



กิจกรรมการสอน "English Café VR Mission: ภารกิจสื่อสารภาษาอังกฤษในโลกเสมือน" ของผู้เรียนชั้น ม.2 รร.ขุนทะเลวิทยาคม

แนวคิดและความสอดคล้องกับบริบท



สภาพปัญหา/ความต้องการของผู้เรียน

- ผู้เรียนชั้น ม.2 รร.ขุนทะเลวิทยาคม ขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง
- ทฤษฎี Constructivism - ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยการลงมือทำจริง
- ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมีทัศนคติว่า ภาษาอังกฤษยาก
- ทฤษฎี Krashen's Affective Filter : ลดความกลัวเพิ่มความมั่นใจ

D

ออกแบบการสอนโดยใช้ ADDIE Model ร่วมกับการสอนภาษาอังกฤษ
แบบจำลองสถานการณ์จริง เน้นกระบวนการ Active Learning
Multimodal Learning : การเรียนรู้ผ่านภาพ เสียง และการมีปฏิสัมพันธ์



กรอบมาตรฐาน CEFR
"การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารใน
ชีวิตประจำวัน"
โดยใช้สถานการณ์จำลองและ
เทคโนโลยี VR เพื่อพัฒนา
ทักษะภาษาอังกฤษอย่างมี
ประสิทธิภาพ

D

สร้างและพัฒนาสื่อการสอน
(ใบบน VR Video, Menu sound)

I

จัดกิจกรรมจำลองสถานการณ์ (Simulation)
การเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี (VR)
การแสดงบทบาทสมมติ (role-play)

E

ประเมินผลกิจกรรม สะท้อนผล
และปรับปรุง



วัตถุประสงค์และเป้าหมาย



วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาอังกฤษ ในร้านอาหารเสมือนจริง

เพื่อให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยี VR และสื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและแรงจูงใจในการใช้ภาษาอังกฤษ



เป้าหมาย

ผู้เรียนชั้น ม.2 จำนวน 26 คน สามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ตามระดับ CEFR A2

ผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับ "มากที่สุด"

ขั้นตอนการดำเนินงาน

A-D-D-I-E Tuioa

A ANALYZE

วิเคราะห์ผู้เรียนและปัญหา ม.2 จำนวน 26 คน ปัญหา (ไม่กล้าพูด ไม่สนใจ) กำหนดวัตถุประสงค์ตาม CEFR A2

D DEVELOP

ครูสร้างสื่อและพัฒนา (ใบงาน, VR video, Menu, Qr Sound)

E EVALUATE

ใช้ Pre/Post Test, Rubric, ความพึงพอใจ, สะท้อนผลและปรับปรุงกิจกรรม

D DESIGN

- ออกแบบวางจากกิจกรรม "English Cafe VR Mission"
- ออกแบบใบงาน แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน วัตถุประสงค์ตามกรอบ CEFR A2

I IMPLEMENT

นำไปใช้จัดกิจกรรมในชั้นเรียน ฟัง-พูด-อ่าน-เขียน ผ่าน VR Cafe ด้วยกระบวนการเรียนแบบ Active Learning



ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน



1. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ



สรุปแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน
ที่มีต่อการใช้สื่อการสอน กิจกรรม English Cafe VR Mission
(ผู้เรียนจำนวน 26 คน)

2. ผู้เรียนสามารถใช้เทคโนโลยี VR ในการเรียนรู้ คดีวิเคราะห์ และเลือกข้อมูลอย่างมีเหตุผล

3. ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ มีความมั่นใจ ในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น มีความสุขและสนุกกับการเรียน



การขยายผล/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- ปี 2564 รางวัลครูผู้สอน "สอนดี เห็นผล คนชื่นชม"
- ปี 2565 รางวัล Best Practice การจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ระดับคุณภาพดี
- ปี 2567 รางวัล Best Practice ด้านบริหารจัดการชั้นเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับเหรียญเงิน

