



รายงานการใช้นวัตกรรม

เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์
และการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อนวัตกรรมเกม Guess who?
และ Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



นางสาวหทัยรัตน์ แสงอึ้งอ่อง

ผู้จัดทำ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ -

โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการนำเสนอผลการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอน เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ และการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อวัตกรรมการเกม Guess who? และ Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากสภาพปัญหาการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน สื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ที่เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการประเมินด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถบอกรายละเอียด จำแนกส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ ได้ ไม่สามารถเชื่อมโยงเหตุ และผล ของสิ่งต่างๆ ได้

ข้าพเจ้าจึงได้ลองศึกษาหาวัตถุกรรมที่เข้าบริบทนักเรียน ซึ่งได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Bingo ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและเกิดการจดจำไปอย่างไม่รู้ตัว และสนุกสนานในการเรียน รวมทั้งก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ได้ฝึกคิด แก้ไขปัญหาผ่านการเล่นเกม Bingo และคุณครูก็เกิดความภูมิใจและแรงบันดาลใจที่ได้เห็นนักเรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น

หทัยรัตน์ แสงอึ้งออง

ครูศศ.1 โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
การรายงานผลการใช้นวัตกรรม.....	1
ชื่อผลงานนวัตกรรม.....	1
ผู้จัดทำ.....	1
ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม.....	1
ที่มาและความสำคัญของผลงาน.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
กลุ่มเป้าหมาย.....	2
เครื่องมือที่ใช้.....	2
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม.....	2
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	2
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้.....	2
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	2
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....	4
บทเรียนที่ได้รับ.....	4
เงื่อนไขความสำเร็จ.....	5
ภาพกิจกรรม.....	6
ภาคผนวก.....	7

รายงานการใช้นวัตกรรม

เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อวัตกรรมการเกม Guess who? และ Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. ชื่อนวัตกรรม

เรื่อง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้สื่อวัตกรรมการเกม Guess who? และ Bingo ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ผู้จัดทำ

นางสาวหทัยรัตน์ แสงอึ้งอ่อง ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ ครูประจำชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

เริ่มวันที่ 1 ตุลาคม 2567 – 31 มีนาคม 2568

4. ที่มาและความสำคัญ

การพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นที่ต้องปลูกฝังให้ผู้เรียนสามารถสังเกต จำแนกแยกแยะองค์ประกอบและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ทักษะการคิดวิเคราะห์จึงมีความสำคัญสำหรับการดำรงชีวิตและการเรียนรู้

การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ พบว่า คุณภาพผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะต้องมีความสามารถในการอ่าน คิดวิเคราะห์ เขียน สื่อความหมาย เพื่อเชื่อมโยงความรู้สู่การเรียนรู้และการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์ที่เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่เหมาะสมกับการพัฒนาผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการประเมินด้านการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ของโรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ ในปีการศึกษาที่ผ่านมา พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถบอกรายละเอียด จำแนก ส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ ได้ ไม่สามารถเชื่อมโยงเหตุ และผล ของสิ่งต่างๆได้

ข้าพเจ้า เป็นครูผู้สอนภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเกต การจาก การอธิบาย การแสดงวิธีทำ การบรรยายเรื่องราวต่างๆ หรือการตอบคำถาม ที่มีรายละเอียดของสิ่งต่างๆ เหล่านี้ พบว่า ผู้เรียนไม่สามารถปฏิบัติได้ ส่งผลให้การประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์ และเขียนสื่อความหมายของผู้เรียนอยู่ในระดับต่ำ

ดังนั้นจึงได้ลองศึกษาหาวัตกรรมการที่เข้าปรับนักเรียน ซึ่งได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม Bingo ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและเกิดการจดจำไปอย่างไม่รู้ตัว และสนุกสนานในการเรียน รวมทั้งก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีขึ้นต่อการ

เรียนภาษาอังกฤษของนักเรียน ได้ฝึกคิด แก้ไขปัญหาผ่านการเล่นเกม Bingo และคุณครูก็เกิดความภูมิใจและแรงบันดาลใจที่ได้เห็นนักเรียนสนใจในกิจกรรมการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น

5. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะการฟังและการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
3. เพื่อส่งเสริมในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในทางจิตใจมากขึ้น

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ

7. เครื่องมือที่ใช้

1. แบบประเมินด้านทักษะฟังและพูด
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรม
3. บัตรภาพและคำศัพท์
4. ชุด Bingo

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1. ศึกษาข้อมูลวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วางแผนการออกแบบใบความรู้ใบงานและแบบฝึกหัด
2. ออกแบบกิจกรรมกระบวนการเรียนการสอนที่ผู้เรียน ได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไปผ่านสถานการณ์ สื่อ เทคโนโลยี เทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย
3. ทดลองใช้กิจกรรมกับกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน ของโรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ
4. ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมตามผลที่ได้รับ

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bloom (Bloom's Taxonomy)

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

(P: ชั้นวางแผน)

1. ครูผู้สอนได้วางแผนงานวิเคราะห์สาระการเรียนรู้
2. ประเมินความรู้พื้นฐานของนักเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
3. ทบทวนก่อนที่จะเรียนซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา
4. แบ่งกลุ่มนักเรียนในห้องเรียน เป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลางและกลุ่มอ่อน

5. จัดกลุ่มนักเรียนใหม่โดยคละกลุ่มเก่ง 1 คน กลุ่มปานกลาง 2 คน และกลุ่มอ่อน 1 คน เพื่อให้ นักเรียนสามารถ เรียนรู้และสามารถช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนกว่า

6 วางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วางแผนการออกแบบใบความรู้ใบงานและแบบฝึกหัด

7. จัดทำสื่อการสอนเกี่ยวกับเนื้อหาของบทเรียนและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในการแสดงออกถึงกระบวนการค้นหาคำตอบและการตรวจสอบ ความเข้าใจของเนื้อหา และอธิบายเพิ่มเติม ในส่วนที่ยังไม่ชัดเจน

8. สร้างความเข้าใจและข้อตกลงกับผู้เรียนในการปฏิบัติกิจกรรมการจัดเก็บคะแนน การให้ความ ร่วมมือในการ เรียนรู้

9. ท้ายหน่วยการเรียนรู้ นักเรียนทุกคนต้องได้รับการทบทวนและทดสอบความรู้อีกครั้ง

10. นำผลการทดสอบหลังเรียนของแต่ละหน่วยมาวิเคราะห์ เพื่อดำเนินการพัฒนาและปรับปรุง วิธีการให้ เหมาะสมในหน่วยการเรียนรู้ถัดไป

(D: ขั้นดำเนินงาน)

1. ชี้แจงจุดประสงค์

2. สร้างข้อตกลงกับผู้เรียนก่อนเรียน

3. ทบทวนเนื้อหาความรู้ก่อนเรียน

4. ครูใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติจริงโดยการฝึกสร้างและสรุปองค์ความรู้ ค้นหา ตรวจสอบความถูกต้องด้วยตนเอง

5. ครูใช้การบรรยายประกอบสื่อการสอน ใบงานและแบบฝึกหัดที่สร้างขึ้น เพื่อทบทวน กระบวนการสร้างและสรุป องค์ความรู้ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ตรงกันอีกครั้ง

6. ทดสอบกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้แบบทดสอบท้ายบทเรียน

7. วัดและประเมินผลการทดสอบแต่ละหน่วยเพื่อใช้ในการพัฒนาต่อไป

(C: ขั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล)

1. วัดผลการเรียนรู้ท้ายหน่วยการเรียนรู้

2. ประเมินผลการเรียนรู้ท้ายหน่วยการเรียนรู้

3. นำผลที่ได้จากการร่วมอภิปรายของนักเรียน การสอบถาม การแสดงความคิดเห็นถึงสาเหตุที่ นักเรียนไม่ผ่าน การทดสอบได้ข้อบกพร่องของนักเรียนที่ทำได้ไม่นำผลไปปรับปรุงวิธีการอีกครั้ง

