

แบบรายงานนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
เพื่อพัฒนากิจกรรมการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ
ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์
ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



นางสาวณัฐฎิพัฒน์ภา เทศสิริโกศล
ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหนองฮาง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



คำนำ

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วย แอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยข้าพเจ้าได้สรุปและรวบรวมผลการดำเนินงาน เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นายถาวร บุญกระจาย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนอง ฮาง ที่ให้คำปรึกษา แนะนำในการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจน ประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความ อนุเคราะห์ ในการประเมินผลงานของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

ณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล

สารบัญ

	หน้าที่
ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียง ภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	1
ความสำคัญของนวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์	4
กลุ่มเป้าหมาย	4
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม	4
ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	8
ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม	17
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	18
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	19
บรรณานุกรม	20
ภาคผนวก	21

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อ-นามสกุล(เจ้าของนวัตกรรม) นางสาวณัฏฐ์ปุณณา เตชสิริโกศล

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ **โรงเรียน** บ้านหนองฮาง **สังกัด** สพ.อุบลราชธานี เขต1

ความสำคัญของนวัตกรรม การพัฒนาการศึกษาในประเทศไทยยุคปัจจุบันเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพด้าน กระบวนการเรียนรู้ เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยถ่ายทอดความรู้การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการ จัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งการที่ จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่ต้องการ ต้องอาศัยครูผู้สอนที่มีทักษะในการจัดการเรียนรู้ มีเจตคติต่อ วิชาชีพครูที่ดีมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง โดยเฉพาะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะแห่งอนาคตใหม่ที่ครูควรมี ทักษะและคุณลักษณะที่รองรับและเข้าถึง เพื่อสร้างนวัตกรรมบริหารจัดการชั้นเรียนแนวใหม่ ในอันที่จะพัฒนาผู้เรียนที่เป็นเยาวชนในยุคใหม่ได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา แห่งชาติพุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 ปีพุทธศักราช 2545 และฉบับที่ 3 ปีพุทธศักราช 2553 ในมาตรา 22 ที่กล่าวไว้ว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถในการเรียนรู้และ พัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ รวมทั้งในมาตรา 24 (2) และ 24 (3) ได้กล่าวถึงว่า การ จัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การ จัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จึงกำหนดให้จัด กิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง จัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่าง ๆ อย่างได้สัดส่วนสมดุล กัน รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ส่งเสริม สนับสนุน ให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2553) ตลอดจนมีทักษะที่สำคัญใน ศตวรรษที่ 21 โดยผู้เรียนจะใช้ความรู้ในสาระหลักไปบูรณาการสั่งสมประสบการณ์กับทักษะ 3 ทักษะ คือ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ทักษะสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี และทักษะชีวิตและอาชีพ (สำนัก บริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย, 2558) ซึ่ง

ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม ประกอบด้วยทักษะย่อย ๆ คือ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารและความร่วมมือ และทักษะ ความริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม

ปัจจุบันภาษาอังกฤษได้ถูกจัดให้เป็นภาษากลางของโลก (Global English or world Englishes) จากการประชุมทำข้อตกลงร่วมกันของ TESOL International Association นั้น หมายความว่า ภาษาอังกฤษคือภาษาสำหรับทุกคนเพื่อใช้เป็นสื่อกลางสำหรับติดต่อสื่อสาร ดังนั้น ภาษาอังกฤษจึงเป็นภาษาที่มีความสำคัญที่จะทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารกันได้ แม้ว่าจะอยู่ในประเทศ ไค้ก็ตาม ดังที่ ทาสกินแคน (Taskin-Can, 2013) เสนอว่าบุคคลใดที่มีความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารได้จะมีโอกาสในการไปศึกษาต่อและทำงานในต่างประเทศมากกว่าบุคคลที่ไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้แต่อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในประเทศไทยปัจจุบันก็ยังไม่ประสบความสำเร็จนัก นักเรียนไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ เท่าที่ควร อันเนื่องมาจากเหตุผลและปัจจัยหลายด้าน เช่น นักเรียนคิดว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องยาก ไกลตัว ไวยากรณมีความซับซ้อน และไม่มีโอกาสได้ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนบางคนมีทัศนคติด้าน ลบกับภาษาอังกฤษ เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน ขาดสมาธิ สนใจกับสิ่งอื่นนอกเหนือจากการเรียนการสอน ซึ่งจากวิวัฒนาการด้านการศึกษา ผู้เรียนมีแนวโน้มที่ จะปฏิเสธการเรียนรู้ที่ตนเองไม่สนใจ ปฏิเสธการเรียนการสอนที่ไม่ดึงดูดความสนใจ และต้องการ วิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ ต้องการการเรียนรู้ที่สนุกสนานที่สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของตนเอง

จากการวิเคราะห์ผลการทดสอบระดับชาติขั้นพื้นฐานวิชาภาษาอังกฤษ ที่ดำเนินการโดย สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ ปี 2564-2566 พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองฮาง ได้คะแนน 38.94, 40.69 และ 35.35 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน ตามลำดับ เมื่อ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน 3 ปีการศึกษา และการสัมภาษณ์หลังการทดสอบ ร่วมกับ พิจารณาผลคะแนนจากการทดสอบในภาคเรียนก่อนหน้า พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดความสามารถ ด้านการอ่าน นักเรียนจำนวนหนึ่งไม่สามารถอ่านจับใจความและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้ การอ่านไม่มีประสิทธิภาพ อันเนื่องมาจากปัจจัยหลายด้าน เช่น ความสามารถในการเรียนรู้และ พื้นฐานด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน ซึ่งระดับความสามารถในการอ่านของนักเรียน มีผลมาจาก ปัจจัยในหลายด้าน เช่น ประสิทธิภาพของนักเรียนที่จะนำมาใช้ในการอ่าน การถ่ายทอดแลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและกลวิธีในการตีความ จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านซึ่งผู้อ่านภาษาอังกฤษจะประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เพียงพอ เข้าใจ ความรู้เบื้องต้นของการอ่านและหมั่นพัฒนาความรู้เดิมอยู่เสมอ จะเห็นว่าการเป็นผู้อ่านที่ประสบ ความสำเร็จ และเข้าใจในสิ่งที่อ่าน คือผู้อ่านจำเป็นต้องกระตือรือร้นและตั้งใจหาคำตอบ นึกถึงความรู้เดิมและประสบการณ์ที่มีเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

ซึ่งเกมเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และมีทัศนคติที่ดี และเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยครูส่วนมากยอมรับว่าเกมเป็น กิจกรรมการเล่นที่สามารถจูงใจ

นักเรียนได้ ครูผู้สอนจึงสามารถนำเกมมาใช้ดำเนินกิจกรรมให้บรรลุ เป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถ จัดสภาพแวดล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขัน อย่างมีกฎ กติกาโดยเฉพาะได้ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มี ประสิทธิภาพโดยการนำเอาเทคนิค วิธีการต่าง ๆ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยใช้การแข่งขันเป็นการสร้าง แรงจูงใจในการเรียน ทำให้เกิดความพยายามในการทำงาน นอกจากนี้ การแข่งขันยังช่วยให้นักเรียนใช้ความพยายาม เพื่อ หาทางให้การเรียนประสบผลสำเร็จมากขึ้น ซึ่งการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียน เป็นหนึ่งในความเป็นไปได้ ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนวิชา ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน โดย แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำเอารูปแบบและองค์ประกอบของการ เล่นเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ จึงสามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนปกติมีบรรยากาศเหมือนกับ การเล่นเกมได้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) การใช้ระบบ การสะสมแต้ม (Point) และการให้รางวัล (Reward) ที่กระตุ้นให้ ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดง พฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามที่ครูผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ 2) การมีระบบการ แข่งขันที่มี ความท้าทาย (Challenge) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน 3) การใช้ ตารางอันดับ (Leaderboard) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้ายพัฒนา ศักยภาพของตนเองให้มากขึ้น เพื่อให้ทัดเทียมกับเพื่อนที่อยู่ในอันดับต้น ในขณะที่เดียวกันก็ส่งเสริมให้ ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับต้นสร้างผลงานที่ดีขึ้น ไป 4) การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ใช้แสตมป์แทน คะแนน ใช้สมุดสะสมแสตมป์แทนกระดาดขยับที่คะแนน ทำให้การ เก็บคะแนนไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้ เมื่อสะสมแต้มหรือแสตมป์ได้ครบตามจำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำแต้มหรือ แสตมป์นั้นไปแลก ของรางวัลที่อยู่ในความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นรางวัลประเภทอาหารและ เครื่องดื่ม เครื่องเขียน ของที่ระลึก ซึ่งรางวัลแต่ละประเภทก็มีระดับ (Level) หรือจำนวนแต้มหรือ แสตมป์ที่ต้องนำมา แลกที่แตกต่างกัน ซึ่งจะสร้างความท้าทาย และทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายาม และความตั้งใจ สุดท้ายคือปัจจัย ด้านเวลา (Time) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีการกำกับเวลาของ แต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอน สามารถเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ในเวลาอันสั้น รวมถึง การมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสร้างผลงาน หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด สร้างวินัย ความรับผิดชอบ และ การตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีและการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบต่างๆของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนที่ ดูน่าเบื่อ กลายเป็นสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ สามารถทำให้บทเรียนที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน 4 กลายเป็นเรื่องที่เขาใจง่าย ใกล้ตัวมากขึ้น รวมถึง สามารถทำให้แบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดที่เครียด กัดดัน กลายเป็นกิจกรรมที่สร้างแต่ความสุขและรอยยิ้ม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ครูผู้สอนศึกษาเรื่องการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมา ใช้ในการพัฒนาทักษะ การอ่านผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน จากการศึกษาข้อมูล ของเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ใน

การจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์นั้น นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้าง แรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์

2. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังเรียน โดย ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์

กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านหนองฮาง จำนวน 19 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง((PURposive sampling)

แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาท หรือมีส่วนร่วมอย่างตื่นตัว(Active) ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองโดยความตื่นตัวนี้ควรไปไปทั้งทาง ร่างกาย (Physically Active)ทางการคิดและสติปัญญา(Intellectually Active)ทางอารมณ์จิตใจ (Emotionally & Active) และทางสังคม (Socially Active) การเรียนรู้ที่มีความตื่นตัวทั้ง ๔ ด้าน ดังกล่าว จะส่งผลให้การเรียนรู้ เกิดขึ้นได้ดี ดังนั้น กลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ก็คือ 5 การจัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง อย่างตื่นตัว ทั้งทางกาย ทางสติปัญญา สังคม อารมณ์จิตใจ โดยมี การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (๒๕๖๓, หน้า ๒๑ - ๒๕)

1) ได้เคลื่อนไหวร่างกาย (Physically Active) อย่างเหมาะสมตามวัยและตามความสนใจ ของตนเพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ มีความตื่นตัวสามารถรับข้อมูล ความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ได้อย่างดีและ รวดเร็วดังนั้นในการจัดกิจกรรมต่างๆ ควรให้มีลักษณะหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนอิริยาบถสามารถคงความ สนใจของผู้เรียนไว้ได้

2) ได้เคลื่อนไหวทางสมองหรือสติปัญญา (Intellectually Active) ซึ่งก็คือการคิดนั่นเอง ผู้เรียนจะตื่นตัวถ้าได้ใช้ความคิด การคิดเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ การคิดในเรื่องที่ผู้เรียน สนใจ ประเด็นท้าทาย ประเด็นที่มีความหมายต่อตนเอง จะทำให้ผู้เรียนมีความผูกพันในการคิดและการกระทำ ในเรื่องที่เรียนส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3) ได้เคลื่อนไหวทางสังคม (Socially Active) คือได้มีโอกาสนำเสนอความคิดของตนเอง ต่อผู้อื่นได้รับฟังและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้อื่น ได้รับข้อมูลย้อนกลับ ได้ตรวจสอบความคิดของตนเองได้ ขยายความคิดของตนเอง ได้เรียนรู้จากผู้อื่นกระบวนการต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ สามารถ รับรู้และเกิดการเรียนรู้ได้ดี

