

เกมภาษาอังกฤษ

เพื่อพัฒนาทักษะ แห่งศตวรรษที่ ๒๑

© ชจิต ดอยทอง

เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑

Games for developing 21st Century Skills

Publisher by Khajit Foythong

Copyright © 2018 By ขจิต ฝอยทอง (Khajit Foythong)

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of the publisher, except in the case of brief quotations embodied in critical reviews and certain other noncommercial uses permitted by copyright law. For permission requests, write to the publisher, addressed “Attention: Permissions Coordinator,” at the address below.

Khajit Foythong

222/1 Sangchuto Road Mung Kanchanaburi

Kanchanaburi Province 71000 Thailand. Tel 0843945301

Website <https://www.gotoknow.org/user/khajitfoythong/profile>

พิมพ์ที่ : สำนักพิมพ์กาะเยย จังหวัดมหาสารคาม

ISBN 978-616-468-097-5

สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติ

ลิขสิทธิ์เป็นของขจิต ฝอยทอง

คำนิยม

หนังสือ เกมภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะ แห่งศตวรรษที่ ๒๑

สำหรับเด็ก การเรียนรู้ที่ดีที่สุดคือ
การเล่น เพราะเป็นกิจกรรมที่ดึงดูด
การสนใจหรือสนุก ที่ภาษาวิชาการทางการเรียน
รู้เรียกว่ามี student engagement

การประยุกต์เกมเข้ามาเป็นเครื่องมือ
ของการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งที่ถูกต้องอย่างยิ่ง และ
จริง ๆ แล้ว ใช้ได้สำหรับคนทุกวัย ไม่ใช่เฉพาะ
เด็ก ๆ เท่านั้น

หนังสือ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนา
ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ เล่มนี้จึงมีประโยชน์อย่างยิ่ง

สำหรับ ใช้เป็นเครื่องมือครู ในการจัดการเรียนภาษาอังกฤษให้ สนุกสนานน่าสนใจ พร้อม ๆ กับการได้บรรลุเป้าหมาย ผลลัพธ์ การเรียนรู้ที่กำหนด ยิ่งเป็นหนังสือที่เขียนจากประสบการณ์กว่า ๒๐ ปี ซึ่งหมายความว่า ได้เคยทดลองใช้เกมเหล่านี้ในนักเรียน หลากหลายบริบทในสังคมไทย แล้วนำมาปรับปรุงเขียนเป็นหนังสือ เล่มนี้ ยิ่งมีคุณค่าสูง

ในมุมมองของการเรียนรู้ การเล่นเกม คือ “การปฏิบัติ” (doing / acting) ทฤษฎีการเรียนรู้สมัยใหม่บอกว่า วิธีการเรียนรู้ที่ดีที่สุด คือ “Learning by doing” การเล่นเกมจึงเป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่สุด อย่างหนึ่ง และจริงๆ แล้ว ไม่จำเป็นต้องใช้เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น เล่นที่บ้าน หรือเด็ก ๆ ชวนกันเล่นกันเองก็ได้ เพื่อให้ครูสามารถใช้ หนังสือเล่มนี้แล้วเกิดประโยชน์ต่อ “ผลลัพธ์การเรียนรู้” (learning outcome) ของศิษย์ได้ตามเป้าหมาย ผมขอให้ข้อสังเกตสองข้อ

1. อย่าให้ความสนุกบดบังเป้าหมายของการเรียนรู้ที่แท้จริง คือต้องไม่ใช่เล่นเกมแล้วได้แต่ ความสนุกเป็นหลัก สัมเรื่อง เป้าหมายการเรียนรู้ไปเลย หรือเอาใจใส่น้อย ครูต้องตั้ง เป้าหมายผลลัพธ์การเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน และสังเกตจาก การเล่นเกมว่านักเรียนทุกคนได้ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ดังกล่าวหรือไม่
2. ตามหลักการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑ จะให้เกิดผลลัพธ์ การเรียนรู้ในระดับ “เรียนแล้วรู้จริง” (mastery learning) บทเรียนโดยการลงมือทำ (action) ต้องตามด้วยการ “ไตร่ตรองสะท้อนคิด” (reflection / AAR – After

Action Review) ร่วมกัน ดังนั้น หลังเล่นเกม ครูต้องชวนศิษย์ไตร่ตรอง สะท้อนคิดเพื่อตีความหรือทำความเข้าใจการเรียนรู้ในมิติที่ลึกจากประสบการณ์ตรงของตน โดยครูต้องฝึกทักษะการตั้งคำถามให้นักเรียน ตีความประสบการณ์ตรงของตน เพื่อให้ศิษย์ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามที่กำหนดในระดับที่ รู้ลึกและเชื่อมโยง

ผมขอแสดงความยินดีและชื่นชม ที่อาจารย์ขจิต ฝอยทองรวบรวมเกมภาษาอังกฤษจำนวน ๕๑ เกมนี้ออกตีพิมพ์เผยแพร่ ยิ่งเป็นการผลิตผลงานทำความดีให้แก่สังคม เพื่ออุทิศส่วนกุศลให้แก่คุณใหญ่ หรือคุณหงษา สนิธิสุวรรณ (ผู้ล่วงลับ) ที่ผมคุ้นเคยและนับถือด้วยแล้ว ผมยิ่งอนุโมทนา

วิจารณ์ พานิช
ประธานมูลนิธิสคสรี-สฤษดิ์วงศ์
๑๕ มิถุนายน ๒๕๖๐

คำนำ

เขียนเขียนหนังสือเล่มนี้จากประสบการณ์การเป็นครูและเป็นวิทยากรด้านภาษาอังกฤษให้แก่ครูและนักเรียนทั่วประเทศมากกว่า 20 ปี หนังสือเล่มนี้มีหนังสืออ้างอิงน้อยเนื่องจากผู้เขียนเขียนหนังสือเล่มนี้จากการปฏิบัติ จะเรียกว่าเป็นปัญญาปฏิบัติ (practical understanding) ก็ได้ ภาษาที่ใช้ในหนังสือเล่มนี้พยายามให้เป็นภาษาที่เป็นกันเองเหมือนอ่านหนังสือและนั่งคุยกัน เกมและกิจกรรมในหนังสือเล่มนี้มาจากการเป็นวิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ให้แก่บุคคลากรต่างๆ ตามหน่วยงานทางด้านสาธารณสุข มหาวิทยาลัย และทางด้านการศึกษา ดังนั้นเกมภาษาอังกฤษต่างๆ ที่ใช้ในหนังสือเล่มนี้ผู้เขียนได้ทดลองใช้มาแล้วเป็นเวลานานไม่น้อยกว่า 10 ปี การเขียน

หนังสือเกมภาษาอังกฤษเล่มนี้ถือว่าเป็นการตกผลึกทางด้านความคิด การปฏิบัติกิจกรรมและการสอนภาษาอังกฤษของผู้เขียนเอง ผู้สนใจสามารถประยุกต์เกมภาษาอังกฤษใช้กับสาขาวิชาอื่น ๆ ได้อีกด้วย หนังสือกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษเล่มนี้ได้แนวคิดที่ประยุกต์มาจากการศึกษาภาษาอังกฤษที่โรงเรียนวิสุทธรังษี จังหวัดกาญจนบุรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลาและหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการสอนภาษาภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศที่คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตรรวมถึงการเป็นครูภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษาที่จังหวัดกาญจนบุรี ถ้าหนังสือเล่มนี้มีความดีอยู่บ้างขอมอบความดีเหล่านี้ให้แก่ ศาสตราจารย์สุโร พงษ์ทองเจริญ ผู้ล่วงลับไปแล้วที่กรุณามอบทุนการศึกษาในระดับปริญญาโทแก่ผู้เขียน ขอขอบคุณจดหมายอันทรงพลังของศาสตราจารย์นายแพทย์ประเวศ วะสี ขอขอบคุณ ศาสตราจารย์นายแพทย์วิจารณ์ พานิช ที่ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องการจัดการความรู้ (Knowledge management) ตลอดเวลา และให้ความกรุณาช่วยเขียนคำนิยม ขอขอบคุณ ดร.อรพรรณ วีระวงศ์ อาจารย์เตือนใจ เณลิมกิจ อาจารย์ รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา เรืองจรรยา คุณอาจารย์จากคณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร อาจารย์ดร.ศิริรัตน์ ลินประจักษ์ผล และอาจารย์อักษรประเสริฐ เศรษฐประเสริฐ จากมหาวิทยาลัยทักษิณ และ ครูอาจารย์และผู้เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น

ผู้เขียนขอขอบคุณอาจารย์ดวงกมล สาโรชสัมพันธ์ วิทยาการรุ่นแรกที่ทำงานร่วมกัน ขอขอบคุณอาจารย์ดร.ณัฐนันท์ ทองมาก รักษาการผู้อำนวยการศูนย์ภาษามหาวิทยาลัยทักษิณที่ชวนมาทำงานที่

มหาวิทยาลัยทักษิณ ขอขอบคุณครุอาจารย์ นิลิต นักศึกษาและนักเรียน
ทั่วประเทศที่เคยเข้าร่วมเรียนรู้จักกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษและให้
ข้อมูลย้อนกลับเป็นอย่างดี โดยเฉพาะนิสิตจากเกษตรศาสตร์ที่มา
ช่วยเป็นวิทยากรรุ่นแรก เช่นครูธเนศ เจริญทรัพย์ ครูอำพร วุฒิจิโก
ครูวศิน ชูชาติ ครูเทพเทวัญ ดวงดี ครูชุตีวรรณ เรืองเดช ครูณัฐนรี
สงวนสุข ครูกัญญาชญาณ์ พักทอง ครูณัฐธิดา ปรีชญาวงศ์ชัย ครูสุ
นิสา มามีสุขและคุณครูลิขิต นุ่มหันธ์ ทำให้ผู้เขียนได้ประยุกต์เกม
ภาษาอังกฤษนำมาใช้เขียนหนังสือเล่มนี้ได้ ขอขอบคุณมาก ๆ ครับ

สุดท้ายผู้เขียนขอขอบคุณ น.พ.ศิริพัฒน์และคุณวันเพ็ญ
มโนมัยวงศ์ จากนครปฐมที่อนุญาตให้ทดลองสอนน้องปัดและซซ
ศรีนัย ขอขอบคุณคุณพนัส ปรีวาสนา นักวิชาการจากมหาวิทยาลัย
มหาสารคามและน้องยาวที่ทีมงานคุณภาพของสำนักพิมพ์กาะเยี่ย
ทุก ๆ คน และขอบคุณอาจารย์ กิตตินันท์ หอมพุ่ม จากมหาวิทยาลัย
ราชภัฏเชียงใหม่ที่ให้คำปรึกษาจัดพิมพ์หนังสือเป็นอย่างดี
ขอขอบพระคุณ ดร.บัญญัติ ธนบุญสมบัติ พ่อแม่ ครูอาจารย์ พระสาย
ป่า กัลยาณมิตรใน www.gotoknow.org ขอขอบคุณดร.จันทวรรณ
และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธวัชชัย ปิยะวัฒน์ ที่สร้างระบบ www.gotoknow.org ไว้ให้สมาชิกทั่วประเทศใช้ ขอขอบคุณกัลยาณมิตรใน
เครือข่ายวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริประภา เปรมเจริญ
รองศาสตราจารย์ นาวาอากาศโท ดร.สุมิตร สุวรรณ จาก
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์วิทยาเขตกำแพงแสน ขอขอบคุณคุณนงนาท
สนธิสุวรรณ ผู้ล่วงลับไปแล้วที่เป็นที่ปรึกษากิจกรรมองค์กรเพื่อ
สังคม ธนาคารไทยพาณิชย์จำกัด (มหาชน) และที่ปรึกษามูลนิธิ
สยามกัมมาจลที่ช่วยเหลือด้านจิตอาสาแก่นักเรียนทั่วประเทศ

ขอบคุณครูเกศวิไล หนูปลอดภัย จากโรงเรียนเทพาและคุณสายใจ จุลสุรางค์ นักวิชาการชำนาญการ มหาวิทยาลัยทักษิณที่ให้คำปรึกษา ระหว่างอยู่ที่มหาวิทยาลัยทักษิณจังหวัดสงขลา ขอขอบคุณอาจารย์เพ ยาร์และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมภพ อินทสุวรรณที่ให้โอกาส ไปช่วยเหลือโครงการพัฒนาศักยภาพโรงเรียนในพระราชดำริและ โรงเรียนขาดแคลนในเขตพื้นที่การศึกษา 4 จังหวัดภาคใต้ ของ มหาวิทยาลัยทักษิณและขอบคุณศึกษานิเทศก์ทุก ๆ ท่านที่เชิญไป ทำกิจกรรมโดยเฉพาะท่านศึกษานิเทศมณฑลวิธา มณฑลยี่ระทองและ สามีจาก สปป ชุมพรเขต 2 อำเภอหลังสวนที่เชิญไปทำกิจกรรม กับครูและนักเรียนอย่างต่อเนื่อง ขอขอบคุณครูทุก ๆ ท่านที่ทำให้ผู้ เขียนมีกำลังใจในการทำงานหลังจากลาออกจากการเป็นอาจารย์ ภาษาอังกฤษที่คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน เร็วร้อน พเนจรเป็นวิทยากร อิสระก่อนมารับตำแหน่งรองผู้อำนวยการศูนย์ภาษามหาวิทยาลัย ทักษิณ(มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลาเดิม)และลาออกจาก ตำแหน่งรองผู้อำนวยการศูนย์ภาษามหาวิทยาลัยทักษิณเร็วร้อน พเนจรเป็นวิทยากรอิสระต่อไป จนกระทั่งมีเวลาว่างตอนช่วงเช้า และเย็นเขียนหนังสือเล่มนี้ออกมาปรากฏสู่สายตาผู้อ่าน

ด้วยจิตขอคารวะ

ขจิต ฝอยทอง

ปลายฤดูฝนต้นหนาว ริมเขารูปช้าง

สารบัญ

คำนำนิยาม

คำนำ

บทนำ

เกมภาษาอังกฤษคืออะไร

ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century skills)

Active learning

เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการฟัง

1. เกมเล่นนิทานแล้ววางมือ
2. เกมวางนิ้วมือ
3. เกม Simon says
4. เกม True / False chair
5. เกม Bird in the nest
6. เกม Number to number
7. เกม Body to body
8. เกม Listening and drawing
9. เกม Listening and finding words
10. เกม Listening and rearranging sentences

เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการพูด

1. เกม Find someone who
2. เกม Taboo

สารบัญ (ต่อ)

3. เกม Chinese boxing
 4. เกม ASEAN
 5. เกม ASEAN boat fighting
 6. เกม 20 questions
 7. เกม Baby, knight, and king
 8. เกม Bamboo
 9. เกม Ghost, monk and beautiful lady
 10. เกม Oh we charge
 11. เกมและเพลง Collecting money
 12. เกมและเพลง Ice Cream
 13. เกมและเพลง Hello
 14. เกมและเพลง Hello my friend
 15. เกมและเพลง Deep and wide
 16. เกมและเพลง A side ,a front, a back
 17. เกมและเพลง Hokey Poky
3. เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการอ่าน
1. เกม Rearrange sentences
 2. เกมการอ่านและ Hammer, scissor, paper
 3. เกม ล่าสมบัติ (Scavenger hunt)
- เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการเขียน
1. เกม Monster
 2. เกม My dream school
 3. เกม Chain sentences

สารบัญ (ต่อ)

4. เกม Island
5. เกม Crossword
6. เกม The longest sentences
4. เกมที่บูรณาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ศิลปะ คณิตศาสตร์และทักษะชีวิต
 1. เกม Running dictation
 2. การพับกระดาษ Origami
 3. การสร้าง Tower
 4. การอ่านเรื่องและแสดงละคร
 5. เกม Longest
 6. เกม Rope
 7. เกม Elephant
 8. เกม Centipede
 9. เกม Cow and fence
 10. เกม Elephant fighting
 11. เกม Cart
 12. เกม Queen chair
 13. เกม Human rope
 14. เกม Hula-hoop
 15. เกมกิจกรรมงานวัด (Temple fair)

บรรณานุกรม

ประวัติผู้เขียน

บทนำ

๑ เกมภาษาอังกฤษคืออะไร

เกมภาษาอังกฤษคือกิจกรรมทางภาษาที่สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนและสามารถใช้สอนได้ทุกบทเรียนถ้าครูผู้สอนเตรียมการสอนอย่างมีระบบ หลายท่านยังเข้าใจผิดว่าเกมภาษาอังกฤษเล่นเพียงเพื่อสนุกอย่างเดียว แต่ความจริงแล้วเกมภาษาอังกฤษนั้น เป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based learning) ผู้เรียนหรือนักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (Task-based learning) เกมภาษาอังกฤษนั้นจะมีจุดประสงค์ของเกมว่าจะเป็นการเรียนรู้เรื่องอะไร เมื่อเล่นเกมเสร็จผู้เรียนหรือนักเรียนจะต้องได้เรียนรู้ตามจุดประสงค์ทางภาษาอังกฤษที่ได้ตั้งไว้ นอกจากนี้เกมจะหลอก

ล่อให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงวิเคราะห์(Critical thinking)ได้เป็นอย่างดี กติกาของเกมจะเป็นตัวกำหนดกระบวนการตัดสินใจของผู้เรียน ผู้เรียนที่เล่นเกมจะได้ใช้ทักษะการทำงานร่วมกัน หรือการทำงานเป็นทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ สิ่งสำคัญของเกมคือมีกติกาที่ชัดเจน มีการกำหนดเป้าหมาย (goal) อย่างดี การเล่นเกม นั้นผู้เรียนจะต้องสนุกไม่ว่าใช้ภาษาอังกฤษหรือภาษาแม่

๑ ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century skills)

ทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century skills) ประกอบไปด้วย ทักษะใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ทักษะการเรียนรู้และการคิด เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ประกอบไปด้วยทักษะการคิดวิพากษ์ และทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสาร ทักษะการสร้างสรรค์ และการผลิตนวัตกรรม ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการเรียนรู้ตามบริบทและทักษะพื้นฐานด้านข้อมูลและสื่อ

2. ทักษะพื้นฐานไอซีที (ICT literacy) เป็นทักษะที่สามารถนำเอาเทคโนโลยีมาพัฒนาความรู้ นักเรียนจะได้เรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาและรู้จักวิธีการเรียนรู้ การคิดวิพากษ์ การแก้ปัญหา การใช้ข้อมูลข่าวสาร การผลิตนวัตกรรม และการร่วมมือกันทำงาน

