเข้าสู่หน้าจอเกมจริงที่มีการออกแบบที่นำตื้นตันและเต็มไปด้วยสีสัน หน้าจอเกมแบ่งออกเป็นหลายส่วนที่มีหน้าที่แตกต่างกัน



แถบสถานะด้านบน: แสดงข้อมูลสำคัญ 3 ส่วน ได้แก่ หมายเลขคำถามปัจจุบันและจำนวนคำถามทั้งหมด (เช่น "คำถามที่ 1/10") คะแนนปัจจุบัน (เช่น "คะแนน: 0") และเวลาที่เหลือในการตอบคำถาม (เช่น "เวลา: 28s") แถบสถานะนี้ช่วยให้ผู้เล่นติดตามความคืบหน้าและจัดการเวลาได้



ส่วนตัวละคร: ฝั่งซ้ายของหน้าจอจะแสดงอวตารของผู้เล่น (เช่น ซูเปอร์ฮีโร่) พร้อมกับสถานะชีวิต "ผู้เล่น 5/5" ที่แสดงด้วยสีเขียว ฝั่งขวาจะแสดงศัตรู (ปีศาจ) พร้อมกับสถานะชีวิต "ศัตรู 2/2" ที่แสดงด้วยสีแดง การแสดงสถานะชีวิตช่วยให้ผู้เล่นทราบสถานการณ์การต่อสู้

Get up

เลือกคำแปลที่ถูกต้อง

แปรงฟัน

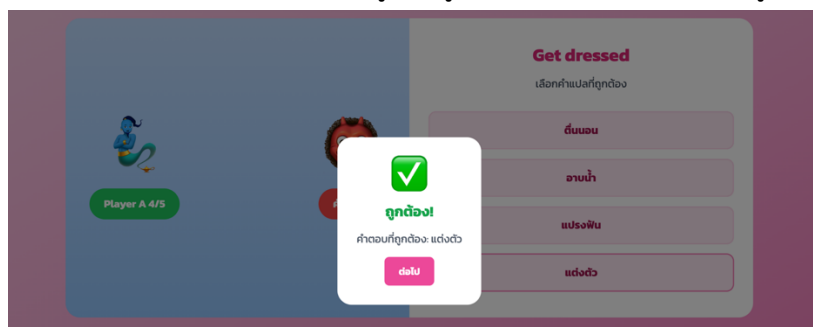
ตื่นนอน

อาบน้ำ

แต่งตัว

ส่วนคำถาม: ตรงกลางด้านบนจะแสดงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เป็นคำถาม เช่น "Read a book" ด้วยตัวอักษรขนาดใหญ่และสีชมพู ได้คำถามจะมีคำอธิบาย "เลือกคำแปลที่ถูกต้อง" เพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจสิ่งที่ต้องทำ

ส่วนตัวเลือกคำตอบ: ด้านล่างจะมีตัวเลือกคำตอบ 4 ข้อ ที่แสดงเป็นปุ่มสีชมพูอ่อน เช่น "รับประทานอาหารเช้า", "อ่านหนังสือ", "เรียนหนังสือ", และ "ดูทีวี" ผู้เล่นต้องคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้อง



คู่มือระดับ Intermediate (⚡)

เป้าหมาย: สกกดคำภาษาอังกฤษจากคำแปลภาษาไทย

เวลา: 60 วินาทีต่อข้อ

ชีวิต: ฮีโร่เริ่มต้น 5 หัวใจ

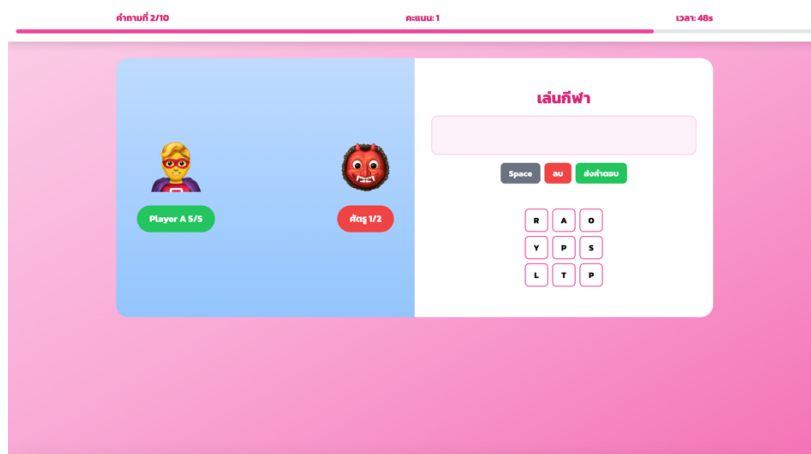
ศัตรู: ศัตรูมีชีวิต 2 หัวใจ

วิธีเล่น: คลิกกล่องอักษรเพื่อสะกดคำ

•ปุ่มช่วย: Space (เว้นวรรค), ลบ (ลบตัวอักษร), ส่งคำตอบ

ตอบถูก: โจมตีศัตรู ลดชีวิตศัตรู 1 หัวใจ

ตอบผิด: ศัตรูโจมตี ลดชีวิตไป 1 หัวใจ



คู่มือระดับ Advanced

เป้าหมาย: แปลประโยคภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ

เวลา: 120 วินาทีต่อข้อ (2 นาที)

