

รายงานนวัตกรรม

เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับงานแห่เทียนพรรษา จ.อุบลราชธานีโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
ACTIVITY BASED LEARNING (ABL)
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๑ โรงเรียนปทุมวิทยากร
จ.อุบลราชธานี



ของ
นางสุพรรณษา ศุภสุข
ตำแหน่ง **ครูชำนาญการ**

โรงเรียนปทุมวิทยากร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยและพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับงานแท่งเทียนพรรษา จ.อุบลราชธานีโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน Activity Based Learning (GBL) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๑ โรงเรียนปทุมวิทยากร จ.อุบลราชธานี” ซึ่งเป็นการสะท้อนเอกลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น อันเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน

การจัดทำรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ออกแบบ และพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ คิดวิเคราะห์ ตีความ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยแนวคิดทางทฤษฎีด้านการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรม

ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ Activity Based Learning (GBL) รวมถึงผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุพรรณษา ศุภสุข

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรม	๑
ผู้จัดทำ	๑
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	๑
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๑
กลุ่มเป้าหมาย	๑
เครื่องมือที่ใช้	๑
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๓
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๓
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๕
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๖
บทเรียนที่ได้รับ	๗
เงื่อนไขความสำเร็จ	๘
ภาพกิจกรรม	๑๐
ภาคผนวก	๑๓

นวัตกรรมกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนปทุมวิทยากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

.....

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสุพรรณษา ศุภสุข ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ
โรงเรียนปทุมวิทยากร อำเภอ เมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

๒.ชื่อนวัตกรรมกรรมการเรียนการสอน

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับงานแท่งเทียนพรรษา จ.อุบลราชธานี โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน Activity Based Learning (ABL) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑/๑ โรงเรียนปทุมวิทยากร จ.อุบลราชธานี

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แสวงหานวัตกรรมกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆ ที่เคยสร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕.ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการจัดการเรียนการสอน

๖.หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

ภาษานั้นเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะภาษาเป็นทั้งมวลประสบการณ์และเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างมนุษย์ ถ้าขาดสื่อสำคัญนี้แล้วมนุษย์คงไม่สามารถรวมกันเป็นสังคมได้ ภาษาจึงเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญที่ทำให้คนเข้าใจกัน ภาษา คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน มนุษย์อาศัยทักษะทั้ง ๔ ประการ สร้างเสริมสติปัญญาและความรู้สึกรู้สีก่อนคิดพัฒนาอาชีพและพัฒนาบุคลิกภาพ รวมทั้งอื่นๆอีกมากให้กับตนเองและสังคม ด้วยเหตุผลดังกล่าวภาษาจึงมีบทบาทและความสำคัญสำหรับบุคคลทุกคนของชาติ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้กำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐานซึ่งต้องเรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนั่นคือ ภาษาอังกฤษเนื่องจากภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษาแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพการสร้างความสำเร็จเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนอาเซียนและชุมชนโลก โดยให้มีการจัดการเรียนการ

สอนภาษาอังกฤษที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในการใช้ภาษาในทุกด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนควบคู่กันไป ไม่เน้นหนักด้านโครงสร้างไวยากรณ์เพียงอย่างเดียวเพื่อให้สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การที่จะเรียนรู้ภาษาให้มีประสิทธิภาพจนสามารถใช้ในการสื่อสารได้นั้น การเรียนรู้คำศัพท์จัดเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ฉะนั้น การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษได้ดี สามารถติดต่อสื่อสารกับนานาประเทศอย่างเป็นสากลได้ ซึ่งประการแรกนั้น ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่องคำศัพท์เป็นอย่างดี เพราะคำศัพท์คือหัวใจสำคัญในการเรียนภาษา การที่จะเรียนภาษาอังกฤษให้ประสบผลสำเร็จนั้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง หากผู้เรียนขาดความรู้ด้านคำศัพท์ การสื่อสารจะไม่เกิดขึ้น นอกจากนี้ คำศัพท์ยังมีผลต่อทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ทักษะการเขียน และทักษะการใช้ภาษาด้านอื่นๆอีกด้วย การสอนคำศัพท์ที่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปสื่อสารได้ได้นั้น ผู้เรียนต้องรู้คำศัพท์ สามารถนึกคำศัพท์ได้ในทันที จนสามารถนำไปใช้ตามหลักไวยากรณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆได้

อย่างไรก็ตามผู้เรียนภาษาอังกฤษก็ยังมีปัญหาด้านคำศัพท์อยู่มาก ซึ่งปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้นี้อาจเกิดจากสาเหตุหลายๆด้าน เช่น นักเรียนไม่เห็นความสำคัญในการเรียนรู้คำศัพท์ ขาดการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หรือครูขาดเทคนิคการสอนและใช้วิธีการสอนแบบเก่า ครูขาดการตระหนักในการใช้สื่อการเรียนการสอนที่สามารถช่วยนักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ต่างๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การฝึกจดจำคำศัพท์อย่างถูกวิธีต้องอาศัยองค์ประกอบหลายๆอย่าง เช่น การฝึกซ้ำทบทวนบ่อยๆจะทำให้นักเรียนจดจำและสามารถสะกดคำศัพท์ได้ นอกจากนี้ แม้ว่าการสอนคำศัพท์จากระบบแนวทางการสอนไว้หลากหลายวิธีด้วยกัน แต่เนื่องจากผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองยังคงอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นภาษาของตนเอง ดังนั้นวิธีการสอนคำศัพท์ที่เป็นที่นิยมคือ การใช้เกมในการสอนคำศัพท์ ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน Game Based Learning หรือ GBL เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการสื่อสารได้เป็นอย่างดี และช่วยในการออกเสียง การบอกความหมายของคำศัพท์ และการนำคำศัพท์ไปใช้ประโยชน์ และช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการอยากเรียนรู้และจดจำภาษาไว้ได้นานนั่นเอง

จากการศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนปทุมวิทยากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนโดยการใช้เกม เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ ทักษะและประสบการณ์ต่างๆไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพต่อไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ มีความสามารถบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานแท้เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อสืบสานประเพณีอันดีงามของชาวอุบลราชธานี
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองในด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนนำไปใช้ในชีวิตจริง และสามารถเกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่น ๆ ได้ในอนาคต
๓. เพื่อเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้
๔. เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะและประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับสังคม และสามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนปทุมวิทยากร อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน Activity Based Learning (ABL)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน Activity Based Learning (ABL) คือ การจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นการทำกิจกรรมและลงมือปฏิบัติของผู้เรียนเป็นหลัก ยึดหลักการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง “Child Centered” โดยการปฏิบัติจริง Learning by Doing เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ Doing by Learning ผู้เรียนจะเกิดทักษะต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ ใช้กระบวนการคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ การเรียนรู้ และสามารถตกผลึกความรู้จาก การเรียนการสอนเรื่องนั้น ๆ ด้วยตัวผู้เรียนเอง เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ใน ปลายศตวรรษที่ ๒๐ ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ เรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วย และมีลักษณะเป็นดิจิทัลมีเดีย (Digital Game) เช่น Kahoot, Quizzes, Adobe Flash เป็นต้น และผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายจากคอมพิวเตอร์หรือมือถือ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ศักยภาพและบูรณาการความรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายของเกม กระตุ้นให้ผู้เรียนประสานความร่วมมือกับผู้อื่นในกรณีที่ต้องพึ่งพาอาศัยหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แสวงหาวิธีการจบเกมหรือได้รับรางวัลจากเกมตามเป้าหมายของเกมนั้นๆ ให้ได้

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสม

ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่เดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิด เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้กระทำลงไป เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators)

Active Learning จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้ เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ ๑ การอธิบายและนำเสนอเกมแก่ผู้เรียน

1. ผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะกิจกรรม เกณฑ์การให้คะแนน และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน
 ๑. ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่น และชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่ากติกาที่กำหนดไว้เป็นไปเพื่อให้การเล่นเกมนั้นบรรลุตามวัตถุประสงค์อย่างไร จากนั้นให้ผู้เรียนศึกษาคู่มือการเล่น และให้ผู้เรียนอธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับเกมนั้นร่วมกับผู้เรียนคนอื่นหรือสมาชิกในกลุ่ม และซักถามความเข้าใจของผู้เรียน
 ๒. ผู้สอนสาธิตขั้นตอนการเล่น และอาจให้ผู้เรียนได้ทดลองเล่นเกม เพื่อลดความกังวลตรวจสอบความพร้อม และให้ความเป็นธรรมแก่ผู้เรียนที่อาจไม่เคยมีประสบการณ์เล่นเกมมาก่อน