3. ทักษะชีวิต (life skills) ได้แก่ทักษะ ความเป็นผู้นำ ความมีจริยธรรม การรู้จักปรับพิศชอบ ความสามารถในการปรับตัว การรู้จักเพิ่มประสิทธิภาพของตนเอง ความรับผิดชอบต่อ

ตนเอง ทักษะในการเข้าถึงคน ความสามารถในการชี้แนะตนเอง และความรับผิดชอบต่อสังคม (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และ อธิป จิตตฤกษ์ 2554:118-119)

ในประเด็นทักษะในศตวรรษที่ 21 นั้น พิมพ์พันธ์์ เดชะคุปต์และ พเยาว์ ยินดีสุข (2558:2-3)ได้แบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ 4 R และกลุ่ม 7C โดยกลุ่ม 4R ประกอบย่อย 3 ทักษะด้วย ทักษะดังนี้โดยกลุ่ม 4R ประกอบย่อย 3 ทักษะด้วยทักษะดังนี้

1. ทักษะการรู้หนังสือ (Literacy) คือทักษะในการอ่าน(Read) อย่างรู้และเข้าใจ และทักษะในด้านการศึกษาเช่น การเชิงวิชาการ การเขียนบทความ รวมไปถึงการฟังและเข้าใจภาษา โดยสามารถโต้ตอบหรือนำเสนอด้วยวาจาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทักษะการรู้เรื่องจำนวน (Numeracy) คือทักษะในการใช้ตัวเลข สถิติ ความน่าจะเป็น การวิเคราะห์และการสังเคราะห์ ข้อมูลที่เป็นตัวเลขได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3. ทักษะการใช้เหตุผล (Reasoning) คือทักษะสรุปจากจุดใหญ่ไปหาจุดเล็กหรือการสรุปจากจุดเล็กไปหาจุดใหญ่ การใช้เหตุผลจากการคาดคะเนจากข้อมูล การใช้เหตุผลการเปรียบเทียบข้อมูล การใช้เหตุผลทางจริยธรรม การมีจิตสำนึกที่ตัวใช้เหตุผล สิ่งไหนดีสิ่งไหนชั่วซึ่งจะเป็นผลดีต่อการทำงานและการดำเนินชีวิตในชีวิตประจำวัน

ในส่วนของกลุ่ม 7R นั้นประกอบด้วยทักษะดังต่อไปนี้

1. ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving skills) คือการแก้ปัญหา การค้นคว้าหาวิธีแก้ปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ผลิตผลงานออกมา การผลิตผลงานที่มีประโยชน์แก่การทำงาน การประกอบอาชีพในชีวิตประจำวัน

2. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skills) มีความคิดวิจารณ์ว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ดีก็ควรทำ สิ่งใดไม่ดีก็ไม่ควรทำ การเชื่อหรือไม่เชื่อในกิจกรรมที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและการทำงาน

3. ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) คือมีทักษะและความสามารถร่วมทำงานกับผู้อื่นได้เป็นกลุ่มหรือเป็นทีม มีการร่วมมือร่วมใจทำงาน เมื่องานสำเร็จก็มีความสุข เป็นทักษะที่เสริมให้มีบทบาทเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี สมาชิกทุก ๆ คนรู้จักบทบาทของตนเอง

4. ทักษะการสื่อสาร (Communicative skills) มีทักษะการสื่อสารทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน สามารถสื่อสารได้ตรงและง่ายต่อการเข้าใจ นอกจากนี้ยังสามารถเขียนสื่อสารได้อย่างมีคุณภาพด้วย

5. ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ (Computing skills) มีทักษะความรู้ความสามารถในการใช้คอมพิวเตอร์ค้นหาข้อมูล สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ สามารถใช้คอมพิวเตอร์ออกแบบและผลิตเป็นนวัตกรรมได้

6. ทักษะอาชีพและทักษะการใช้ชีวิต (Career and life skills) มีทักษะในอาชีพที่ตนเองสนใจและถนัด สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จักแก้ปัญหาในการทำงานและปัญหาชีวิตประจำวัน มีความสุขกับการประกอบอาชีพที่ตนเองชอบ สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

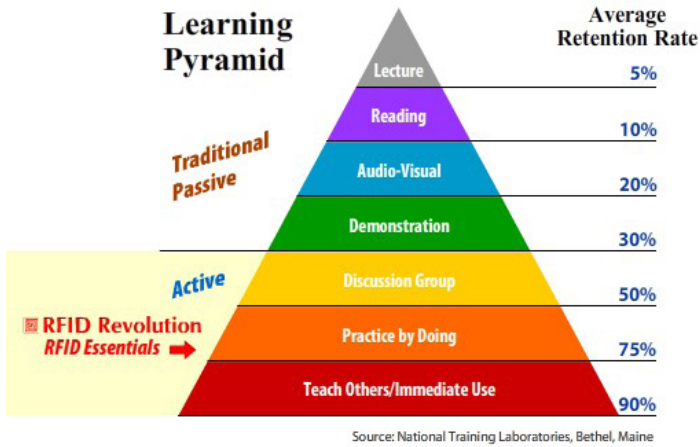
7. ทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ (Cross-cultural skills) มีทักษะในการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมที่หลากหลายผสมผสานกัน

ในเรื่อง เศรษฐกิจ สังคม การศึกษา ประเพณีและวัฒนธรรม ทั้งของประชาคมอาเซียนและประชาคมโลก มีความรู้ ความเข้าใจ มีความสุขสามารถอยู่ในวัฒนธรรมที่หลากหลายได้

จากทักษะต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้นผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่า ทักษะใหญ่ ๆ ประกอบด้วย ทักษะการเรียนรู้และการคิด ทักษะพื้นฐานไอซีที และทักษะชีวิต ในส่วนทักษะย่อย ๆ มี 2 กลุ่มใหญ่ ประกอบด้วย 4 R และกลุ่ม 7C โดยกลุ่ม 4R ประกอบด้วย 3 ย่อยคือ ทักษะการรู้หนังสือ ทักษะการรู้เรื่องจำนวนและทักษะการใช้เหตุผล ส่วนทักษะ 7C ประกอบด้วยทักษะย่อย 7 ทักษะคือ ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการสื่อสาร ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ ทักษะอาชีพและทักษะการใช้ชีวิตและทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ

๑ Active learning

Active learning คือกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีความสนุกกับการเรียน ครูผู้สอนเป็นผู้จัดกระบวนการหรือผู้อำนวยความสะดวก(Facilitator)แก่การเรียนรู้ของนักเรียน การเรียนรู้แบบ Active learning จะทำให้นักเรียนมีความรู้ที่อยู่กับตัวเอง โดยจะมีความรู้อยู่กับตัวเอง 90 เปอร์เซ็นต์ ด้านนักเรียนสอนเพื่อน (ลองดูภาพข้างล่างครับ)



๑ ขอบคูนข้อมูลจาก National Training Laboratories, Bethel, Maine

การเรียนการสอนแบบ Active learning จะเป็นการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนฝึกการปฏิบัติและการทำกิจกรรมกลุ่มโดยถกเถียง อภิปราย หรือพูดคุยกันในกลุ่มเรื่องการเรียนรู้

จากการเรียนการสอนในทักษะในศตวรรษที่ 21 (21st Century skills) และการเรียนการสอนแบบ Active learning ผู้เขียนได้แบ่งกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการฟัง เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการพูด เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการอ่าน เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการเขียนและเกมที่บูรณาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ศิลปะ คณิตศาสตร์และทักษะชีวิต (life skills)

1. เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการฟัง

เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการฟังนั้นปกติภาษาอังกฤษเราหันตอนผู้สอนสอนนักเรียนหรือนิสิต นักศึกษาไม่ได้สอนทักษะแยกเดี่ยว ๆ คือไม่ได้สอนทักษะการฟังอย่างเดียว แต่บูรณาการทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ แต่กิจกรรมที่เน้นทักษะการฟังในการสอนคาบเรียนนั้นหรือชั่วโมงนั้นจะเน้นการฟังเป็นส่วนใหญ่ เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการฟังหรือเน้นการฟังมีดังต่อไปนี้

1. เกมเล่นิทานแล้ววางมือ

ระดับชั้น

เกมเล่นิทานแล้ววางมือเหมาะสำหรับนักเรียนหรือนิสิต นักศึกษาทุกระดับชั้นที่เหมาะสมมากที่สุดคือนักเรียนชั้นเล็ก ๆ อายุประมาณ 6-12 ปี

ระยะเวลา

10- 15 นาที

ขนาดกลุ่ม

5-10 คนต่อกลุ่ม

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการมีไหวพริบในการร่วมกิจกรรม
3. เพื่อฝึกทักษะการตอบคำถามภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ 5 คน
2. ให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลม
3. ให้นักเรียนแต่ละคนยกมือขวาขึ้น
4. ครูนับหนึ่ง สอง ถ้านับ สาม ให้นักเรียนวางมือลง
ทับกัน
5. ครูแกล้งนับ หนึ่ง สอง สี่ (ดูว่านักเรียนวางมือหรือไม่)
6. ครูเล่านิทานเป็นภาษาอังกฤษ ถ้าถึงคำที่ต้องการเช่น
คำว่า elephant ให้นักเรียนวางมือซ้อนกัน
7. ครูเล่านิทาน Once upon a time, there was a man
lived in the village. He is a teacher. He always rode a.....
horse. (เน้นเสียงดัง ดูว่านักเรียนวางมือไหม) He always went
to school in the morning. He met an elephant on the way
to school. เน้นเสียง elephant
7. ครูพูดว่า I need the first student on the bottom.
8. ครูถามคำถามเป็นภาษาอังกฤษกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม
ที่วางมือเป็นคนแรก เช่น What is your name? What is your
hobby?
9. ในรอบต่อไปครูเล่านิทานเป็นภาษาอังกฤษ แต่เลือก
นักเรียนที่วางมือเป็นคนจบสุด

© ขจิต ดอยทอง ©



การประเมินผล

1. ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนว่าเข้าใจหรือไม่
นักเรียนสามารถวางมือค่าที่ต้องการได้หรือไม่
2. ความถูกต้องในการตอบคำถามของนักเรียนในทักษะ
การตอบคำถาม

กิจกรรมเสนอแนะ

1. การตอบคำถามภาษาอังกฤษอาจเปลี่ยนเป็นร้องเพลง
ภาษาอังกฤษหรือ ต่อประโยคภาษาอังกฤษให้นักเรียนแสดงความ
สามารถมากที่สุด
2. พยายามอย่าให้นักเรียนจับทางได้ว่าจะเลือกนักเรียน
คนที่เท่าไร นิทานพยายามเลือกนิทานหรือเรื่องเล่าให้สอดคล้อง
กับวัยของนักเรียน

2. เกมวางนิ้วมือ

เกมวางนิ้วมือคล้ายกับเกมวางมือแต่ใช้นิ้วมือแทน

ระดับชั้น

เกมวางนิ้วมือเหมาะสำหรับนักเรียนหรือนิสิต นักศึกษา
ทุกวัย แต่กิจกรรมนี้เหมาะกับชั้นที่ระดับสูงขึ้น

ระยะเวลา

10- 15 นาที

ขนาดกลุ่ม

5-10 คนต่อกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลม

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการตอบคำถามภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละประมาณ 5-10 คน
2. ให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลม
3. นักเรียนแบมือซ้ายขึ้นแล้วคอยรอจับมือขวาเพื่อน
เอามือขวาจิ้มไปที่มือเพื่อนที่แบรออยู่
4. ครูเล่านิทาน พอถึงคำที่ต้องการก็ให้มือซ้ายจับ
นิ้วมือขวาเพื่อน
5. มือขวาที่คอยจิ้มไปที่มือเพื่อนให้รีบยกนิ้วมือขึ้นให้ไว
ที่สุด ไม่ให้เพื่อนจับนิ้วมือได้
6. ครูแทนที่จะเอาคนที่ถูกจับได้ให้ครูเลือกคนที่จับ
นิ้วเพื่อนๆ ได้แทน
7. ในรอบต่อไปครูอาจเลือกคนที่ถูกจับนิ้วก็ได้



การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการจับนิ้วมือของนักเรียนและการยกนิ้วมือขึ้นของนักเรียนเมื่อถึงคำที่ต้องการ
2. ตรวจสอบความถูกต้องของนักเรียนในการตอบคำถามแต่ละครั้ง



กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูเลือกเล่นิทานที่ซับซ้อนกว่าเดิม หรือให้โอกาสนักเรียนมาเล่นิทานเอง เพื่อฝึกการพูดและฝึกการฟังของเพื่อน

2. ครูลองให้นักเรียนร้องเพลงหรือออกเสียงภาษาอังกฤษ แล้วเปลี่ยนคำในเนื้อเพลงสำหรับการจับนิ้วมือเพื่อน

3. เกม Simon says

เกม Simon says เป็นเกมที่เหมือนเกมภาษาไทยคือเกม พระราชาสั่งว่า

ระดับชั้น

เกม Simon says เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10- 15 นาที

ขนาดกลุ่ม

ไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกสมาธิในการฟังภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. เกม Simon says เป็นเกมตามทฤษฎีการสอนภาษาอังกฤษ เรียกว่า Total Physical Response (TPR) หรือการโต้ตอบ ด้วยท่าทาง

2. ครูให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลมหรือเป็นแบบชั้นเรียนก็ได้
3. ครูตกลงกับนักเรียนว่า ถ้ามีคำว่า Simon says ให้นักเรียนปฏิบัติตาม ถ้าไม่มีคำว่า Simon says ก็ไม่ต้องทำ
4. ครูออกคำสั่ง Simon says clap your hand 1 time
5. นักเรียนปรบมือ 1 ครั้ง
6. ครูออกคำสั่ง Clap your hand 2 times
7. ถ้านักเรียนปรบมือแสดงว่านักเรียนทำผิด จะต้องออกมาตอบคำถามภาษาอังกฤษ
8. ครูออกคำสั่ง Simon says show your right hand. นักเรียนยกมือขวาขึ้น
9. ครูพูดว่า Show your left hand ถ้านักเรียนยกมือซ้ายแสดงว่าผิด
10. ครูอาจใช้คำสั่งอื่นเช่น turn around, turn left, turn right

การประเมินผล

1. ประเมินความถูกต้องในการปฏิบัติตามของนักเรียนถ้ามีคำว่า Simon says
2. ประเมินจำนวนนักเรียนที่ถูกครูทำท่าหลอกถ้ามีมาก แสดงว่ายังมีสมาธิในการฟังน้อย

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจหลอกนักเรียนโดยทำท่าทำให้นักเรียนดู ในคำสั่งที่ไม่มี Simon says จะได้นักเรียนที่ทำผิด นักเรียนจะต้องมีสมาธิในการฟังและการปฏิบัติตามคำสั่ง

2. ครูอาจใช้เกม Simon says แต่เป็นคำสั่งในชั้นเรียนเช่น Simon says stand in line หรือ Simon says make a circle. ให้ นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันทำกิจกรรม

4. เกม True / False chair

ระดับชั้น

เกม True / False chair เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ระยะเวลา

15- 20 นาที

ขนาดกลุ่ม

20-30 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกการปฏิบัติตามคำสั่งภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนยืนเป็นแถวหน้ากระดานหรือเป็นแถวรวมกันกลางห้องจัดเก้าอี้ไว้สองฝั่งในกรณีไม่มีเก้าอี้ให้หนึ่ง บนพื้นก็ได้

2. ครูตกลงกับนักเรียนว่า ถ้าครูออกเสียงประโยคถูกต้อง และเป็นจริงให้นักเรียนวิ่งไปนั่งทางขวามือ

3. ถ้าครูออกเสียงประโยคไม่ถูกต้องและไม่เป็นจริงให้นักเรียนวิ่งไปนั่งทางซ้ายมือ

4. ครูออกเสียงประโยค The dog can swim นักเรียนวิ่งไปนั่งทางขวามือ ถ้านักเรียนวิ่งไปผิดด้านให้ถามว่า

นักเรียนได้ยินว่าประโยคว่าอย่างไร ถ้าผิดให้ครูแก้ไขหรือให้ตอบคำถามภาษาอังกฤษ

5. ครูออกเสียงประโยค The elephant can swim ประโยคนี้นักเรียนอาจคิดว่า ช้างว่ายน้ำไม่ได้ เลย

ไปนั่งฝั่งตรงกันข้ามคือไปนั่งทางซ้ายมือ

การประเมินผล

1. ตรวจสอบความถูกต้องของการฟังและการปฏิบัติตามของนักเรียนหลังจากที่ครูออกเสียงประโยค

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจออกเสียงประโยคที่คลุมเครือ นักเรียนจะเลือกฝั่งที่นั่งผิด

5. เกม Bird in the nest

ระดับชั้น

เกม bird in the nest เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา

ระยะเวลา

15- 20 นาที

ขนาดกลุ่ม

ไม่จำกัด (ผู้เขียนเคยเล่นเกมนี้กับนักเรียนมากกว่า 200 คน)

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษและบูรณาการกับคณิตศาสตร์

วิธีการเล่น

1. ครูสาธิตให้นักเรียนสองคนหันหน้าเข้าหากันแล้วจับมือกันสองมือ นักเรียนออกเสียงว่า nest ครูสะกดแล้วให้นักเรียนออกเสียงตาม n-e-s-t ครูบอกว่านี่คือ nest หรือรังนก
2. ครูให้นักเรียนหนึ่งคนไปนั่งตรงกลางระหว่างมือนักเรียนสองคนแรก แล้วพูดว่า the bird in the nest
3. ครูพูดว่า One bird in the nest (นกหนึ่งตัวในรังหนึ่งรัง)
4. ครูพูดว่า the bird changes the nest นักเรียนตรงกลางวงเปลี่ยนรังนก
5. ถ้านักเรียนได้นกแล้วให้นั่งลง

๑ ขจิต ดอยทอง ๑



๑ อบรมครูเล่นเกม

6. ครูพูดว่า the nest changes the bird รังนก วิ่งไป
คล่องนกที่นั่งเฉยๆ ห้ามนกวิ่งไปหารัง
7. ครูอาจออกคำสั่ง four birds in the nest (นกสี่ตัวอยู่ในรังหนึ่งรัง)
8. ครูตรวจสอบความถูกต้องถ้านักเรียนทำผิดให้ตอบ
คำถามภาษาอังกฤษ