ชีวิต: ฮีโร่เริ่มต้น 5 หัวใจ

ศัตรู: ศัตรูมีชีวิต 2 หัวใจ

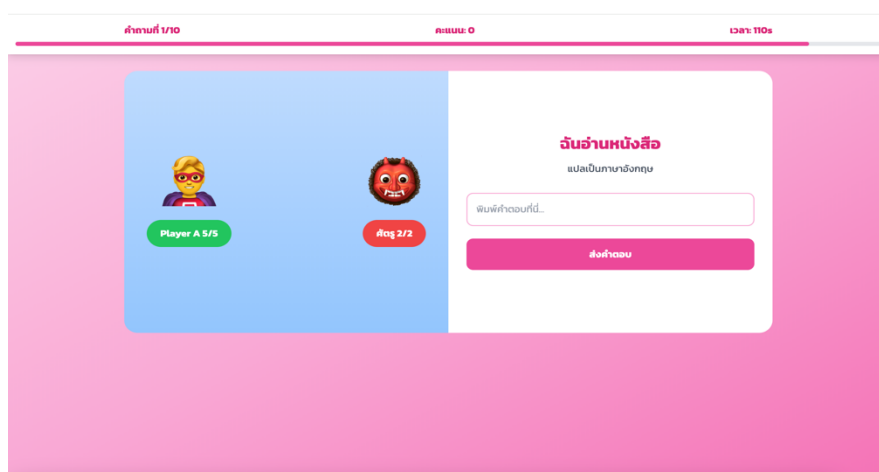
วิธีเล่น: พิมพ์ประโยคภาษาอังกฤษในช่องข้อความ

รูปแบบ: ประโยคต้องขึ้นต้นด้วย "I" และจบด้วย "."

ตอบถูก: โจมตีศัตรู ลดชีวิตศัตรู 1 หัวใจ

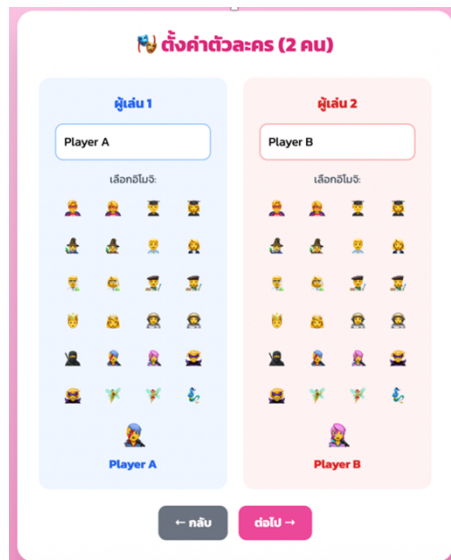
ตอบผิด: ศัตรูโจมตี ลดชีวิตเรา 1 หัวใจ

เสียง: ได้ยินการออกเสียงประโยคที่ต้องการ

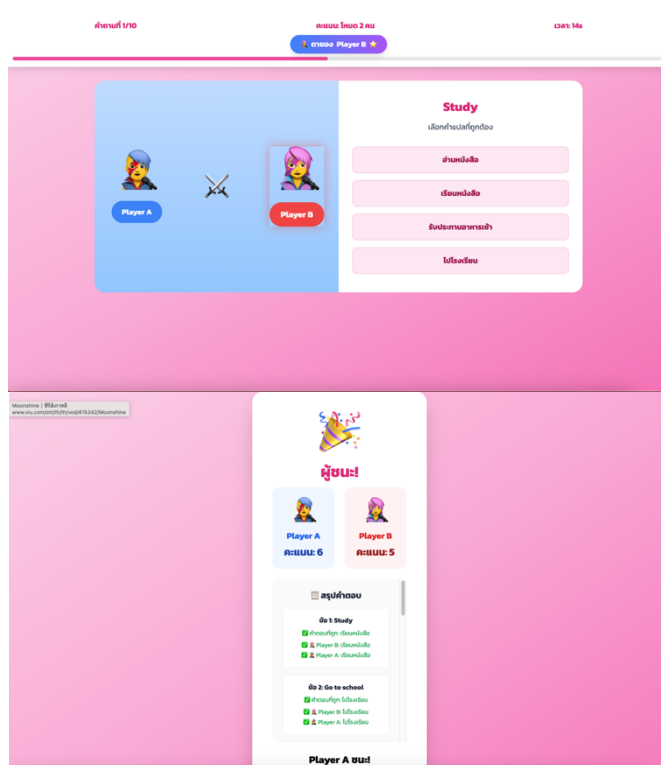


โหมดเล่น 2 คน

โหมด "👤 เล่น 2 คน" เป็นโหมดที่ให้ผู้เล่น 2 คนแข่งขันกัน โดยมีคำอธิบายว่า "แข่งกันกับเพื่อน" โหมดนี้เหมาะสำหรับผู้เรียนที่ต้องการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนหรือครอบครัว การเรียนรู้แบบร่วมมือและแข่งขัน ช่วยสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานมากขึ้น



