国際交流基金
JAPANFOUNDATION JF

日本語教授法ブラッシュアップ研修・フォローアップ

ไอเดียจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจผู้เรียน

ปีการศึกษา 2565

生徒のモチベーションを高めるためのアイデア集

タイ・中等教育　2022年度

国際交流基金 JAPANFOUNDATION JF

คำนำ（はじめに）

เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ (JFBKK) จัดทำ “รวมไอเดียสร้างแรงจูงใจผู้เรียน (IDEA BOOK)” เพื่อให้ครูผู้สอนภาษาญี่ปุ่นได้ร่วมแลกเปลี่ยนไอเดียในการจัดการเรียนการสอน

“IDEA BOOK” นี้เป็นส่วนหนึ่งของการประชุมเชิงปฏิบัติการวิธีการสอนภาษาญี่ปุ่นสำหรับครูผู้สอนภาษาญี่ปุ่นในระดับมัธยมศึกษา ประจำปีการศึกษา 2565 ในหัวข้อการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจผู้เรียนด้วย ARCS MODEL ซึ่งจัดโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับเจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ (JFBKK)

“IDEA BOOK” นี้รวมไอเดียจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจผู้เรียน จำนวน 10 ไอเดียจากไอเดียทั้งหมดที่ส่งเข้ามา โดยเรียงลำดับไอเดียตามรูปแบบของสื่อการสอนและตำราที่ใช้

จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า “IDEA BOOK” นี้ จะเป็นแนวทางให้ทุกท่านได้เห็นถึง “ปัญหาที่เกี่ยวกับแรงจูงใจของผู้เรียน” “ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ” และ “ผลที่คาดว่าจะได้รับ” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเตรียมจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจของผู้เรียน

กรกฎาคม 2566
เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ

この度、国際交流基金バンコク日本文化センター(JFBKK)は、中等教育の「生徒のモチベーションを高めるためのアイディア集」を作成しました。

アイディアを投稿してくれたのは、JFBKKとOBECが共催する、教授法ブラッシュアップ研修（KBU）に参加してくれた先生です。

「ARCSモデル」を参考にした10人の先生のアイディア・実践が、この一冊にぎゅっと詰まっています。

「生徒のモチベーションに関する課題意識」は多くの先生に共感していただけると思いますし、「課題を改善するためのアイディア」と実際に利用した「成果」は、きっと参考になると思います。

また、実践例は、教科書別、出てくる課の順番で構成されていますので、きっと使いやすいものとなっていると思います。

生徒のモチベーションを上げるのに悩んでいる方、もっとクラス活動を活発に行いたい方は、是非ご覧ください。

2023年7月
国際交流基金バンコク日本文化センター

国際交流基金 JAPANFOUNDATION JF

สารบัญ (目次)

ไอเดียเสริมที่ใช้ในสถานการณ์จริง (使用教科書を問わないアイデア)

- “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสร้างแรงจูงใจ (ARCS Model) ในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์จริง — หทัยกาญจน์ รักสัจจา — 4
- “Suikanomainichi Jiyuukenkyuu Bookfair” — พงศ์ฉวี พันธุ์เจริญ — 6

ไอเดียเสริมแบบฝึกหัด “ตำราอะกิโกะโตะโทะโมะดะจิ”
『あきこと友だち』に沿ったアイデア

- “สื่อนี้มีเพลง” — อรอุมา ทองพา — 8
- “เดินทางอย่างสนุกสนาน” — สหัสวัต สุวรรณ — 10
- “Mark Hunter” — รัตนา มีประวัติ — 12
- “ไอเดียการสอนตัวอักษรคันจิ” — สุธีรา โสภิตะชา — 14
- “ไอเดียสร้างแรงจูงใจผู้เรียนด้วย ARCS Model เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของการกระทำหรือพฤติกรรม” — ไวกูณฐ์ มาลัย — 16
- “การใช้ภาพตัวการ์ตูนอนิเมะในตัวอย่างการใช้ไวยากรณ์เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น” — อรดา พิสุทธิ์ — 18
- “ なにをしたいですか。” — วิลาวัลย์ จันทริมา — 20

ไอเดียเสริมแบบฝึกหัด ตำรา “เรียนสบาย สไตล์โคะฮะรุ”
『こはるといっしょににほんごわ〜い』に沿ったアイデア

- “เวลาที่ทำกิจวัตรประจำวัน” — ศศิวิมล พชรศิลป์ — 22

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการสร้างแรงจูงใจ (ARCS Model) ในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์จริง รายวิชา ภาษาญี่ปุ่น รหัสวิชา ญ32238 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/8

อาจารย์หทัยกาญจน์ รักสัจจา โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์

ปัญหาที่พบ（課題）

เนื่องจากนักเรียนกลุ่มวิชาเพิ่มเติม Track วิทย์ -ญี่ปุ่น เป็นนักเรียนกลุ่มวิทยาศาสตร์ คุ้นชินกับการเรียน และท่องจำเพื่อสอบ มีเวลาเรียนน้อย นักเรียนไม่ค่อยสนใจกิจกรรมการเรียนในห้องเรียน ขาดความมั่นใจในการพูดภาษาญี่ปุ่น

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

Attention **การดึงดูดความสนใจ**

- ครูนำเสนอคลิป Youtube นักเรียนญี่ปุ่นทำงานพิเศษร้านอาหารหลังเลิกเรียนที่ประเทศญี่ปุ่น https://www.youtube.com/watch?v=TumhG5lEV8s https://www.youtube.com/watch?v=FuU6neinyc8 แล้วร่วมกันพูดคุย เสนอความคิดเห็น ตามประเด็นดังนี้

- นักเรียนอยากทำ **アルバイト** หรือไม่ อย่างไร
- ประเทศไทยทำงานพิเศษได้หรือไม่
- **アルバイトをしたいですか。どうしてですか。**
- **タイではアルバイトができますか。**
- นักเรียนคิดว่า งาน **アルバイト** ที่ประเทศมีอะไรบ้าง
- นักเรียนสนใจงานพาร์ทไทม์แบบไหน
- **日本でできるアルバイトはなんかあると思いますか。- どんなアルバイトをしたいですか。**

ขั้นสอน

Relevance **การสร้างความเกี่ยวเนื่องของเนื้อหากับความต้องการของผู้เรียน**

- ครูนำเสนอคลิป Youtube https://www.youtube.com/watch?v=J99nbDmPRew ร่วมกันพูดคุย เล่าประสบการณ์การไปร้านอาหารญี่ปุ่นในไทย หรือประสบการณ์จากการดูจากภาพยนตร์ การ์ตูน หรือ Youtube

- ให้นักเรียนจับกลุ่ม ๆ ละ 4-5 คน ช่วยกันทำ ใบงานที่ 1 ฟังให้ดีมีรางวัล **よく聞こう**(ให้นักเรียน แต่ละกลุ่มดูคลิปที่ครูนำเสนอ อีก 1 รอบ แล้วช่วยกันฟังคำศัพท์ ประโยคภาษาญี่ปุ่นที่ได้ยินแล้วบันทึกลงในใบงาน ในเวลาที่กำหนด 10 นาที

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ช่วยกันพูดนำเสนอคำศัพท์ ประโยค ของกลุ่มตนเองให้เพื่อน ๆ ฟัง กลุ่มใดได้มากที่สุด และถูกต้อง จะได้รับ 🧡 มากน้อยตามจำนวน) โดยครู และเพื่อน ๆ ช่วยกันตรวจสอบและเสนอแนะให้แก้ไขให้ถูกต้อง ครูให้กำลังใจ และชื่นชมที่สามารถฟังคำศัพท์ ประโยคได้ด้วยตนเอง

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกัน สืบค้น หาสถานที่ว่าอยากไปเรียนรู้สถานที่ใด ร้านอาหาร หรือคาเฟ่ใดที่ใกล้เคียงโรงเรียน เดินทางสะดวก แต่ละกลุ่มนำเสนอร้านที่กลุ่มเลือกพร้อมให้เหตุผล และหาข้อสรุปร่วมกันเลือกร้านที่นักเรียนส่วนใหญ่อยากไป