ขั้นตอนที่ ๒ การดำเนินกิจกรรมการเล่นตามกติกาที่กำหนดไว้

๑. ผู้สอนให้ผู้เรียนเริ่มดำเนินเล่นเกมตามกติกาและขั้นตอนที่กำหนดไว้ในคู่มือ ทั้งนี้ผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตการณ์การเล่นและควบคุมกติกาการเล่นด้วย
๒. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมเพื่อกำกับดูแลให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา แจ้งเตือนเวลา และแจ้งความก้าวหน้าในการดำเนินกิจกรรมการเล่นของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ท้าทาย

ขั้นตอนที่ ๓ การสรุปผลของเกม

๑. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปคะแนนจากเกม และอธิบายที่มาของผลคะแนนจากเกม
๒. ผู้สอนเชื่อมโยงผลจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากเกมกับเนื้อหาทฤษฎีวิชา สรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา และเพิ่มเติมประเด็นที่ผู้เรียนยังไม่เข้าใจหรือยังไม่เข้าใจไม่ครอบคลุม

การประเมินผล

ผู้สอน สามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ได้หลายมิติ เช่น คะแนนของเกม การมีส่วนร่วมและปฏิบัติตามกติกา การอภิปรายผลคะแนนอย่างเป็นเหตุเป็นผล การเชื่อมโยงการเรียนรู้จากเกมกับเนื้อหาทฤษฎีวิชา โดยการประเมินดังกล่าวต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่ผู้สอนได้แจ้งกับผู้เรียนอย่างเคร่งครัด

ผู้เรียน ตรวจสอบผลเกมของตนเอง โดยเทียบกับผลเกมของเพื่อน เพื่อให้เห็นจุดเหมือน จุดต่าง และเป็นข้อมูลประกอบการเรียนรู้เพิ่มเติม และสามารถให้ผู้เรียนทำการสะท้อนคิดการเรียนรู้ (Reflection) ในประเด็นสำคัญ เช่น ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา ทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม แนวทางการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ เป็นต้น

ข้อสังเกต

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ต้องอาศัยการเลือกใช้เกม หรือการประยุกต์เกม หรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมที่ไม่ง่ายหรือง่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความพร้อมในการใช้สื่อดิจิทัลของผู้เรียนด้วย ดังนั้นผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ ในบางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่น หรือไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่มได้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องจัดทำคู่มือการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่นหรือระหว่างการเล่น โดยอาจเป็นคู่มือที่อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานไม่ใช่เพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา และจำเป็นต้องชี้ชวนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาทฤษฎีและแนวทางการนำไปปรับใช้ในอนาคต

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม



การออกแบบการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ที่มา: อนุสร หงษ์ขุนทด (๒๕๖๖)

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

ด้านความรู้ (knowledge)

1. นักเรียน มีความสามารถบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับงานแห่เทียนพรรษาของจังหวัดอุบลราชธานี เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อสืบสานประเพณีอันดีงามของชาวอุบลราชธานี
๒. นักเรียนได้แสดงศักยภาพของตนเองในด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตลอดจนนำไปใช้ในชีวิตจริงและสามารถเกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่นๆได้ในอนาคต
๓. นักเรียนเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้
๔. นักเรียนมีทักษะและประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับสังคม และสามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ด้านทักษะ (Skill)

- ทักษะการอ่าน : นักเรียนอ่านจับใจความสำคัญ วิเคราะห์ และเข้าใจเรื่องที่อ่านได้
- ทักษะการคิดวิเคราะห์ : นักเรียนเชื่อมโยงข้อมูล สรุปแนวคิด จากเรื่องที่อ่าน
- ทักษะการสื่อสาร : นักเรียนถ่ายทอดเรื่องราวและอธิบายเนื้อหาผ่านการเล่าเรื่องหรือเขียนสรุป
- ทักษะการสร้างสรรค์ : นักเรียนฝึกเขียนผังมโนทัศน์ตามแบบฉบับของตนเอง
- ด้านคุณลักษณะ (Attributes) : นักเรียนมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น

ด้านคุณลักษณะ (Attributes)