โหมดเล่น 2 คนจะมีการตั้งค่าที่คล้ายกับโหมดเล่นคนเดียว แต่จะต้องตั้งค่าตัวละครสำหรับผู้เล่นทั้ง 2 คน และอาจมีกติกาการเล่นที่แตกต่างออกไป เช่น การแข่งขันเพื่อดูว่าใครตอบถูกได้มากกว่ากันในเวลาที่กำหนด



ข้อเสนอแนะการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

1. การวางแผนการเรียนรู้

เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุดจากแอปพลิเคชัน My Day, My Way ผู้เรียนควรวางแผนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ แนะนำให้เริ่มจากการเรียนบทเรียนทั้ง 15 บทตามลำดับก่อน เพื่อให้ได้พื้นฐานความรู้ที่สมบูรณ์ จากนั้นจึงใช้ส่วนเกมเพื่อทบทวนและฝึกฝนความรู้ที่ได้เรียนมา

การเรียนรู้ควรทำอย่างสม่ำเสมอ แนะนำให้ใช้เวลาประมาณ 15-20 นาทีต่อวันในการเรียนรู้ โดยแบ่งเป็นการเรียนบทเรียนใหม่ 10 นาทีและการเล่นเกมทบทวน 5-10 นาทีการเรียนรู้แบบสม่ำเสมอจะให้ผลดีกว่าการเรียนรู้แบบเข้มข้นในช่วงเวลาสั้นๆ

2. การใช้งานฟีเจอร์การออกเสียง

ฟีเจอร์การออกเสียงเป็นหนึ่งในจุดเด่นสำคัญของแอปพลิเคชัน ผู้เรียนควรใช้ประโยชน์จากฟีเจอร์นี้อย่างเต็มที่ โดยฟังการออกเสียงหลายครั้งจนกว่าจะมั่นใจในการออกเสียงที่ถูกต้อง และควรลองออกเสียงตามเพื่อฝึกฝนทักษะการพูด

การฟังการออกเสียงประโยคทั้งประโยคจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจจังหวะและการเชื่อมโยงคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพูดภาษาอังกฤษให้เป็นธรรมชาติ ผู้เรียนควรฟังและลองพูดตามหลายครั้งจนกว่าจะรู้สึกคุ้นเคย

3. การเลือกระดับความยากในเกม

การเลือกระดับความยากในเกมควรเริ่มจากระดับ Beginner เสมอ แม้ว่าผู้เรียนจะมีพื้นฐานภาษาอังกฤษอยู่แล้วก็ตาม เพื่อให้คุ้นเคยกับรูปแบบการเล่นและสร้างความมั่นใจ เมื่อเล่นระดับ Beginner ได้อย่างสบายใจแล้วจึงค่อยเพิ่มระดับความยาก

การใช้งานร่วมกับผู้อื่น

โหมดเล่น 2 คนเป็นวิธีที่ดีในการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนหรือสมาชิกในครอบครัว การเรียนรู้ร่วมกันช่วยสร้างแรงจูงใจและทำให้การเรียนรู้สนุกสนานมากขึ้น ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือกันในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนความรู้

ครูหรือผู้ปกครองสามารถใช้แอปพลิเคชันนี้เป็นเครื่องมือในการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยสามารถจัดการแข่งขันหรือกิจกรรมกลุ่มที่ใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อ

การติดตามความก้าวหน้า

แม้ว่าแอปพลิเคชันจะไม่มีระบบติดตามความก้าวหน้าที่ซับซ้อน แต่ผู้เรียนสามารถติดตามความก้าวหน้าของตนเองได้โดยการจดบันทึกบทเรียนที่เรียนแล้วและคะแนนที่ได้จากการเล่นเกม การติดตามความก้าวหน้าช่วยสร้างแรงจูงใจและให้ผู้เรียนเห็นพัฒนาการของตนเอง

ผู้เรียนควรตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน เช่น เรียนบทเรียนให้ครบทั้ง 15 บทภายในสัปดาห์หนึ่ง หรือได้คะแนนเต็มในเกมระดับ Beginner ก่อนเพิ่มระดับความยาก การมีเป้าหมายช่วยให้การเรียนรู้มีทิศทางและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ภาคผนวก ข
Info Graphic แสดงขั้นตอนการใช้งาน



ภาคผนวก ค
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร.กฤติน พันธ์เสนา รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต
ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
2. ดร.ยงยุทธ มุ่งหมาย อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
3. ดร.วินิตย์ พิฆพันธ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านบึงโน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต
ผู้เชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. ดร.โชติกา กุณสิทธิ์ ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1
ผู้เชี่ยวชาญ ด้านจิตวิทยาและการวิจัยทางการศึกษา
5. นางวรวรรณ วัชรเสถียร ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2
ผู้เชี่ยวชาญ ด้านภาษาอังกฤษ

ตัวอย่าง หนังสือราชการขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ



ที่ ศธ ๐๔๑๓.๒๒๑/๑๐๗

โรงเรียนบ้านเหล่าโพทองขอนแก่น
ตำบลวาริชภูมิ อำเภอนาคู ราชสีมา
จังหวัด สกลนคร

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสื่อมัลติมีเดีย

เรียน ดร.วินิตย์ พิฆพันธ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คู่มือการใช้งานสื่อมัลติมีเดีย "My Day, My Way" เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์
ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้วยนางสาวอัญญา หลีกทอง ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านเหล่าโพทองขอนแก่น ได้พัฒนาสื่อ
มัลติมีเดียเรื่อง "My Day, My Way" เพื่อพัฒนาทักษะการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ ๓ ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้
คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนาน

สื่อมัลติมีเดียดังกล่าวประกอบด้วยเนื้อหาที่หลากหลาย ได้แก่ ภาพประกอบ เสียงบรรยาย วิดีโอ
สาธิต และกิจกรรมโต้ตอบ ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านบริบทของกิจวัตร
ประจำวัน เช่น การตื่นนอน การแปรงฟัน การรับประทานอาหาร การไปโรงเรียน และกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละวัน
โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนสามารถจำและใช้คำศัพท์เหล่านี้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เพื่อให้สื่อมัลติมีเดียนี้มีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับการใช้ในการเรียนการสอน
โรงเรียนจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและประเมินสื่อมัลติมีเดียดังกล่าว
โรงเรียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ



(ว่าที่ร้อยตรีประวิทย์ จันทร์โพธิ์)
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ
รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเหล่าโพทองขอนแก่น



ที่ ศธ ๐๔๔๓.๒๒๖/๐๐๘

โรงเรียนบ้านเหล่าโพทองหนองขาม
ตำบลวชิระภูมิ อำเภอ วชิระภูมิ
จังหวัด สกลนคร

๔ กรกฎาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบข้อผิดพลาด

เรียน ดร.โต๊ดกา กุลสิทธิ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. คู่มือการใช้งานสื่อมัลติมีเดีย "My Day, My Way" เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ด้วยนางสาววิไลวรรณ หลีกทอง ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านเหล่าโพทองหนองขาม ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเรื่อง "My Day, My Way" เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเรียนการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนาน

สื่อมัลติมีเดียดังกล่าวประกอบด้วยเนื้อหาที่หลากหลาย ได้แก่ ภาพประกอบ เสียงบรรยาย วิดีโอสาธิต และกิจกรรมโต้ตอบ ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านบริบทของกิจวัตรประจำวัน เช่น การตื่นนอน การแปรงฟัน การรับประทานอาหาร การไปโรงเรียน และกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละวัน โดยมีเป้าหมายให้นักเรียนสามารถอ่านและใช้คำศัพท์เหล่านี้ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

เพื่อให้สื่อมัลติมีเดียมีคุณภาพและมาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอน โรงเรียนจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบและประเมินสื่อมัลติมีเดียดังกล่าว โรงเรียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(ว่าที่ร้อยตรีประวิทย์ จันทร์โพธิ์)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

รักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเหล่าโพทองหนองขาม

ตัวอย่าง ผลการประเมินคุณภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินคุณภาพสื่อประเภทมัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อสื่อ My Day, My Way: เรียนรู้กิจวัตรประจำวันภาษาอังกฤษ

ชื่อผู้พัฒนา นางสาววิไลวรรณ หลีกทอง

ครูโรงเรียนบ้านเหล่าโพทองหนองขาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

คำชี้แจง

ใบประเมินมีลักษณะ 5 ระดับ ดังนี้ โดยให้คะแนนเป็นตัวเลข (5 = ดีมาก, 4 = ดี, 3 = ปานกลาง, 2 = พอใช้, 1 = ควรปรับปรุง) พร้อมทั้งการยกย่องชมเชยเพิ่มเติมในช่องว่าง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

เลข () จาก () ผู้ประเมิน () ชื่อ ร.ร. _____
 ตำแหน่งศึกษา: 1100
 ประสบการณ์ทำงาน: 31 ปี
 ความเชี่ยวชาญด้าน: นิเทศศาสตร์, จิตวิทยา, สังคม

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	คะแนน				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1) ความถูกต้องและครบถ้วนของเนื้อหา	/				
2) ความน่าสนใจและเหมาะสมของเนื้อหา	/				
3) ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา	/				
4) ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	/				
ด้านการใช้ภาษา					
1) ความง่ายในการใช้ภาษา	/				
2) ภาษามีความน่าสนใจ	/				
3) ความกระชับในการนำเสนอ	/				
4) การนำเสนอที่น่าสนใจ	/				

รายการประเมิน	คะแนน				
	5	4	3	2	1
ด้านการออกแบบ					
1) ความเหมาะสมของการออกแบบกราฟิก	/				
2) ความสวยงามและน่าสนใจของการนำเสนอ	/				
3) ความเหมาะสมของสีและการนำเสนอ	/				
4) ความเหมาะสมในการใช้ภาษา	/				

ส่วนที่ 3 จุดเด่นและข้อเสนอแนะ

จุดเด่นของสื่อ: เป็นสื่อที่ทันสมัย, สดุดี, น่าสนใจ, สีสันสวยงาม, มีเสียงประกอบ

ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง: ควรปรับปรุงให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น, ควรเพิ่มเสียงประกอบให้มากขึ้น

(ชื่อผู้ประเมิน) _____

ลงชื่อ: (ดร.โต๊ดกา กุลสิทธิ์)
 ตำแหน่ง: ผู้อำนวยการโรงเรียน

แบบประเมินคุณภาพสื่อประเภทมัลติมีเดียสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อสื่อ My Day, My Way: เรียนรู้กิจวัตรประจำวันภาษาอังกฤษ

ชื่อผู้พัฒนา นางสาววิไลวรรณ หลีกทอง

ครูโรงเรียนบ้านเหล่าโพทองหนองขาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2

คำชี้แจง

ใบประเมินมีลักษณะ 5 ระดับ ดังนี้ โดยให้คะแนนเป็นตัวเลข (5 = ดีมาก, 4 = ดี, 3 = ปานกลาง, 2 = พอใช้, 1 = ควรปรับปรุง) พร้อมทั้งการยกย่องชมเชยเพิ่มเติมในช่องว่าง

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ประเมิน

เลข () จาก () ผู้ประเมิน () ชื่อ ร.ร. _____
 ตำแหน่งศึกษา: 1100
 ประสบการณ์ทำงาน: 10 ปี
 ความเชี่ยวชาญด้าน: นิเทศศาสตร์, จิตวิทยา, สังคม

ส่วนที่ 2 การประเมินสื่อ

รายการประเมิน	คะแนน				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1) ความถูกต้องและครบถ้วนของเนื้อหา	/				
2) ความน่าสนใจและเหมาะสมของเนื้อหา	/				
3) ความเข้าใจง่ายของเนื้อหา	/				
4) ความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	/				
ด้านการใช้ภาษา					
1) ความง่ายในการใช้ภาษา	/				
2) ภาษามีความน่าสนใจ	/				
3) ความกระชับในการนำเสนอ	/				
4) การนำเสนอที่น่าสนใจ	/				

รายการประเมิน	คะแนน				
	5	4	3	2	1
ด้านการออกแบบ					
1) ความเหมาะสมของการออกแบบกราฟิก	/				
2) ความสวยงามและน่าสนใจของการนำเสนอ	/				
3) ความเหมาะสมของสีและการนำเสนอ	/				
4) ความเหมาะสมในการใช้ภาษา	/				

ส่วนที่ 3 จุดเด่นและข้อเสนอแนะ

จุดเด่นของสื่อ: เป็นสื่อที่ทันสมัย, สดุดี, น่าสนใจ, สีสันสวยงาม, มีเสียงประกอบ

ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง: ควรปรับปรุงให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น, ควรเพิ่มเสียงประกอบให้มากขึ้น

(ชื่อผู้ประเมิน) _____

ลงชื่อ: (ดร.โต๊ดกา กุลสิทธิ์)
 ตำแหน่ง: ผู้อำนวยการโรงเรียน

ภาคผนวก ง
แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยที่ 2 My Daily Routine

เวลา 3 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 1 My Day, My Way (1)

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวธัญธร หลักทอง

ภาคเรียนที่ 1/2568

สาระสำคัญ

กิจวัตรประจำวันเป็นเรื่องที่เด็กมีประสบการณ์ตรงและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ของเด็กที่ต้องการเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัวและมีความหมายต่อตนเอง การใช้เกม My Day, My Way ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเหมาะสมกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนที่ชอบกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวและความท้าทาย

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน (K)
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคง่าย ๆ เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันได้ถูกต้อง (P)
3. นักเรียนสามารถแสดงทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ (A)

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด 1.1/2: อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ตัวชี้วัด 1.1/3: เลือก/ระบุภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์

- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. Get up = ตื่นนอน | 2. Brush teeth = แปรงฟัน |
| 3. Take a shower = อาบน้ำ | 4. Get dressed = แต่งตัว |
| 5. Have breakfast = รับประทานอาหารเช้า | 6. Go to school = ไปโรงเรียน |
| 7. Study = เรียนหนังสือ | 8. Have lunch = รับประทานอาหารเช้า |
| 9. Read book = อ่านหนังสือ | 10. Play sport = เล่นกีฬา |
| 11. Go home = กลับบ้าน | 12. Do homework = ทำการบ้าน |
| 13. Watch TV = ดูทีวี | 14. Play game = เล่นเกม |
| 15. Go to bed = เข้านอน | |

สื่อการเรียนการสอน

1. แอปพลิเคชัน My Day, My Way - เครื่องมือหลักในการเรียนรู้
2. แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน (1 เครื่องต่อนักเรียน 2 คน)
3. โปรเจคเตอร์หรือจอแสดงผลขนาดใหญ่
4. แบบทดสอบหลังเรียน “My Day vocabulary”

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (warm up) 5 นาที

- ครูเริ่มต้นด้วยการทำท่าทางแสดงการตื่นนอน และถาม "What am I doing?"
 - เมื่อนักเรียนตอบถูก เชิญนักเรียน 1 คนออกมาทำท่าทางกิจกรรมที่ทำหลังตื่นนอน
 - ให้นักเรียนคนอื่น ๆ เดาและตอบเป็นภาษาอังกฤษ (ถ้าไม่ได้ให้ตอบภาษาไทยก่อน)
 - ทำต่อเนื่องจนได้ 6-8 กิจกรรม โดยให้นักเรียนหลายคนได้ลองทำท่าทาง
 - ครูจดคำศัพท์ที่ได้บนกระดาน

2. ชี้นำเสนอ (presentation) 15 นาที

กิจกรรมที่ 1 "แนะนำแอปพลิเคชัน My Day, My Way แบบโต้ตอบ"

- แสดงหน้าหลักของแอปบนจอใหญ่ และถามนักเรียนว่า "What do you see?"
 - ให้นักเรียนช่วยกันอ่านคำว่า "Lesson", "Game", "ผู้พัฒนา"
 - ถามนักเรียนว่า "Which one should we try first?" และให้โหวต
 - คลิกเข้าไปดูส่วนที่นักเรียนเลือก และอธิบายสั้นๆ
 - สร้างความตื่นเต้นโดยบอกว่า "Today, we will explore this app together!"

กิจกรรม: "SHARED SCREEN VOCABULARY LEARNING" การเรียนรู้ร่วมกัน

- ครูเปิดส่วน Lesson บนจอใหญ่ เรียนรู้คำศัพท์ทีละคำ โดยให้นักเรียนทั้งห้องดูและฟังพร้อมกัน หลังจากฟังเสียงจากแอป ให้นักเรียนทั้งห้องออกเสียงตามพร้อมกัน 3 ครั้ง
- ถามนักเรียนว่า "When do you do this activity?" เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริง

- เชิญนักเรียนออกมาคลิกแท็บเล็ตเพื่อไปยังคำศัพท์ถัดไป (หมุนเวียนกัน 15 คน)
- นักเรียนที่ออกมาต้องอ่านคำศัพท์ออกเสียงก่อนคลิก นักเรียนคนอื่น ๆ ช่วยกันแก้ไขการออกเสียงถ้าผิด
- ครูให้คำชมเชยและแก้ไขเมื่อจำเป็น

3. ชี้นฝึกปฏิบัติ (practice) 15 นาที

กิจกรรม: "Whole Class Game Experience"

เกมระดับ Beginner แบบทีม:

- แบ่งนักเรียนเป็น 4 ทีม แต่ละทีมตั้งชื่อทีมเป็นภาษาอังกฤษ
- ครูเปิดเกมระดับ Beginner บนจอใหญ่ แต่ละทีมส่งตัวแทน 1 คนมาตอบคำถาม (หมุนเวียนกัน) ทีมอื่น ๆ ช่วยกันคิดและกระซิบคำตอบให้ตัวแทน

- บันทึกคะแนนของแต่ละทีมบนกระดานและให้กำลังใจและคำชมเชยทุกทีม

4. ขั้นนำไปใช้ (production) 20 นาที

- นักเรียนทำข้อสอบ “My Day vocabulary” หลังเรียนเพื่อประเมินความจำเกี่ยวกับคำศัพท์กิจวัตรประจำวัน

5. ขั้นสรุป (wrap up) 5 นาที

- นักเรียนทบทวนบทเรียนที่เรียนในวันนี้
- นักเรียนแต่ละคนบอกข้อดีและข้อเสียเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีมาเป็นการสอน
- นักเรียนทำแบบประเมินการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้
- ครูและนักเรียนกล่าวลา

การวัดและประเมิน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้	เครื่องมือ	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
1. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวัน	- สื่อมัลติมีเดีย “MY DAY, MY WAY GAME” ระดับ BEGINNER	คะแนนที่ได้จากการเล่นเกม 9-10 คะแนน = ดีมาก 7-8 คะแนน = ดี 5-6 คะแนน = พอใช้ 0-4 คะแนน = ปรับปรุง
2. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์และประโยคง่ายๆ เกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันได้ถูกต้อง	- แบบทดสอบ “My Day vocabulary”	คะแนนที่ได้จากการทำข้อสอบ 9-10 คะแนน: ดีมาก 7-8 คะแนน: ดี 5-6 คะแนน: พอใช้ 0-4 คะแนน: ปรับปรุง
3. นักเรียนสามารถแสดงทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้	- การสังเกตพฤติกรรม	13-15 คะแนน: ทัศนคติเชิงบวกสูง 10-12 คะแนน: ทัศนคติเชิงบวกปานกลาง 7-9 คะแนน: ทัศนคติเป็นกลาง ต่ำกว่า 7 คะแนน: ทัศนคติเชิงลบ

แบบประเมินการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

คำสั่ง: ให้นักเรียนวงกลมรอบอีโมจิที่กำหนดให้เพื่อแสดงความคิดเห็นต่อการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้

ใช้หน้ายิ้ม 3 แบบ เป็นตัวเลือก:

😊 = ชอบมาก/เห็นด้วยมาก

😐 = ชอบปานกลาง/เห็นด้วยปานกลาง

😞 = ไม่ชอบ/ไม่เห็นด้วย

คำถามที่ 1: การเล่นเกม My Day, My Way ทำให้ฉันรู้สึกอย่างไร?



คำถามที่ 2: ฉันอยากใช้แอป My Day, My Way อีกหรือไม่?



คำถามที่ 3: การเรียนด้วยเทคโนโลยีสนุกกว่าการเรียนแบบเดิมหรือไม่?



คำถามที่ 4: ฉันกล้าลองใช้แอปใหม่ๆ หรือไม่?



คำถามที่ 5: ฉันคิดว่าเทคโนโลยีช่วยให้เรียนภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นหรือไม่?