Confidence **การสร้างความเชื่อมั่นในตนเองของผู้เรียน**

- นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันนำคำศัพท์ บทสนทนาที่ได้จากการดูคลิป Youtube และการทำใบงานที่ 1 มาคิดบทสนทนา สามารถเพิ่มเติมตามความต้องการที่อยากพูด ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ เสนอแนะ (สมมติสถานการณ์ในร้านอาหารระหว่างพนักงานกับลูกค้า) โดยบันทึกลงในใบงานที่ 2 อยากทำงานพิเศษ **アルバイトをしたい** ครูตรวจสอบความถูกต้อง

- ให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนเป็นผู้เลือกบทบาทที่ตนเองอยากเป็น (สามารถเปลี่ยนฝึกฝนหลายบทบาทได้) แล้วฝึกฝนโดยให้เพื่อนในกลุ่มคอยเสนอแนะ และให้กำลังใจเพื่อนในกลุ่ม ฝึกฝนการพูดจนคล่อง โดยครูเป็นผู้แนะนำในการออกเสียง สำเนียง

- นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติ หน้าชั้นเรียนให้เพื่อนกลุ่มอื่นชมหน้าชั้นเรียน แล้วให้นักเรียนประเมินตนเองโดยมีครู และเพื่อนร่วมกับประเมินผลงาน (แบบประเมินบทสนทนา) เสนอแนะ ชื่นชม ให้กำลังใจ

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรึกษา เตรียมตัว มอบหมายหน้าที่ กำหนดลำดับ สคริปต์ ทำลงในใบงานที่ 3 สคริปต์วิดีโอ **ビデオスクリップト** ในการไปใช้ภาษาญี่ปุ่นสนทนาในสถานกาณ์จริงที่ร้านอาหาร คาเฟ่ และการถ่ายคลิปวิดีโอ กำหนด วัน เวลา นัดหมายการเดินทาง

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มถ่ายคลิปวิดีโอตามบทบาทที่กลุ่มคิดไว้ โดยสลับกันกับเพื่อนกลุ่มอื่นในการถ่ายคลิป แล้วนำคลิปวิดีโอไปตัดต่ออย่างง่าย โดยที่ครูคอยแนะนำและประเมินการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์จริง (แบบประเมินการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสถานกาณ์จริง)

ขั้นสรุป

Satisfaction **การทำให้ผู้เรียน ได้รับความพึงพอใจในการเรียน**

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอคลิปวิดีโอให้เพื่อน และครูชมในห้องเรียน แล้วให้นักเรียนประเมินผลงานตนเอง โดยมีครู และเพื่อนร่วมกับประเมินผลงาน (แบบประเมินคลิปวิดีโอ) ร่วมกันเสนอแนะ ชื่นชมให้กำลังใจ

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปรับปรุงผลงานคลิปวิดีโอ แล้วนำไปลงใน Youtube เพื่อให้ครอบครัว และผู้อื่นได้ชื่นชมผลงาน ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม และติดตามยอดกดไลค์ กดแชร์ เพื่อมอบรางวัล The Star

- ประกาศผลยอดกดไลค์ กดแชร์ และมอบรางวัล The Star ระดับทอง ระดับเงิน และระดับทองแดง

- นักเรียนประเมินตนเอง (แบบประเมินตนเอง : การสร้างแรงจูงใจ (ARCS Model) ในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์จริง) และครูร่วมกันสรุปผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนพูดสรุปผลการประเมินตนเอง สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ หรือการเปลี่ยนแปลงตนเองที่เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้การสร้างแรงจูงใจ (ARCS Model) ในการใช้ภาษาญี่ปุ่นในสถานการณ์จริงและสิ่งที่คิดว่าตนเองอยากปรับปรุงให้ดีขึ้น

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

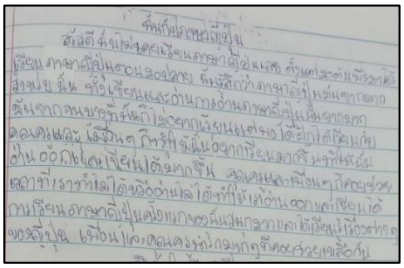
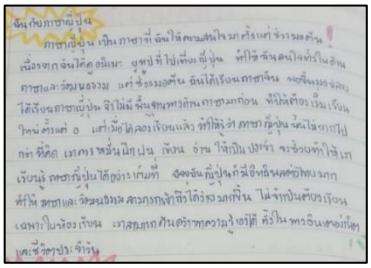
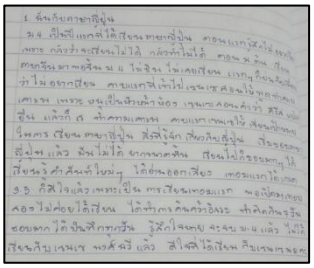
นักเรียนได้มีส่วนร่วมในคิด เลือกกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ลงมือทำตามสิ่งที่ตัวเองชอบ คิด และกำหนด ฝึกจนเกิดความมั่นใจ รู้สึกว่านำไปปฏิบัติได้จริงอย่างสนุกสนาน ได้รับการชื่นชม ได้เผยแพร่ผลงานแก่ผู้อื่น จะกระตุ้นให้เกิดความสนใจ ความภูมิใจ และพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาญี่ปุ่น

Suikanomainichi Jiyuukenkyuu

อาจารย์พงศ์ฉวี พันธุ์เจริญ โรงเรียนวิสุทธรังษี จังหวัดกาญจนบุรี

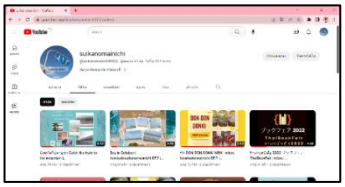
ปัญหาที่พบ（課題）

นักเรียนไม่สามารถนำสิ่งที่เรียนในห้องเรียนไปใช้ได้จริง เช่น เรียนเรื่องตัวอักษรแต่ไม่สามารถอ่านหรือเขียนตัวอักษรได้ , เรียนประโยคสนทนาแต่ไม่สามารถนำไปพูดสื่อสารได้จริง ไม่รู้ว่าเรียนภาษาญี่ปุ่นแล้วนำไปใช้ในสถานการณ์ตอนไหนและไม่มีโอกาสใช้ภาษาญี่ปุ่นกับสถานการณ์จริง

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. **นำวีดีโอ** Youtube suikanomainichi **มาใช้ในชั้นเรียนในขั้นของการ 導入** (นำเข้าบทเรียน)、Input 、**ให้นักเรียนดู 場面** (สถานการณ์)

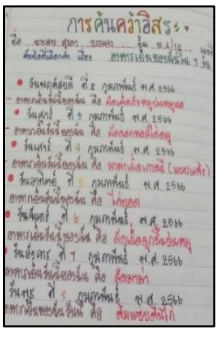


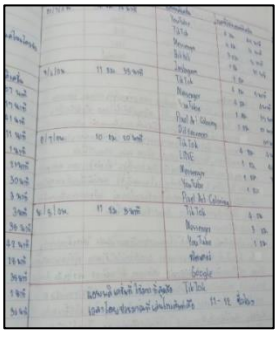
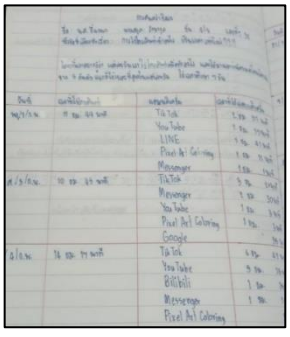
Attention
เพื่อดึงดูดให้นักเรียนสนใจในเรื่องเกี่ยวกับญี่ปุ่น
Relevance
เป็นบุคคลที่นักเรียนรู้จัก คือ ครูสอนภาษาญี่ปุ่นในชั้นเรียน

2. **สอนคำศัพท์เรื่องที่เกี่ยวข้องกับวีดีโอและให้นักเรียนฝึกพูดประโยคสนทนา**

Attention
เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความท้าทายและกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้สมองคิดให้ได้เลือกคำตอบด้วยตนเอง

3. **ตอนทำ 活動** (กิจกรรม) **ให้ลองทำ 自由研究** (การค้นคว้าอิสระ) จากเรื่องที่เรียนมาหรือจากสิ่งที่ตัวเองอยากทำหรือเรื่องที่ชอบทำ เรื่องที่ใกล้ตัวหรือทำเป็นประจำ **และเลือกคำศัพท์ ประโยคสนทนาที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ตัวเองเลือกใส่เพิ่มเติม**ในการทำ **自由研究** (การค้นคว้าอิสระ)

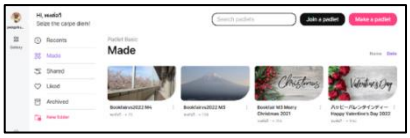


Attention
เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความท้าทายและกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้สมองคิด

Confidence
นักเรียนได้ฝึกทีละนิด ทำความเข้าใจไปทีละสเต็ป

4. **ให้นำเสนอ แชร์ไอเดีย 自由研究 (การค้นคว้าอิสระ) ผ่านกิจกรรม** Bookfair เป็นกิจกรรมที่นักเรียนเปลี่ยนสมุดของตนเองให้กลายเป็นหนังสือ โดยนักเรียนจะได้ลองคิดและทำหน้าปกหนังสือ คิดชื่อหนังสือ นามปากกาของตนเอง โดยให้นำเสนอและมีพื้นที่แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างนักเรียนที่เรียนภาษาญี่ปุ่นและนักเรียนที่ไม่ได้เรียนภาษาญี่ปุ่นผ่านทั้งทาง onsite และทาง Online โดยใช้ Padlet ฟีตแบคโดยที่ครูคอมเม้นต์กับเพื่อนคอมเม้นต์ลองตั้งคำถามและแสดงความคิดเห็น



Satisfaction
นักเรียนสามารถทำได้ ได้แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ให้เพื่อนและครู

5. **ตอนช่วง** Can-do **ให้นักเรียนลองทำคลิปวีดีโอ** Youtube **หรือ** Tiktok **ทั้งเป็นกลุ่ม (สำหรับเรื่องที่มีความคล้ายกัน) และทำคนเดียว เรื่องอะไรก็ได้ตามอิสระหรือเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องที่เรียนไป** โดยให้มีคำศัพท์หรือประโยคสนทนาใส่เพิ่มเติมไว้ในคลิปวีดีโอ

Satisfaction
นักเรียนสามารถทำได้ ได้พูดเรื่องของตนเองและฟังเพื่อนเข้าใจ

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

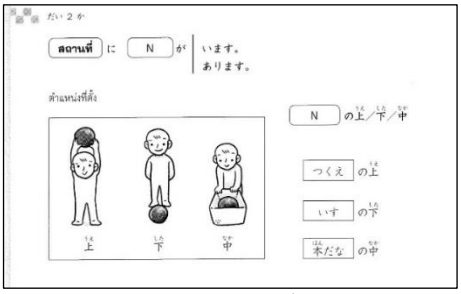
นักเรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนในห้องเรียนไปใช้ได้จริง เรียนประโยคสนทนาแล้วสามารถนำไปพูดสื่อสารได้จริง รู้สึกว่าทำได้ รู้ว่าเรียนภาษาญี่ปุ่นแล้วนำไปใช้ในสถานการณ์ตอนไหนและมีโอกาสใช้ภาษาญี่ปุ่นกับสถานการณ์จริง สามารถมีทางเลือกในการเรียนรู้ นักเรียนมีแรงจูงใจและเป้าหมายในการใช้ภาษาญี่ปุ่นและสร้างทัศนคติที่ดีให้กับนักเรียนในการเรียนภาษาญี่ปุ่นต่อไป

สื่อนี้มีเพลง

อาจารย์อรอุมา ทองพา โรงเรียนซิโนรสวิทยาลัย จังหวัดกรุงเทพฯ

ปัญหาที่พบ（課題）

การสอนคำศัพท์และไวยากรณ์แบบธรรมดาตามหนังสือทั่วไป อาจจะทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย จำคำศัพท์ไม่ค่อยได้ รวมไปถึงการต่อยอดการเรียนไวยากรณ์ และไม่เกิดแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น



ตำราภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะดะจิ 1 บทที่ 2 หน้า 62

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. เปลี่ยนการสอนคำศัพท์ในตำรา เป็นบทเพลง

SCAN ME

สื่อเพลงที่ครูจัดทำขึ้นเอง นักเรียนสามารถเข้าไปฟังได้ทุกเวลา

https://www.youtube.com/watch?v=lFfVcncD23g

2. เปลี่ยนการฟังอธิบายของครู เป็นนักเรียนสังเกตและหาความหมายด้วยตนเอง

Attention

กระตุ้นความสนใจด้วยเพลง และภาพ

Relevance

ใช้ทำนองเพลงที่นักเรียนคุ้นเคยมาปรับใช้กับการบอกตำแหน่ง

3. ให้นักเรียนฝึกสังเกตและคิดวิเคราะห์เอง โดยที่ครูยังไม่ได้สอน

4. เสริมความมั่นใจให้นักเรียน ว่านักเรียนสามารถทำได้

1) ครูและนักเรียนตรวจสอบร่วมกัน เกี่ยวกับสิ่งของที่อยู่ตามที่ต่าง ๆ และตำแหน่งที่ตั้งในภาพ

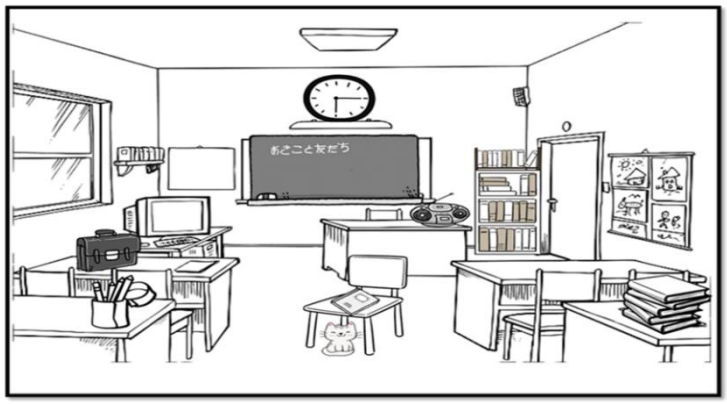
ตรวจสอบร่วมกัน (チェック)

Attention

นักเรียนรู้สึกสนใจใคร่จะรู้อย่างต่อเนื่อง นักเรียนเกิดความท้าทายได้ใช้ความคิด

2) นักเรียนจับคู่ผลัดกันถามตอบเกี่ยวกับสิ่งของที่อยู่ตามที่ต่าง ๆ ในภาพ

จับคู่ผลัดกันพูด (ペアれんしゅうしましょう)



Confidence
Satisfaction

นักเรียนได้ฝึกทำความเข้าใจไปทีละขั้น และสามารถทำได้สำเร็จ รวมทั้งพึงพอใจที่สามารถถาม-ตอบ บอกสิ่งของที่อยู่ตามที่ต่าง ๆ ได้ และสามารถฟังเพื่อนได้เข้าใจ

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

นักเรียนได้กระตุ้นความอยากรู้โดยใช้ความคิดในการลองหาคำตอบด้วยตนเอง รวมถึงการใช้เพลงในการจำคำศัพท์ ทำให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ดีกว่าการท่องจำปกติ นักเรียนพึงพอใจที่ได้ฝึกทีละขั้น เมื่อลองจับคู่ผลัดกันถาม-ตอบกับเพื่อน นักเรียนมีความมั่นใจ และรู้สึกว่าการบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของต่าง ๆ ภายในห้องไม่ยาก และนักเรียนรู้สึกว่าทำได้ดี