การประเมินผล

1. ครูตรวจสอบว่าได้จำนวนนกตามที่สั่งหรือไม่ อาจดูว่านกวิ่งไปเข้ารัง หรือรังไปหานก
2. ประเมินนักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้องหรือไม่



กิจกรรมเสนอแนะ

1. การออกสั่งว่านกก็ตัว อาจใช้การคุณ การบวก หรือ การหารก็ได้

6. เกม Number to number

ระดับชั้น

เกม Number to number เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10- 15 นาที

ขนาดกลุ่ม

10-15 คนต่อกลุ่ม

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกการพูดและฟังภาษาอังกฤษเกี่ยวกับตัวเลข

วิธีการเล่น

1. ให้นักเรียนยืนเป็นแถวตอนลึกแถว ๆ ละ 10-15 คน ต่อกลุ่ม
2. นักเรียนแต่ละแถวนับจำนวนตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ เช่น One, two, three จนกระทั่งหมดแถว ให้แต่ละคนจำหมายเลขที่นับเอาไว้ด้วย
3. นักเรียนแต่ละแถวจับมือกันเอาไว้
4. ครูออกเสียงตัวเลข One to fifteen
5. นักเรียนคนที่ 1 ลากนักเรียนคนที่ 2-13 วิ่งไปลอดแขนของนักเรียนคนที่ 14-15



6. นักเรียนกลุ่มไหนวิ่งไปถูกต้องแล้วนั่งลงเรียบร้อยทั้งแถวแล้วร้อง เฮ ก่อน ทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล

1. ครูตรวจสอบว่านักเรียนคนที่ครูเรียกหมายเลขแรกวิ่งไปถูกต้องหรือไม่
2. ประเมินการทำงานเป็นทีม(Team work) ของนักเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจให้นักเรียน 2 คนที่โดนเรียกหมายเลขเอามือจับกันแล้วให้เพื่อนในกลุ่มวิ่งลอดแบบเล่นวิธีซ้าวสารก็ได้
2. ครูอาจเพิ่มความสนุกโดยเรียกสองครั้งเช่น One to nine and fifteen to one นักเรียนคนที่ 1 วิ่งไปลอดแขนนักเรียนคนที่ 9 ก่อน พอเสร็จแล้วนักเรียนคนที่ 15 วิ่งมาลอดแขนคนที่ 1 หนึ่งแล้วร้อง เฮ แล้วรีบนั่งลง

7. เกม Body to body

ระดับชั้น

เกม Body to body เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10- 20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนคน 20 คนขึ้นไป

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังเกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย
2. เพื่อฝึกการพูดเกี่ยวกับอวัยวะในร่างกาย

วิธีการเล่น

1. ครูสอนเรื่องอวัยวะส่วนต่าง ๆ ในร่างกาย
2. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน
3. ครูสาธิตบอกว่า hand to hand นักเรียนสองคนเอามือชนกัน
4. ครูพูดว่า head to head นักเรียนเอาศีรษะชนกัน
5. ครูพูดว่า back to back นักเรียนเอาหลังชนกัน



๑ ขจิต ดอยทอง ๑

6. ครูพูดว่า Find a new partner.
7. นักเรียนแต่ละคนวิ่งไปหาคู่ใหม่
8. ครูวิ่งไปหาคู่แทนนักเรียนบางคน
9. นักเรียนที่หาคู่ไม่ได้ออกมาออกคำสั่งแทนครู



การประเมินผล

1. ประเมินโดยดูว่านักเรียนเอาวัยะชนกันถูกต้องไหม
2. ประเมินการพูดของนักเรียนที่ออกมาออกคำสั่งแทนครู

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจแกล้งบอกว่า mouth to mouth ก็ได้ (ฮาๆ)
ดูว่านักเรียนจะอย่างไร

2. กิจกรรมนี้อาจใช้การไปจับสิ่งของในห้องก็ได้ นักเรียนจะได้คำศัพท์สิ่งของเพิ่มขึ้น

8. เกม Listening and drawing

ระดับชั้น

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป

ระยะเวลา

20- 30 นาที

ขนาดกลุ่ม

ไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษที่เป็นขั้นตอน
2. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษที่เป็นคำบุพบทบอก

ตำแหน่ง

3. เพื่อฝึกสมาธิในการฟังภาษาอังกฤษและนำไปวาดภาพได้

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนพับกระดาษเป็นสี่ส่วน
2. ครูให้นักเรียนใส่หมายเลขแต่ละส่วนเอาไว้
3. ครูพูดเช่น First, draw a house in the middle of the first part.

4. นักเรียนวาดรูปภาพบ้านตรงกลางของส่วนแรก
5. ครูพูดว่า Second, draw three apples on the left corner of the second part.
6. นักเรียนวาดรูปแอปเปิ้ลสามผลทางซ้ายมือของนักเรียนในกระดาษส่วนที่สอง
7. ครูพูดว่า Third, draw a house on the right corner of the third part.
8. นักเรียนวาดรูปบ้านหนึ่งหลังทางขวามือของนักเรียนในกระดาษส่วนที่สาม
9. ครูพูดว่า Fourth, draw a dog on the right corner of the fourth part.
10. นักเรียนวาดรูปสุนัขทางขวามือของนักเรียนในกระดาษส่วนที่สี่
11. ครูพูด Draw, a tree and a bird in the position that you want in the first part.
12. นักเรียนวาดต้นไม้และรูปนกในตำแหน่งที่นักเรียนต้องการในกระดาษส่วนที่หนึ่ง
13. ครูพยายามบอกให้นักเรียนวาดรูปอื่น ๆ อีกในส่วนที่สอง ส่วนที่สามและส่วนที่สี่
14. ครูเฉลยภาพวาดแก่นักเรียนและดูว่านักเรียนภาพที่บังคับสีภาพถูกต้องหรือไม่
15. นักเรียนใช้ภาพที่นักเรียนวาดถามคำถามเช่น
A: Where is your bird?
B: It is on/under/.....the tree.

การประเมินผล

1. ครูประเมินผลจากการวาดภาพของนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่
2. ครูดูว่านักเรียนบอกตำแหน่งสิ่งต่าง ๆ ในรูปภาพได้ถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจให้นักเรียนวาดภาพสัตว์เลี้ยงที่นักเรียนชอบมากที่สุดลงในภาพและให้อธิบายว่าสัตว์เลี้ยงนั้นชื่ออะไร มีนิสัยและลักษณะเป็นอย่างไร
2. ครูอาจให้นักเรียนวาดภาพบ้านของนักเรียนเองแล้วอธิบายว่าสิ่งต่าง ๆ ของบ้านอยู่ที่ไหน

9. เกม Listening and finding words

ระดับชั้น

เกม Listening and finding words เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10- 20 นาที

ขนาดกลุ่ม

5-20 คน แต่จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกการฟังคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็นทีมๆ ละ 5 คน
2. นักเรียนนั่งเป็นแถวตอนลึก
3. ครูนำกระดาษบัตรคำศัพท์ที่เรียนแล้วไปวางบนพื้นให้
ปนกัน
4. ครูออกเสียงคำศัพท์นั้น
5. นักเรียนคนแรกของกลุ่มแข่งกันวิ่งไปหาคำศัพท์ที่ครู
ออกเสียง
6. นักเรียนคนที่หาคำศัพท์ได้เป็นคนแรกเป็นผู้ชนะ
7. นักเรียนผู้ชนะอ่านคำศัพท์ให้เพื่อนๆ ฟัง

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากคำศัพท์ที่นักเรียนเลือกออกมาว่าถูกต้องตามที่ครูออกเสียงหรือไม่
2. ประเมินผลการพูดคำศัพท์จากนักเรียนที่ชนะว่าออกเสียงคำศัพท์เหล่านั้นว่าถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าต้องการความสนุกสนานหรือการทำงานเป็นทีมอาจให้นักเรียนคนที่สองซึ่งหลังนักเรียนคนที่หนึ่งไปช่วยกันหาคำศัพท์คำที่ครูออกเสียง

2. อีกกิจกรรมหนึ่งคือให้ใช้ไม้ตีแมลงวันพลาสติกหรือไม้อะไรก็ได้ให้แต่ละกลุ่มวิ่งไปตีคำศัพท์เหล่านั้น เมื่อถูกต้องแล้วต้องออกเสียงคำศัพท์เหล่านั้นด้วย แต่ว่าคำศัพท์ที่วางไว้ต้องวางกระจายไม่วางทับกันเหมือนเกมแรก

10. เกม Listening and rearranging sentences

ระดับชั้น

เกม Listening and rearranging sentences เป็นเกมที่
เหมาะกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10- 20 นาที

ขนาดกลุ่ม

นักเรียนกลุ่มละ 5-10 คนแต่จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่
จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการอ่านประโยคภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมเล็ก ๆ

3. ครูให้แถบประโยคที่ตัดจากเนื้อเรื่องกลุ่มละ 10 ประโยค
4. นักเรียนเปิดเทปเนื้อเรื่องของแถบประโยคเหล่านั้น
5. นักเรียนแต่ละกลุ่มฟังเทปแล้วช่วยกันเรียงประโยคเหล่านั้นให้เป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน
6. กลุ่มที่เสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ
7. นักเรียนกลุ่มที่ชนะช่วยกันอ่านเนื้อเรื่องที่ต้องให้กลุ่มอื่นๆ ฟัง

การประเมินผล

1. ตรวจสอบการเรียงประโยคของนักเรียน
2. ให้นักเรียนกลุ่มที่ชนะสะท้อนความคิดเห็น(Reflection) ว่าทำอย่างไรถึงเรียงได้ไวและถูกต้อง
3. ฟังการอ่านเนื้อเรื่องของนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่อาจสุ่มให้นักเรียนอ่านก็ได้

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ในกรณีที่เด็กเล็กอาจใช้เรื่องง่ายหรือคำศัพท์ง่าย โดยครูอ่านให้นักเรียนฟังก็ได้
2. อาจใช้การเรียงลำดับรูปภาพแทนก็ได้ในกรณีที่เด็กเล็กมาก ๆ

2. เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการพูด

เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนนั้น ผู้เขียนใช้เกมที่ได้ทดลองมาแล้วว่าได้พัฒนาทักษะการพูดจริงๆ นักเรียน

ได้พูดทั้งการพูดแบบกึ่งควบคุม (semi-controlled) และพูดอิสระ เกมการพูดยังสามารถบูรณาการกับทักษะอื่นได้ด้วยเช่นการเขียน การฟัง หรือการอ่าน แต่จุดมุ่งหมายหลักของเกมคือให้นักเรียนฝึก การพูดทำให้นักเรียนสนุกรสนานกล้าพูดภาษาอังกฤษในชั้นเรียน ผู้เขียนอยากให้กำลังใจคุณครูและผู้อ่านว่าจะใช้เกมการสอนพูดที่ดี นั้น ต้องทดลองบ่อย ๆ และปรับปรุงเกมให้เหมาะกับชั้นเรียนของตน จะทำให้พัฒนาการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี นักเรียนได้เรียนรู้ตามศักยภาพของนักเรียนสูงสุด มาดูกันดีกว่าว่าเกมการสอนพูด มีเกมอะไรบ้าง

1.เกม Find someone who

ระดับชั้น

เกม Find someone who เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด และเขียนภาษาอังกฤษ เป็นคำ ๆ ได้แล้ว เกมนี้ยังเหมาะสำหรับกิจกรรม ice breaking ด้วย

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษเกี่ยวกับความสามารถของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมวงใหญ่
2. ครูแจกใบงานนักเรียนสำหรับการไปสัมภาษณ์เพื่อน ๆ ว่าทำอะไรได้บ้าง

Name.....Surname.....

A: Can you?

B: Yes, I can. / No, I can't.

sing 2 English songs	cook	play badminton	play guitar	speak 3 languages
speak Chinese	play basketball	drive a car	use internet	speak Lao language
tell a joke	eat snakes	eat papaya salad	play cards	dance
draw a picture	speak a dialect	create websites	sing Thai song	eat durian
tell three names of trees	tell four names of animals	tell three names of vegetables	ride a horse	copy cartoon sounds

3. ครูสอนคำศัพท์ที่นักเรียนไม่เข้าใจเช่น speak dialect

4. นักเรียนคนหนึ่งเป็น A สาธิตการพูดให้เพื่อนดู โดยพูดว่า Can you sing two English songs? โดยใช้คำในช่องแรก ที่เป็นการแสดงความสามารถ

5. นักเรียนคนที่สองเป็น B ตอบว่า Yes, I can. ในกรณีที่ สามารถร้องเพลงภาษาอังกฤษได้สองเพลง หรือ ตอบว่า No, I can't. ในกรณีที่ตอบไม่ได้



6. นักเรียนคนที่ เป็น A จะต้องเขียนชื่อ B ในช่องแรก ในกรณีที่ B ตอบว่า Yes, I can. แต่ถ้าตอบว่า No, I can't. ให้ นักเรียนคนที่ เป็น A ไปถามคนอื่นที่ตอบว่า Yes, I can. ให้ได้

7. นักเรียนในวงกลมเดินถามเพื่อนโดยให้ถามใครก็ได้ แต่ มีข้อแม้ว่าให้ไปถามคนที่อยู่ไกลคนถามก่อนเป็นคนแรก

8. เมื่อนักเรียนทั้งหมดได้ชื่อเพื่อนครบในทุกช่องแล้วให้มานั่งเป็นวงกลม



9. ครูสุ่มถามนักเรียนหนึ่งคนว่าใครร้องเพลงภาษาอังกฤษได้สองเพลงในช่องแรก ถ้าได้ชื่อช่องแรกมาแล้วก็ให้นักเรียนคนที่เพื่อนบอกชื่อมาร้องเพลงภาษาอังกฤษสองเพลงเลย หรือช่องที่สองทำอาหารได้ก็ให้อธิบายวิธีการทำอาหารเป็นภาษาอังกฤษเลย



การประเมินผล

1. ตรวจสอบการถามคำถามของนักเรียนในตอนเล่นกิจกรรมว่าใช้คำถามและคำตอบได้ถูกต้อง
2. ตรวจสอบการแสดงความสามารถของนักเรียนว่าทำได้จริงหรือไม่ ตอนอธิบายความสามารถหลังจากการเล่นกิจกรรม

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ในกรณีที่เป็นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายอาจใช้กริยาสามช่องถามก็ได้เช่น
A: Have you ever a panda.
B: Yes, I have.
2. ในการทำกิจกรรมให้ท้าทายนักเรียนอาจให้แข่งขันกันถามคำถามให้ไวที่สุด ใครได้รายชื่อเพื่อนครบทุกช่องเป็นคนแรกจะเป็นผู้ชนะในรอบแรกก็ได้

2. เกม Taboo

ระดับชั้น

นักเรียนชั้นประถมศึกษาขึ้นไปที่รู้ความหมายของคำศัพท์
ง่าย ๆ แล้ว

ระยะเวลา

15-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดอธิบายความหมายของคำศัพท์

วิธีการเล่น

1. ครูฉาย power point หรือเขียนคำศัพท์ให้นักเรียนดู
บนกระดาน เช่น **Bedroom**
 - sleep
 - go to
 - room
2. ครูอธิบายว่า จะให้นักเรียนอธิบายคำศัพท์คำว่า
Bedroom ให้เพื่อนพูด เหมือนเกมใบ้คำ แต่มีข้อแม้ว่า ห้ามพูด
คำว่า sleep, go to, room

3. ครูขอนักเรียนอาสาสมัครหนึ่งคนมานั่งหันหน้าออก
จากกระดานหรือจอเพื่อให้เพื่อนในชั้นเรียนอธิบายคำศัพท์คำใหม่
เช่น



Salary

- money
- month
- earn

4. นักเรียนในชั้นช่วยกันอธิบายคำศัพท์คำว่า Salary แต่
ห้ามพูดคำว่า money ,month, earn

การประเมินผล

1. สังเกตการอธิบายคำศัพท์ของนักเรียนว่าเลือกใช้คำที่ถูกต้องหรือไม่ มีคลังคำศัพท์ที่หลากหลายสามารถใช้อธิบายคำที่กำหนดให้ได้หรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. แบ่งเป็นสองทีม ผลัดกันอธิบายคำศัพท์ที่ทีมใดอธิบายแล้วเพื่อนพูดคำที่กำหนดไว้ได้จะเป็นทีมที่ได้คะแนน

2. ลองใบ้คำเป็นประโยค จะทำทายนักเรียนมาก สามารถตรวจสอบได้ว่านักเรียนคนที่ถูกใบ้คำต้องห้ามมีความรู้เรื่องหลักไวยากรณ์และคำศัพท์อยู่ในระดับใด

3. เกม Chinese boxing

ระดับชั้น

ประถมศึกษาขึ้นไป

ระยะเวลา

10-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนแต่ละกลุ่มไม่ควรเกิน 15 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

วิธีการเล่น

Chinese boxing

A big melon

Cut the left, cut the right

You take one half

I take another....Ah....!!

Huang Ho River

Comes from the heaven

Passing my house

I take them all...Ah...!!