(A: ขั้นพัฒนา แก้ไข / ปรับปรุง)

1. นักเรียนที่ไม่ผ่านการวัดผล มีการทบทวนและวัดผลซ้ำอีกครั้ง

2. นำผลการวัดผลมาประเมินและหาแนวทางวิธีการแก้ไข เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้น

3. นำผลการประเมินไปวางแผนดำเนินการพัฒนาผู้เรียนต่อไปในอนาคต

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมสื่อการสอน ส่งผลให้นักเรียนจดจำตัวอักษรภาษาอังกฤษได้ ร้อยละ 80
2. ผู้เรียนร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยสื่ออนวัตกรรมการเกม Guess who? และ Bingo

occupations

เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ในระดับดี

ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ ในระดับดีขึ้น

ผู้เรียนมีทักษะในการอ่าน ในระดับดีขึ้น

ผู้เรียนมีทักษะในการเขียน ในระดับดีขึ้น

ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. นักเรียน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมสื่อการสอน ส่งผลให้นักเรียนจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ร้อยละ 80

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น เป็นไปตามค่าเป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด

2. ครู

- ครูผู้สอน มีความรู้คู่คุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะค่านิยมที่พึงประสงค์ที่ดี

- ครูผู้สอนมีวิจรรย์ญาณ มีความคิดสร้างสรรค์คิดไตร่ตรองได้ และมีวิสัยทัศน์กว้างไกล

- ครูมีการเตรียมการสอนโดยศึกษานวัตกรรม และจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ แผนจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

- ครูผู้สอน มีความรู้ และทักษะที่จำเป็น เป็นตามหลักสูตรบูรณาการ และมีทักษะในการสอนที่ดี ทันท่วงที เหตุการณ์และยุคสมัยที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา

3. โรงเรียน

- ผู้บริหารให้การสนับสนุนในการจัดทำแหล่งเรียนรู้ภายในสถานศึกษา ให้มีความหลากหลายครอบคลุม เนื้อหาของหลักสูตร

- มีความร่วมมือระหว่างผู้บริหาร ครูผู้สอนนักเรียน ผู้ปกครอง และคณะกรรมการสถานศึกษาในการ จัดหาและผลิตสื่อการเรียนการสอน

4. ชุมชน

- ผู้บริหารสถานศึกษาได้รับการยอมรับ จากคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครองนักเรียน ชุมชน หน่วยงานต้นสังกัด ตลอดจนหน่วยงานอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยได้เข้ามาศึกษาเยี่ยมชมการจัดการเรียนการสอน และการจัดแหล่งการเรียนรู้ภายในโรงเรียนที่สนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

- ได้รับความร่วมมือจากวิทยากรที่มีความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้ความร่วมมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ตามหลักสูตร

สรุป

ครูมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสม และสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ประเมินผลการเรียนรู้ตามสภาพจริง และนำผลการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มาใช้แก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ ด้วยเครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย อย่างเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพ

13. เจ็อนไขความสำเร็จ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมสื่อการสอน ส่งผลให้นักเรียน จดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ ร้อยละ 80

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยการพัฒนาทักษะการ เรียนรู้คำศัพท์และการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น เป็นไปตามค่า เป้าหมายที่สถานศึกษากำหนด

(ลงชื่อ)



ผู้รายงานการใช้นวัตกรรม

(นางสาวทย์รัตน์ แสงอึ้งออง

ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

14. ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



15. ภาคผนวก



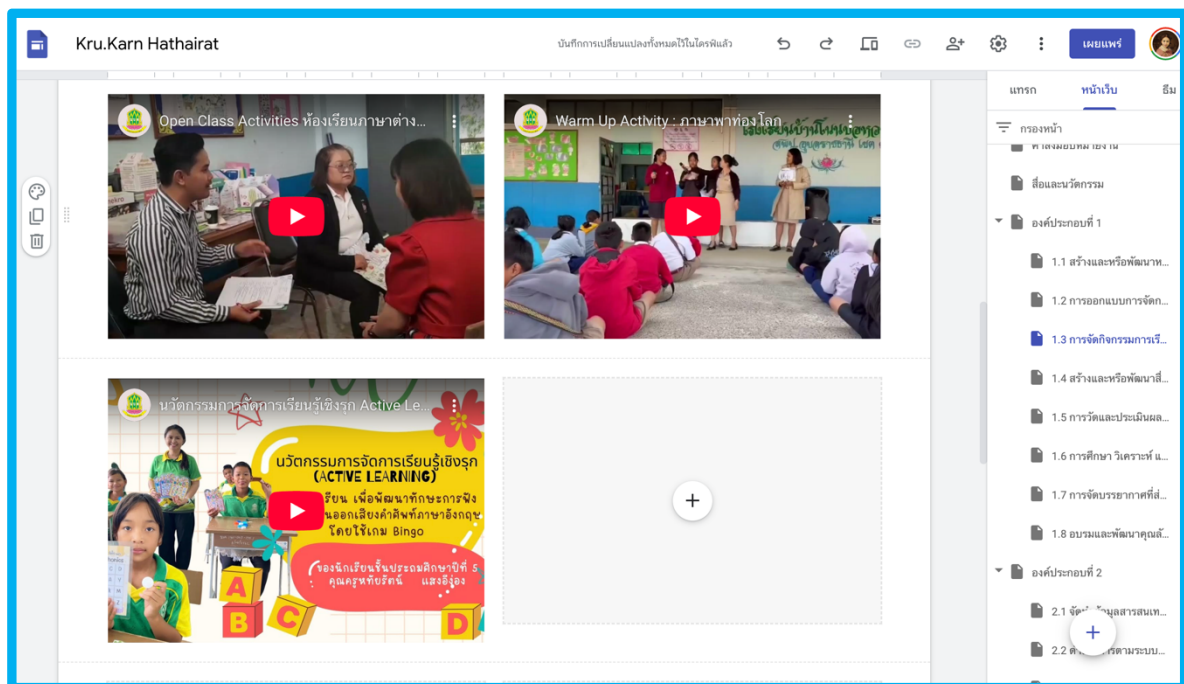
ศึกษาดูงานพื้นที่นวัตกรรม ณ โรงเรียนไทรโยคใหญ่



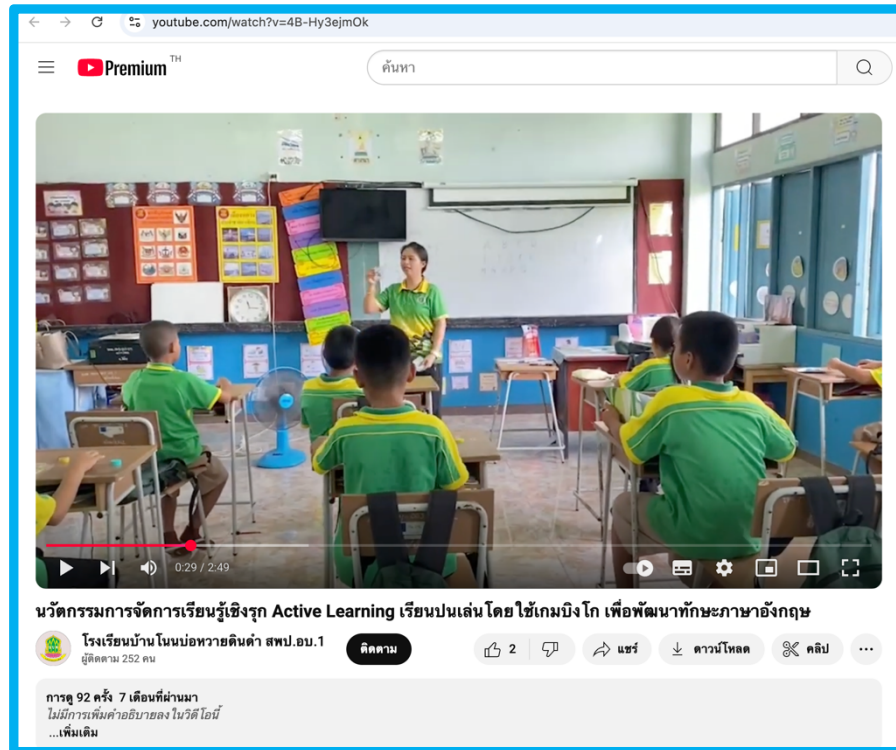
ศึกษาดูงานพื้นที่นวัตกรรม ณ โรงเรียนไทรโยคใหญ่



การเผยแพร่การจัดการเรียนรู้ (Google Sites)



การเผยแพร่การจัดการเรียนรู้ (Youtube)



youtube.com/watch?v=4B-Hy3ejmOk

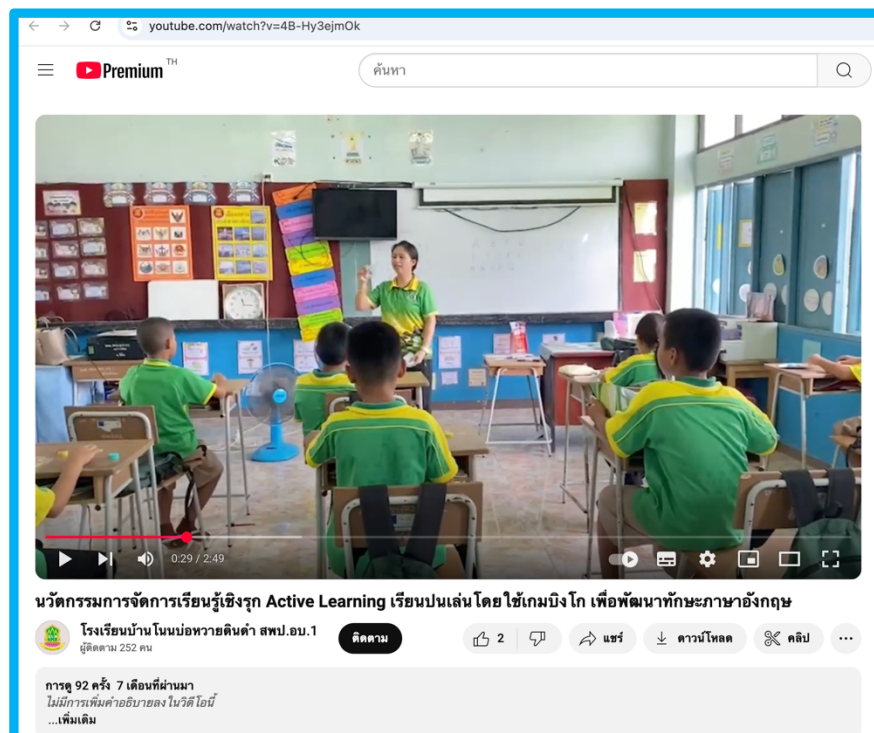
Premium TH ค้นหา

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เรียนปนเล่น โดยใช้เกมบิงโก เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินคำ สพป.อน.1 **ติดตาม** 2 252 คน

การดู 92 ครั้ง 7 เดือนที่ผ่านมา
 ไม่มีการเพิ่มคำอธิบายลงในวิดีโอ
 ...เพิ่มเติม

การเผยแพร่การจัดการเรียนรู้ (เพจเฟซบุ๊ก โนนบ่อหวายดินคำออนไลน์)



youtube.com/watch?v=4B-Hy3ejmOk

Premium TH ค้นหา

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning เรียนปนเล่น โดยใช้เกมบิงโก เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ

โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินคำ สพป.อน.1 **ติดตาม** 2 252 คน

การดู 92 ครั้ง 7 เดือนที่ผ่านมา
 ไม่มีการเพิ่มคำอธิบายลงในวิดีโอ
 ...เพิ่มเติม



โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