4) ได้เคลื่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ (Emotionally Active) ซึ่งหมายถึง กิจกรรมและประสบการณ์ที่จัดให้ผู้เรียนนั้น ควรกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก ของผู้เรียนในทางที่เอื้อต่อการ เรียนรู้ในเรื่องที่เอื้อกิจกรรมใดกระทบต่อผู้เรียนกิจกรรมนั้น มักมีความหมายต่อผู้เรียนและจะส่งผลต่อพฤติกรรม ของผู้เรียนด้วยศาสตร์ทางการสอนได้ทั้งทฤษฎี หลักการ และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนการสอนได้หลากหลาย รวมทั้งยังได้มีการคิดค้นรูปแบบการเรียนการสอน (Instructional Models) วิธีสอน (Teaching Methods) และเทคนิคการสอน (Teaching Techniques) ไว้เป็นจำนวนมาก นับเป็นคลังความรู้ที่สามารถนำมาใช้เป็น กลยุทธ์ในการสอนได้เป็นอย่างดี เพียงแต่ครูต้องศึกษา เลือกสรรให้เหมาะสมตรงตามความต้องการเฉพาะในการ สอนแต่ละครั้ง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยมุ่งเน้นให้เด็ก ปฐมวัยลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการไตร่ตรองจากกระบวนการสร้างสรรค์ประสบการณ์ใหม่ที่เชื่อมโยง ความรู้จากประสบการณ์เดิม เด็กได้เผชิญกับสถานการณ์และหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่างๆ เพื่อให้ เด็กได้นำความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นความรู้ใหม่ โดยครูจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อและอำนวยความสะดวก ให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยความหมาย หากเด็กพบปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ ครูจะเป็นผู้ช่วยในการค้นหาคำตอบด้วยการ ปฏิสัมพันธ์เชิงบวกและใช้ภาษาสร้างสรรค์ ให้เด็กได้สืบเสาะหาคำตอบด้วยตนเอง ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการ ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ให้เรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕

การแก้ปัญหาจากการคิด การสื่อความหมาย ด้วยคำศัพท์คำพูดเพื่อริเริ่มกิจกรรมใหม่ๆ โดยครูจะลดบทบาทของตนเอง เป็นเพียงผู้สนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (๒๕๖๕, หน้า ๒)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความตื่นตัวทั้งทาง ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ สังคม ซึ่งความตื่นตัวทั้ง ๔ ด้านนี้เป็นองค์ประกอบหรือปัจจัยสำคัญที่ทำให้

5) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ส่งผลให้สิ่งที่เรียนมีความหมายต่อตัวผู้เรียนและส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ของผู้เรียน ทั้งนี้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้ครอบคลุมทั้ง ๔ ด้าน เป็นเรื่องที่ดีและเป็นไปได้ เพียงแต่สัดส่วน ของการมีส่วนร่วมใน 4 ด้าน อาจไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียนและตัวผู้เรียน โดยหลัก ทัวไปก็คือ ครูควนกำหนดกิจกรรมหลักก่อน แล้วจึงออกแบบกิจกรรมด้านอื่นๆ ที่จะสามารถส่งเสริมด้านการเรียนรู้หลักให้ดีขึ้น โดยพิจารณาองค์ประกอบด้านตัวผู้เรียนและเรื่องที่เรียนประกอบ เช่น ถ้าผู้เรียนมีความสนใจ ในเรื่องที่เรียน มีสมาธิในเรื่องที่เรียน กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย อารมณ์จิตใจ ความรู้สึกก็จะมีส่วนน้อยลง หลัก

สำคัญสำหรับครูก็คือ พยายามคิดและทำให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะคิดได้และทำได้ ประสบการณ์และการเรียนรู้ ที่ได้รับจากการสอนจะเป็นบทเรียนให้ครูกิดและทำได้ดีมากขึ้นไปตามลำดับ แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษา ความหมายของเกมมิฟิเคชัน เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นครั้งแรกในวงการธุรกิจ แต่ปัจจุบันได้มีการนำมาประยุกต์ใช้ กับวงการการศึกษา โดยเกมถือเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวและสอดคล้องกับพฤติกรรมกรเรียนของนักเรียน เกมมิฟิเคชันในการศึกษา คือ การใช้แนวคิด กลไกต่างๆ องค์กรประกอบ เฉพาะ ของเกมมาใช้ในการดำเนินกิจกรรมที่ไม่ใช่เกมเพื่อจุดประสงค์ในการเพิ่มความสนุกสนาน ความ น่าสนใจ การมีใจจดจ่อ และความรู้สึกร่วมกันเพื่อพัฒนาพฤติกรรม และทักษะที่ต้องการ องค์กรประกอบสำคัญ 5 องค์กรประกอบ คือ

- 1) แนวคิดและกลไกของเกม
- 2) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
- 3) ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
- 4) รางวัลจูงใจ
- 5) หลักเกณฑ์ในการวัด พฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

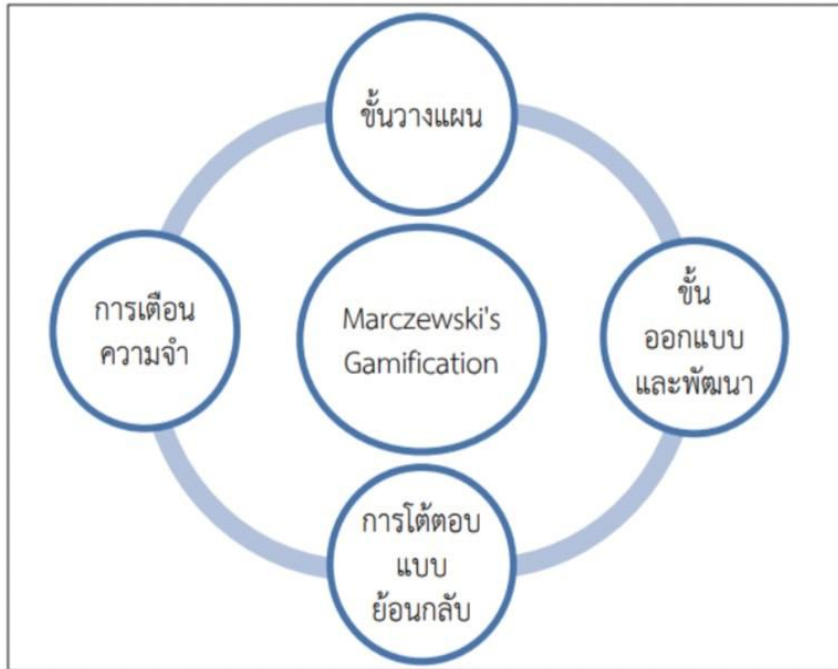
การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนต้องทำการ วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายก่อนว่าจะจัดการเรียนรู้กับใครในเนื้อหาวิชาใด จากนั้นจึงกำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ แล้วนำมาออกแบบการจัดประสบการณ์เพื่อให้ ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ ขึ้นต่อมาจึงกำหนดทรัพยากรที่จำเป็นจะต้องใช้ใน 7 กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ กลไกของเกมมิฟิเคชันทั้งส่วนขององค์กรประกอบกลไก ของเกม (Mechanics) พลวัตของเกม (Dynamics) สุนทรียภาพของเกม (Aesthetics) งานวิจัยเกมมิฟิเคชันในการศึกษาในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องพบว่าใช้องค์ประกอบ เกมมิฟิเคชันในการเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากที่สุด รองลงมาคือเสริมสร้างพฤติกรรมกร มีส่วนร่วม ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม พฤติกรรมกรเรียนรู้แบบร่วมมือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน งานวิจัยเกมมิฟิเคชันในการศึกษาในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องพบว่าใช้องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน ในการเสริมสร้างความผูกพันในการเรียนมากที่สุด รองลงมาคือเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