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นแถวตอนลึกกลุ่มละไม่เกิน 15 คน
2. ครูให้นักเรียนฝึกการพูด Chinese boxing จากข้างบน
3. เมื่อนักเรียนฝึกพูดและสามารถจำข้อความได้แล้วให้นักเรียนยืนขึ้นทำท่าการรำมวยจีนเป็นแถว
4. ครูแสดงท่า A big melon โดยยืนแยกเท้าออก ย่อตัวลงแบบรำมวยจีน ยกมือสองข้างขึ้นทำเป็นวงกลมแล้ว เอามือซ้ายและมือขวากำมาวางไว้ที่เอว
5. ครูแสดงท่า cut the left โดยยกมือซ้ายผ่าวงกลมที่ทำครั้งแรกแล้วค้างมือซ้ายเอาไว้
6. ครูแสดงท่า cut the right โดยยกมือขวากำมาวางวงกลมแล้วเอามือขวาวางบนมือซ้าย
7. ครูแสดงท่า You take one half โดยผลัดสองมือไปข้างหน้า

8. ครูแสดงท่า I take another....Ah....!! โดยดึงมือทั้งสอง
ด้านกลับมาพร้อมกัน มาวางไว้ที่เอวแต่ละด้านอ้าปากกว้าง ๆ แล้ว
พูดคำว่า Ah

9. ครูแสดงท่า Huang Ho River โดยเอามือทั้งสอง
ข้างแล้วเอียงไปทางซ้าย Huang Ho อาจเปลี่ยนชื่อเป็นแม่น้ำใน
ท้องถิ่นของนักเรียนก็ได้เช่นเจ้าพระยา หรือแม่กลอง

10. ครูแสดงท่า Comes from the heaven โดยเอียง
ย้ายมาทางขวา

11. ครูแสดงท่า passing my house โดยท่ามือสองมือ
โดยให้ปลายมือชนกันเป็นรูปบ้าน

12. ครูแสดงท่า I take them all โดยพลิกมือทั้งสองมือ
ไปข้างหน้า อ้าปากกว้าง ๆ แล้วพูดคำว่า Ah

13. เมื่อนักเรียนจำท่าทางได้แล้ว ลองให้นักเรียนซ้อมทำ
ทั้งหมด



๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑

14. ครูให้นักเรียนออกแบบทำเอง โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์
ของกลุ่มตนเองว่าจะทำทำ A big melon อย่างไร โดยต้องออกแบบ
ทำทางให้ได้ครบทั้งหมด



๑ obrmครุต่างประเทคและผู้บริหารร่ามวยจัน

15. นักเรียนมีเวลา 10 นาทีออกแบบทำทางของกลุ่ม
ตนเอง โดยมีกติกาว่าต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์และแต่ละกลุ่ม
ต้องมีความพร้อมเพรียงกันในการทำทำร่ามวยจัน

© ขจิต ดอยทอง ©



การประเมินผล



1. การประเมินผลกิจกรรมประเมินได้จากการพูดภาษาอังกฤษ
2. ประเมินจากความคิดสร้างสรรค์และความพร้อมเพรียงของกลุ่มในการในการร่ำรวยเงินภาษาอังกฤษ

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจให้นักเรียนหาบทภาษาอังกฤษอื่น ๆ มาทำทำ ร่ำรวยเงิน หรืออาจเปลี่ยนบทจากเรื่องข้างบนจาก a big melon เป็น ผลไม้ในท้องถิ่นเช่น a big durian ของภาคใต้ เป็นต้น



ผู้เขียนอบรมให้ครู ครูประยุกต์ทำรำมวยจีนเป็นรำไทยหรือมโนราห์

แนวคิดทฤษฎีที่อยู่ในเกมนี้คือ ทฤษฎีเรื่อง Total Physical Response การเรียนภาษาอังกฤษโดยการทำท่าทางเหมาะสำหรับนักเรียนเล็ก ๆ ที่ครูพูดภาษาอังกฤษแล้วนักเรียนทำท่าทางไปด้วย

4. เกม ASEAN

ระดับชั้น

เกม ASEAN เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

15-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนแต่กลุ่มไม่น้อยกว่า 5 คน แต่จำนวนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษเกี่ยวกับอาเซียน เช่นชื่อประเทศ คำทักทาย ของประเทศในอาเซียน

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆละไม่น้อยกว่า 5 คนนั่งเป็นวงกลมวงเล็ก ๆ ประมาณ 10 กลุ่ม
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่มเป็นชื่อประเทศอาเซียน เช่น Thailand , Cambodia, Singapore
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มจำชื่อเพื่อนเอาไว้ว่าแต่ละกลุ่มชื่อประเทศอะไร
4. นักเรียนในกลุ่ม 1 กลุ่ม จับมือก่อน บอกชื่อประเทศตัวเอง 2 ครั้งแล้วเรียนชื่อประเทศอื่นต่อไป เช่น Thailand Thailand >>> Vietnam Vietnam
5. กลุ่มประเทศ Vietnam ต้องเริ่มต่อไปเป็น Vietnam Vietnam แล้วเรียนประเทศต่อไปสองครั้ง
6. ต่อไปให้เปลี่ยนเป็นคำทักทาย จากกลุ่มประเทศบ้าง บนก็จะ เป็น Sawasdee Sawasdee จากประเทศไทยแล้วเรียกประเทศอื่นเช่น เรียกเวียดนามก็จะเป็น Sawasdee Sawasdee >> Xin chao Xin chao

7. ประเทศเวียดนามก็จะพูดว่า Xin chao Xin chao แล้ว
เรียกประเทศอื่นต่อไป



การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการพูดของนักเรียนว่าพูดชื่อประเทศ
อื่นๆ ได้ถูกต้องหรือเรียกที่ม่อื่น ๆ ได้หรือไม่
2. ประเมินจากการออกเสียงคำทักทายว่า ออกเสียงได้
หรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. อาจเพิ่มเรื่องค่าเงิน อาหาร หรือดอกไม้ประจำชาติ
ด้วย และให้ทำ mind mapping สรุปด้วยว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง



5. เกม ASEAN boat fighting

ระดับชั้นใช้ได้กับทุกระดับชั้น แต่เหมาะสมกับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาที่ฝึกพูดและเรียนรู้เรื่องอาเซียน

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัดแต่ถ้าจำเป็นเป็นกลุ่ม ๆ ละ
ประมาณ 5 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับเรื่องอาเซียนและ
ประโยชน์ต่างๆ
3. เพื่อฝึกทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ (Cross-
cultural skills)

วิธีการเล่น

1. ให้นักเรียนหนึ่งเป็นแถวตอนลึกแถวละ 5 คน
2. ให้แต่ละแถวตั้งชื่อตนเองเป็นประเทศอาเซียน
3. นักเรียนคนแรกของแถวยืนขึ้นแล้วพูดว่า The boat is
coming. แล้วรีบนั่งลง
4. นักเรียนคนที่สองของแถวยืนขึ้นแล้วพูดว่า Bang,
Bang, Bang เป็นเสียงปืนฝรั่ง (แต่ของไทยคือ บัง บัง บัง) แล้ว
รีบนั่งลงเช่นกัน
5. นักเรียนคนที่สามของแถวยืนขึ้นแล้วพูดว่า. I'm from
Thailand. แล้วรีบนั่งลง

6. นักเรียนคนที่สี่ของแถวยืนขึ้นแล้วพูดว่า I say Sawasdee แล้วรีบนั่งลง

7. นักเรียนคนที่ห้าของแถวยืนขึ้นแล้วพูดว่า The boat is coming. Bang, Bang, Bang. I'm from Thailand. I say Sawasdee. หลังจากนั้นเรียกประเทศอื่นต่อไปเช่น เรียก Myanmar

8. คนแรกของแถวพม่าก็จะพูดว่า I'm from Myanmar แล้วรีบนั่งลง

9. นักเรียนคนที่สองของแถวพม่ายืนขึ้นแล้วพูดว่า Bang, Bang, Bang แล้วรีบนั่งลงเช่นกัน

10. นักเรียนคนที่สามของแถวพม่ายืนขึ้นแล้วพูดว่า I'm from Myanmar. แล้วรีบนั่งลง

11. นักเรียนคนที่สี่ของแถวพม่ายืนขึ้นแล้วพูดว่า I say Mingalaba แล้วรีบนั่งลง

12. นักเรียนคนที่ห้าของแถวพม่ายืนขึ้นแล้วพูดว่า The boat is coming. Bang, Bang, Bang. I'm from Myanmar. I say Mingalaba. หลังจากนั้นเรียกประเทศอื่นต่อไป



การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการพูดประโยคของนักเรียนว่าพูดถูกต้องหรือไม่
2. ทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ (Cross-cultural skills) โดยดูการตอบคำถาม การพูดชื่อประเทศและคำทักทาย

กิจกรรมเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้คล้ายเกมยิงเรือของไทย อาจปรับเป็นเรื่องของชื่อเมืองหลวง อาหารหรือค่าเงินก็ได้ (ในภาพข้างบนมีนักเรียนจำนวนมากเลยให้ลุกขึ้นพูดคำพร้อมกัน)

6. เกม 20 questions

ระดับชั้น

เกม 20 questions เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษเป็นคำ ๆ ได้แล้ว

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ

วิธีการเล่น

1. ครูคิดคำศัพท์เกี่ยวกับสัตว์ 1 คำไว้ในใจให้นักเรียนถามคำถามครูตอบได้เพียงแต่ Yes, it is หรือ No, it is not. หรือ Yes, No, เฉย ๆ

2. นักเรียนถามคำถามด้วย Is it.....? หรือ Are they...?, Does it.....? , Do they.....? Has it.....? เช่นครูคิดคำว่า elephant ไว้ในใจ

3. นักเรียนอาจถามว่า Has it 2 legs?

4. ครูตอบว่า No, it is not.

5. นักเรียนทั้งชั้นถามคำถามได้เพียง 20 คำถาม

6. ขออาสาสมัครตัวแทนนักเรียนออกมาทำหน้าที่แทนครู โดยอาจใช้คำศัพท์เกี่ยวกับสิ่งของก็ได้

การประเมินผล

1. ฟังการถามคำถามของนักเรียนว่าถามคำถามได้ถูกต้องหรือไม่

2. ประเมินว่า นักเรียนพูดถามคำถามเรียงประโยคหรือตอบคำถามได้ถูกต้องหรือไม่ ใช้คำศัพท์ที่ต้องการได้ถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. เพื่อความสนุกสนานอาจให้แบ่งทีมเป็น 2 ทีมและผลัดกันถามคำถาม ทีมใดที่ถามได้ถูกต้องและตรงกับคำที่เพื่อนคิดเอาไว้ทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ

7. เกม Baby, knight, and king

ระดับชั้น

เหมาะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ระยะเวลา

10-15 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัดแต่ใช้ตัวแทนนักเรียนคนที่ตัวโตที่สุดของชั้นประมาณ 2 คนและคนที่ตัวเล็กที่สุดของชั้นอีก 2 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการปฏิบัติตามคำสั่งและการทำงานเป็นทีม

วิธีการเล่น

1. ครูขออาสาสมัครของชั้นเรียนโดยเป็นคนที่ตัวโตที่สุดของชั้นประมาณ 2 คนและคนที่ตัวเล็กที่สุดของชั้นอีก 2 คน
2. ครูสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า baby, knight, and king มีความหมายว่าอย่างไร
3. ครูสาธิตให้นักเรียนดูว่า ถ้าพูดว่า baby แปลว่า เด็กทารก ให้นักเรียนคนโตอุ้มนักเรียนคนที่ตัวเล็กแบบแม่ แม่อุ้มลูก ถ้าครูพูดว่า knight แปลว่าอัศวินให้เพื่อนคนเล็กขี่หลัง แต่มีข้อแม้ว่าห้ามทำนักเรียนคนตัวเล็ก โดนพื้น ถ้าพูดคำว่า king ให้นักเรียนคนตัวเล็กเลื่อนไปขี่คอนักเรียนคนตัวโต

๑ ขจิต ดอยทอง ๑



๑ ผู้ปกครองนักเรียนร่วมเล่นเกมนักเรียน



๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑

4. นักเรียนจับคู่กันระหว่างนักเรียนตัวโตกับตัวเล็ก
5. นักเรียนทีมไหน ฟังได้ถูกต้องและทำได้ถูกต้องจะเป็นทีมที่ชนะ
6. ลองให้นักเรียนอาสาสมัคร 1 คนออกมาพูดแทนครู



การประเมินผล

1. ประเมินจากการฟังของนักเรียนว่าทำทำได้ถูกต้องและรวดเร็วหรือไม่
2. ประเมินจากการพูดของนักเรียนที่ออกมาเป็นอาสาสมัคร

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ระหว่างที่นักเรียนชี้คอที่เป็นคำว่า king อาจเล่าประวัติศาสตร์เรื่องการชนช้างของพระนเรศวรกับพระมหาอุปราชา ก็ได้ แต่เล่าเป็นภาษาอังกฤษ แล้วลองให้ชนช้างกัน

8. เกม Bamboo

ระดับชั้น

เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป
สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษเป็นคำๆ ได้แล้ว

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัดแต่เมื่อแบ่งเป็นกลุ่มแล้ว
ไม่ควรเกินกลุ่มละ 25 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษเกี่ยวกับความสามารถ
ของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ

วิธีการเล่น

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆละ 25 คน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลม
3. ครูสาธิตการเล่นเกมโดยบอกว่า ให้นักเรียนพูดชื่อผลไม้เช่น One apple แล้วยกมือสองมือประกบกันค้างไว้
4. นักเรียนคนต่อไปต้องพูดว่า Two เป็น ผลไม้ชนิดใดก็ได้ เช่น Two banana แล้วยกมือสองมือประกบกันค้างไว้เพื่อจะ
ได้รู้ว่าถึงคนไหนแล้ว

5. นักเรียนคนที่สามใครก็ได้ยกมือแล้วพูดว่า Three แล้วตามด้วยชื่อผลไม้
6. กติกาคือห้ามนักเรียนในวงกลมยกมือและพูดพร้อมกัน
7. นักเรียนคนไหนพูดพร้อมกันต้องออกจากวงกลมมานั่งกลางวง บางครั้งนักเรียนมากกว่าสามคนอาจพูดพร้อมกัน

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการพูดของนักเรียนว่าพูดและออกเสียงได้ถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาอาจให้พูดเป็นประโยคก็ได้

9. เกม Ghost, monk and beautiful lady

ระดับชั้น

เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษเป็นคำ ๆ ได้แล้ว

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษและทำท่าทาง
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ

วิธีการเล่น

1. ครูสอนคำศัพท์ให้นักเรียน เช่น ghost ให้ทำท่าผีหลอก คือยกมือขึ้นมาสองข้างและแลบลิ้น ทำเสียง แฮ่



๑ ทำ ghost ของนักเรียน

2. ทำ monk คือ แบนมือซ้ายยกมือขวามาตั้งฉากแบบพระจีน พูดว่า อามิตะพุทธ

3. ทำ beautiful lady คือ ยกมือขวาขึ้นมาแบบกระเทย (lady boy) และร้องว่า ว้าย

4. ครูออกเสียงและให้นักเรียนทำท่าที่ละท่า คือ ท่า ghost ท่า monk และท่า beautiful lady จนชำนาญ

5. ครูสุ่มนักเรียน 1 คนออกมาออกเสียง 3 ท่าคือ ghost ,monk และ beautiful lady และดูว่านักเรียนท่าท่าได้ถูกต้องไหม นักเรียนคนที่เป็นอาสาสมัครออกเสียงคำศัพท์ทั้ง 3 ท่าได้หรือไม่

6. ครูขออาสาสมัครนักเรียน 2 คนออกมาสาธิตการเล่น เกม ให้นักเรียน 2 คนหันหลังชนกัน เมื่อครูนับ one two three จบให้หันหน้ามาทำท่าไหนก็ได้ใน 3 ท่า ถ้าท่าท่า ghost จะชนะ beautiful lady แต่ท่า ghost จะแพ้ monk ในทางตรงกันข้ามกันท่า monk จะแพ้ beautiful lady ครูอาจถามเหตุผลว่าทำไมก็ได้เพื่อดูว่านักเรียนคิดอย่างไร



7. ให้นักเรียนจับคู่หันหลังชนกันเมื่อครูนับ one two three จับให้หันหน้ามาทำท่า คนที่แพ้ก็จะนอนตายไปกับพื้น คนที่ชนะก็จะไปหาคู่ใหม่



การประเมินผล

1. ประเมินจากการพูดออกเสียงของนักเรียนและการทำท่า นอกจากนี้ยังดูเรื่องความซื่อสัตย์ของนักเรียนด้วยในการทำกิจกรรม

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจเพิ่มท่าไปอีกก็ได้แต่ท่าต้องมีความสัมพันธ์กันในเรื่องการแพ้ชนะ หรือใช้ท่าเรื่องความเชื่อในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการสอน

10. เกม Oh we charge

ระดับชั้น

เหมาะกับทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและร้องภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. ครูสอนนักเรียนร้องเพลง Oh we charge หรือชื่อเพลงเดิมคือ Oklahoma mixer เนื้อเพลงมีดังนี้

Oh we charge to the left, and we charge to the right,

And we walk and we walk, and we walk all night.

On the heel to the toe, and a haft way round.

On the heel to the toe, and a new friend's found.