- ๑) นักเรียนมีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง
- ๒) นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ และมุ่งมั่นพัฒนาทักษะการอ่าน
- ๓) นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม ผ่านการอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้านเจตคติ (Attitude)

- ๑) นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านประเพณีท้องถิ่น
- ๒) นักเรียนเห็นคุณค่าและให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมของชุมชน
- ๓) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการศึกษาและเรียนรู้จากเรื่องราวรอบตัว
- ๔) นักเรียนมีความมั่นใจในการแสดงออกและการสื่อสารผ่านภาษาอังกฤษ

ด้านสมรรถนะ (Competency)

- ๑) นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากเรื่องที่อ่านมาใช้ในชีวิตประจำวัน
- ๒) นักเรียนนำทักษะการคิดวิเคราะห์ไปใช้กับการเรียนวิชาอื่น ๆ
- ๓) นักเรียนถ่ายทอดเรื่องราวและองค์ความรู้เกี่ยวกับประเพณีแห่เทียนพรรษาได้อย่างสร้างสรรค์
- ๔) นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง และสามารถค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมได้

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบมีโครงสร้าง

การออกแบบการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนชัดเจน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Activity Based Learning (ABL) ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่านและการคิดได้เป็นระบบ เมื่อนักเรียนมีแนวทางที่ชัดเจนในการอ่านและวิเคราะห์ จะทำให้สามารถจับใจความและเชื่อมโยงข้อมูลได้ดีขึ้น

๒. การใช้ประเพณีท้องถิ่นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้

การเรียนรู้ผ่านประเพณีแห่เทียนพรรษาช่วยสร้างแรงจูงใจในการอ่านมากขึ้น เพราะเป็นเรื่องราวที่ใกล้ตัว และเกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ประเพณีท้องถิ่นมีคุณค่าในแง่ของการส่งเสริม ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรม และการรักท้องถิ่น

๓. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดของนักเรียน

การให้โอกาสนักเรียน สะท้อนคิด (Reflect) ทำให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การเชื่อมโยงเรื่องราวในเรื่องที่อ่านเกี่ยวกับประเพณีแห่เทียนพรรษาเข้ากับประสบการณ์จริงช่วยทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

๔. บทบาทของครูในการส่งเสริมการเรียนรู้

ครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าการเป็นผู้บรรยายความรู้ การตั้งคำถามปลายเปิด การกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ และการให้โอกาสนักเรียนได้แสดงความคิดเห็นมีผลต่อการพัฒนาทักษะการคิด

๕. ความท้าทายในการประยุกต์ใช้และข้อควรปรับปรุง

นักเรียนบางกลุ่มยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร ทำให้ต้องปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน ควรเพิ่มการใช้สื่อดิจิทัล หรือเทคนิคการสอนที่ทันสมัย เช่น การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) การใช้วีดิทัศน์ประกอบการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

๑๓. เจ็อนไขความสำเร็จ

เจ็อนไขความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ Activity Based Learning (ABL) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านประเพณีท้องถิ่นเพื่อพัฒนาการคิด มาใช้กับ หน่วยการเรียนรู้ “My hometown” ให้ประสบความสำเร็จนั้น มีเจ็อนไขสำคัญ คือ การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม เนื้อหาที่มีคุณค่า ครูที่เป็นผู้นำทางการเรียนรู้ นักเรียนที่มีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ และการสนับสนุนจากโรงเรียน และชุมชน รวมถึงการติดตามและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ดังนี้

๑. ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ Activity Based Learning (ABL) มีการใช้สื่อ กิจกรรม และเทคนิคที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน เช่น เรื่องเล่า วิดีโอเล่าเรื่อง กิจกรรมกลุ่ม และปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับสติปัญญาของนักเรียน เพื่อไม่ให้ยากหรือง่ายเกินไป

๒. คุณภาพของประเพณีท้องถิ่นที่ใช้ในการเรียนรู้

มีการคัดเลือก ประเพณีท้องถิ่นที่มีคุณค่า ทั้งด้านภาษา วัฒนธรรม และข้อคิด มีความเป็นเอกลักษณ์ของถิ่นอุบล แต่ยังคงเข้าใจได้ง่ายสำหรับนักเรียน เนื้อหาสามารถ กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงความรู้

๓. บทบาทของครูในการกระตุ้นการเรียนรู้

ครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าการสอนแบบป้อนความรู้ ใช้คำถามปลายเปิด กระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์ข้อมูล สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเองและส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น

๔. ความพร้อมและทัศนคติของนักเรียน

นักเรียนต้องมี แรงจูงใจในการเรียนรู้ และสนใจเรื่องราวจากเรื่องราวประเพณีท้องถิ่น กระตุ้นให้เกิด เจตคติที่ดีต่อการอ่านเรื่องเล่าประเพณีท้องถิ่นผ่านประเพณีท้องถิ่น โดยเชื่อมโยงเรื่องราวกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ฝึกฝนให้นักเรียนสามารถ คิดอย่างเป็นระบบ และสะท้อนความคิดของตนเอง

๕. การสนับสนุนจากโรงเรียนและชุมชน

โรงเรียนให้การสนับสนุนด้านสื่อการเรียนรู้ และกิจกรรมส่งเสริมการอ่านเรื่องเล่าประเพณีท้องถิ่นผ่านประเพณีท้องถิ่น ควรเปิดโอกาสให้ ชุมชนและผู้รู้ท้องถิ่นมีส่วนร่วม เช่น ให้ปราชญ์ชาวบ้านมาอธิบายบริบทของประเพณีท้องถิ่น ส่งเสริมให้นักเรียน ออกไปเรียนรู้จากแหล่งจริง เช่น ห้องสมุดชุมชน หรือสัมภาษณ์ผู้รู้ในท้องถิ่น

๖. การวัดผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

มีเกณฑ์ชัดเจนในการ วัดพัฒนาการด้านการอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการนำไปใช้จริง ใช้ แบบทดสอบ การสังเกตพฤติกรรม การสะท้อนคิด และการสร้างชิ้นงาน เป็นเครื่องมือประเมินผล มีการ ปรับปรุงแนวทางการสอนอย่างต่อเนื่องตามผลลัพธ์ที่ได้รับ

๑๔. ภาพกิจกรรม

๑.๕. พ.ร.ส. พิธีกรรม ๒.๑/๑

Worksheet 3

Directions: Write "T" for the correct sentence and "F" for not correct sentence.

- T 1. Candles are cast in the mold.
- T 2. The Candle Festival attracts many Thai and foreign tourist.
- T 3. Some candles are carved with History of Buddha designed.
- F 4. There was not a candle contest in the past.
- F 5. The monks stay at the temples for about 3 days during the rainy season.
- T 6. The biggest Candle Festival is in Ubon Ratchathani.
- F 7. The Candle Festival began in 1972.
- F 8. The Candle Festival is a Christian ceremony.
- T 9. In the past, people decorated the candles with colorful papers.
- F 10. There was a candle contest after presenting the candles to the temples

10

๑.๕.๖๕๕ พักผ่อน ๒.๑/๑

Worksheet 2

Directions: Rewrite these scramble words correctly and give the meaning in Thai

Letters	Rewrite	Thai Meaning
1. dlecan	Candle ✓	เทียน ✓
2. sbeexaw	beeswax ✓	ขี้ผึ้ง ✓
3. ckist	stick ✓	ไม้ ✓
4. citytriclec	electricity ✓	ไฟฟ้า ✓
5. yojflylu	joyfully ✓ joyfully X	อย่างมีความสุข สนุก X
6. radeap	parade ✓	ขบวนแห่ ✓
7. testnoc	contest ✓	ประกวด ✓
8. singed	design ✓	ออกแบบ ✓
9. tiontradlan	traditional ✓	ประเพณี ✓
10. vecar	Carve ✓	แกะสลัก ✓

Adapted from: https://www.kroobannok.com/news_file/p70268331745.pdf

๑

၅.၈.၂၀၂၀ ရက်စွဲရက်စွဲ ၂.၅/၅

Worksheet 3

Directions: Write "T" for the correct sentence and "F" for not correct sentence.

-~~T~~✓ 1. Candles are cast in the mold.
-~~T~~✓ 2. The Candle Festival attracts many Thai and foreign tourist.
-~~T~~✓ 3. Some candles are carved with History of Buddha designed.
-~~F~~✓ 4. There was not a candle contest in the past.
-~~F~~✓ 5. The monks stay at the temples for about 3 days during the rainy season.
-~~T~~✓ 6. The biggest Candle Festival is in Ubon Ratchathani.
-~~F~~✓ 7. The Candle Festival began in 1972.
-~~F~~✓ 8. The Candle Festival is a Christian ceremony.
-~~T~~✓ 9. In the past, people decorated the candles with colorful papers.
-~~F~~✓ 10. There was a candle contest after presenting the candles to the temples.

10

Handout 1

Ubon Ratchathani Candle Festival

The candle Festival is a Buddhist ceremony. It is usually held on Asanha Bucha and Buddhist Lent Day. Buddhist Lent Day is one of the important days for Buddhism. It is the time when monks stay at the temples for about 3 months during the rainy seasons.

People will take beeswax and melted it. Then they rolled it to make candle sticks. After that, they bring the candle sticks to the temples and presented to the monks for light at night between Buddhist Lent.

Nowadays, there are many candle festivals in several provinces, but Ubon Ratchathani has a biggest and most beautiful parade of the gigantic candles. The Candle Festival in Ubon Ratchathani began in 1927. People decorated the candles with colorful papers. There was a candle contest before presenting the candles to the temples. On the way to the temples, people song and dance joyfully.

At time passed, candle-making developed. Candles are cast in a mold with several figures, and some are carved with History of Buddha designed. Many Thai and foreign tourists travel and watch the wonderful candle parade at Ubon Ratchathani in every years.

Adapted from: https://www.kroobannok.com/news_file/p70268331745.pdf

Handout 2

Ubon Ratchathani Candle Festival Vocabulary

Words	Part of Speech	Meaning
Candle	noun (n.)	เทียน
Buddhist	noun (n.)	ศาสนาพุทธ
Buddhism	noun (n.)	พุทธศาสนิกชน/ ชาวพุทธ
Monk	noun (n.)	พระสงฆ์
Rainy season	noun (n.)	ฤดูฝน
Important	adjective (adj.)	สำคัญ
Past	adjective (adj.)	อดีต
Electricity	noun (n.)	ไฟฟ้า
Beeswax	noun (n.)	ขี้ผึ้ง
Melt	verb (v.)	ละลาย
Roll	verb (v.)	ม้วน/ กลิ้ง/ คลิ้ง
Stick	noun (n.)	แท่ง
Present	verb (v.)	ถวาย
Several	Pronoun (pro.)	หลาย
Parade	verb (v.)	ขบวนแห่
Colorful	adjective (adj.)	ที่มีสีสัน
Contest	verb (v.)	ประกวด
Joyfully	adverb (adv.)	อย่างสนุกสนาน
develop	verb (v.)	พัฒนา
Cast	verb (v.)	หล่อ
Figure	noun (n.)	รูปร่าง
carve	verb (v.)	แกะสลัก
Traditional	adjective (adj.)	แบบดั้งเดิม
design	verb (v.)	ออกแบบ
mold	noun (n.)	แม่พิมพ์

Adapted from: https://www.kroobannok.com/news_file/p70268331745.pdf

Worksheet 1

Directions: Read the handout again. Fill in the blank correctly.

1. The Candle festival is
2. It is held on and
3. Buddhist Lent day is the time for monks stay at for
4. Buddhist Lent day is in
5. In the past, people melted and rolled to make
6. The biggest Candle Festival is in province.
7. The Candle Festival in Ubon Ratchathani began in
8. People decorated the candles with
9. The candle will be contested before the candles to the temples.
10. At the present, Candles are cast in the mold with several figures, and some are carved with designed.

Adapted from: https://www.kroobannok.com/news_file/p70268331745.pdf

Worksheet 2

Directions: Rewrite these scramble words correctly and give the meaning in Thai.

Letters	Rewrite	Thai Meaning
1. dlecan		
2. sbeexaw		
3. ckist		
4. citytriclec		
5. yojflylu		
6. radeap		
7. testnoc		
8. singed		
9. tiontradlan		
10. vecar		

Adapted from: https://www.kroobannok.com/news_file/p70268331745.pdf

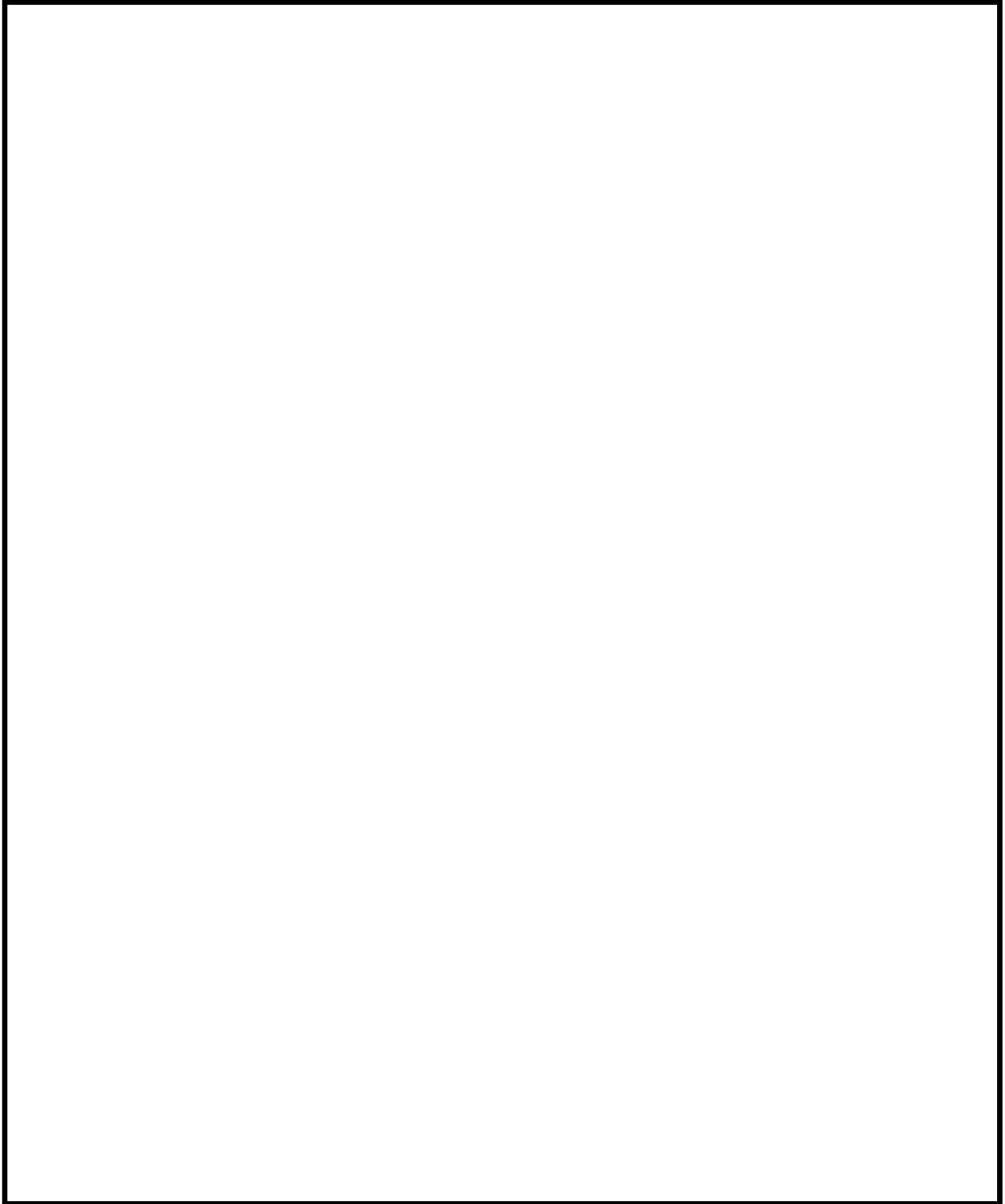
Worksheet 3

Directions: Write “T” for the correct sentence and “F” for not correct sentence.

- 1. Candles are cast in the mold.
- 2. The Candle Festival attracts many Thai and foreign tourist.
- 3. Some candles are carved with History of Buddha designed.
- 4. There was not a candle contest in the past.
- 5. The monks stay at the temples for about 3 days during the rainy season.
- 6. The biggest Candle Festival is in Ubon Ratchathani.
- 7. The Candle Festival began in 1972.
- 8. The Candle Festival is a Christian ceremony.
- 9. In the past, people decorated the candles with colorful papers.
- 10. There was a candle contest after presenting the candles to the temples.

Worksheet 4 (Group Work)

Directions: Make a group of 5 students, then make a mind-mapping in your style to conclude the text.

A large, empty rectangular box with a black border, intended for students to draw a mind map. The box is currently blank.

แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักเรียน
หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง My hometown (Candle Festival) ชั้น ม.1/1

คำชี้แจง

1. ให้บันทึกคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนลงในช่องคะแนนแบบทดสอบ
2. นำคะแนนการทำกิจกรรมรวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ย จึงเป็นคะแนนพัฒนาการ
3. ประเมินคะแนนพัฒนาการในการเรียนรู้โดยเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนพัฒนาการแล้ว

ที่	ชื่อ-สกุล	กิจกรรม			เฉลี่ย	พัฒนาการในการเรียนรู้			
		1	2	3		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง
1	เด็กชายณัฐพล ทอมเย็น	5	6	6	5.7			v	
2	เด็กชายรัฐธรรมบุญ มณีภาค	6	6	7	6.3		v		
3	เด็กชายปกรณ์ มาทะฤทธิ	5	6	7	6.0			v	
4	เด็กชายศิริวัฒน์ ตีทอง	5	6	6	5.7			v	
5	เด็กชายธนศล ทองไชย	8	8	7	7.7		v		
6	เด็กชายธรรมณีย์ พวงบุปผา	5	5	6	5.3			v	
7	เด็กชายพงศกร ทองถม	6	6	8	6.7		v		
8	เด็กชายเพชร พันธุ์พงษ์	9	9	10	9.3	v			
9	เด็กชายวรสิทธิ์ วรโยธา	8	8	7	7.7		v		
10	เด็กชายชญ์อนันต์ นามกุล	6	7	7	6.7		v		
11	เด็กชายนันทิพัทธ์ แสงเสริม	7	6	7	6.7		v		
12	เด็กชายอภิชาติ บรรพ	8	8	9	8.3		v		
13	เด็กชายวินชญาณ์ อยู่สบาย	8	9	9	8.7		v		
14	เด็กหญิงจันทร์ฉาย กาฬนพร	8	8	7	7.7		v		
15	เด็กหญิงภัคจิรา ชูทอง	10	10	9	9.7	v			
16	เด็กหญิงจันทร์ริศา สิมภ	7	8	8	7.7		v		
17	เด็กหญิงชญาณีน คำเชิด	8	8	9	8.3		v		
18	เด็กหญิงจรัสกาล ทรัพย์ไพบุษย์	8	9	9	8.7		v		
19	เด็กหญิงธัญญารัตน์ อรศักดิ์	9	9	9	9.0	v			
20	เด็กหญิงธัญชนก บุคคี	7	7	8	7.3		v		
21	เด็กหญิงรัชติกา ใจเที่ยง	6	7	7	6.7		v		
22	เด็กหญิงสุพรรณษา คำทองดี	5	6	7	6.0			v	
23	เด็กหญิงชัญญาภาศ กิ่งสิงห์	8	8	9	8.3		v		
24	เด็กหญิงธัญชนก วาสศิลป์	6	6	7	6.3		v		
25	เด็กหญิงณธพร วงศ์สุพรรณ	6	6	7	6.3		v		
26	เด็กหญิงจรรยาณณ์ ภาคทอง	7	7	8	7.3		v		
27	เด็กหญิงธรรทิพย์ ศาลางาม	8	7	9	8.0		v		
28	เด็กหญิงอุบลวรรณ สายโสภา	5	5	6	5.3			v	
29	เด็กหญิงอรุณลักษณ์ สมใจ	6	6	7	6.3		v		
30	เด็กหญิงณัฏฐิการ อุทานุศราษฐ์	7	7	8	7.3		v		
31	เด็กหญิงพรทิพย์ พลพิลา	6	6	7	6.3		v		
32	เด็กหญิงณัฐรดา ชะอุ่มพันธ์	8	9	10	9.0	v			
33	เด็กหญิงบุษยพร ใจจำพาลีชนาวิ	7	8	7	7.3		v		
34	เด็กหญิงชมภิกา สาราณัฐิน	7	7	8	7.3		v		
35	เด็กหญิงวิจิตรดา นามพรม	5	5	6	5.3			v	

เกณฑ์คะแนนพัฒนาการ

9 – 10 = ดีมาก
 7 – 8 = ดี
 5 – 6 = ปานกลาง
 น้อยกว่า 5 = ปรับปรุง