การให้คะแนน:

😊 = 3 คะแนน 😐 = 2 คะแนน 😞 = 1 คะแนน

คะแนนรวม: 15 คะแนน เกณฑ์การแปลผล:

13-15 คะแนน: ทักษคติเชิงบวกสูง

10-12 คะแนน: ทักษคติเชิงบวกปานกลาง

7-9 คะแนน: ทักษคติเป็นกลาง

ต่ำกว่า 7 คะแนน: ทักษคติเชิงลบ

บันทึกผลหลังกิจกรรมการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้

.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไข

.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ

(นางสาวธัญธร หลักทอง)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ -

ลงชื่อ ว่าที่ร้อยตรี.....

(ประวิทย์ จันทร์โพธิ์)

รักษาราชการในตำแหน่งผู้อำนวยการ
โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนขวาง

ภาคผนวก จ
เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล

ชื่อ: _____ เลขที่: _____ ชั้น: _____

แบบทดสอบระหว่างเรียนชุดที่ 1 เรื่อง My Day, My Way

คำสั่ง: ให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกต้องและกากบาท

- | | |
|---|--|
| <p>1. ตื่นนอน แปลเป็นภาษาอังกฤษว่าอะไร?</p> <p>a) go to bed</p> <p>b) get up</p> <p>c) wake up</p> <p>d) stand up</p> | <p>6. Take a shower แปลว่าอะไร?</p> <p>a) อาบน้ำ</p> <p>b) ต้มน้ำ</p> <p>c) เล่นน้ำ</p> <p>d) รดน้ำต้นไม้</p> |
| <p>2. แปรงฟัน แปลเป็นภาษาอังกฤษว่าอะไร?</p> <p>a) wash face</p> <p>b) brush teeth</p> <p>c) comb hair</p> <p>d) clean teeth</p> | <p>7. Study แปลว่าอะไร?</p> <p>a) เล่น</p> <p>b) นอน</p> <p>c) เรียนหนังสือ</p> <p>d) ร้อง</p> |
| <p>3. รับประทานอาหารเช้า แปลเป็นภาษาอังกฤษว่าอะไร?</p> <p>a) have breakfast</p> <p>b) have lunch</p> <p>c) have dinner</p> <p>d) eat food</p> | <p>8. Have lunch แปลว่าอะไร?</p> <p>a) รับประทานอาหารเช้า</p> <p>b) รับประทานอาหารเที่ยง</p> <p>c) รับประทานอาหารเย็น</p> <p>d) รับประทานอาหาร</p> |
| <p>4. ไปโรงเรียน แปลเป็นภาษาอังกฤษว่าอะไร?</p> <p>a) go home</p> <p>b) go to school</p> <p>c) go to work</p> <p>d) go to market</p> | <p>9. Go home แปลว่าอะไร?</p> <p>a) ไปโรงเรียน</p> <p>b) กลับบ้าน</p> <p>c) ไปเที่ยว</p> <p>d) ไปทำงาน</p> |
| <p>5. ทำการบ้าน แปลเป็นภาษาอังกฤษว่าอะไร?</p> <p>a) do homework</p> <p>b) do housework</p> <p>c) make home</p> <p>d) work at home</p> | <p>10. Watch TV แปลว่าอะไร?</p> <p>a) ฟังเพลง</p> <p>b) ดูทีวี</p> <p>c) อ่านหนังสือ</p> <p>d) เล่นเกม</p> |

ชื่อ: _____ เลขที่: _____ ชั้น: _____

แบบทดสอบระหว่างเรียนชุดที่ 2 เรื่อง My Day, My Way

คำสั่งแนะนำ:

1. อ่านตัวอักษรที่กำหนดให้อย่างละเอียด
2. เรียงตัวอักษรให้เป็นคำภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง
3. เขียนคำแปลภาษาไทยในช่องที่กำหนด
4. ตรวจสอบการสะกดและคำแปลก่อนส่งข้อสอบ

1. ตัวอักษรที่กำหนดให้: p u t e g

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

2. ตัวอักษรที่กำหนดให้: h s u r b

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

3. ตัวอักษรที่กำหนดให้: h e t e t

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

4. ตัวอักษรที่กำหนดให้: w o h s e r

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

5. ตัวอักษรที่กำหนดให้: s e d s e r d

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

6. ตัวอักษรที่กำหนดให้: f a s t k a e r b

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

7. ตัวอักษรที่กำหนดให้: o l o h c s

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

8. ตัวอักษรที่กำหนดให้: c h n u l

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

9. ตัวอักษรที่กำหนดให้: w o r k e m o h

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

10. ตัวอักษรที่กำหนดให้: t c h a w

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

ชื่อ: _____ เลขที่: _____ ชั้น: _____

ข้อสอบระหว่างเรียนชุดที่ 3 เรื่อง My Day, My Way

คำแนะนำสำหรับนักเรียน

อ่านประโยคภาษาไทยให้เข้าใจความหมายและแปลเป็นประโยคภาษาอังกฤษที่สมบูรณ์

1. ประโยคภาษาไทย: ฉันตื่นนอน

คำตอบ: _____

2. ประโยคภาษาไทย: ฉันแปรงฟัน

คำตอบ: _____

3. ประโยคภาษาไทย: ฉันอาบน้ำ

คำตอบ: _____

4. ประโยคภาษาไทย: ฉันแต่งตัว

คำตอบ: _____

5. ประโยคภาษาไทย: ฉันรับประทานอาหารเช้า

คำตอบ: _____

6. ประโยคภาษาไทย: ฉันไปโรงเรียน

คำตอบ: _____

7. ประโยคภาษาไทย: ฉันเรียนหนังสือ

คำตอบ: _____

8. ประโยคภาษาไทย: ฉันรับประทานอาหารเช้า

คำตอบ: _____

9. ประโยคภาษาไทย: ฉันทำการบ้าน

คำตอบ: _____

10. ประโยคภาษาไทย: ฉันดูทีวี

คำตอบ: _____

ข้อสอบก่อนเรียน - หลังเรียนเรื่อง My Day, My Way
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (เวลา 30 นาที)

ตอนที่ 1: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วกากบาท

1. คำว่า "get up" แปลว่าอะไร?

- a) กลับบ้าน
- b) ตื่นนอน
- c) เข้านอน
- d) ไปโรงเรียน

2. ภาพนี้แสดงกิจกรรมอะไร?

- a) have breakfast
- b) take a shower
- c) brush teeth
- d) get dressed



3. เลือกคำที่เหมาะสมเติมในช่องว่าง "I _____ breakfast at 7 o'clock."

- a) go
- b) have
- c) take
- d) do

4. จับคู่คำศัพท์กับความหมาย

school = _____

lunch = _____

ตัวเลือก: โรงเรียน, อาหารเที่ยง, การบ้าน, ดูทีวี

ตอนที่ 2: ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่กำหนดให้มาเขียนใหม่ให้ถูกต้องพร้อมเขียนคำแปลภาษาไทย

5. ตัวอักษรที่กำหนดให้: w o h s e r

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

7. ตัวอักษรที่กำหนดให้: w o r k e m o h

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

6. ตัวอักษรที่กำหนดให้: f a s t k a e r b

คำตอบ: _____

คำแปลภาษาไทย: _____

ตอนที่ 3: แปลประโยคภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ

8. ประโยคภาษาไทย: ฉันแปร่งฟัน

คำตอบ: _____

9. ประโยคภาษาไทย: ฉันไปโรงเรียนด้วยรถโรงเรียน

คำตอบ: _____

10. เรียงคำให้เป็นประโยคที่ต้องการ home / I / after / do / go / homework / I / my

คำตอบ: _____

ภาคผนวก ฉ

คะแนนระหว่างเรียน (E1) และคะแนนหลังเรียน (E2)

รหัสนักเรียน	ประเภท	ก่อนเรียน	ระหว่างเรียน	ระหว่างเรียน	ระหว่างเรียน	หลังเรียน	ระหว่างเรียน เฉลี่ย				
S01	เก่ง	6	9	10	8	8	9				
S02	เก่ง	7	10	9	9	9	9.33				
S03	เก่ง	5	9	8	8	8	8.33				
S04	เก่ง	6	10	10	10	9	10				
S05	เก่ง	7	9	9	8	9	8.67				
S06	กลาง	4	8	9	8	8	8.33				
S07	กลาง	5	9	10	8	8	9				
S08	กลาง	4	8	9	7	8	8				
S09	กลาง	5	8	7	7	8	7.33				
S10	กลาง	4	9	10	8	8	9				
S11	อ่อน	3	6	6	6	8	6				
S12	อ่อน	2	7	9	9	8	8.33				
S13	อ่อน	3	6	8	8	7	7.33				
S14	อ่อน	4	7	7	9	8	7.67				
S15	อ่อน	3	7	9	9	8	8.33				
ชุดคะแนน	n	Mean	S.D.	%	Min	Max	Median				
ก่อนเรียน	15	4.53	1.51	45.3	2	7	4				
ระหว่างเรียน	15	8.13	1.3	81.3	6	10	8				
ระหว่างเรียน	15	8.67	1.23	86.7	6	10	9				
ระหว่างเรียน	15	8.13	0.99	81.3	6	10	8				
หลังเรียน	15	8.13	0.52	81.3	7	9	8				
ระหว่างเรียน	15	8.31	0.97	83.1	6	10	8.33				
การเปรียบเทียบ	Mean_1	S.D._1	Mean_2	S.D._2	t-statistic	p-value	p-value_form	Cohen_d	Effect_Size	Percent_Change	Significance
ก่อนเรียน vs ระหว่างเรียน	4.53	1.51	8.31	0.97	11.8775	1.07E-08	< 0.001***	2.9807	ใหญ่ (Large)	83.3	มีนัยสำคัญ
ระหว่างเรียน vs หลังเรียน	8.31	0.97	8.13	0.52	-0.8605	0.40401559	0.404	-0.2271	เล็ก (Small)	-2.1	ไม่มีนัยสำคัญ
ก่อนเรียน vs หลังเรียน	4.53	1.51	8.13	0.52	11.7838	1.18E-08	< 0.001***	3.1987	ใหญ่ (Large)	79.4	มีนัยสำคัญ



โรงเรียนบ้านเหล่าโพหนองขอนแก่น

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