2. เมื่อนักเรียนสามารถร้องเพลงได้แล้วก็สอนท่าร่าย (จับคู่เป็นวงกลมแบบในภาพ)

๑ ขจิต ดอยทอง ๑



3. เพลง Oh we charge to the left, and we charge to the right นักเรียนจับคู่กันแบบร่ววง หันหน้าโดยให้ด้านซ้ายเข้าวง เมื่อร้องเพลง Oh we charge to the left ให้ขยับทางซ้ายเข้าวงสองครั้ง



๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑

4. เมื่อร้องเพลง and we charge to the right ให้ขยับ
ไปทางขวาออกนอกวงสองครั้ง

5. เมื่อนักเรียนร้องเพลง And we walk and we walk
ให้ก้าวเท้าซ้ายไปข้างหน้าแล้วตามด้วยเท้าขวา

6. เมื่อร้องเพลงว่า and we walk all night ให้ยืนเท้าอยู่
กับที่



7. เมื่อร้องเพลง On the heel to the toe ให้วางส้นเท้า
ซ้ายแล้วตามด้วยปลายเท้าซ้าย

8. ตอนร้องเพลง and a haft way round ให้คนด้าน
ปล่อยมือขวาแล้วหมุนครึ่งรอบ (ดูภาพ)



9. ตอนร้องเพลงว่า On the heel to the toe ให้วางสันเท้าขวาไปข้างหน้าแล้วตามด้วยปลายเท้าขวา

10. เมื่อร้องเพลงว่า and a new friend's found ให้คนที่อยู่ด้านหน้าหรืออยู่วงในหมุนทางซ้ายไปหาคู่ใหม่ (คนที่อยู่วงนอกอยู่เฉยๆ คนวงในจะหมุนมาหาเอง)

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการร้องเพลงและตรวจสอบว่าร้องเพลงได้ถูกต้องและตรงกับท่าทางที่ทำหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ตอนต้นร่ำหาคู่ใหม่ เมื่อหุมนจนได้คู่แล้ว ให้ครูหรือผู้จัดกิจกรรม เปานกหวีด นักเรียนหรือผู้ที่กำลังทำกิจกรรมให้วิ่งไปหาคู่ใหม่ ถ้าหาคู่ใหม่ไม่ได้ ให้ทำโทษเป็นการร้องเพลงภาษาอังกฤษหรือทำกิจกรรมที่เป็นการฝึกทักษะการพูด

11. เกมและเพลง Collecting money

ระดับชั้น

เกม และเพลง Collecting money เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟังและเข้าใจคำศัพท์เกี่ยวกับจำนวนนับง่าย ๆ ได้ เกมนี้ยังเหมาะสำหรับกิจกรรม ice breaking ด้วย

ระยะเวลา

15-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและการร้องเพลงภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับจำนวนจำนวนนับง่าย ๆ ได้

วิธีการเล่น

1. ครูสอนนักเรียนร้องเพลงภาษาอังกฤษ โดยมีเนื้อร้องดังต่อไปนี้

We are gathering today,
To come and play with soul and heart
The girl's value one baht. (Repeat)
The boy's smart fifty Satang. (Repeat)

2. ครูสอนความหมายเนื้อเพลงว่ามีความหมายว่าอย่างไร นอกจากนี้ยังต้องกำหนดค่าเงินด้วยว่า นักเรียนผู้หญิงมีค่า 1 บาท (The girl's value one baht)

3. กำหนดค่านักเรียนผู้ชายมีค่า 50 สตางค์ (The boy's smart fifty Satang)

4. นักเรียนทำเป็นวงกลมวงใหญ่ 1 วง ให้ทุกคนหันหน้าไปทางซ้าย ร้องเพลงแล้วร่วไปด้วย เกมนี้คล้ายกับเกมภาษาไทยคือเกมรวมเงิน

5. นักเรียนร้องเพลงและทำเป็นวงกลม ครูหรือวิทยากรเป่านกหวีด แล้วบอกจำนวนเงิน เช่น Two baht and fifty Satang. ความหมายคือ สองบาทห้าสิบบาทหมายความว่า ใช้นักเรียนหญิงสองคน นักเรียนชายหนึ่งคนรวมกัน

6. กลุ่มไหนที่รวมกันได้ถูกต้องตามจำนวนให้นั่งลง กลุ่มที่ไม่สามารถรวมเงินได้ถูกต้อง ให้ลงโทษมาบอก จำนวนเงินแทน ครูตอนเล่นกิจกรรมรอบใหม่



การประเมินผล

1. การประเมินผลตรวจสอบความถูกต้องของการร้องเพลงภาษาอังกฤษและประเมินการรวมเงินของนักเรียนว่าทำได้ถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. กิจกรรมเสนอแนะต่อนักเรียนรวมเงินในกรณีที่เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาสามารถใช้การลบ การหารหรือการคูณได้

12. เกมและเพลง Ice Cream

ระดับชั้น

เกม และเพลง Ice Cream เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและการร้องเพลงภาษาอังกฤษของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องอาหาร

วิธีการเล่น

1. ครูสอนนักเรียนร้องเพลงภาษาอังกฤษ เพลงนี้
Ice cream , Ice cream , I like ice cream. You like ice cream. You and I like ice cream. จนนักเรียนร้องเพลงได้
2. ครูให้นักเรียนจับคู่กัน หันหน้าเข้าหากัน
3. ครูสอนนักเรียนทำท่า Ice cream , Ice cream นักเรียน
ทำท่าถือไอศกรีม
4. ท่อน I like ice cream ให้ชี้ตัวเอง

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑

5. ส่วนต่อนร้องเพลง You like ice cream. ให้ชี้เพื่อน
6. เมื่อถึงท่อน You and I like ice cream. ให้ชี้เพื่อนและชี้ตัวเอง
7. เมื่อนักเรียนร้องและทำท่าได้แล้ว ให้ใช้อาหารอย่างอื่น เช่น pizza ให้ทำค้ว่มือลงและหมุนมือเป็นวงกลมเหมือนแผ่น pizza เป็นต้น



การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการร้องเพลงว่าร้องเพลงได้ถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจให้นักเรียนระดมความคิดเห็นกันเป็นกลุ่มว่าควรใช้อาหารชนิดไหนดี และควรทำอย่างไรให้รวมกลุ่มกัน 3-5 คน ออกแบบการร้องเพลงและท่าทางเกี่ยวกับอาหาร

2. นักเรียนสามารถประยุกต์ทำเดินสนุก ๆ ในในตอนท้ายได้ โดยให้นักเรียนที่จับคู่กัน เอามือขวาเกี่ยวกันหมุนหนึ่งรอบ หลังจากนั้นใช้มือซ้ายเกี่ยวกัน แล้วหมุนหนึ่งรอบ ร้องเพลงไทยว่า เต๋อ นาง เต๋อ เต๋อนาง เต๋อ เต๋อนางเต๋อ เต๋อ ๆ นางเต๋อ หันหน้าชนชนกัน ย่อขาเล็กน้อย แล้วเอามือชนกันร้องว่า เอ้อ เอ้อ เอ้อ

13. เกมและเพลง Hello

ระดับชั้น

เกม และเพลง Hello เป็นเกม ทักทาย สามารถใช้ได้กับทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10-15 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับการทักทายและการทำท่าทักทาย

วิธีการเล่น

1. ครูสอนนักเรียนร้องเพลงภาษาอังกฤษ เพลงภาษาอังกฤษร้องดังนี้

Hello Hello Hello how are you?

I'm fine. I'm fine. I hope that you are too.

2. เมื่อนักเรียนร้องเพลงได้แล้วให้นักเรียนทำท่า เพลงท่อน Hello Hello ให้นักเรียนทำท่าจับมือกัน หรือถ้าเป็นคนไทยให้ใช้ไหว้ทำไหว้ ก็ได้ สามารถประยุกต์ทำต่าง ๆ สำหรับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ แต่ควรสอนเรื่องวัฒนธรรมของชาวต่างประเทศด้วยว่า ประเทศใดใช้การทักทายแบบไหน

3. เมื่อถึงท่อน Hello how are you? ให้นักเรียนแบมือสองข้างไปที่เพื่อน

4. เมื่อถึงท่อนเพลงว่า I'm fine. I'm fine. ใช้มือสองข้างคว่ำทาบอก (ดูภาพข้างล่าง)

5. ท่อนเพลง I hope that you are too. ให้นักเรียนชี้มือสองข้างไปที่เพื่อน



การประเมินผล

1. ประเมินจากการร้องเพลงของนักเรียนว่าร้องเพลงได้ถูกต้องหรือไม่
2. ตรวจสอบความถูกต้องว่า นักเรียนทำท่าทางได้ถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูอาจให้นักเรียนทำท่าทักทายของประเทศต่างๆ ที่นักเรียนไปศึกษามาว่า ประเทศต่าง ๆ นั้นมีการทักทายอย่างไร เช่น คนญี่ปุ่นให้การโค้งคำนับ คนเผ่านิวซีแลนด์ใช้จมูกชนทักทายกัน เป็นต้น

14. เกมและเพลง Hello my friend

ระดับชั้น

เกม และเพลง Hello my friend เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษา

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและร้องเพลงภาษาอังกฤษของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. นักเรียนร้องเพลงภาษาอังกฤษ เนื้อเพลงมีดังต่อไปนี้
Hello my friends, What do you say?
I want to have a beautiful day?
So clap your hand and moving go down.
Give me your hand and turn around.
2. เมื่อนักเรียนร้องเพลงได้แล้วให้นักเรียนจับคู่กันทำวงกลมวงใหญ่ 2 วงแล้วทำท่า

3. เมื่อร้องเพลง Hello my friends, What do you say?
นักเรียนทักทายเพื่อนแล้วชี้ไปที่เพื่อน

4. เมื่อร้องเพลงท่อน I want to have a beautiful day?
นักเรียนทำมือสองมือเป็นวงกลมเหมือนลูกโลก

5. เพลงท่อน So clap your hand and moving go
down. นักเรียนปรบมือและค่อย ๆ ย่อตัวลง

6. เพลงท่อน Give me your hand and turn around.
นักเรียนจับมือเพื่อนแล้วนักเรียนคนที่อยู่วงนอกหมุนไปหาคู่ใหม่

การประเมินผล

1. ประเมินจากการร้องเพลงภาษาอังกฤษของนักเรียน
และการทำท่าทางประกอบ

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนอาจแต่งเพลงเองและออกแบบท่าทางประกอบ
เองโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน นอกจากนี้อาจใช้เพลง
ที่มีท่าทางประกอบและออกแบบท่าทางและการร้องเพลงเป็นกลุ่ม
หรือเป็นรายบุคคลได้

15. เกมและเพลง Deep and wide

ระดับชั้น

เกมและเพลง deep and wide เป็นเกมเหมาะสมกับนักเรียนประถมศึกษา นอกจากนี้ยังเป็นเกมที่เหมาะกับการทำท่าทางประกอบด้วย

ระยะเวลา

15-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและร้องเพลงภาษาอังกฤษและทำท่าทางประกอบ

วิธีการเล่น

1. นักเรียนร้องเพลง Deep and wide ดังต่อไปนี้
Deep and wide
Deep and wide
There's a fountain flowing deep and wide
Deep and wide
Deep and wide

2. นักเรียนฝึกทำท่าทางจากเพลง เมื่อนักเรียนร้องว่า Deep นักเรียนทำมือเข้าหากัน
3. เมื่อนักเรียนร้องว่า wide นักเรียนทำมือ โดยให้มือทั้งสองแยกจากกัน
4. เมื่อนักเรียนร้องว่า There's a fountain flowing ให้นักเรียนทำยกขึ้นสองมือทำเหมือนน้ำพุพุ่งขึ้นไปบนท้องฟ้า
5. เมื่อนักเรียนร้องว่า deep and wide ,deep and wide. ก็ทำมือ เข้าหากันและทำมือแยกออกจากกัน
6. เมื่อนักเรียนทำท่าทำได้แล้ว อาจให้ลดการออกเสียงก็ได้ เช่น ออกเสียงว่า wide แต่ไม่ต้องออกเสียง deep แต่ต้องทำท่าประกอบด้วย ก็จะเป็น

Hmmm and wide

Hmmm and wide

There's a fountain flowing hmmm and wide

Hmmm and wide

การประเมินผล

1. ประเมินจากการร้องเพลงและการทำท่าทางประกอบของนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนสามารถออกแบบท่าทางหรือเพลงภาษาอังกฤษโดยใช้ทำนองหรือเนื้อเพลงอื่นๆ ได้ โดยให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ

16. เกมและเพลง A side ,a front, a back

ระดับชั้น

เกม และเพลง A side ,a front, a back เป็นเกมที่เหมาะสมกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและร้องเพลงภาษาอังกฤษของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. นักเรียนฝึกร้องเพลงภาษาอังกฤษโดยมีเนื้อร้องดังต่อไปนี้

A side, a side, a side, a side ,a front, a back

A side, a side, a side, a side, a front ,a back

a side ,a front ,a side, a front, a back

2. เมื่อนักเรียนร้องเพลงได้แล้วให้นักเรียนเข้าแถวตอน ลีเกวละ 5-8 คน

3. นักเรียนแต่ละคนจับเอวกันในแถวแล้วร้องเพลง A side, a side, a side, a side ,a front, a back และขยับตัวไปตามเพลงถ้าร้องว่า A side, a side, a side ให้ขยับไปทางซ้าย
4. นักเรียนขยับไปทางขวาคือคำว่า a side กระโดดไปข้างหน้า คือคำว่า a front
5. นักเรียนกระโดดไปข้างหลังในคำว่า a back
6. หลังจากนั้นให้นักเรียนกระโดดไปเร็วๆ เริ่มจากทางซ้ายก่อน A side, a side, a side, a side ,a front, a back
7. นักเรียนกระโดดไปทางขวาแล้วร้องเพลง A side, a side, a side, a side, a front ,a back และกระโดดไปตามคำพูด เช่น a front กระโดดไปทั้งแถวข้างหน้า และกระโดดไปข้างหลังคือ a back
8. นักเรียนร้องเพลงทั้งเพลงแล้วกระโดดตามคำพูด

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการร้องเพลงและการกระโดดตามเพลงว่าถูกต้องหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนอาจแข่งกันเป็นแถวในการทำกิจกรรม ทีมใดทำถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

17. เกมและเพลง Hokey Poky

ระดับชั้น

เกม และเพลง Hokey Poky เหมาะสมกับนักเรียนทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและร้องเพลงภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลมและร้องเพลง Hokey Poky ดังต่อไปนี้

You put your right hand in,
You put your right hand out,
You put your right hand in,
And you shake it all about,
You do the hokey pokey
and you turn yourself around
That what it's all about.

2. เมื่อนักเรียนร้องเพลงได้แล้วก็ทำท่า
3. นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลม ท่อนเพลง You put your right hand in ให้อยู่ยื่นมือข้างขวาเข้าไปในวง
4. เมื่อนักเรียนร้องเพลง You put your right hand out ก็ให้เอามือขวาออกมา
5. เมื่อร้องเพลง And you shake it all about ให้สั่นตัวและแขน
6. เมื่อนักเรียนร้อง You do the hokey pokey and you turn yourself around ให้นักเรียนหมุนรอบตัวเอง
7. เมื่อนักเรียนร้อง That what it's all about. Hokey Poky Hokey Poky ให้นักเรียนจับมือเพื่อนที่อยู่ข้าง ๆ แล้วเดินเข้าหาวง
8. เมื่อนักเรียนทำได้แล้วก็ให้เปลี่ยนเนื้อร้องเป็น 1. left hand 2. right foot และอวัยวะอื่นต่อไปเรื่อย ๆ

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการร้องเพลงและการท่าท่าของนักเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนอาจแข่งกันทำท่ายาก ๆ เช่น สั่นหัว (shake your head) หรือ โข้วก้น (put your bottom in) ซึ่งจะยากตอนคำว่า and you shake it all about

3. เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการอ่าน

เกมกิจกรรมพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษ ควรเป็นเกมที่
ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านทั้งเป็นรายบุคคลและได้ฝึกทักษะ
เป็นรายกลุ่ม นักเรียนสามารถอ่านและใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) และทักษะในศตวรรษที่ 21 ซ้ออื่น ๆ มาใช้ในการอ่าน นอกจากนี้ การจัดเกมการอ่านผู้เรียนต้องมีความสุขในการอ่าน ได้สนุกสนาน ตามหลักการของ Active learning อีกด้วย

1. เกม Rearrange sentences

ระดับชั้น

เกม Rearrange sentences เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถอ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
เป็นคำ ๆ ได้แล้ว

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

วิธีการเล่น

1. ครูตัดเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษตามรอยปะที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนเรียน โดยเลือกเนื้อหาที่เป็นขั้นตอนเช่น การทำอาหาร การทดลองที่เป็นขั้นตอน การปลูกต้นไม้ (ดูตัวอย่างข้างล่าง) ไปได้แต่ละที่ของห้องเรียน เช่นหลังห้องเรียน กลางห้องเรียน หน้าห้องเรียน สลับกันไป

.....
_____ How a flower grows

Numbers the sentences below according to the right sequences.

.....
_____ Then, a flower grows.

.....
_____ First, seeds fall to the ground and their roots grow into the soil.

.....
_____ After that bees come to flower and flower makes new seeds.

.....
_____ Next a plant grows. It needs water and light.

.....
_____ Finally, new plants, flowers and seeds grow again.

.....

_____ The seeds fall to the ground again and the wind takes the seeds to new soil. seeds to new soil.

2. ครูสอนนักเรียนในเรื่องลำดับขั้นตอนของภาษาอังกฤษ เช่น first, second, third หรือ then, next, after that, last, and finally เป็นต้น



3. ครูให้นักเรียนแบ่งเป็นทีม ทีมละ 5 คน นั่งเป็นวงกลม วางแผนว่า ใครจะไปจดประโยคใด แล้วนำมารวมกันในกลุ่มเพื่อเรียงลำดับว่าประโยคใดขึ้นต้นก่อน

4. ทีมที่อ่านประโยคและเรียงประโยคได้ถูกต้องเป็นทีมที่ชนะ

5. นักเรียนและครูช่วยกันสรุปความหมายประโยคว่า เป็นเรื่องอะไร แล้วกลุ่มที่ชนะมีเหตุผลอย่างไรในการเรียงประโยค

6. ครูและนักเรียนช่วยกันซักถามเนื้อหาและสรุปความหมายของเนื้อเรื่อง



การประเมินผล

1. ประเมินจากการอ่านและการเรียงประโยคของนักเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ถ้าต้องการให้มีความสนุกสนานอาจให้อ่านเรื่องการทำอาหารเป็นภาษาอังกฤษ แล้วให้นักเรียนเรียงประโยคและทำอาหารจริงจากการอ่าน

2. เกมการอ่านและ hammer, scissor, paper

ระดับชั้น

เกม การอ่านและ hammer, scissor, paper เป็นเกมที่
เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถอ่านภาษาอังกฤษเป็นคำๆ ได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่ควรเกิน 50 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเป็นคำและเป็น
ประโยค

วิธีการเล่น

1. ครูติดแถบประโยคประมาณ 10 ประโยคหรือมากกว่า
10 คำบนพื้นเรียงกัน
2. นักเรียนฝึกอ่านประโยคหรือคำที่เรียง

๑ ขจิต ดอยทอง ๑



3. นักเรียนเข้าเป็นแถวตอนลึกแถวละ 5 คน



๑ อบรมครูเล่นเกม

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑

4. นักเรียนทีมที่ 1 ห้าคนแรกไปยืนที่เริ่มต้นของประโยคหรือคำ
5. นักเรียนทีมที่ 2 ไปยืนที่ปลายสุดของประโยคหรือคำที่ติดเอาไว้
6. นักเรียนคนแรกของแต่ละแถวอ่านประโยคหรือคำแล้วแล้วเดินมาเรื่อยๆ เมื่อมาพบกันให้หยุดให้เป่าอึ้งซุบ
7. นักเรียนคนที่ชนะอ่านไปต่อ นักเรียนคนที่แพ้ไปต่อท้ายแถวของตน คนที่สองของทีมแพ้อ่านต่อจากคนแรกโดยเริ่มที่ต้นประโยคหรือคำที่ฝ่ายตนเองยืนอยู่
8. นักเรียนทีมใดอ่านและเป่าอึ้งซุบชนะไปอยู่ปลายสุดของฝ่ายตรงข้ามได้ทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ



๑ ผู้เขียนอบรมครู ครูลองเล่นเกมก่อนไปสอนนักเรียน

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการอ่านประโยคหรือคำของนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่ ออกเสียงได้ชัดเจนหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

. กิจกรรมการอ่านถ้าต้องการบูรณาการการอ่านกับการออกเสียง อาจให้ประโยคของ Tongues twister หรือจะลองประยุกต์ภาษาอังกฤษปนกับภาษาไทยก็ได้ อาจใช้แทรกประโยคที่อ่าน เป็นภาษาไทยที่เสียงคล้ายกันเช่น ระนอง ระยอง ยะลา หมูหมึก กุ้ง หรือประโยคที่ออกเสียงยาก เช่น ยายกินลำไยน้ำลายยายไหลย้อย เป็นต้น

3. เกมล่าสมบัติ (Scavenger hunt)

ระดับชั้น

เกม ล่าสมบัติ (Scavenger hunt) เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ที่สามารถอ่านประโยคภาษาอังกฤษได้เข้าใจ หรือระดับชั้นที่สามารถอ่านและคิดวิเคราะห์ได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ

วิธีการเล่น

1. ครูเตรียมประโยคภาษาอังกฤษที่เป็นการบอกเส้นทางหรือประโยคคำสั่งว่าให้ทำอะไร เช่น ไปที่เสาชิงช้าและหาคะดาศูทที่อยู่ใต้กระถางต้นไม้
2. ครูจัดอันดับของประโยคเมื่ออ่านประโยคที่หนึ่งแล้วต้องมาหาประโยคที่สอง
3. เมื่อนักเรียนอ่านประโยคที่สองแล้วต้องมาหาประโยคที่สาม
4. ครูเอาประโยคเหล่านั้นไปซ่อนตามจุดตามประโยคที่เตรียมเอาไว้



๑ อบรมครูต่างประเทศและผู้บริหารเล่นเกมล่าสมบัติ

5. นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน รับประโยคที่หนึ่ง จากครูแล้วไปหาประโยคที่สอง

6. ทีมใดหาประโยคได้ถูกต้องและเสร็จก่อน ทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ



๑ อบรมครูต่างประเทศและผู้บริหารเล่นเกมล่าสมบัติ

การประเมินผล

1. ประเมินเกมจากการอ่านประโยคได้ถูกต้อง และทำเสร็จก่อนจะเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้อาจให้หาสิ่งของด้วยก็ได้ เช่นหาสิ่งของที่ซ่อนไว้บนต้นไม้ แต่นักเรียนต้องอ่านและตีความได้ว่าสิ่งของอยู่ที่ใด

2. สำหรับนักเรียนชั้นโต ๆ หรือผู้ใหญ่ อาจให้จับมือกันเป็นวงกลมแล้วแข่งกันไปหาสมบัติก็ได้ แต่สมาชิกไม่ควรมากเกินไป

4. เกมที่ใช้พัฒนาทักษะการเขียน

เกมการเขียนภาษาอังกฤษ ต้องให้นักเรียนฝึกเขียนอย่างอิสระและให้นักเรียนได้ใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ หรือคิดแบบมีวิจารณญาณ (Critical thinking) การวางแผนร่วมกัน (Planning) และทำงานร่วมกับนักเรียนคนอื่นในทีม (Team work) นอกจากนี้ยังต้องใช้ทักษะอื่นๆ ในศตวรรษที่ 21 เพิ่มเติมด้วย

1. เกม Monster

ระดับชั้น

เกม Monster เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไปสามารถเขียนและพูดนำเสนอภาษาอังกฤษเป็นประโยคได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด แต่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเป็นประโยคได้
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ
3. เพื่อฝึกทักษะการวางแผนและการทำงานเป็นทีม

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน โดยให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลมเล็ก ๆ
2. ครูนำเสนอคำว่า monster แล้วนักเรียนระดมความคิดกันว่า monster น่าจะเป็นอย่างไร



3. ครูแจกกระดาษแผ่นใหญ่พร้อมสีและปากกาให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดเห็นว่า monster ของกลุ่มตนควรเป็นอย่างไร พร้อมทั้งวาดรูป

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑

4. นักเรียนตั้งชื่อ monster ของกลุ่มตนพร้อมทั้งเขียน ประโยคอธิบาย monster ของกลุ่มตนเองว่า มีลักษณะอย่างไร เช่น มีสองหัว แก้มือ สีหาง เป็นต้น



๑ อบรมค่ายภาษาอังกฤษมีชาวเยอรมันมาเรียนด้วย

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอ monster ของกลุ่มตนเอง เป็นภาษาอังกฤษ

การประเมินผล

1. ประเมินผลการศึกษาเขียนประโยคอธิบาย monster ว่าถูกต้องตามหลักไวยากรณ์หรือไม่ การพูดนำเสนออธิบายได้ชัดเจน และถูกต้องหรือไม่

2. ประเมินการทำงานเป็นกลุ่ม นักเรียนได้ระดมความคิด เห็นกันหรือไม่ มีการทำงานเป็นทีมและวางแผนอย่างไร

กิจกรรมเสนอแนะ

1. การนำเสนอของนักเรียนสามารถนำเสนอเป็นแบบการ แสดงละคร หรือการนำเสนอแบบการโฆษณาขายสินค้าก็ได้
2. การตรวจประโยคในเนื้อเรื่องของ Monster ในรอบ แรกอาจให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องการเขียนของ เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นก่อน (Peer assessment) แล้วคุณครูถึงตรวจซ้ำ อีกครั้งหนึ่ง (Teacher assessment)

2. เกม My dream school

ระดับชั้น

เกม My dream school เหมาะสำหรับนักเรียนประถมศึกษา ศึกษารุ่นไปสามารถเขียนประโยคและพูดนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ ง่าย ๆ ได้

ระยะเวลา

30-60 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด แต่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน
2. ครูแจกสี ปากกาและกระดาษแผ่นใหญ่ให้แก่นักเรียน
3. นักเรียนและครูช่วยกันซักถามว่า โรงเรียนในฝัน (My dream school) ของนักเรียนควรเป็นอย่างไร ควรมีอะไรบ้าง



4. นักเรียนช่วยกันระดมความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Brainstorming) และวาดภาพระบายสีประกอบ

5. นักเรียนเขียนประโยคภาษาอังกฤษอธิบาย My dream school ของกลุ่มตนพร้อมเตรียมนำเสนอ

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการเขียนประโยคและการพูดนำเสนอ เป็นภาษาอังกฤษของนักเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ในกรณีที่ไม่ว่างนักเรียน ซึ่งอาจเป็นเจ้าของหน้าที่ทำงาน อาจให้นำเสนอ My dream office หรือเป็นนิสิตนักศึกษาอาจให้นำเสนอ My dream university ผู้เขียนมีประสบการณ์อบรม อาจารย์มหาวิทยาลัยเพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษอาจารย์ นำเสนอได้ดีมาก นอกจากนี้อาชีพเช่นแพทย์และพยาบาลอาจนำเสนอ My dream hospital ก็ได้

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑



๑ นักศึกษานำเสนอ My dream university

3. เกม Chain sentences

ระดับชั้น

เกม Chain sentences เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถเขียนภาษาอังกฤษเป็นประโยคได้แล้ว

ระยะเวลา

15-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่ควรเกิน 20 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมทั้ง 20 คน
2. ครูแจกกระดาษแผ่นใหญ่ 1 แผ่นให้นักเรียนคนแรกของวงเขียนประโยค อาจกำหนดหัวข้อการเขียนก่อนก็ได้เช่นเรื่องสัตว์หรือเพื่อน
3. นักเรียนคนที่สองเขียนประโยคต่อจากคนแรก โดยใช้ตัวอักษรของท้ายสุดประโยคเริ่มต้นประโยคใหม่ เช่น คนแรกเขียนว่า My hobby is listening to pop music. คนที่สองจะต้องใช้ตัวอักษร C ขึ้นต้นประโยค เป็นต้น

4. นักเรียนคนที่สามใช้ตัวอักษรสุดท้ายของคนที่สองเขียนประโยค นักเรียนเขียนประโยคจนถึงคนสุดท้าย

5. นักเรียนและครูนำประโยคของในกระดามาติดเอาไว้ที่หน้าชั้นและช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการเขียนของนักเรียนทั้งหมดว่าถูกต้องหรือไม่ ข้อใดผิด เรื่องใดเป็นข้อบกพร่องในการเขียนของนักเรียน จุดประเด็นไว้เพื่อพัฒนาการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนต่อไป

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนและครูสามารถกำหนดเรื่องที่จะเขียนได้ อาจเขียนภาษาอังกฤษต่อกันเป็นนิทาน เขียนข่าวหรือเขียนเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน

4. เกม Island

ระดับชั้น

เกม Island เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด และเขียนภาษาอังกฤษเป็นประโยคได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด แต่แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน ให้นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลม
2. ครูเล่าเรื่องราว พวกเรา 5 คนเดินทางเที่ยวทางทะเล และติดอยู่ที่ island ที่เกาะนั้นไม่มีไฟฟ้า ไม่มีน้ำ นักเรียนจะต้องดำรงชีวิตอยู่ในเกาะ นักเรียนคิดว่านักเรียนควรนำอะไรไปบ้าง 5 อย่างพร้อมอธิบายเหตุผลว่าทำไม
3. นักเรียนช่วยกันระดมความคิดเห็น (Brainstorming) ว่าควรนำอะไรไปบ้างและเขียนเหตุผลว่าทำไม
4. ครูแจกกระดาษแผ่นใหญ่ให้แต่ละกลุ่ม
5. นักเรียนแต่ละกลุ่ม วาดภาพ และเขียนประโยคความันคืออะไร ให้เขียนเหตุผลด้วยว่าทำไมถึงนำสิ่งของ 5 ชนิดนั้นไป
6. นักเรียนและครูช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง
7. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ
8. นักเรียนกลุ่มอื่นๆ ซักถามว่าทำไมนำสิ่งนั้นๆ ไป

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. ประเมินผลการพูดนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษ พร้อมทั้งฟังเหตุผลว่าทำไมถึงนำสิ่งเหล่านั้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนอาจนำเสนออาชีพที่ควรนำไปด้วยในกรณีที่เกิดภาวะ เช่น นำแพทย์ไปด้วยเพื่อรักษาคนป่วยหรือนำวิศวกรไปเพื่อนำไปสร้างบ้านให้คนอื่น ๆ อยู่ เป็นต้น

5. เกม Crossword

ระดับชั้น

เกม Crossword เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

10-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูแจกใบงานเกม Crossword ให้แก่นักเรียน

m	a	n	s	e	d	i	t
o	o	h	j	a	o	m	e
t	a	y	e	h	l	d	a
h	k	o	l	g	l	a	c
e	h	u	e	r	a	u	h
r	a	n	p	a	r	g	e
k	i	g	h	v	v	h	r
h	s	d	a	e	l	t	r
d	g	z	n	o	u	e	g
a	t	t	t	c	k	r	d
c	r	y	i	n	g	e	r
d	e	a	d	b	i	l	l

2. นักเรียนหาคำศัพท์ที่ซ่อนอยู่ใน crossword นักเรียนคนใดหาได้ทั้งหมดแล้วให้ร้องว่า Hooray

3. นักเรียนและครูช่วยกันตรวจสอบว่าได้คำศัพท์กี่คำ

4. เมื่อนักเรียนได้คำศัพท์ครบ 10 คำแล้วให้นำคำศัพท์เหล่านั้นมาเขียนประโยคเช่นทางซ้ายมือแถวลงมาแถวแรกมีคำว่า mother นักเรียนอาจเขียนว่า I love my mother. เป็นต้น

5. นักเรียนแลกเปลี่ยนตรวจประโยค (peer assessment)
6. ครูตรวจสอบความถูกต้องของประโยค

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการเขียนประโยคภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. ประเมินจากการช่วยตรวจประโยคของเพื่อน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนสามารถนำคำศัพท์ทั้งหมด 10 คำมาเขียนเป็นนิทานหรือเรื่องเล่าสนุก ๆ และนำมาแสดงเป็นละครต่อได้ โดยให้นักเรียนแต่ละคนเขียนหรือรวมกลุ่มกันเขียน 10 คนแล้วคัดเลือกจากงานเขียนของเพื่อนที่ดีที่สุดมาเตรียมแสดงละคร

6. เกม The longest sentences

ระดับชั้น

เกม The longest sentences เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถเขียนประโยคภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน
2. ครูสอนเรื่องการใช้ conjunction เช่น and , but , so เป็นต้น
3. นักเรียนนั่งเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน แต่หนึ่งเป็นวงกลมวงเล็ก ๆ
4. นักเรียนแต่ละกลุ่ม แข่งกันเขียนประโยค กลุ่มไหนเขียนประโยคได้ยาวที่สุดและถูกต้องมากที่สุดโดยใช้ตัวเชื่อมที่เรียนมาจะเป็นกลุ่มที่ชนะ
5. นักเรียนและครูช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของประโยค

การประเมินผล

1. ประเมินจากความถูกต้องของการเขียนประโยค การใช้ตัวเชื่อมประโยค ความหมายของประโยคด้วย

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ผู้สอนอาจกำหนดเรื่องที่จะเขียนว่าเรื่องเกี่ยวกับอะไร หรืออาจกำหนดตัวอักษรตัวแรกก่อนก็ได้ว่าเริ่มต้นด้วยตัวอักษรอะไร

2. ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนเขียนประโยคที่เป็นแบบ Tongue twister ก็ได้ แต่ต้องมีความหมายและใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนประโยคให้ยาวที่สุด

5. เกมที่บูรณาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ศิลปะ คณิตศาสตร์และทักษะชีวิต

เกมที่บูรณาการทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน ศิลปะ คณิตศาสตร์และทักษะชีวิตเป็นเกมที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยปกติแล้วการสอนภาษาอังกฤษจะมีทักษะทั้ง การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนอยู่แล้ว ขึ้นอยู่กับว่าผู้สอนจะเน้นทักษะใดมากที่สุด แต่มีทักษะอื่นที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เช่น ทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving skills) ทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ทักษะอาชีพและทักษะการใช้ชีวิต (Career and life skills) และทักษะการใช้ชีวิตในวัฒนธรรมข้ามชาติ (Cross-cultural skills) เป็นต้น

1. เกม Running dictation

ระดับชั้น

เหมาะกับทุกระดับชั้น

ระยะเวลา

30-60 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด แต่ขนาดของกลุ่มไม่ควรเกินกลุ่มละ 10 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูตัดเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษให้เพียงพอกับกลุ่มนักเรียน เช่นมี 10 กลุ่มก็ตัด 10 แผ่น
2. นักเรียนเข้าแถวตอนลึกเป็นกลุ่มๆ ละ 10 คน
3. นักเรียนคนแรกของแต่ละวงไปดูข้อความของเนื้อเรื่อง แล้วมาบอกนักเรียนคนที่สองของแต่ละวงเขียน หลังจากนั้นก็ไปต่อท้ายแถวของตนเอง



4. นักเรียนคนที่สองของแถววิ่งไปดูข้อความของเนื้อเรื่องแล้วมาบอกนักเรียนคนที่สามของแถวเขียน หลังจากนั้นก็ไปต่อท้ายแถวของตนเอง



5. นักเรียนคนอื่นวิ่งไปดูข้อความเหมือนเพื่อนในกลุ่มจนกระทั่งหมดข้อความ

6. นักเรียนกลุ่มใดเขียนเสร็จก่อนและถูกต้องมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

การประเมินผล

1. ประเมินผลความถูกต้องของการเขียนเนื้อเรื่องของนักเรียน
2. ประเมินผลทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียนว่ามีการวางแผนและช่วยเหลือกันหรือไม่ สิ่งสำคัญคือความซื่อสัตย์ของนักเรียนในการบอกให้เพื่อนเขียน นักเรียนจะไม่ทุจริตโดยการเขียนข้อความเอง

กิจกรรมเสนอแนะ

1. การเขียนข้อความให้สนุกและมีการแข่งขันกัน ต้องให้ยกเพื่อนไปดูข้อความหรือชี้หลังเพื่อนไปเขียน ให้นักเรียนช่วยกันจำข้อความให้ได้มากที่สุด



2. นักเรียนที่ตัวเล็ก ๆ และมีความคล่องตัวสูงอาจให้ยกกันหรือให้ตีสั่งกาไปตูดข้อความแล้วตีสั่งกากล้มมากก็ได้

2. การพับกระดาษ Origami

ระดับชั้น

นักเรียนชั้นประถมศึกษาขึ้นไป

ระยะเวลา

30-60 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง การพูด การอ่านภาษาอังกฤษ
ของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)
ของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนแกนนำมาเรียนรู้การพับกระดาษเป็นปลา
จากครู โดยครูสอนการพับกระดาษเป็นภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนนั่งเป็นกลุ่ม ๆ ละไม่เกิน 10 คน เตรียมสี กรรไกร
และกระดาษ A 4 สำหรับการพับกระดาษ
3. นักเรียนแกนนำนำเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษที่เกี่ยวกับการ
พับกระดาษไปให้เพื่อนอ่านและสามารถซักถามได้



4. นักเรียนแกนนำสอนเพื่อนพับกระดาษเป็นภาษาอังกฤษ



5. ครูเดินดูนักเรียนพับกระดาษของนักเรียนแต่ละกลุ่มว่า ถูกต้องหรือไม่

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มเมื่อพับกระดาษได้แล้ว นำกระดาษของตนมาออกแบบลวดลายและระบายสีให้สวยงาม

7. นักเรียนแต่ละกลุ่ม ส่งกระดาษที่ตนเองทำเพื่อดูว่าถูกต้องและสวยงามหรือไม่



การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการฟัง การพูด การอ่านภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนในระหว่างพับกระดาษ



2. ประเมินผลจากการทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียนโดยการสังเกตว่านักเรียนตั้งใจพับกระดาษหรือไม่ และช่วยเหลือเพื่อนๆ ในกลุ่มหรือไม่ มีการแบ่งปันสีสำหรับการระบายกระดาษที่พับเป็นปลาหรือไม่



กิจกรรมเสนอแนะ

1. การพับกระดาษ Origami ผู้เขียนได้แนวคิดมาจาก ดร.บัญชา ธนบุญสมบัติ คุณครูใจดีผู้สอนผู้เขียนพับกระดาษ แต่ใช้กระดาษสีสำหรับพับ Origami ผู้เขียนมาประยุกต์ใช้กระดาษขาว A 4 เพื่อให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) และ จินตนาการ (Imagination)