องค์กรประกอบของเกมที่นำมาใช้มากที่สุดได้แก่

- 1) แต้มสะสม (Points)
- 2) ตารางอันดับ(Leaderboard)
- 3) ลำดับชั้น(Levels)

4) เหรียญตรา สัญลักษณ์ (Badges)

5) ความท้าทาย(Challenges)



ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน



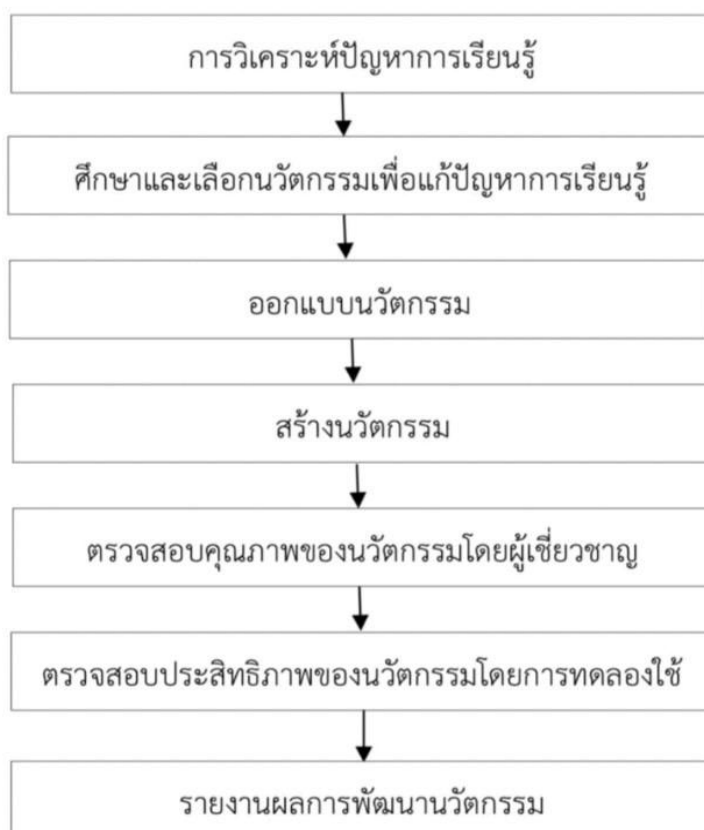
ภาพที่ 2 รูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

บทบาทของผู้สอนในเกมมิฟิเคชัน คือการ ออกแบบระบบการเรียนรู้ด้วยการใช้แนวคิดของเกมกำหนด เป้าหมายการเรียนรู้ ควบคุมการดำเนินกิจกรรม ใฝ่ติดตามความก้าวหน้า และความสำเร็จ ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก และให้รางวัลในรูปแบบต่าง ๆ แก่ผู้เรียนและทีมผู้เรียน ผู้สอนจึงเปรียบเสมือนเป็นโค้ช (Coach) ที่ดูแล ควบคุมทีม โดยการรับบทบาทจะประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่พัฒนาขึ้น มาเป็นพิเศษเพื่อเกมมิฟิเคชัน โดยเฉพาะ

บทบาทผู้เรียนในเกมมิฟิเคชัน คือ การรับบทบาท สมมุติตามคุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้เรียน ปฏิบัติภารกิจที่ได้รับมอบหมาย และเข้าร่วมทีมเพื่อร่วมมือกันแข่งขันในการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ ให้สำเร็จตามเป้าหมายและกติกาที่กำหนด

ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ครูผู้สอนนำเอากระบวนการทฤษฎีกระบวนการ



การวิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้ การวิเคราะห์หลักสูตร สารและการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2552 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) คุณภาพผู้เรียน จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยค ง่ายๆ และบทพูดเข้าจังหวะ ง่ายๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟัง หรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่ายๆ
- พูดโต้ตอบด้วยคำสั้นๆ ง่ายๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟังใช้คำสั่งและ คำขอร้องง่ายๆ บอกความต้องการง่ายๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและ เพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง
- พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟัง หรืออ่าน 10
- พูดและทำท่าประกอบ ตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและ คำศัพท์ง่ายๆ เกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย
- บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่ายๆ ของ ภาษาต่างประเทศและภาษาไทย
- บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น • ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่ายๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน
- ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว มีทักษะการใช้ ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ ประมาณ ๓๐๐-๔๕๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)
- ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

คุณภาพผู้เรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

- ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทาน และบทกลอนสั้นๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน เลือก /ระบุประโยคและ ข้อความตรงตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอกใจความสำคัญ และตอบ คำถามจากการฟังและอ่าน บทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า

- พูด /เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้คำสั่ง คำขอร้อง และให้ คำแนะนำ พูด /เขียนแสดงความ ต้องการ ขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความ ช่วยเหลือในสถานการณ์ง่าย ๆ พูดและเขียนเพื่อขอและให้ ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว พูด/เขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ใกล้ตัว กิจกรรม ต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ เหตุผลสั้นๆ ประกอบ 5

- พูด /เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เขียนภาพ แผนผัง แผนภูมิ และตาราง แสดงข้อมูลต่างๆ ที่ฟังและอ่าน พูด /เขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่อง ต่างๆ ใกล้ตัว

- ใช้ถ้อยคำ น้ำเสียง และกิริยาท่าทางอย่างสุภาพ เหมาะสม ตามมารยาทสังคมและ วัฒนธรรมของเจ้าของ ภาษา ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทศกาล /วันสำคัญ /งานฉลอง /ชีวิตความเป็นอยู่ ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทาง ภาษาและวัฒนธรรมตามความสนใจ

