



1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน

การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders

2. ชื่อผู้สร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

นางจุฑาทพร เมืองเหนือ ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านผาแก้ว
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

- แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
- แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

4. ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

- สื่อการเรียนการสอน
- เทคนิควิธีสอน
- อื่นๆ

5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การเขียนเป็นอีกทักษะที่สำคัญของผู้เรียน ซึ่งเป็นทักษะที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพของผู้เรียน พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ครูผู้สอนจึงได้โดยเริ่มต้นจากการใช้ประโยคง่ายๆ คือ Present simple tense ซึ่งมีความจำเป็นมากในการเรียนภาษาอังกฤษ เพราะเป็นประโยคเริ่มต้นของการฝึกใช้ภาษาอังกฤษ และยังตรงตามหลักสูตรในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพจากการจัดการเรียนการสอน ดังนั้นเพื่อเป็นการแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้สอนจึงมีแนวคิดที่จะนำแบบฝึกทักษะ Present simple tense มาใช้กับผู้เรียนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

6. วัตถุประสงค์ของการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders



3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้การพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders

7. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

เชิงปริมาณ

1. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 80 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง Present simple tense ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75
2. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 80 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษมีเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีขึ้นไป

เชิงคุณภาพ

1. นวัตกรรมเรื่อง Present simple tense ที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์เรื่อง Present simple tense สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders
2. ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นและมีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน

8. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้พื้นฐาน 1 ใน 8 กลุ่มที่กำหนดให้เป็นองค์ความรู้และกระบวนการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ โดยนำจุดหมายของหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานมาจัดเป็นสาระและมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศกำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษในทุกช่วงชั้นความสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งจำเป็น ทั้งนี้เพื่อประโยชน์สุขในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้เพิ่มเติม และเพื่อการประกอบอาชีพตลอดจนเพื่อให้สามารถประเทศไปสู่การแข่งขันด้านเศรษฐกิจ เข้าใจความแตกต่างทางการเมืองและวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นพลเมืองโลก ในยุคโลกาภิวัตน์การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยให้ผู้เรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกลสามารถสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาและวัฒนธรรมต่างประเทศนอกจากนี้ยังมีความเข้าใจและภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทยและสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ไทยไปสู่สังคมโลก

ลักษณะการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันมีหลายแนวคิด มีทั้งแนวคิดเกี่ยวกับการจัดหลักสูตร แนวคิดเกี่ยวกับแนวการสอน และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ แนวคิดทั้ง



3 นี้ มีส่วนช่วยครูผู้สอนในการตัดสินใจวางแผนจัดการเรียนการสอน

การคัดเลือกกิจกรรมประกอบการเรียนการสอน ตลอดจนเลือกสื่อการเรียนรู้

ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับครูผู้สอนที่จะต้องศึกษาทำความเข้าใจเพื่อช่วยให้การสอนของตนเองมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น แนวคิดสำคัญที่ครูควรศึกษาทำความเข้าใจมีดังต่อไปนี้ คือ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2548 ก)

1. หลักสูตรภาษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Lerner - Centered Language Curriculum)
2. แนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching)
3. การสอนภาษาเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (Language for Specific Purposes)
4. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning)
5. การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
6. การจัดการเรียนการสอนแบบภาษาที่เน้นเนื้อหา (Content-Based Instruction)
7. การสอนภาษาแบบองค์รวม (Whole Language Approach)
8. การเรียนรู้จากการทำโครงการ (Project-Based Learning)
9. การเรียนรู้ที่เน้นภาระงาน (Task-Based Language)
10. การสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)
11. วิธีการสอนด้วยการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response)

แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาทักษะในเรื่องที่เรียนรู้ให้มากขึ้น

โดยอาศัยการฝึกฝนหรือปฏิบัติด้วยตนเองของผู้เรียน

ลักษณะปัญหาในแบบฝึกทักษะจะเป็นปัญหาที่เสริมทักษะพื้นฐานโดยกำหนดขึ้นให้ผู้เรียนตอบเรียงลำดับจากง่ายไปยาก ปริมาณของปัญหาต้องเพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด

กระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนไปแล้ว เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหา

รวมทั้งในแบบฝึกทักษะจะทำให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจบทเรียนด้วยตนเองได้เพื่อให้เกิดทักษะ เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความชำนาญในเนื้อหาที่ผู้เรียนได้เรียนไปในเรื่องนั้น ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

แบบฝึกที่ดีคือ ต้องมีจุดประสงค์และคำสั่งที่ชัดเจน

เข้าใจง่ายมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนมีรูปแบบที่ทันสมัย

สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความต้องการที่จะฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

เกมบันไดงู (อังกฤษ: Snakes and Ladders) เป็นเกมกระดานเด็กเล่นชนิดหนึ่ง

เล่นโดยผู้เล่นสองคนขึ้นไป บนตารางช่องสี่เหลี่ยมที่มีตัวเลขกำกับ ซึ่งขนาดของตารางนั้นแตกต่างกันออกไป (ปกติแล้วจะเป็น 8x8, 10x 10 หรือ 12x 12) ในบางช่องจะมี "บันได" พาดเชื่อมกันระหว่างสองช่อง และมี "งู" เชื่อมระหว่างสองช่องเช่นกัน

โดยบันไดและงูจำนวนหนึ่งจะพาดผ่านแทบทั่วทั้งกระดานอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว

ซึ่งจะมีผลต่อการเดินไปตามช่องระหว่างเล่น

อุปกรณ์การเล่น



1. กระดานเกมบันไดงู
2. ตัวเดิน
3. ลูกเต๋า
4. ในบางเกมอาจมีการเพิ่มบัตรกฎเข้าไปด้วย

วิธีการเล่นเกมบันไดงู

1. ให้ผู้เล่นจับกลุ่มกัน โดยในแต่ละรอบ จะสามารถเล่นได้ 2 - 4 คน ให้ตั้งกรรมการในการเล่น 1 คนโดยไม่นับรวมกับผู้เล่น

2. ให้ผู้เล่นแต่ละคนเลือกตัวเดินคนละ 1 ตัว
3. ให้แต่ละคนทอยลูกเต๋า คนละ 1 ครั้ง

คนที่ทอยลูกเต๋าคี่ได้แต้มสูงสุดจะเป็นผู้ที่ได้เล่นก่อนตามลำดับ

4. ให้ผู้เล่นคนแรกทอยลูกเต๋าและขยับตัวเดินไปบนช่องตามจำนวนแต้มของลูกเต๋าคี่ที่ทอยได้จากนั้นให้ผู้เล่นคนถัดไปทอยลูกเต๋าคี่และเล่นไปเรื่อย ๆ จนครบทุกคน จากนั้นก็ให้ผู้เล่นคนแรกเล่นแล้วก็ตามด้วยผู้เล่นคนถัดไป เล่นแบบนี้ไปเรื่อย ๆ

5. ระหว่างเดินบนช่องในบางช่องจะมีคำสั่งต่าง ๆ ให้ปฏิบัติตามคำสั่ง
6. ถ้าตัวเดินของคนใดเดินทางถึงห้องสมุดก่อนจะเป็นผู้ชนะ

9. การออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอน (โครงสร้างของนวัตกรรม)

- ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาทบทวนทฤษฎีและงานวิจัย
- ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาบริบทและสภาพจริงในด้านต่าง ๆ
- ขั้นตอนที่ 3 การสังเคราะห์กรอบแนวคิด การออกแบบเครื่องมือ สร้างบัตรคำศัพท์เกณฑ์การให้ คะแนนประเมินผลงาน
- ขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุง



10. วิธีดำเนินการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

1. การสร้างเกม snakes and ladders เพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านผาแก้ว ตำบลกุดลาด อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

1.1 ศึกษาสภาพปัญหาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.2 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ปรับปรุง 2560)

เกี่ยวกับการจัดทำหน่วยการเรียนรู้

1.3 ศึกษาการสร้างเกม snakes and ladders ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.4 ดำเนินการสร้างเกม snakes and ladders ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense

1.5 สร้างแบบประเมินแบบทดสอบความเข้าใจ เรื่อง Present Simple Tense

11. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

(สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนในข้อ 6)

1. ประโยชน์ต่อครู ผู้บริหาร และโรงเรียน ได้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders

2. ประโยชน์ต่อนักเรียน

2.1) นักเรียนได้เรียนรู้ไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense โดยใช้เกม snakes and ladders

2.2) นักเรียนมีความสามารถในการสนทนาโดยใช้ ไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense

3. ประโยชน์ต่อชุมชน คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง และชุมชน

ชุมชน ผู้ปกครองมีความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกม snakes and ladders

12. การเผยแพร่ นวัตกรรมการเรียนการสอน

1. เผยแพร่ จัดแสดงผลงานนักเรียน ให้แก่คณะครู โรงเรียนบ้านผาแก้ว

2. ได้นำไปเผยแพร่ผลงานผ่าน Line กลุ่มเครือข่าย Line กลุ่มผู้ปกครอง

3. เผยแพร่ผลงานผ่าน Facebook ส่วนตัวและ Facebook กลุ่มโรงเรียนบ้านผาแก้ว



รายงานผลการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน โรงเรียนบ้านผาแก้ว สพป.อบ.1

(ลงชื่อ) ผู้สร้าง / พัฒนานวัตกรรม
(นางจุฑาทพร เมืองเหนือ)
ตำแหน่ง ครู

(ลงชื่อ) ผู้รับรอง
(นายณภัทศวัฒน์ ยมนา)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านผาแก้ว

(ลงชื่อ) ผู้รับรอง
(นางสาวลลิตา แก้วกัญญา)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านผาแก้ว



ภาคผนวก

- การดำเนินงาน พัฒนานวัตกรรม
- สื่อ นวัตกรรมกรรม



การพัฒนานวัตกรรม

เรื่องการพัฒนาทักษะไวยากรณ์ เรื่อง Present Simple Tense ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดยใช้เกม snakes and ladders





สื่อ นวัตกรรมกรรม

Snakes & Ladders
Adverbs of frequency board game

How often do you...? I always

16 Go forward to the question 18	17 What do you do in the evening?	18 How often do you eat pizza?	19 How often do you get up early?	20 finish
15 Go back to question 6!!	14 Go forward to one space!!	13 What do you do in the morning?	12 How often do you play game?	11 What do you sometimes do?
6 What do you always do?	7 Start again!!!!	8 What do you never do?	9 Go forward to two spaces!!	10 How often do you chat on the phone?
5 How often do you play volleyball?	4 How often do you ride a bike?	3 Go forward to the question 8	2 How often do you go to market?	1 Start