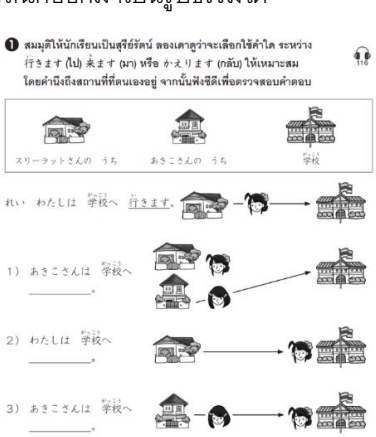
เดินทางอย่างสนุกสนาน

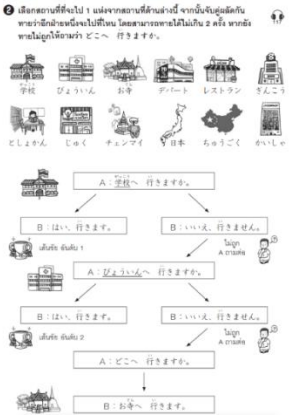
อาจารย์สหัสวัต สุวรรณ โรงเรียนนาน้อย จังหวัดน่าน

ปัญหาที่พบ（課題）

นักเรียนยังไม่เข้าใจการใช้ประโยค ไม่สามารถจินตนาการ และไม่สามารถพูดได้เท่าที่ควร หากอธิบายไวยากรณ์แล้วยกตัวอย่างประโยคเลย นักเรียนจะไม่สามารถนึกออกมาเป็นรูปธรรมได้

N は **สถานที่** へ | 行きます。 来ます。 かえります。





ตำราภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะดะจิ 1 บทที่ 4 หน้า 137

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. **สร้างแรงจูงใจโดยการใช้ภาพสถานที่ต่าง ๆ และใกล้ตัวนักเรียน** เช่น โรงเรียน โลตัส เซเว่น ร้านกาแฟ สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในจังหวัดน่าน และรวมไปถึงจังหวัดต่าง ๆ ให้น่าสนใจ ทำให้เกิดแรงจูงใจ

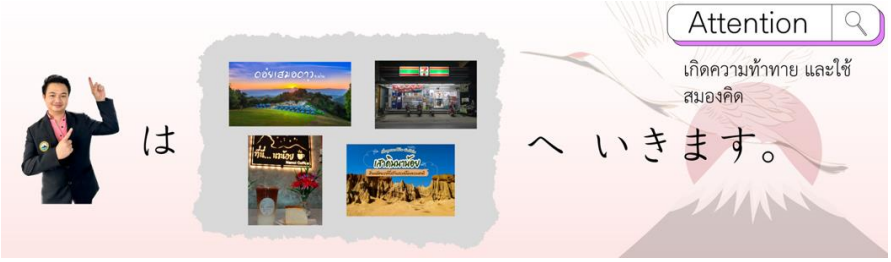
Attention

ดึงดูดให้นักเรียนสนใจ

Relevance

สถานที่ ที่นักเรียนรู้จักและคุ้นเคย

2. **ให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และพูดออกมาก่อน** ถ้าเกิดครูจะไปสถานที่ต่าง ๆ จะพูดว่าอย่างไรดี โดยใช้ภาพบุคคลจริง และสถานที่จริง



Attention

เกิดความท้าทาย และใช้สมองคิด

3. **เสริมสเต็ปเล็ก ๆ** (Small Step) **เพื่อให้นักเรียนสามารถทำได้และสร้างความมั่นใจว่าจะทำได้**

3.1 ให้นักเรียนคิดด้วยตนเอง ว่าสถานการณ์ต่อไปนี้ ควรใช้ **いきます、きます** หรือ **かえります**

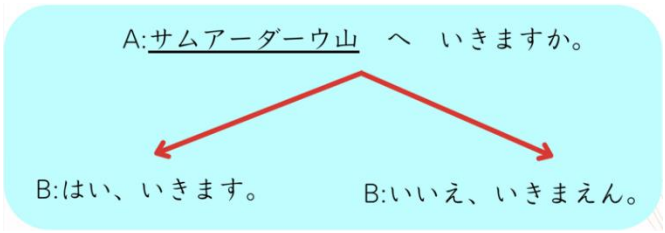
ウィアーせんせいは　サムアーダーウ山　へ　＿＿＿＿＿。
ウィアーせんせいは　サオディンナーノイ　へ　＿＿＿＿＿。
ウィアーせんせいは　うち　へ　＿＿＿＿＿。
ウィアーせんせいは　がっこう　へ　＿＿＿＿＿。

3.2 ให้นักเรียนจับคู่ถาม-ตอบกับเพื่อน ว่าจะเดินทางไปสถานที่ใดโดยเลือกสถานที่ได้ตามใจชอบ

A:どこ　へ　いきますか。

B:＿＿＿＿＿　へ　いきます。

3.3 ให้นักเรียนถามเพื่อนต่อ โดยการเดาว่าเพื่อนจะไปสถานที่ใด



Confidence

นักเรียนได้ฝึกทีละนิด(Small Step) และสามารถทำได้

Satisfaction

พึงพอใจที่พูดสถานที่ ที่ตัวเองจะไปได้ และฟังเพื่อนเข้าใจ

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

คาดว่านักเรียนจะรู้สึกท้าทายที่ได้ใช้สมองคิด และหาคำตอบด้วยตนเอง คาดว่านักเรียนจะพึงพอใจที่ทำได้ จากที่ครูเพิ่มโอกาสให้ฝึกทีละนิด เมื่อทำแบบฝึกหัดที่ 1-2 นักเรียนสามารถพูดเดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ ได้โดยไม่รู้สึกยากจนเกินไป

Mark Hunter

อาจารย์รัตนา มีประวัติ โรงเรียนบางสะพานวิทยา จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ปัญหาที่พบ（課題）

การทบทวนบทเรียนด้วยวิธีการแบบเดิม ๆ บ่อย ๆ จากสื่อนำเสนอ PowerPoint ทำให้ไม่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ตลอดชั่วโมง นักเรียนมีส่วนร่วมในชั่วโมงเรียนน้อย

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. **เปลี่ยนจากการทบทวนบทเรียนด้วยสไลด์ PowerPoint เป็นกิจกรรมเกมจากสื่อทำมือ** นักเรียนจับต้องได้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมแบบ Active Learning

(Attention ดึงดูดความสนใจของนักเรียน)

食べます　おきます　べんきょうします

2. **ให้นักเรียนได้สังเกตคำศัพท์ต่างๆ ของบทที่ 5 ชีวิตประจำวัน** ที่กระดานไวท์บอร์ด ให้เวลา นักเรียนในการคิดหาความหมายด้วยตนเองหรือปรึกษากับเพื่อนได้สักครู่

(Relevance คำศัพท์ต่างๆในบทที่ 5 ชีวิตประจำวันที่นักเรียนคุ้นเคย)

3. **ให้นักเรียนไปหาคำศัพท์ให้ถูกต้อง นักเรียนช่วยกันคิดรูปประโยคจากคำศัพท์ที่ได้และพูดให้ เพื่อน ๆ ฟัง**

(Attention เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ช่วยกันคิด และมีส่วนร่วมในกิจกรรม)

4. นักเรียนคนอื่นๆ ฟังประโยคที่เพื่อนพูด หากผิดให้นักเรียนช่วยกันแก้ไข โดยให้ครูเป็นผู้ชี้แนะ

(Confident นักเรียนได้ฝึกฟัง ฝึกคิด ฝึกพูด และสามารถแต่งประโยคจากคำศัพท์ที่ได้อย่าง ถูกต้อง)

5. เพื่อให้นักเรียนได้สนุกไปพร้อมกับการเรียนรู้และเพิ่มความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม อาจจะเขียนจำนวนคะแนนไว้ด้านหลังคำศัพท์

(Satisfaction นักเรียนมีความพึงพอใจในความสามารถของตนเองและเพื่อนๆในกลุ่ม สามารถแต่งประโยคได้ถูกต้อง สนุกไปกับการเรียนรู้ พร้อมกับการคาดเดาคะแนนจากด้านหลังของคำศัพท์)

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

นักเรียนได้ฝึกทักษะการฟัง การคิด การพูด ได้เสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ๆ ในการทำกิจกรรม เป็นกลุ่ม นักเรียนรู้สึกดีและมีความพึงพอใจในการทำกิจกรรมนี้ และจากกิจกรรมนี้นักเรียนสามารถเขียน บอกกิจวัตรประจำวันของตนเองได้เป็นอย่างดี

ไอเดียการสอนตัวอักษรคันจิ

อาจารย์สุธีรา โสภิตะชา โรงเรียนอำนาจเจริญ จังหวัดอุบลราชธานี

ปัญหาที่พบ（課題）

การสอนตัวอักษรตัวคันจิโดยให้ฝึกจำโดยอ่านตามการ์ดตัวอักษรสลับไปมาและคัดตามลำดับเส้นในแบบฝึกหัดแล้วมาทำแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดนั้นเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้ฝึกคิดสังเกตด้วยตนเอง ไม่ค่อยท้าทาย ไม่ดึงดูดความสนใจได้เท่าที่ควร และไม่เป็น Active Learning

ตำราภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะดะจิ 2 บทที่ 9 หน้าที่ 187 – 189 และเวิร์คบุ๊คหน้า 123 – 125

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

*1. เปลี่ยน*วิธีการสอนในตำราให้**ตระหนัก**ถึง**ความสำคัญของ**การใช้หรือมี**ตัวอักษรคันจิ**ในชีวิตประจำวัน *โดยใช้คำถามและคลิปเสริม*

คลิปจากยูทูบช่อง ピーナッツ ซึ่งมีแรงบันดาลใจมาจากรายการทีวีเด็กของญี่ปุ่นช่วงเช้าที่ผู้สอนชอบดู Link: https://youtu.be/-0QKX8r7_Wo

Attention

เพื่อดึงดูดให้นักเรียนสนใจ

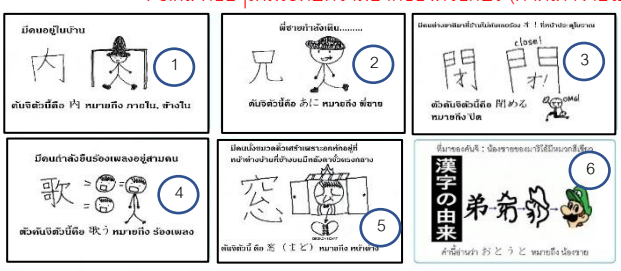
Relevance

เป็นบุคคลที่อายุน้อย วัยใกล้เคียงและตลก

*2. เปลี่ยน*การคัดและพูดตามครูโดยดูการ์ดตัวอักษรสลับไปมาเพียงอย่างเดียว เป็นการให้ผู้เรียน**ฝึกสังเกตและคิด**เรื่องราวคันจิ (Kanji story) **ด้วยตนเองหรือแบบกลุ่ม**ก่อน

Point! ค่อยๆเพิ่มระดับความยากของตัวอักษร (คาดเดาง่ายไปถึงยาก) รวมถึงมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียน

ค้นหา Kanji story จากเว็บไซต์ต่าง ๆ เช่น google เครดิตรูปภาพจาก Link: https://hire39.com , https://smilekodomo.com/kanji2-1/



⇦ **ตัวอย่างงาน**

ครูใช้ ppt นำเสนอรูปภาพตรงกลางก่อน เพื่อให้ผู้เรียนได้คาดเดาความหมาย จากนั้นค่อยๆเปิด hint ด้านบน แล้วค่อยๆ เปิดเฉลยคำอ่านและความหมายด้านล่างหรือที่มาของตัวอักษรคันจิ (Kanji story) ที่ครูนำเสนอ (*ท้าทาย*โดยให้ยกมือตอบเพื่อรับคะแนนสะสมของกลุ่ม)

Confidence

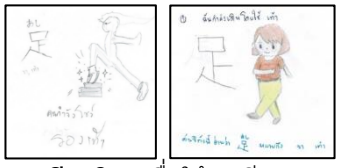
Attention

Satisfaction

เพื่อให้เกิดความท้าทาย (ตนเองน่าจะทำได้) ตระหนักโดยใช้ความคิด

เนื่องจากมีตัวอย่างให้คิดและทำงานเป็นกลุ่มจึงไม่เกิดความกังวลว่าจะทำไม่ได้และไม่ทันภายในเวลาที่กำหนด

3. **ให้ผู้เรียนคิด**เรื่องราวและ**ออกแบบ**ที่มาของตัวอักษรคันจิในบทเรียน**เอง**โดยที่**ครูไม่ต้องสอน**



Confidence

Satisfaction

เพื่อให้เกิดความท้าทาย
ตระหนักโดยใช้ความคิด
รวมถึงการทำงานเป็นกลุ่ม

4. ตั้งเกณฑ์การให้คะแนน (**มีรูบริค**) เพื่อให้นักเรียนสามารถทำได้ **สร้างความมั่นใจ**ว่าจะทำได้

(1) ผู้สอนมีเกณฑ์การให้คะแนน (รูบริค) เพื่อให้ได้ผลงานตามเป้าหมายที่วางไว้ เช่น การทำงานกลุ่ม การนำเสนอผลงาน ความสอดคล้องของเนื้อหา การอ่านออกเสียง ความถูกต้อง (โดยร่วมกัน Check) เป็นต้น

(2) อาจมีแบบทดสอบตัวอักษรคันจิที่มีความสอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียน (*เก่ง ปานกลาง อ่อน*)

Relevance

ผู้เรียนเกิดนึกชอบวิธีการเรียนกับเพื่อนแบบนี้/เกิดความรู้สึกว่าสนุกหรือน่าสนใจ

Confidence

Satisfaction

รางวัลจากภายนอก / การยอมรับ
(いいですね。／頑張っていますね。)

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

ผู้เรียนรู้สึกท้าทายที่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการร่วมกันทำงานกลุ่ม มีความมั่นใจมากขึ้นเมื่อได้ฝึกพูดนำเสนอโดยไม่เขินเพื่อนร่วมชั้น สามารถทำแบบฝึกหัดคันจิในเวิร์คบุ๊คบทที่ 9 หน้า 125 ได้หลังทบทวนด้วยตนเองอีกครั้ง (การบ้าน) โดยไม่รู้สึกยากหรือเกิดข้อสงสัยว่าทำไมถึงต้องเรียนรู้ตัวอักษรคันจิ

Attention

Relevance

Confidence

Satisfaction

นำผลงานและความรู้ที่ได้ไป**เผยแพร่**โดยการจัดบอร์ดในห้องเรียนภาษาญี่ปุ่นเพื่อให้**นักเรียนชั้นอื่นสังเกตเห็น**และ**เรียนรู้ไปด้วยในตัว**โดยการโหวต (แปะสติ๊กเกอร์วงกลมเล็กๆ) ให้ผลงานกลุ่มที่ตนชื่นชอบ

(รางวัลจากภายนอก) / (การยอมรับ) / (ความยุติธรรม)

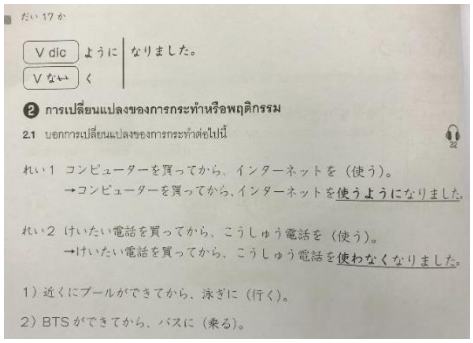
มีนักเรียนบางคนบอกว่าจะไปตามดูยูทูบหรือติดตาม IG คนญี่ปุ่นในคลิปที่ครูเปิดให้ดูอีกรอบ

ไอเดียสร้างแรงจูงใจผู้เรียนด้วย ARCS Model
เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของการกระทำหรือพฤติกรรม

อาจารย์ไวกูณฐ์ มาลัย โรงเรียนสายปัญญารังสิต จังหวัดปทุมธานี

ปัญหาที่พบ（課題）

ปัญหาที่พบจากการสอน เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของการกระทำหรือพฤติกรรม คือ นักเรียนยังลังเล/ไม่มั่นใจว่าการกระทำหรือพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ตามที่ปรากฏในตำราหรือเล่มแบบฝึกหัดนั้น จะต้องตอบด้วยประโยคบอกเล่า (V dict +**ようになりました。**) หรือต้องตอบด้วยประโยคปฏิเสธ (V **ない**く + **なりました。**) ทั้งนี้ ถ้าครูต้องคอยแปลแต่ละประโยคให้เป็นภาษาไทยทีละข้อ เพื่อชี้นำให้นักเรียนตอบอย่างถูกต้อง กิจกรรมการเรียนดังกล่าวจึงไม่เป็น Active Learning เท่าที่ควร