- บอกความเหมือน / ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่างๆ การใช้ เครื่องหมายวรรคตอน และการลำดับคำ ตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและ ภาษาไทย 11 เปรียบเทียบความเหมือน /ความ ต่างระหว่างเทศกาล งานฉลองและประเพณีของ เจ้าของภาษากับของไทย

- ค้นคว้า รวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ และ นำเสนอด้วยการ พูด /การเขียน • ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสถานศึกษา

- ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ

- มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง -พูด -อ่าน -เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่อง เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อขาย และลม ฟ้าอากาศ ภายในวงคำศัพท์ประมาณ ๑,๐๕๐-๑,๒๐๐ คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม)

- ใช้ประโยคเดี่ยวและประโยคผสม (Compound Sentences) สื่อความหมาย ตามบริบทต่าง ๆ สมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่ง การพัฒนา ผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอด ความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและ ประสบการณ์อันจะ เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและ ลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การ

เลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจน การเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่าง สร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศ เพื่อการตัดสินใจ เกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้ อย่าง ถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และ การเปลี่ยนแปลง ของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไข ปัญหา และมีการตัดสินใจ ที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ใน การดำเนิน ชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และ การอยู่ร่วมกันใน สังคมด้วยการสร้าง เสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและ ความขัดแย้งต่างๆ อย่าง 12 เหมาะสม การปรับตัวให้ทัน กับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยง พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อ ตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะ กระบวนการเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและปัญหาการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองฮาง ปีการศึกษา ๒๕๖๖ สามารถวิเคราะห์ สภาพปัญหา ได้ดังนี้

1. ด้านตัวผู้เรียน

- ทักษะพื้นฐานอ่อน: นักเรียนหลายคนมีพื้นฐานการฟัง พูด อ่าน เขียน ไม่แน่น โดยเฉพาะเรื่องคำศัพท์และ โครงสร้างไวยากรณ์

- ขาดความมั่นใจ: นักเรียนมักกลัวการพูดผิด กลัวโดนล้อ ทำให้ไม่กล้าใช้ภาษาอังกฤษ

- ขาดแรงจูงใจ: นักเรียนอาจมองว่าภาษาอังกฤษยาก หรือไม่เห็นความสำคัญในการใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ด้านระบบการศึกษา

- เน้นท่องจำมากกว่าการใช้งานจริง: การเรียนภาษาอังกฤษในโรงเรียนมักเน้นให้ท่องศัพท์หรือกฎไวยากรณ์มากกว่าการฝึกพูดหรือสื่อสารจริง
- จำนวนชั่วโมงเรียนจำกัด: การเรียนภาษาอังกฤษในระดับประถมอาจมีชั่วโมงเรียนไม่เพียงพอ เมื่อเทียบกับภาษาไทยหรือวิชาอื่น
- หลักสูตรไม่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน: บางครั้งบทเรียนอาจเน้นเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก ทำให้ขาดความสนใจ

3. ด้านครูผู้สอน

- วิธีการสอนไม่น่าสนใจ: หากการสอนเน้นแต่หนังสือเรียนโดยไม่มีเกม กิจกรรม หรือสื่อการเรียนที่น่าสนใจ นักเรียนอาจเบื่อและไม่อยากเรียน

4. ด้านสิ่งแวดล้อมและการสนับสนุนจากครอบครัว

- ขาดโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน: นักเรียนไทยมักไม่มีโอกาสฝึกภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน เนื่องจากสภาพแวดล้อมใช้ภาษาไทยเป็นหลัก
- ผู้ปกครองไม่สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ได้: ผู้ปกครองหลายคนอาจไม่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษ ทำให้ไม่สามารถช่วยลูกเรียนหรือฝึกฝนเพิ่มเติมที่บ้าน

แนวทางแก้ไข

- สร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการใช้ภาษาอังกฤษ เช่น การใช้สื่อมัลติมีเดีย เพลง หรือเกมในการเรียน
- ส่งเสริมให้เด็กฝึกพูดภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน แม้จะเป็นคำง่าย ๆ เช่น การกล่าวทักทาย
- ปรับวิธีการสอนให้สนุกและน่าสนใจ เช่น การใช้บทบาทสมมติ การทำโครงการ หรือกิจกรรมกลุ่ม
- สนับสนุนให้มีการเรียนรู้ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น การ์ตูน หนังสือ นิทานภาษาอังกฤษ
- เพิ่มโอกาสให้เด็กได้สื่อสารกับเจ้าของภาษา เช่น การเชิญอาสาสมัครต่างชาติมาช่วยสอน

ศึกษาและเลือกนวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ จากกรณีวิเคราะห์ผู้เรียน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านหนองฮาง ซึ่งเป็นกลุ่ม ตัวอย่าง โดยครูผู้สอนได้นำผลการวิเคราะห์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 มาจัด กลุ่มนักเรียนเป็น 3 ช่วง คือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน และวิเคราะห์ทักษะการอ่านจับใจความ จึงสรุปได้ว่า นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมที่ครูผู้สอนได้สร้างขึ้น

วิเคราะห์ปัญหาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน พบว่า นักเรียนทักษะพื้นฐานอ่อน ขาดความมั่นใจขาดแรงจูงใจ เมื่อพิจารณาถึงสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปัญหาสถานการณ์ในปัจจุบัน พบว่า สื่อที่มีความน่าสนใจและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้จริงในชั้นเรียน คือ แท็บเล็ต โดย กระทรวงศึกษาธิการ (2554) กล่าวถึง ประโยชน์ของการใช้แท็บเล็ตว่า 1) เป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพมีทั้งภาพและเสียงประกอบการเรียนรูจึงสามารถ สร้างการจดจำได้ง่าย ดังนั้นเด็กจึงสามารถเรียนรู้และตอบสนองกับสื่อในรูปแบบนี้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าสื่ออื่น ๆ ทำให้การเรียนกลายเป็นเรื่องสนุกและเข้าใจง่ายแตกต่างไปจากการเรียนจากหนังสือ ซึ่งน่าเบื่อและเข้าใจยาก 2) สามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่าง รวดเร็วเพราะแท็บเล็ตสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงเป็นสื่อการเรียน การสอนที่ไร้พรมแดน กล่าวคือ ครูสามารถเข้าถึงรูปภาพ วีดิโอคลิป และข้อมูลต่าง ๆ จาก ทั่วโลก เพื่อใช้ในการสร้างบทเรียนที่น่าสนใจและทันสมัยให้กับนักเรียนได้อย่างไร้ขีดจำกัด และยังเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กับผู้เรียนได้ศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องที่ตนเองสนใจ นอกจากบทเรียนในห้องเรียน และ 3) สามารถดาวน์โหลดโปรแกรมเสริมทักษะเพิ่มเติม ซึ่งในปัจจุบันได้มีโปรแกรมเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ที่เหมาะกับการใช้เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ ของเด็กในแต่ละช่วงวัยมากมาย เช่น โปรแกรมฝึกทักษะทางภาษา โปรแกรมฝึกทักษะด้านศิลปะ โปรแกรมสำหรับฝึก การอ่าน-เขียน โปรแกรมพัฒนาทักษะด้านการตอบสนอง

แอปพลิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านภาษา English Galaxy เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างแอปพลิเคชันสำหรับสื่อการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ด้วยการนำ ภาพการ์ตูนมาใช้เป็นองค์ประกอบสำหรับการเล่าเรื่องหรือทำให้ดูน่าสนใจได้มากยิ่งขึ้น โดยสามารถ นำมาใช้เสริมทักษะในด้านการอ่านและการเขียน ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร การจดจำรูปภาพ การนับ 14 ตัวเลข เป็นต้น สิ่งน่าสนใจของเครื่องมืออยู่ที่ใช้งานง่าย รวมทั้งสามารถนำภาพประกอบมาใช้เพิ่มเติม ได้อีกมากมาย เรียกได้ว่าทำได้ทั้งแอปพลิเคชันส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมการสอนไปพร้อมๆกัน

English Galaxy เป็นแอปพลิเคชันเป็น Web Application แอปพลิเคชันประยุกต์ที่เข้าถึงด้วยเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ต่างจากเว็บไซต์ตรงที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับเว็บได้มากกว่าแค่การดูข้อมูลเว็บเพจถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็น เพื่อลดการใช้ทรัพยากรประมวลผลของเครื่องสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ต ทำให้เว็บแอปพลิเคชันโหลดหน้าเว็บได้เร็ว ใช้งานได้แม้อินเทอร์เน็ตจะมีความเร็วไม่สูง

แอปพลิเคชันในการทดสอบการอ่าน Chivox English listening Speaking Training System เป็นแอปพลิเคชันในการทดสอบการอ่านที่ใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์AI ในการตรวจสอบการอ่านออกเสียงแล้วประมวลผลการอ่านออกเสียง ในรูปแบบคะแนน

วิเคราะห์หลักสูตร สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) พบว่า คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนจะต้อง

สามารถปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำที่ฟังและอ่าน อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ นิทานและบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการ อ่าน เลือกร /ระบุประโยคและข้อความตรง ตามความหมายของสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่อ่าน บอก ใจความสำคัญและตอบคำถามจากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ และเรื่องเล่า ทั้งนี้ครูผู้สอนได้วิเคราะห์และสรุปได้ว่า การที่นักเรียนจะบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวข้างต้น นักเรียนจะต้องเรียนรู้ ผูกฝน และจดจำ คำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษให้ได้ เพื่อที่จะสามารถเชื่อมโยงนำไปสู่การอ่านเพื่อจับใจความสำคัญได้ จึงได้กำหนดเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ออกแบบนวัตกรรม วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐานการเรียนรู้ ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อ ประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ตัวชี้วัด ต 1.1 ป.4/4 บอกใจความสำคัญและตอบคำถาม จากการฟังและอ่านบทสนทนา นิทานง่าย ๆ กำหนดเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ ให้สอดคล้องเนื้อหาบทเรียนและเนื้อหาในแอปพลิเคชัน English Galaxy กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จากการวิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ หลักสูตร และ เนื้อหา เพื่อนำมาจัดการเรียนรู้

การพัฒนาวัตกรรมการ ดำเนินการสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน และปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้

1) กำหนดเนื้อหาสาระการศึกษาในขอบเขตรายวิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และใช้ในชั่วโมงซ่อมเสริมสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

2) กำหนดหัวข้อเรื่อง

3) กำหนดจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง และสาระที่ควรเรียนรู้

2. จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ จัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กำหนดรูปแบบของชุด การเรียนรู้พิจารณาตามความเหมาะสมแต่ให้ครอบคลุมสาระการเรียนรู้

3. ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อกำหนดเนื้อหาหัวเรื่อง จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัด และประเมินผล เอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) กำหนดองค์ประกอบของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบด้วย

(1) คู่มือการใช้ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีขั้นตอน การจัดการเรียน คือ ขั้นนำ ขั้นทำกิจกรรมกลุ่ม ขั้นตรวจสอบผลงานและทดสอบ ขั้นสรุปทบทวน

(2) ออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การอ่านออกเสียง เรื่อง Sprots

(3) สร้างเกมจากแอปพลิเคชัน เกม Sprots เกม Look at the picture and write the words below

(4) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองฮาง อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานีตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้คำอธิบาย

2. ศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด องค์ความรู้เกี่ยวกับการสร้าง แผนการจัดการเรียน การเรียนรู้จากหนังสือและเอกสารงานวิจัยและหลักการสร้างพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ของวิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2544)

3. กำหนดหัวข้อหรือสาระที่จะนำมาใช้ในการสร้างแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบการใช้ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่าน จับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้และเวลา ได้จำนวน 5 แผน ๆ ละ 2 ชั่วโมง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านหนองฮาง พุทธศักราช 2551 และกรอบหลักสูตร ของสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง ตรวจสอบและการหาคุณภาพของนวัตกรรม การพัฒนานวัตกรรม เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชันและปัญญาประดิษฐ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีกระบวนการในการหาคุณภาพของนวัตกรรม ดังต่อไปนี้

1. ประเมินความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้นำนวัตกรรมการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อ ประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมิน แบบมาตราส่วนประมาณ ค่า 5 ระดับ คือ เหมาะสมมากที่สุด เหมาะสมมาก เหมาะสมปานกลาง เหมาะสมน้อย และเหมาะสมน้อยที่สุด ตามวิธีของ ลิเคอร์ท (Likert) ตามรูปแบบของบุญชม ศรีสะอาด (2545 : 99 - 100) นำผลการประเมินแผนการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านมาวิเคราะห์และแปลผล ซึ่งครูผู้สอนได้ กำหนดเกณฑ์ค่าเฉลี่ยโดยรวมของผลการประเมินแผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญต้องมีคะแนน 17 ตั้งแต่ 3.51 จากการประเมิน พบ แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 4.00 หมายถึง แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. ประเมินความเหมาะสมของชุดการเรียนรู้ วิเคราะห์เนื้อหาและจุดประสงค์ของชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนบ้านหนองฮาง จำนวน 5 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง นำชุดการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบและขอ คำแนะนำในส่วนที่บกพร่องเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมทั้ง 5 ท่าน เพื่อ ประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ผลการประเมินของ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่มีต่อชุดการเรียนรู้ ทั้ง 5 ชุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 ซึ่งถือว่ามีความเหมาะสมมาก สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้

3. การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้โดยการทดลองใช้เบื้องต้น (Tryout) ดำเนินการ 3 ชั้น ดังนี้ (1) การทดลองแบบเดี่ยว (1 : 1) (2) การทดลองแบบกลุ่ม (1 : 10) (3) นำชุดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว ตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ไปหา คุณภาพโดยทดลองใช้ (Try Out) กับผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนเนื้อหานี้มาก่อน ผลปรากฏว่า ชุดการเรียนรู้มี ประสิทธิภาพเท่ากับ 82.66/81.42 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 จึงได้จัดพิมพ์ชุดการเรียนรู้เพื่อนำไป ทดลองใช้จริง (Trial Run) กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป (4) การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้ โดยการทดลองใช้ในสถานการณ์จริง (Trial Run) ดำเนินการใช้ชุดการเรียนรู้ ในสถานการณ์การเรียนการสอนจริงกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 19 คน โรงเรียนบ้านหนองฮาง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนประกอบไปด้วย โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในการดำเนินกิจกรรม ดังต่อไปนี้

1. เตรียมความพร้อม เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนรู้ กิจกรรมที่ครูผู้สอนได้นำมาใช้ ได้แก่ การทักทายซึ่งกันและกัน การเล่นเกม การร้องเพลง การทบทวนคำศัพท์ และแจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้เป็นต้น

2. การเรียนรู้ เป็นขั้นตอนการนำแผนสู่การปฏิบัติโดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้

3. การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนการเรียนรู้โดยมีการนำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) มาใช้เป็นเทคนิคการเรียนการสอนที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ผ่านการเล่น (Play and Learn) โดย รูปแบบที่ครูผู้สอนนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้คือ

1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ โดยสร้างเกมและใช้เกมที่มีใน Web Application English Galaxy

2) การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยนักเรียนภายในกลุ่มจะศึกษา เนื้อหาสาระร่วมกัน เนื้อหาสาระนั้นอาจมีหลายตอน ซึ่งผู้เรียนอาจต้องทำแบบทดสอบในแต่ละตอน และเก็บ คะแนนของตนไว้และมีการทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย ซึ่งเป็นการทดสอบรวบยอดและนำคะแนนของตนไปหา คะแนนพัฒนาการ (Improvement Score) หลังจากนั้นนำคะแนนพัฒนาการของแต่ละคนในกลุ่มมารวมกัน เป็นคะแนนของกลุ่ม กลุ่มใดได้คะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด กลุ่มนั้นได้รางวัล

3) ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและวิเคราะห์ผล

- ทดสอบก่อนเรียน
- ประเมินชิ้นงานตามใบกิจกรรม
- ประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม
- ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ทำแบบทดสอบหลังเรียน

ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าและทดสอบความรู้ไปแล้ว ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบ ประสิทธิภาพของการใช้นวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น ก่อนและหลังการเก็บรวบรวมข้อมูลการสร้างชุดกิจกรรมการ

เรียนรู้เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ผลการใช้นวัตกรรมดังต่อไปนี้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นเช่นนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย ชุดการเรียนรู้ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สูงขึ้น เนื่องจากการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ทักษะการทำงานกลุ่ม สมาชิกในกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนที่มีความสามารถ ทางการเรียนแตกต่างกัน คือ เก่ง ปานกลาง อ่อน โดยสมาชิกทุกคนจะร่วมมือกันรับผิดชอบความสำเร็จของ กลุ่ม นักเรียนทุกคนจึงต้องทำความเข้าใจเนื้อหาในทุก ๆ ประเด็น มีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่ม ทำงานร่วมกันและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีการปรึกษาหารือให้คำแนะนำแก่กัน ตลอดจนมีความรับผิดชอบ ในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้กลุ่มของตนเองประสบความสำเร็จตามที่มุ่งหวัง ทำให้สมาชิกในกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนสูงขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย การจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รูปแบบวิธีการแปลกใหม่ที่หลากหลาย นักเรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนวิชาภาษาอังกฤษ มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชา ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ตลอดไป

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นนวัตกรรมที่ช่วยเพิ่ม

ประสิทธิภาพการจัดการ เรียนการสอนของครูผู้สอน เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกให้ครูสอนเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น ครูผู้สอน สามารถนำรูปแบบนวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ

ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

โรงเรียนบ้านหนองฮาง มีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ที่สามารถพัฒนานักเรียนให้มี ทักษะการเรียนรู้ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจต่อชุมชนในการส่งบุตร หลานเข้าเรียนต่อและทำให้นักเรียนเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข จนทำให้ชุมชนและภาคีเครือข่าย ประชาสังคมมาร่วมพัฒนาและสนับสนุน ทรัพยากร เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และส่งผลต่อการพัฒนา คุณภาพการศึกษา โดยได้รับการสนับสนุน งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และความร่วมมือจากหลายภาคส่วน เพิ่มขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

ชุมชน สังคมเล็งเห็นและตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้โดยเฉพาะ ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนจึงได้รับ การสนับสนุนและส่งเสริมการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจากชุมชนได้แก่ การมีส่วนร่วมใน การจัดกิจกรรมวันคริสต์มาส เป็นต้น

แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

1. การนำไปใช้แก้ปัญหาในเรื่องการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนต่ำ ครูผู้สอนควรการสร้างใบกิจกรรมที่มีระดับความยากง่ายพอเหมาะเน้นเรื่องกระบวนการกลุ่ม คือเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสถกเถียง อภิปรายกันมากกว่าการมุ่งให้ฝึกทางด้านทักษะเพียงอย่างเดียว เพราะการเรียนแบบเชิงรุก มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ช่วยกันคิดช่วยกันทำและเรียนรู้ร่วมกันครู มีหน้าที่ชี้แนะและแนะนำนักเรียน ในขณะที่ทำกิจกรรม

2. นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชั่น เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่ผ่านระบบออนไลน์ ด้วยแอปพลิเคชัน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นอกจากจะเป็น ประโยชน์ในด้านการปรับปรุงและ พัฒนางานหรือการจัดการเรียนการสอนแล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิชาชีพ อีกด้วย โดยผู้สร้าง นวัตกรรมสามารถนำผลจากการนำนวัตกรรมไปใช้เป็นผลงานวิชาการเพื่อขอเลื่อนวิทยฐานะ หรือ ปรับ ตำแหน่งให้สูงขึ้นได้

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ.การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง.กรุงเทพฯ : องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.2544.