๑ ดร.บัญชา ธนบุญสมบัติ

2. คุณครูที่สนใจการพับกระดาษเป็นรูปอื่น ๆ เช่นผีเสื้อ สัตว์ และรูปทรงต่าง ๆ สามารถติดต่อดร.บัญชา ธนบุญสมบัติ หรือพี่ชิว ได้ที่ 081 424 2010 หรือที่ email buncha2509@gmail.com

3. การสร้าง Tower ระดับชั้น

เกมการสร้าง Tower เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไปสามารถพูดนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

30-45 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด แต่จัดเป็นกลุ่ม ๆ ละไม่เกิน 10 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดนำเสนอภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)
3. เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving skills)

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละไม่เกิน 10 คน นั่งเป็นวงกลม
2. ครูนำเสนอเรื่องการสร้าง Tower โดยให้หนังสือพิมพ์แก่นักเรียนกลุ่มละ 5 ฉบับ กวาเทปใสอันเล็กกลุ่มละ 2 อัน
3. เมื่อใช้หนังสือพิมพ์และกวาเทปใสอันเล็กหมดแล้ว ห้ามขอใหม่จากครู เนื่องจากนักเรียนแต่ละกลุ่มได้วัสดุเท่ากัน

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑



4. นักเรียนช่วยกันวางแผนออกแบบ การสร้าง Tower โดยมิกติกาว่า ให้สูงที่สุดและแข็งแรงที่สุด ห้ามติดกาวเทปใสไว้กับพื้นที่ฐานของ Tower



5. นักเรียนสามารถออกแบบโดยตัด แต่ง หรือพับกระดาษ ได้ตามความต้องการของนักเรียน



6. นักเรียนนำเสนอ Tower เป็นภาษาอังกฤษว่าเริ่มสร้างอย่างไรบ้าง ทำไมสร้างรูปทรงแบบนี้ สร้างรูปแบบนี้เพื่ออะไร

7. ครูตรวจสอบความสูงของ Tower ว่ากลุ่มใดสูงที่สุด และทดสอบความแข็งแรงโดยใช้กระดาษขนาดใหญ่พัด Tower ของนักเรียน

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการนำเสนอเป็นภาษาอังกฤษของนักเรียน
2. ประเมินการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียน

3. ประเมินการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving skills) ในการทำ Tower ของนักเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. การสร้าง Tower ของนักเรียนอาจใช้หลอดดูดน้ำก็ได้ แต่กระดาษหนังสือพิมพ์จะเห็น การวางแผน การวางแผนของนักเรียนมากกว่า เนื่องจากนักเรียนต้องพับ หรือม้วนกระดาษ



2. นักเรียนสามารถสร้าง บ้าน หรือ เรือ แทน Tower ก็ได้ แต่ต้องกำหนดกติกาว่า ถ้าเป็นบ้านต้องมีส่วนใดบ้าง มีเรื่องความแข็งแรงและความสวยงามหรือไม่ ผู้เขียนเคยให้นักศึกษาสร้างบ้านจริงๆ และทุกคนเข้าไปอยู่ในบ้านได้ แต่ต้องใช้หนังสือพิมพ์จำนวนมาก



4. การอ่านเรื่องและแสดงละคร

ระดับชั้น

เกมการอ่านเรื่องและแสดงละครเป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด และอ่านภาษาอังกฤษเรื่องง่ายๆได้

ระยะเวลา

30-60 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด แต่แบ่งเป็นกลุ่มๆละไม่ควรเกิน 10 คน

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ
3. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละไม่เกิน 10 คน
2. นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องที่ครูเตรียมเอาไว้

ตัวอย่าง

An old and the son

An old man lived alone in Ireland. He wanted to dig his potato garden, but it was very hard work. His only son, who would have helped him, was in prison for bank robbery. The old man wrote a letter to his son and mentioned his predicament. Shortly, he received this reply, "For HEAVEN'S SAKE Dad, don't dig up that garden, that's where I buried the Money!" At 4 A.M. the next morning, a dozen policemen showed up and dug up the entire garden, without finding any money. Confused, the old man wrote another note to his son telling him what happened, and asking him what to do next. His son's reply was: "Now plant your potatoes, Dad. It's the best I could do from here."

ขอบคุณข้อมูลจาก <http://www.rd.com/jokes/>

หรือ เรื่องที่เกี่ยวกับนักเรียนเรียน แต่ควรเป็น ที่นักเรียน
อ่านและสามารถแสดงละครหรือได้ใช้ทักษะการคิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น

80-YEAR OLD

An 80-year-old man is having his annual check-up.

The doctor asks him how he's feeling. "I've never been better!" he replies. "I've got an 18-year-old bride who's pregnant and having my child! What do you think about that?" The doctor considers this for a moment, then says, "Well, let me tell you a story. I know a guy who's an avid hunter. He never misses a season. But one day he's in a bit of a hurry and he accidentally grabs his umbrella instead of his gun. "So, he's in the woods, and suddenly a grizzly bear appears in front of him! He raises up his umbrella, points it at the bear, and squeezes the handle. The bear drops dead in front of him." That's impossible! Someone else must have shot that bear." "Exactly."

Thanks source: <http://www.jokes4us.com/medicaljokes/80yearoldjoke.html>

3. โดยส่วนตัวของผู้เขียนเอง ชอบเรื่องเกี่ยวกับนักเรียน เช่นถ้านักเรียนชอบเกี่ยวกับสัตว์ ก็เลือกเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ถ้าเป็นนักเรียนหรือนิสิต นักศึกษาที่ชอบกีฬาเช่น ผู้ชายชอบฟุตบอลก็เลือกเรื่องเกี่ยวกับที่นักเรียนชอบและมีพื้นฐาน มีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ

4. ผู้เขียนเลือกเรื่องนี้ เพราะตอนสุดท้ายมีหักมุมของเนื้อเรื่อง

My daughter is your reward

Once there was a millionaire, who collected live alligators. He kept them in the pool in back of his mansion. The millionaire also had a beautiful daughter who was single. One day he decides to throw a huge party, and during the party he announces,

“My dear guests... I have a proposition to every man here. I will give one million dollars or my daughter to the man who can swim across this pool full of alligators and emerge alive!”

As soon as he finished his last word, there was the sound of a large splash!! There was one guy in the pool swimming with all he could and screaming out of fear. The crowd cheered him on as he kept stroking as though he was running for his life. Finally, he made it to the other side with only a torn shirt and some minor injuries. The millionaire was impressed.

He said, “My boy that was incredible! Fantastic! I didn’t think it could be done! Well I must keep my end of the bargain. Do you want my daughter or the one million dollars?”

The guy says, “Listen, I don’t want your money, nor do I want your daughter! I want the person who pushed me in that water!”

Thanks source: <http://www.ahajokes.com/index.html>

5. ผู้เขียนเลือกเรื่อง My daughter is your reward เพราะนักเรียนกำลังเรียนเรื่อง Past Simple Tense และเรื่องนี้ เป็นเรื่องเล่าจากเรื่องนี้จะพบว่าเนื้อหาใช้ Past Simple Tense เกือบทั้งหมด



6. นักเรียนและครูช่วยกันซักถามเนื้อเรื่อง



7. ครูจะต้องมั่นใจว่านักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านอย่างชัดเจน เพราะนักเรียนต้องนำเรื่องนี้ไปออกแบบการแสดง



การประเมินผล

1. ประเมินการฟังและพูดภาษาอังกฤษจากการแสดงละครว่า พูดและฟังภาษาอังกฤษจากเรื่องได้หรือไม่ นอกจากนี้ตัวละครแต่ละได้พูดภาษาอังกฤษได้ถูกต้องหรือไม่



2. ประเมินทักษะการอ่านภาษาอังกฤษจากการแสดงละครของนักเรียนว่าแสดงละครได้ตรงตามเนื้อเรื่องหรือไม่

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากิจกรรมแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑



๑ อบรมครูภาษาอังกฤษแสดงละคร

3. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)
ว่ามีการแบ่งงานกันทำหรือไม่ ทุก ๆ คนในกลุ่มมีส่วนร่วมในการ
แสดงละครหรือไม่ มีการวางแผนเป็นอย่างไรเป็นต้น



กิจกรรมเสนอแนะ

1. เกมการอ่านเรื่องและแสดงละคร สามารถทำต่อกิจกรรม
Running dictation เพราะกิจกรรมจะต่อเนื่องกัน แต่ต้องใช้เวลา
นักเรียนเตรียมแสดงละคร



2. การแสดงละครของนักเรียนอาจให้มีการเตรียมชุดแต่งตัวหรือ อาจประยุกต์เนื้อเรื่องที่อ่านให้สนุกสนานได้ แต่นักเรียนต้องเข้าใจเนื้อเรื่องต้นแบบก่อน





5. เกม Longest

ระดับชั้น

เกม Longest เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

15-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

3. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละ 10 คน
2. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก นั่งเป็นแถว
3. ครูและนักเรียนช่วยกันซักถามเรื่อง สิ่งของต่าง ๆ ในร่างกายเช่น นาฬิกา เรียกว่าอะไร สร้อยคอเรียกว่าอะไร กางเกง เรียกว่าอะไร รวมถึงกระเป๋าตังค์ เงินเหรียญบาท และธนบัตรด้วย
4. นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม



5. ครูแจ้งกติกาว่า ให้ใช้สิ่งของในร่างกายหรืออยู่ที่ร่างกายต่อกันให้ยาวที่สุดสามารถนอนต่อได้ ทีมไหนต่อได้ยาวที่สุดทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ



6. ครูซักถามนักเรียนทีมที่ชนะว่าวางแผนการทำงานอย่างไร ให้อธิบายเป็นภาษาอังกฤษ

การประเมินผล

1. ประเมินผลทักษะการฟังภาษาอังกฤษและทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนในการตอบคำถาม

2. ประเมินผลทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) โดยการสังเกตการฉววางแผน การทำงาน ร่วมกันของนักเรียนในแต่ละทีม ให้นักเรียนแต่ละทีมฟังคำอธิบายทีมที่ชนะด้วย



กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูสามารถปรับกติกาใหม่หลังจากนักเรียนต่อไปไกลแล้ว ว่า ทีมใดเก็บสิ่งของได้เร็วยกก่อนทีมอื่นๆ จะเป็นทีมที่ชนะ

6. เกม Rope

ระดับชั้น

เกม Rope เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาจนถึงผู้ใหญ่ สามารถฟัง พูด อธิบายเหตุผลเป็นภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving skills)

วิธีการเล่น

1. นักเรียนนั่งเป็นวงกลมกลุ่มใหญ่หรือแถวตอนลึกก็ได้
2. ครูสอนขั้นตอนนักเรียนเรื่อง ลำดับขั้นตอนเช่น First, second, third
3. นักเรียนฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษคำว่า First, second, third
4. ครูถามนักเรียนว่าเชือกเส้นไม่ใหญ่แบบนี้เรียกว่าอะไร
5. ครูอธิบายประเภทของเชือกว่า เรียกว่าอะไรเช่น เชือกฟาง เชือกเป็นเส้นๆ ทัวไปเรียกว่าอะไร
6. นักเรียนเตรียมเชือกฟางของตนเอง มัดเป็นวงกลม
7. ครูสาธิตการนำมือเข้าไปในเชือกแล้วพัน แล้วพูดว่า First



8. นักเรียนพูดตามครู และลองทำทำตาม
9. ครูหมุนมือเข้าไปในเชือกทางซ้ายแล้วพูดว่า second นักเรียนทำทำและพูดตาม
10. ครูหมุนมือวนมาทางขวาและนำมือขึ้นไปเข้าช่องบนสุด และพูดว่า third นักเรียนทำทำและพูดตาม
11. นักเรียนลองทำเองตามขั้นตอนพร้อมทั้งพูดภาษาอังกฤษไปด้วยว่า First, second, third
12. นักเรียนช่วยกันดูและช่วยกันสรุปว่าเหตุใดทำไมเชือกถึงไม่พันมือ

การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษจากการถามและตอบคำถามของนักเรียน

2. ประเมินทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving skills) จากการใช้เหตุผลการแก้ปัญหาของนักเรียน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. มีเกมคล้ายมายากลเป็นเกมใช้เชือกพันคอแล้วเปลี่ยนนิ้วและปล่อยเชือกโดยไว แต่ต้องระวังเรื่องความปลอดภัยของนักเรียนในการเล่นเกมนี้นี้

7. เกม Elephant

ระดับชั้น

เกม Elephant เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษง่าย ๆ ได้

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการพูดและฟังภาษาอังกฤษเกี่ยวกับความสามารถของนักเรียน
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

วิธีการเล่น

1. ครูถามนักเรียนว่ารู้จักช้างหรือไม่ ช้างมีอวัยวะอะไรบ้างเป็นภาษาอังกฤษ

2. ครูสอนนักเรียนร้องเพลงช้างเป็นภาษาอังกฤษ เพลงช้างร้องดังนี้

Elephant, elephant, elephant, elephant, elephant,
Have you ever seen an elephant or not?
The elephant, it is extremely big
With a long nose called a trunk.
It has fangs beneath the trunk called tusks.
It has ears, it has eyes and a long tail.

3. นักเรียนสามารถร้องเพลงภาษาไทยด้วยก็ได้ เช่น

ช้าง ช้าง ช้าง ช้าง ช้าง
น้องเคยเห็นช้างหรือเปล่า
ช้างมันตัวโตไม่เบา
จมูกยาว ๆ เรียกว่างวง
มีเขี้ยวโค้งงวงเรียกว่างา
มีหูมีตาหางยาว

4. นักเรียนสามารถร้องเพลงไทยสลับกับเพลงภาษาอังกฤษได้เลย

5. นักเรียนและครูช่วยกันซักถามความหมายภาษาอังกฤษจากเพลงช้างบน

6. นักเรียนเข้าแถวตอนลึก แถวละ 10 คน หรือมากกว่า
นั้น

7. นักเรียนคนที่หนึ่งก้มตัวลงเอามือขวาจดขาตัวเองไปจับกับมือคนที่สอง มือซ้ายทำเป็นเหมือนหงวง



8. คนที่สองเอามือใช้มือซ้ายจับมือกับคนที่หนึ่งที่เอามือรอดขามาแล้วเอามือขวาจดขาตัวเองไปจับกับมือคนที่สามทำไปเรื่อยๆ จนถึงคนรองสุดท้าย

9. คนสุดท้ายกลับด้านหันหลังให้คนรองสุดท้าย เอามือขวาจับมือจับมือคนรองสุดท้าย แล้วเอามือซ้ายส่ายไปมาเหมือนหางช้าง

10. นักเรียนทั้งหมดเดินไปเป็นแถว ร้องเพลง และเดินแข่งกัน



การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษจากร้องเพลงและการซักถามเรื่องข้างและเนื้อหาเพลงว่าภาษาอังกฤษเรียกว่าอะไร
2. ประเมินเพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ดูจากการร่วมมือกันทำข้างเป็นแถวยาวว่าจับมือกันแล้วมือหลุดหรือไม่ ไปเป็นทีมหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. เกมนี้เป็นเกมแข่งขันและเป็นเกมช่วยนักเรียนที่ทำผิด นักเรียนสามารถออกแบบทำข้างของกลุ่มตัวเองได้ ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละกลุ่มอยากได้ข้างแบบใด

8. เกม Centipede

ระดับชั้น

เกม Centipede เกมที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
ศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

ของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆ ละประมาณ 10 คน นักเรียน
เข้าแถวตอนลึก
2. ครูสอนนักเรียนเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ที่มีเท้าจำนวนมาก
เช่น กิ้งกือเรียกว่า millipede
3. ครูสอบถามนักเรียนว่า ตะขาบเรียกว่า อะไร (Centipede)



4. ครูให้นักเรียนนั่งแถวตอนลึก เอาเท้าไปเกี่ยวกับคนข้างหน้าและเกี่ยวกันต่อไปเรื่อยๆ



5. ครูให้นักเรียนเอามือยันพื้นเพื่อให้นักเรียนสามารถไปเป็นแถวได้

๑ ขจิต ดอยทอง ๑



6. ครูให้นักเรียนแต่ละแถวแข่งกันไปข้างหน้า กลุ่มใดถึงปลายทางก่อนจะเป็นผู้ชนะ



การประเมินผล

1. การประเมินทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษ ประเมินจากการถามตอบของนักเรียนในการถามเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ที่มีเท้าจำนวนมาก



2. การประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียน ประเมินจากการทำงานเป็นกลุ่ม ความร่วมมือกันในการแข่งขัน

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนคนแรกของกลุ่มสามารถถือปากกาไปเขียนข้อความที่ครูกำหนดในกระดาษที่ครูติดเอาไว้ได้ โดยอาจใช้เกมกระชิบจากคนสุดท้าย



2. การแข่งขันกันไปข้างหน้า เมื่อถึงที่หมายแล้วสามารถให้นักเรียนถอยหลัง โดยให้ถอยหลังกลับทั้งแถว กลุ่มไหนถอยหลังถึงที่หมายก่อนทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ

9. เกม Cow and fence

ระดับชั้น

เกม cow and fence เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาสามารถฟัง พูดภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

10-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

ของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูให้นักเรียนชายก็ได้จับมือกันเป็นวงกลมแล้วนั่งลง
2. ครูให้นักเรียนหญิงนั่งกลางวง
3. ครูถามนักเรียนว่า วัว ภาษาอังกฤษเรียกว่าอะไร (cow วัวตัวเมีย) เสียงวัวร้องอย่างไร (เสียงวัวคือ moo moo)
4. ครูซักถามว่า รั้วหรือคอกเรียกว่าอะไร (รั้วเรียกว่า fence กรงเช่นกรงนกเรียกว่า cage)



5. ครูสมมุติว่านักเรียนนักเรียนชายเป็นรั้วให้ยืนขึ้นคอยยืนขึ้นหรือนั่งลง กันไม่ให้นักเรียนหญิงออกไป

6. นักเรียนหญิงพยายามออกจากกรงให้ได้มากที่สุด
ครูนับหนึ่งถึงสิบแล้วนับว่าที่เหลือก็ตัวที่ออกไปไม่ได้
7. ครูให้นักเรียนชายอยู่ในข้าง แล้วผลัดเปลี่ยนมาให้
นักเรียนหญิงมาเป็นกรง

การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
ของนักเรียนโดยฟังจากการพูดสอบถามและพูดตอบคำถามของ
นักเรียน
2. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)
ของนักเรียนโดยสังเกตว่านักเรียนร่วมมือกันทำกิจกรรมหรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

1. นักเรียนอาจประยุกต์กิจกรรมอื่น ๆ ในห้องถิ่นมาเล่น
เป็นเกมภาษาอังกฤษได้ เช่น เกมตีไก่ เกมเลือกกินวัว เป็นต้น

10. เกม Elephant fighting

ระดับชั้น

เกม Elephant fighting เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับ
ชั้นประถมศึกษา สามารถฟัง พูด ภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

10-20 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skills)

วิธีการเล่น

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นสองกลุ่มคือทีมผู้หญิงกับทีมผู้ชาย



2. ครูให้นักเรียนหญิงนั่งวงนอกเป็นวงกลมคอยสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียนชาย
3. นักเรียนชายนั่งวงในโดยจับคู่กันระหว่างตัวเล็กคู่กับคนตัวใหญ่
4. ครูสอนนักเรียนและสอบถามว่าข้างเรียกว่าอะไร
5. ครูสอบถามนักเรียนเรื่องการต่อสู้กันสมัยก่อนว่าต่อสู้กันอย่างไร ใช้อะไรเป็นพาหนะ
5. ครูเล่าเรื่องประวัติศาสตร์การชนข้างของสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช



6. ครูให้นักเรียนคนตัวเล็กขี่หลังคนตัวใหญ่ คนตัวเล็กจะเป็นพระราชา (King) คนที่ตัวใหญ่จะเป็นช้าง (elephant)

7. เมื่อข้างตัวใดถูกชนล้มต้องออกจากวง



8. นักเรียนหญิงมาเล่นกิจกรรมบ้าง

การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟังและทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยสังเกตการตอบคำถามของนักเรียนว่าถูกต้องหรือไม่
2. ประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skills) ตอนนักเรียนแข่งขันกัน ดูว่านักเรียนเลือกการชนข้างอย่างไร

กิจกรรมเสนอแนะ

1. กิจกรรมนี้สามารถประยุกต์เข้ากับการเล่นของไทยอื่นๆ เช่น ผู้หญิงอาจให้เล่นชนไก่แทนก็ได้ โดยนักเรียนหญิงนั่งลงเอามือไขว่หลังแล้วใช้ไหล่ชนเพื่อนแบบไก่ชนกัน

11. เกม Cart

ระดับชั้น

เกม Cart นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา สามารถฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

วิธีการเล่น

1. ครูติดเนื้อเรื่องภาษาอังกฤษที่จะให้นักเรียนอ่านให้ไกลจากถวณักเรียนประมาณ 10 เมตร

2. นักเรียนนั่งเป็นแถวตอนลึกแถวละ 10 คน

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑



3. นักเรียนคนที่หนึ่งจับขานักเรียนคนที่สองให้นักเรียนคนที่สองใช้มือเดินแทนเท้าไปคู่มือความแล้วนำมาบอกเพื่อนคนที่สามเขียนแล้วคนที่หนึ่งและสองไปต่อแถวของตนเอง



4. นักเรียนคนที่สี่จับขานักเรียนคนที่สามไปคู่มือความแล้วนำมาบอกนักเรียนคนที่ห้าเขียน คนที่หกทำแบบดังกล่าวข้างต้นทำวนไปจนมาจบกระทั่งหมดคู่มือความ

5. ครูตรวจสอบความถูกต้อง



6. นักเรียนช่วยกันอ่านเนื้อเรื่องและซักถามข้อมูลประเด็นที่นักเรียนไม่เข้าใจจากเนื้อเรื่อง

การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษจากการอ่านเนื้อเรื่อง
2. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) โดยสังเกตการถนัดวางแผนไปอ่านข้อความ การทำร่วมกันของนักเรียนในกลุ่ม

กิจกรรมเสนอแนะ





1. นักเรียนอาจใช้ 2 คนจับขานักเรียนคนเดียว หรือชี้หลังเพื่อนไปแบบมั่วก็ได้ แต่อาจใช้ผ้าสองตัวหรือลากเพื่อนไปแบบในภาพข้างบน

12. เกม Queen chair

ระดับชั้น

เกม Queen chair เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาขึ้นไป สามารถฟัง อ่านและเขียนภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

ของนักเรียน

วิธีการเล่น

1. ครูติดกระดาษเปล่าพร้อมทั้งวางปากกาไว้ตรงกับแถวนักเรียนด้วย
2. นักเรียนนั่งเป็นแถว ๆ ละ 9 คน
3. ครูออกเสียงประโยคหรืออ่านประโยค
4. นักเรียนสองคนแรกเอามือสานกันแบบเป็นเก้าอี้ อีกคนนั่งข้างบนจะเป็น Queen



5. นักเรียนแต่ละแถวยกเพื่อนไปเขียนประโยคที่ครูออกเสียงหรืออ่านประโยค (แบบในภาพ)

6. ครูตรวจสอบความถูกต้องของการเขียนกลุ่มใดถูกต้องได้หนึ่งคะแนน



7. นักเรียนหนึ่งเป็นวงกลมเอาเรื่องที่เขียนของแต่ละกลุ่มมาอ่านและซักถามถึงความเข้าใจในเนื้อเรื่อง



การประเมินผล

1. การประเมินทักษะการฟังตรวจสอบความถูกต้องของการฟังจากการเขียนประโยค
2. การประเมินการอ่านประเมินจากการอ่านเนื้อเรื่องที่นักเรียนเขียนว่าเข้าใจเนื้อเรื่องหรือประโยคที่เขียนหรือไม่
3. การประเมินการเขียนภาษาอังกฤษประเมินจากการเขียนประโยคที่ครูออกเสียงหรือการอ่านของครูโดยตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่
4. การประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียน ตรวจสอบดูว่านักเรียนมีการช่วยเหลือกันหรือไม่ นักเรียนทำงานร่วมกันแล้วเป็นอย่างไร นอกจากนี้ต้องประเมินความซื่อสัตย์ของนักเรียนด้วยโดยไม่โกง แอบดูประโยคของเพื่อนกลุ่มข้างๆ



กิจกรรมเสนอแนะ

1. ในกรณีที่เป็นักเรียนประถมศึกษาตัวเล็กมีทักษะการฟัง อ่านและเขียนภาษาอังกฤษน้อย ครูสามารถปรับกิจกรรมเป็นการเขียนคำง่ายๆที่สัมพันธ์กับเนื้อหาบทเรียนของนักเรียนเช่นเรื่องครอบครัว อากาศ หรือกิจวัตรในชีวิตประจำวันก็ได้

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากิจกรรมแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑





2. นักเรียนสามารถทำกิจกรรมเป็นคู่ในกรณีที่เป็นักเรียน
ประถมศึกษิตัวเล็ก ๆ อาจให้ซึ่หลังกันไปเขียนข้อความโดยคนแรก
คลุกเซาแบบในภาพข้างบนหรือซึ่หลังแบบชนข้างก็ได้

13. เกม Human rope

ระดับชั้น

เกม Human rope เป็นเกมที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาหรือระดับนิต นักศึกษาถึงผู้ใหญ่ สามารถฟัง พูด
อ่านและเขียนภาษาอังกฤษได้

ระยะเวลา

30-50 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)
3. เพื่อฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skills)

วิธีการเล่น

1. นักเรียนหรือผู้เล่นเกมทั้งหมดจับมือกันเป็นวงกลม





2. ครูและนักเรียนทำความเข้าใจกติกาด้วยกันคือ ข้อที่
หนึ่ง ต้องไปถอยหลังกลับทางเดิม ข้อที่สองต้องไม่ปล่อยมือ



3. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมสามารถข้ามหรือลอดแขน
เพื่อนได้

4. ครูนำนักเรียนหรือผู้ร่วมกิจกรรมลดแขนเพื่อนก่อน



5. ครูแจ้งนักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมว่า เมื่อครูพันทวงใหญ่ รอบแรกแล้ว ทุก ๆ คนจะต้องหันหน้าออก

6. เมื่อนักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมทำในรอบแรกได้แล้ว ทุกคนหันหน้าออก ครูจับพื้นใหม่ในรอบที่สองทุก ๆ คนจะต้องหันหน้าเข้าข้าง

7. เมื่อเสร็จกิจกรรมแล้ว ให้นำนั่งรวมกันและซักถามว่า นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง โดยตอบและถามเป็นภาษาอังกฤษ

8. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมช่วยกันสรุปว่า ถ้าเป็นการเรียนของนักเรียนหรือนักศึกษา นักเรียนหรือนักศึกษาได้เรียนรู้อะไรบ้าง ในกรณีเดียวกันของคนทำงานแล้ว ถ้าเปรียบเทียบการทำงานกับการเล่นเกมนี้ ผู้ทำงานได้เรียนรู้อะไรบ้าง

9. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมช่วยกันเขียน mind mapping
สรุปว่าได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้

การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
จากการถามตอบเป็นภาษาอังกฤษการจากนักเรียนหรือผู้ร่วมเล่น
เกม การอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษอาจประเมินจาก mind
mapping ด้วย

2. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)
ของนักเรียนโดยสังเกตว่านักเรียนมีการร่วมมือกันอย่างไร มีการโต้
เถียงกันหรือไม่ มีการรับฟังความคิดเห็นกันหรือไม่

3. ประเมินทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical
thinking skills) จากการเล่นเกม นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมได้ฝึก
ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking skills)หรือไม่
มีผู้นำตามธรรมชาติที่คิดแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณญาณ (Critical
thinking skills)หรือไม่

กิจกรรมเสนอแนะ

14. เกม Hula hoop

ระดับชั้น

เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับ

ระยะเวลา

20-30 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

วิธีการเล่น

1. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมเข้าแถวตอนลึก แถวละไม่ควรเกิน 10 คน
2. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมเข้าแถวตอนลึก เรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ Hula hoop



๑ ชาวต่างประเทศที่มาช่วยอบรมภาษาอังกฤษผู้บริหารที่จังหวัดชุมพร

3. นักเรียนหรือผู้ร่วมวางแผนว่าใครควรอยู่ตำแหน่งใด
4. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมส่งต่อ Hula hoop ไปถึงคนสุดท้าย แล้วคนสุดท้ายวิ่งไปอ่านข้อความภาษาอังกฤษ



๑ ภาพอบรมภาษาอังกฤษผู้บริหาร

5. นักเรียนหรือผู้ร่วมเล่นเกมทีมใดไปอ่านข้อความภาษาอังกฤษแล้วมากระซิบท่อไปคนสุดท้ายของแถวอีกฟากหนึ่ง
6. คนสุดท้ายของแถวกระซิบบอข้อความเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้ายฝั่งตรงข้าม
7. คนสุดท้ายของแถวที่ได้รับข้อความไปเขียนข้อความในกระดาษที่เตรียมเอาไว้
8. ทีมใดเขียนข้อความเสร็จก่อนและถูกต้องทีมนั้นจะเป็นผู้ชนะ



การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษจากการกระซิบและเขียนของผู้ร่วมเล่นเกม
2. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียนหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากการแบ่งงานกันทำการวางแผนการยืนที่ตำแหน่งต่าง ๆ การส่งต่อ Hula hoop และการไปวิ่งไปเขียนข้อความ

กิจกรรมเสนอแนะ

1. เกมนี้สามารถประยุกต์ Hula hoop มาเป็นที่กระโดดรายบุคคลได้ โดยให้จับ Hula hoop ข้างใดข้างหนึ่งเอาไว้ แล้วใช้ Hula hoop หมุนรอบตัวผู้กระโดดเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ให้ไปอ่านข้อความแล้วไปบอกคนต่อไป (ดูรูปภาพ)



15. เกมกิจกรรมงานวัด (Temple fair)

ระดับชั้น

เป็นเกมที่เหมาะกับนักเรียนทุกระดับ

ระยะเวลา

60 นาที

ขนาดกลุ่ม

จำนวนนักเรียนทั้งหมดไม่จำกัด

จุดประสงค์ของเกม

1. เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษ
2. เพื่อฝึกทักษะทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills)

วิธีการเล่น

1. นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 10 คน (เกมนี้เหมาะสำหรับกิจกรรมภาคกลางคืน)
2. นักเรียนตอบคำถามครูว่างานวัดภาษาอังกฤษคืออะไรในงานวัดควรมีกิจกรรมอะไรบ้าง
3. นักเรียนวางแผนจัดบู๊ตงานวัดของตนเอง โดยฝึกเตรียมเรียกลูกค้าเป็นภาษาอังกฤษ ทำป้ายเชิญเข้างานเป็นภาษาอังกฤษ ซื่อขายและใช้เงินเป็นภาษาอังกฤษ
4. ครูเตรียมคูปองเงินเป็นภาษาอังกฤษ (อาจใช้เงินปลอมก็ได้)



5. นักเรียนและครูกำหนดกติกาว่า นักเรียนกลุ่มใดเรียกลูกค้าเป็นภาษาอังกฤษ และเมื่อหมดเวลาและได้เงินมากที่สุดกลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ (รอบแรกเป็นของครูไปร่วมงานวัด แจกเงินให้ครูไปด้วย)

๑ เกมภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนากทักษะแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ๑



6. ครูเรียกเก็บน้บเงินในรอบแรก\



สาวน้อยตกน้ำของนักศึกษา กศน.บางบาล

7.ครูหยุดกิจกรรมทั้งหมดให้แต่ละกลุ่มนำเสนอเกมของตนเช่น ถ้ามีการแข่งชกมวย กรรมการเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่าอย่างไร การชกมวยเรียกว่าอย่างไร บางกลุ่มมี สาวน้อยตกน้ำ บ้านผีสิงหรือปาเป้า เป็นต้น

๑ ขจิต ดอยทอง ๑



8. ครูให้เงินคูปองนักเรียนแต่ละคน



อบรมครูภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

9. ครูให้นักเรียนแต่ละคนไปร่วมเกมของกลุ่มอื่น แต่ต้องผลัดเปลี่ยนกันไปเพราะจะมีนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ มาร่วมกิจกรรมที่ซุ้มของตนเองด้วย



10. ครูหยุดกิจกรรมและนับเงินทั้งสองรอบรวมกัน

การประเมินผล

1. ประเมินทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษจากชายของในซุ้มของนักเรียน

2. ประเมินทักษะการทำงานร่วมกัน (Collaborative skills) ของนักเรียนว่านักเรียนแบ่งงานกันทำ มีการวางแผนการทำกิจกรรมร่วมกันอย่างไร

กิจกรรมเสนอแนะ

1. เกมนี้สามารถประยุกต์ประเพณีในภาคต่าง ๆ มาจัดเกมหรือกิจกรรมได้ เช่นนำเสนอประเพณีของแต่ละภาค หรือนำเสนอประเพณีการแต่งงาน เป็นต้น

บรรณานุกรม

ขจิต ฝอยทอง (2554) คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ. โครงการ Digital KM. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.สงขลา.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์และ พเยาว์ ยินดีสุข (2558)การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง (2554) (แปล) ทักษะแห่งอนาคตใหม่ : การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21 = 21st century skills : rethinking how students learn. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

National Training Laboratories, Bethel, Maine. Retrieved December 29, 2016, from <http://www.ntl.org/about-bethel.html>

ประวัติผู้เขียน



ปัจจุบัน : ผู้จัดการโครงการโรงเรียนสองภาษามหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์ บางเขน และเป็นนักวิชาการอิสระ

ประวัติการศึกษา :

อดีตเคยเป็นนิสิตปริญญาเอกทุนโครงการพัฒนา
อาจารย์สาขาขาดแคลน(Cooperative Research Network)ของ
สกอ.ภายใต้ความต้องการของคณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน สาขาภาษา
อังกฤษศึกษา

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษใน
ฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2543. MA (Teaching English as a Foreign Language)

การศึกษาระดับบัณฑิต (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ภาคใต้ 2537 จังหวัดสงขลา

มัธยมศึกษา จากโรงเรียนวิสุทธรังษี สายอังกฤษ-ฝรั่งเศส
จังหวัดกาญจนบุรี

ประวัติการทำงาน :

อดีตรองผู้อำนวยการศูนย์ภาษามหาวิทยาลัยทักษิณ สงขลา
(มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลาเดิม)

อดีตอาจารย์ สาขาภาษาอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์และ
วิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน
อดีตครูชำนาญการโรงเรียนมัธยมศึกษา (ครู คศ.2) หรือ อาจารย์ 2
ระดับ 6 จังหวัดกาญจนบุรี ประสบการณ์สอนในระดับมัธยมศึกษา
มากกว่า 10 ปี

นักวิจัยผู้ทำสัญญากับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
ตามโครงการโรงเรียนปฏิรูปการเรียนรู้

วิทยากรการอบรมครูภาษาอังกฤษ / ค่ายภาษาอังกฤษ/
เทคนิคการสอนภาษาอังกฤษ/วิทยากรกระบวนการ/อบรม OD /
กลุ่มสัมพันธ์/วิทยากรอบรมการใช้ website www.classstart.org
/การจัดการความรู้/การวิจัยในชั้นเรียน/โครงการ/Active learning
/จิตตปัญญาศึกษา/PLC รหัสนักวิจัย 550052

ฝึกอบรมศึกษาการสอนภาษาอังกฤษประเทศ New
Zealand เมือง Auckland

โดยทุนกระทรวงศึกษาธิการ Certificate :Teaching
Methodology

รางวัล : รางวัล best blogger of the month หรือรางวัล
สุดคะเนิง ปี 2552 จาก www.gotoknow.org ร่วมกับ สสส รางวัล
ชมเชย งานวิจัยเรื่อง การประเมินผลการเรียนรู้โครงการภาษา
อังกฤษของนิสิตชั้นปีที่1 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต
กำแพงแสน สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปี 2552

มีบทความทางวิชาการและงานวิจัยจำนวนมาก สนใจ
อ่านต่อได้ที่ [https://www.gotoknow.org/user/khajitfoythong/
profile](https://www.gotoknow.org/user/khajitfoythong/profile)

ประวัติผู้เขียน



ครูอำพร วุฒิจูโก

การศึกษาระดับบัณฑิต ภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์และ
พัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กำแพงแสน

กำลังศึกษาปริญญาโท การสอนภาษาอังกฤษในฐานะ
ภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ครูผู้ช่วยโรงเรียนวัดไผ่โรงวัว จังหวัดสุพรรณบุรี

วิทยากรค่ายภาษาอังกฤษ / วิทยากรกระบวนการ