だい 17 か

V dic ように なりました。
V ない く

❷ การเปลี่ยนแปลงของการกระทำหรือพฤติกรรม

2.1 บอกการเปลี่ยนแปลงของการกระทำต่อไปนี้

れい 1 コンピューターを買ってから、インターネットを（使う）。
→コンピューターを買ってから、インターネットを使うようになりました。

れい 2 けいたい電話を買ってから、こうしゅう電話を（使う）。
→けいたい電話を買ってから、こうしゅう電話を使わなくなりました。

1）近くにプールができてから、泳ぎに（行く）。
2）BTS ができてから、バスに（乗る）。

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

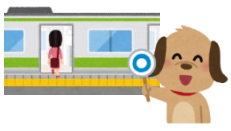
❶ **เริ่มด้วยตัวอย่างประโยคที่มีเนื้อหาใกล้ตัวนักเรียน กำลังเป็นที่สนใจ เพื่อดึงดูดให้นักเรียนตื่นตัว คิดตาม** ครูเตรียมตัวอย่างประโยคและประโยคแบบฝึกดังกล่าว อย่างละ 2-3 ประโยค ดังตัวอย่างเช่น

Future Park **デパートにメイドカフェができてから、**（行く）。

(ห้างสรรพสินค้า Future Park เป็นห้างที่ตั้งอยู่ใกล้กับโรงเรียนสายปัญญารังสิต ซึ่งนักเรียนมักจะไปกันเป็นประจำ ห้างดังกล่าวเพิ่งประกาศเปิด **メイドカフェ** สาขาใหม่ จากข่าวนี้ทำให้นักเรียนเกิดความตื่นเต้นเป็นอันมาก)

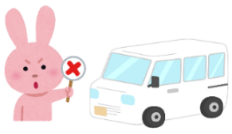
❷ **ให้นักเรียนพิจารณาประโยคที่ครูเตรียมไว้ว่าการเปลี่ยนแปลงของการกระทำหรือพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นในลำดับถัดไป** ควรบรรยายด้วยประโยคบอกเล่า หรือประโยคปฏิเสธ จากนั้น**ให้นักเรียนจับคู่เพื่อแบ่งปันความคิดเห็น** (รถไฟฟ้าสถานีหลักหกเพิ่งเปิดทำการ ซึ่งอยู่ไม่ไกลจากโรงเรียน นักเรียนจึงให้ความสนใจ) ดังตัวอย่างเช่น

前はラックホックえきができませんでした。今はできます。



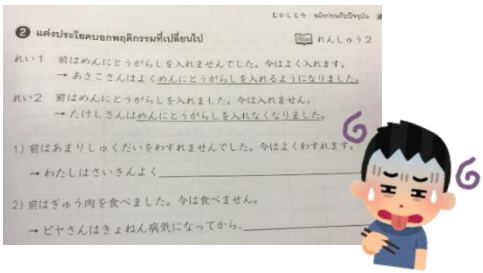
→ バンコクへ行ってから、ときどき電車に（乗る）。

→ バンコクへ行ってから、あまりバンに（乗る）。



❸ เมื่อนักเรียนสามารถระบุว่าการเปลี่ยนแปลงของการกระทำหรือพฤติกรรมในแต่ละข้อ ควรใช้ประโยคบอกเล่า หรือประโยคปฏิเสธแล้ว **ให้นักเรียนจับคู่ หรือจับกลุ่มขนาดเล็ก 3-4 คน (ตามความเหมาะสม) เพื่อสร้างประโยครูป** V dict **+ようになりました。หรือ ประโยครูป** V **ないく + なりました。** จากนั้นครูสุ่มเรียกนักเรียนอ่านประโยคที่สมบูรณ์ในแต่ละข้อ

❹ จากนั้นครู**ให้นักเรียนลองทำจากประโยคตัวอย่างในตำรา**หน้า 54 ข้อ 2.1 และในเล่มแบบฝึกหัด หน้า 89 ข้อ 2 ซึ่งทั้งในตำราและในเล่มแบบฝึกหัดจะไม่มีรูปประกอบ ดังนั้น ครู**อาจเสริม** Small Step **ด้วยการเพิ่มรูปที่เกี่ยวข้องในแต่ละประโยค เพื่อเพิ่มจินตนาการในการเชื่อมโยงหาคำตอบ**



❺ **ครูแบ่งประโยคข้อต่าง ๆ ให้นักเรียนทำเป็นกลุ่ม ทำเป็นคู่ หรือเพิ่มความท้าทายด้วยการให้ทำเป็นรายบุคคล** ครูจับเวลาในการทำ เดินดูนักเรียนให้ทั่วถึงเพื่อสังเกต ชมเชย เสริมคำแนะนำ จากนั้นครูสุ่มให้นักเรียนนำเสนอ พร้อมทั้งกล่าวชื่นชม

ARCS Model ที่ปรากฏใน 'ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ' ในแต่ละข้อ สรุปได้ดังนี้

❶ และ ❷ มี Attention (นักเรียนชอบ/สนใจ), Relevance (เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้อง/ใกล้ตัวนักเรียน)

❸ มี Attention (นักเรียนรู้สึกตื่นตัว จึงเกิดความกล้าที่จะตอบด้วยตนเอง)

❹ และ ❺ มี Confidence (นักเรียนใช้ Small Step จนสามารถทำได้ด้วยตนเอง), Satisfaction (นักเรียนมีความภูมิใจในตนเองที่สามารถทำได้ และการได้รับคำชมเชยจากครูจะเป็นการเสริมแรงที่ดียิ่งขึ้น)

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

เมื่อนักเรียนได้เริ่มเรียนรู้จากสิ่งที่ตนชอบ สนใจ คุ้นเคย และเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ย่อมเกิดความกระตือรือร้นในการคิด พูด หรือตอบ จากนั้นนักเรียนได้รับการฝึกฝนผ่านเทคนิคที่ครูจัดเตรียมแต่ครูไม่ได้เป็นผู้บอกทีละเล็กทีละน้อย นักเรียนย่อมเกิดความชำนาญ คิด และตอบอย่างมั่นใจ จนเกิดความภูมิใจในตนเองในที่สุด

การใช้ภาพตัวการ์ตูนอนิเมะในตัวอย่างการใช้ไวยากรณ์ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนภาษาญี่ปุ่น

อาจารย์อรดา พิสุทธิ์ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ อุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

ปัญหาที่พบ（課題）

ในชั้นเรียนภาษาญี่ปุ่น ครูมักอธิบายไวยากรณ์ด้วยภาษาไทยและให้นักเรียนดูตัวอย่างการใช้ไวยากรณ์หรือตัวอย่างแบบฝึกหัดในตำราเรียนเท่านั้น เพราะสะดวกและใช้เวลาไม่มาก แต่ด้วยวิธีการนี้ ไม่สามารถดึงความสนใจของผู้เรียนได้และนักเรียนก็ไม่ค่อยมีโอกาสได้ลองคิดด้วยตนเอง ทำให้กิจกรรมในชั้นเรียน ไม่ได้เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน นักเรียนไม่ได้ลงมือกระทำหรือใช้กระบวนการคิด (Active Learning) ยิ่งไปกว่านั้นยังทำให้ผู้เรียนไม่มีแรงจูงใจในการเรียนอีกด้วย

ตำราเรียน อะกิโกะ โตะ โทะโมะดะจิ เล่ม 4 บทที่ 17 หน้า 53

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. ใช้**ภาพการ์ตูน**ที่นักเรียนชอบหรือ**ตัวละครจากอนิเมะที่ได้รับความนิยม/นักเรียนสนใจ** แทนภาพประกอบในตำราเรียน หรือสร้างเพิ่มเติมจากตัวอย่างในตำราเรียน โดยสร้างประโยคตัวอย่างเตรียมไว้หลาย ๆ ประโยค

Attention
ดึงความสนใจของผู้เรียน

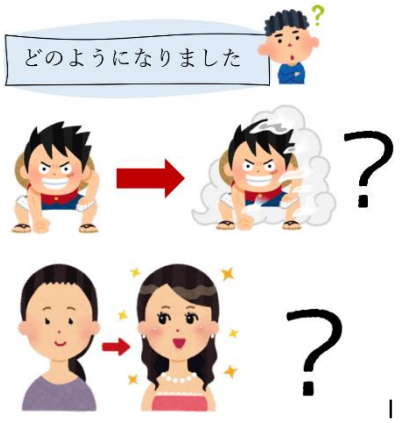
Relevance
นำคาแรคเตอร์ตัวละครจากอนิเมะชื่อดังที่นักเรียนชื่นชอบหรือสนใจมาสร้างเป็นสื่อการเรียนรู้

2. ก่อนทำแบบฝึกหัด (**練習**) ครูลองถามนักเรียนเกี่ยวกับ**ตัวการ์ตูน/อนิเมะ**
เช่น “**ตัวการ์ตูนที่เห็นนี้ มีชื่อว่าอะไร มาจากอนิเมะเรื่องใด มีใครรู้จักหรือเปล่า**”

Relevance
เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของนักเรียน

3. นักเรียนดูภาพและสังเกตภาพ ครูถามเกี่ยวกับภาพที่เห็นว่ามีความเปลี่ยนแปลงอะไร เช่น “ตัวการ์ตูนที่เห็นมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร” จากนั้นนักเรียนลองคิดด้วยตนเองและแสดงความคิดเห็น

Attention
ดึงความรู้สึก “อยากรู้” ของนักเรียนออกมา



Attention
ให้นักเรียนได้ลองคิด ลองวิเคราะห์

4. นักเรียนดูคำใบ้ (คำศัพท์) โดยครูยังไม่ได้อธิบายหรือสอนอะไร โดยนักเรียนคิดต่อว่าภาพและคำศัพท์ที่เห็นน่าจะเป็นไวยากรณ์ เกี่ยวกับอะไร นักเรียนอธิบายเป็นภาษาไทยได้หรืออธิบายว่าเห็นความเปลี่ยนแปลงอะไรในภาพและประโยค

4.1 เพื่อให้นักเรียนมีความมั่นใจว่าตัวเองก็ทำได้ เราจะใช้วิธีฝึกจากระดับง่ายไปยาก (Small Steps) โดยครูตั้งคำถาม เช่น

“คำศัพท์เหล่านี้ เป็นคำคุณศัพท์อะไรคะ”

“คำคุณศัพท์ **い** มีการเปลี่ยนรูปอย่างไร”

“คำคุณศัพท์ **な** มีการเปลี่ยนรูปอย่างไร”

สังเกตลักษณะคำ และการเปลี่ยนรูปไวยากรณ์
（言葉や文の形を観察しよう）

4.2 นักเรียนและครู ตรวจสอบคำตอบของแบบฝึกหัดแต่ละข้อด้วยกัน

Confidence
นักเรียนรู้สึกว่าตัวเองก็ทำได้
Level up!

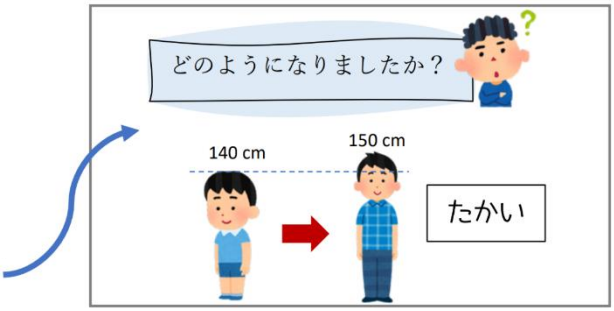
4.3 นักเรียนจับคู่ฝึกพูดเกี่ยวกับเรื่องใกล้ตัวของตัวเองให้เพื่อนฟัง (ถ้ามีรูปสามารถเอารูปให้คู่ดูแล้วอธิบายไปด้วยได้)

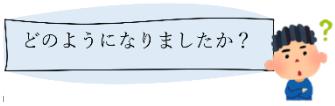
จับคู่ผลัดกันพูด （ペアで練習・自分の情報を交換しよう。）

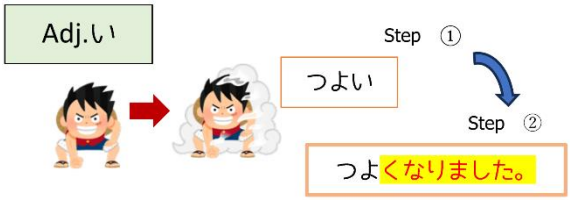
プラス **Confidence** **Satisfaction**

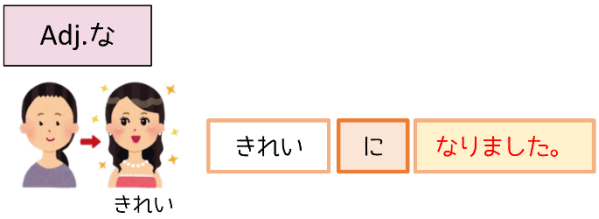
นักเรียนพึงพอใจที่ได้ฝึกใช้ไวยากรณ์จากระดับง่ายไปยาก ใช้ไวยากรณ์อธิบายเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องที่ตนเองสนใจ และได้ฟังสิ่งที่เพื่อนแชร์ในชั้นเรียน

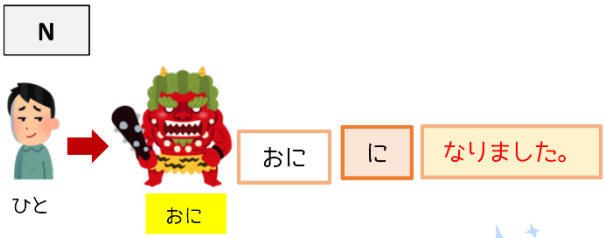
ภาพประกอบทั้งหมดจาก かわいいフリー教材集　いらすとや











ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

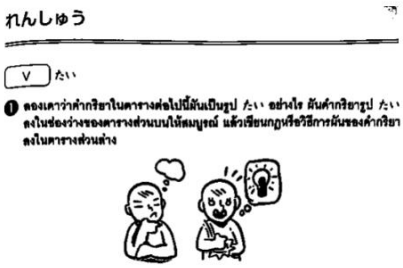
- นักเรียนได้ดูภาพประกอบจากอนิเมะชื่อดัง หรือ ภาพประกอบที่น่าสนใจและได้คำใบ้（**ヒント**）จากครู ทำให้เดาคำตอบและตัดสินใจตอบได้เร็วขึ้น ได้ลองฝึกคิดเอง สามารถหาคำตอบด้วยตนเองได้ มั่นใจมากขึ้น
- การอธิบายไวยากรณ์ เริ่มจากง่ายไปยาก นักเรียนได้ทำแบบฝึกหัดจากภาพประกอบและคำศัพท์ แล้วนำมาสร้างเป็นประโยค
- นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกฝนอย่างเพียงพอ ทำให้เริ่มรู้สึก ว่าตนเองค่อย ๆ เริ่มทำได้ เมื่อทำได้ก็ดีใจ ไม่ได้รู้สึกว่ายากเกินไป อีกทั้งยังมีความมั่นใจที่จะแชร์ข้อมูลที่อยากสื่อสารกับเพื่อน ๆ ด้วย

なにをしたいですか。

อาจารย์วิลาวัลย์ จันทริมา โรงเรียนสุวรรณภูมิพิทยไพศาล จังหวัดร้อยเอ็ด

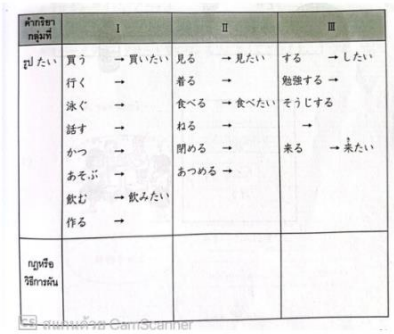
ปัญหาที่พบ（課題）

ผู้เรียนรอครูอธิบายความหมาย ไม่วิเคราะห์คำตอบ รอครูเฉลยในท้ายคาบ ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าสนใจ และคาบเรียนไม่มีความเป็น Active Learning


れんしゅう

V たい

❶ ลองเดาว่าคำกริยาในตารางต่อไปนี้กันเป็นรูป たい อย่างไร กันคำกริยารูป たい ลงในช่องว่างของตารางส่วนบนให้สมบูรณ์ แล้วเขียนกฎหรือวิธีการผันของคำกริยาลงในตารางส่วนล่าง



คำกริยากลุ่มที่	I	II	III
รูป たい	買う → 買いたい	見る → 見たい	する → したい
	行く →	着る →	勉強する →
	泳ぐ →	食べる → 食べたい	そうじする →
	話す →	ねる →	→
	かつ →	閉める →	来る → 来たい
	あそぶ →	あつめる →	
	飲む → 飲みたい		
	作る →		
กฎหรือวิธีการผัน			

ตำราภาษาญี่ปุ่น Akiko to Tomodachi 4 บทที่18 หน้า 91

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. เปลี่ยนจากแบบฝึกหัดที่เป็นคำศัพท์กริยา เป็นรูปภาพที่ให้นักเรียนเดาความหมายได้ง่าย ๆ

2. เปลี่ยนจากฟังคำอธิบายไวยากรณ์ของครู เป็นให้นักเรียนสังเกตวิธีการผัน และเดาความหมายจากภาพเอง

__を食べる。 __を食べたいです。 __をする。 __をしたいです。

3. นักเรียนลองวิเคราะห์วิธีการผันคำกริยารูป ～たい โดยครูยังไม่ต้องสอน โดยครูให้แค่ตัวอย่างมาดู

飲む＝？

そうじする＝？

** เตรียมรูปให้หลากหลาย ประมาณ 8-10รูป

4. **เสริมความมั่นใจ** (small step) **ว่าในสถานการณ์อื่น ๆ นักเรียนจะสามารถนำไปใช้ได้**

4.1. ครูคิดสถานการณ์ แล้วลองให้นักเรียนเดาว่าเป็นสถานการณ์อะไร พร้อมคิดเองว่าจะทำอะไร ตัวอย่าง เช่น

สถานการณ์อุณหภูมิวันนี้ โดยแบ่งนักเรียนคิดช่วยกันเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2-3 คน แล้วครูลองตั้งคำถามให้นักเรียนลองคิดช่วยกัน

例：今日は暑いですね。なにをしたいですか。

*ครูอาจจะยกตัวอย่างคำตอบให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่างก่อนได้ แล้วแต่บริบท และความสามารถของผู้เรียน

4.2 นักเรียนช่วยกันเติมประโยคลงในกระดาษที่ครูเตรียมไว้ให้ พร้อมนำเสนอให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง

ตัวอย่างคำตอบของนักเรียน
アイスクリームを食べたいです。
シャワーをあびたいです。
うみへ行きたいです。
エアコンを買いたいです。

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

➡ นักเรียนรู้สึกตื่นเต้น ท้าทายที่ได้ใช้สมองในการคิด วิเคราะห์ และคาดเดาความหมายด้วยตนเอง และเสริมความมั่นใจในการเรียนเพื่อให้นักเรียนไม่เบื่อที่จะหาคำตอบด้วยตนเอง

เวลาที่ทำกิจวัตรประจำวัน

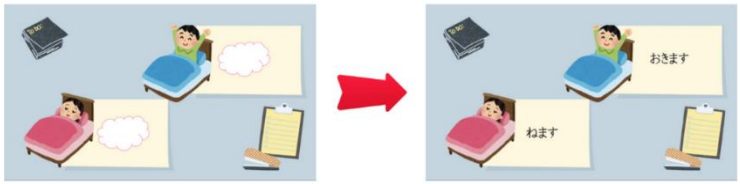
อาจารย์ศศิวิมล พชรศิลป์ โรงเรียนอุตรดิตถ์ดรุณี จังหวัดอุตรดิตถ์

ปัญหาที่พบ（課題）

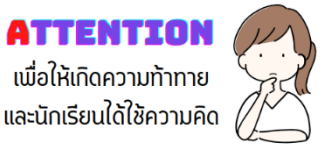
สอนทั้งเรื่องเวลาและคำศัพท์กิจวัตร ใน 1 คาบ พอจะให้นำมาแต่งประโยคและพูดบทสนทนา นักเรียนทำไม่ได้ เพราะจำคำศัพท์ไม่ได้

ไอเดียในการสร้างแรงจูงใจ（アイディア）

1. ทบทวนคำศัพท์ โดยให้นักเรียนดูภาพแล้วบอกว่ากิจวัตรประจำวันคืออะไร คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นอ่านว่าอย่างไร

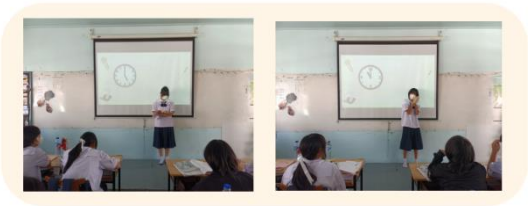


2. กำหนดภาพกิจวัตรประจำวันและเวลาที่ใช้ทำกิจวัตรในประโยคสนทนา จากนั้นให้นักเรียนลองช่วยกันฝึกพูด

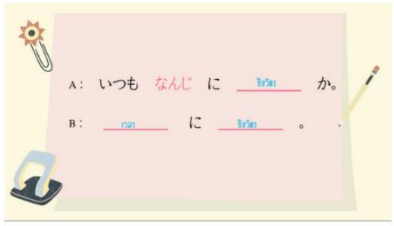


3. เสริมสเต็ปเล็กๆ (Small Step) เพื่อให้นักเรียนสามารถทำได้ และสร้างความมั่นใจว่าจะทำได้

3.1 ครูกำหนดรูปนาฬิกาบอกเวลามาให้ และให้นักเรียนตัวแทน กำหนดเวลาที่จะทำท่าทางกิจวัตรฯ ตัวอย่างเช่น นักเรียนในภาพเลือกเวลา 11.00 น. ทำท่าทางนอน จากนั้นให้เพื่อน ๆ ช่วยกันทาย โดยพูดเป็นประโยค และตรวจคำตอบร่วมกัน



ข้อแนะนำเพิ่มเติม เมื่อนักเรียนฝึกในกิจกรรม 3.1 จนสามารถทำได้แล้ว ครูอาจจะตรวจสอบความสามารถในการพูดถามตอบสนทนาเวลาในการทำกิจวัตรประจำวัน โดยการให้นักเรียนจับคู่กันมาพูดให้ครูฟัง และสามารถเก็บคำแนนจากกิจกรรมนี้ได้ด้วย



CONFIDENCE
SATISFACTION

นักเรียนได้ฝึกทีละนิด (Small Step)
และสามารถทำได้ด้วยตัวเอง
ก็จะเกิดความภูมิใจ และพึงพอใจเมื่อเพื่อน
สามารถทายท่าทางของตัวเองได้ถูกต้อง

ผลที่ได้หรือผลที่คาดว่าจะได้รับ（結果）

นักเรียนรู้สึกท้าทายที่ได้ใช้สมองคิดและหาคำตอบด้วยตนเอง นักเรียนเกิดความสนุกและพึงพอใจที่ทำ สามารถพูดประโยคได้ด้วยตัวเองจากที่ครูให้ฝึกทีละนิด เมื่อให้จับคู่สอบพูดบทสนทนา นักเรียนก็สามารถพูดได้โดยไม่รู้สึกยาก

国際交流基金
JAPANFOUNDATION JF

日本語教授法ブラッシュアップ研修・フォローアップ

ไอเดียจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจผู้เรียน

ปีการศึกษา ๒๕๖๕

生徒のモチベーションを高めるためのアイデア集

タイ・中等教育　2022年度

ผู้จัดทำ　เจแปนฟาวน์เดชั่น กรุงเทพฯ

ผู้จัดทำเล่ม　Koji IIO

นริศรา ทองมี

ฑริกติมา เลิศกิจลักษณ์