_____. การจัดกระบวนการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2545.

_____. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2551.

_____. คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, 2552. กิติมา บัวแย้ม.การพัฒนาการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.กรุงเทพฯ : โรงเรียนอักษรเจริญทัศน์, 2553

ภาคผนวก







แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

เรื่อง: Seasons	รหัสรายวิชา อ13101 วิชาภาษาอังกฤษ
หน่วยการเรียนรู้: Weather and Seasons	รูปแบบการจัดการเรียนรู้: Active Learning
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)	ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
ครูผู้สอนนางสาวณัฐบุณณภา เตชสิริโกศล	เวลา 50 นาที
โรงเรียนบ้านหนองฮาง	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

- ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และประโยคง่าย ๆ ได้ถูกต้อง
- ต 1.2 ป.3/1 พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในสถานการณ์ใกล้ตัว
- ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและสิ่งใกล้ตัว

สาระที่ 2. สาระสำคัญ

ฤดูกาล (Seasons) เป็นคำศัพท์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการบอกชื่อฤดูกาล ลักษณะอากาศ และกิจกรรมที่ทำในแต่ละฤดู ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วม การลงมือปฏิบัติ และการสื่อสารจริง

สาระที่ 3. จุดประสงค์การเรียนรู้ (KPA)

ด้านความรู้ (Knowledge: K)

1. นักเรียนสามารถบอกชื่อฤดูกาล 4 ฤดู ได้แก่ spring, summer, rainy, winter ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถบอกคำศัพท์เกี่ยวกับลักษณะอากาศในแต่ละฤดูได้อย่างน้อย 2 คำ

ด้านทักษะกระบวนการ (Process: P)

1. นักเรียนสามารถพูดประโยคสั้น ๆ เช่น “It is hot in summer.” ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มในการจัดทำแผ่นงาน Seasons Chart และนำเสนอหน้าชั้นเรียนได้

ด้านคุณลักษณะ (Attitude: A)

1. มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม
2. กล้าแสดงออกและเคารพความคิดเห็นผู้อื่น

สาระที่ 4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

4. ความสามารถในการทำงานร่วมกัน

สาระที่ 5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

* ใฝ่เรียนรู้

* มุ่งมั่นในการทำงาน

* มีวินัย

* ทำงานเป็นทีม

สาระที่ 6. สาระการเรียนรู้

****คำศัพท์ (Vocabulary):****

spring, summer, rainy season, winter

hot, cold, rainy, windy

sunny, umbrella, jacket

โครงสร้างประโยค (Structure)

* It is + adjective.

* It is hot in summer.

* I wear a jacket in winter.

สาระที่ 7. กิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning)

ขั้นที่ 1 Warm-up (5 นาที)

* ครูเปิดเพลงเกี่ยวกับฤดูกาล เช่น ****Seasons Song****

* นักเรียนฟังและตอบคำถามกระตุ้นความคิด เช่น

* What season is hot?

* What season is rainy?

(เทคนิค Think–Pair–Share)

ขั้นที่ 2 Presentation (10 นาที)

* ครูนำเสนอภาพ 4 ฤดูกาล

* นักเรียนออกเสียงตาม (Choral Reading)

* ครูสาธิตประโยคตัวอย่าง

* It is hot in summer.

* It is cold in winter.

ขั้นที่ 3 Practice (20 นาที) — กิจกรรมกลุ่ม

****กิจกรรม: Seasons Chart Project****

1. แบ่งนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม

2. แต่ละกลุ่มรับผิดชอบ 1 ฤดู

3. สร้างโปสเตอร์ขนาด A3 โดยมี

* ชื่อฤดู

* ลักษณะอากาศ

* กิจกรรมที่ทำในฤดูนั้น

4. เขียนประโยคอย่างน้อย 2 ประโยค

(นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ Collaboration และ Communication)

ขั้นที่ 4 Production (10 นาที)

* ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน

* นักเรียนกลุ่มอื่นถาม-ตอบ เช่น

* What season is this?

* Is it hot or cold?

(ฝึก Authentic Communication)

ขั้นที่ 5 Reflection (5 นาที)

* นักเรียนเขียน Exit Ticket ตอบคำถาม

* My favorite season is _____.

* It is _____.

สาระที่ 8. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

* บัตรคำศัพท์

* ภาพโปสเตอร์ฤดูกาล

* กระดาษ A3 / สีไม้

* ลำโพงและเพลงประกอบ

* ใบงาน Exit Ticket

สาระที่ 9. การวัดและประเมินผล

9.1 การประเมินก่อนเรียน

* คำถามปากเปล่า

9.2 การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment)

* สังเกตการมีส่วนร่วม

* ตรวจ Seasons Chart

* ประเมินการพูดนำเสนอ

9.3 การประเมินหลังเรียน (Summative Assessment)

| ตัวชี้วัด | วิธีประเมิน | เครื่องมือ | เกณฑ์ |

| ----- | ----- | ----- | ----- |
 | บอกชื่อฤดูกาลได้ | การตอบคำถาม | แบบสังเกต | ผ่านร้อยละ 70 |
 | พูดประโยคได้ | การนำเสนอ | Rubric 4 ระดับ | ระดับ 2 ขึ้นไป |
 | ทำงานร่วมกัน | การสังเกต | แบบประเมินพฤติกรรม | ผ่าน |

10. เกณฑ์การประเมิน (Rubric การพูด)

ระดับ 4: ออกเสียงถูกต้อง ชัดเจน มั่นใจ

ระดับ 3: ผิดเล็กน้อย แต่สื่อสารได้

ระดับ 2: ผิดหลายจุด ต้องช่วยเหลือ

ระดับ 1: ไม่สามารถสื่อสารได้

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

ผู้สอน

(นางสาวณัฐ์ปัทมา เตชสิริโกศล)

ความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นายถาวร บุญกระจาย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองฮาง

