



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

“การจัดการเรียนรู้เชิงรุก NOKAIR Model”

โดยใช้รูปแบบ 2W3P



นางสาวแวมณี สํารายสุข
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

“การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ NOKAIR MODEL
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)”

จัดทำโดย

นางสาวแวมณี สำราญสุข

ตำแหน่งครู

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

เสนอผลงานเพื่อคัดสรรนวัตกรรมการศึกษา ประเภท การจัดการเรียนรู้

คำนำ

รายงานการใช้นวัตกรรมฉบับนี้ ผู้จัดทำได้ดำเนินการมาเพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ NOKAIR MODEL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ เนื่องจากผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญถึงกระบวนการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะพื้นฐานในการนำไปใช้ในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น ใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต และใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมตามหลักเกณฑ์ และเพื่อนำไปสู่ทักษะการเรียนรู้ทั้ง ๔ ทักษะ และการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้การสอนหลากหลายต่อไป

ผู้จัดทำได้ศึกษาและนำเสนอวิธีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่คณะครู นักเรียน นักศึกษา ผู้บริหารสถานศึกษา ตลอดจนผู้ที่สนใจ หากมีข้อผิดพลาดประการใดต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

แวมณี สาราณสุข

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	.ก
สารบัญ.....	ข
๑. ชื่อนวัตกรรม.....	๑
๒. ชื่อ-นามสกุล.....	๑
๓.ความเป็นมาและความสำคัญ.....	๒
๔.วัตถุประสงค์.....	๓
๕.กรอบแนวคิด.....	๔
๖.แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม.....	๖
๗.ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม.....	๑๓
๘.กระบวนการหาคุณภาพ.....	๑๕
๙.การนำนวัตกรรมไปใช้	๑๖
๑๐.ผลการพัฒนานวัตกรรม	๑๗
๑๑. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น.....	๒๐
๑๒. บทเรียนที่ได้รับ.....	๒๑
๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ.....	๒๑
๑๔.การเผยแพร่วัตกรรม.....	๒๑
๑๕. การอ้างอิง.....	๒๑

ภาคผนวก

รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

สถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ-สกุล นางสาวแววมณี สำราญสุข ตำแหน่ง ครู
โรงเรียน โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๙-๕๗๖๒๖๓๘. E-mail address Giffyfirst@gmail.com

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- (๑) หลักสูตร
- ✓ (๒) การจัดการเรียนรู้
- (๓) สื่อและเทคโนโลยี
- (๔) การบริหารจัดการ
- (๕) กิจกรรม/โครงการ
- (๖) ลดความเลื่อมล้ำ
- (๗) การนิเทศภายใน
- (๘) การวัดประเมินผล
- (๙) การประกันคุณภาพ

๔. สมรรถนะที่พัฒนา

- (๑) สมรรถนะพื้นฐาน
 - (๑.๑) ด้านภาษาไทยสุขศึกษาบูรณาการอ่าน
 - (๑.๒) ด้านคณิตศาสตร์
 - (๑.๓) ด้านวิทยาศาสตร์
 - ✓ (๑.๔) ด้านภาษาอังกฤษ
- (๒) สมรรถนะหลัก
 - ✓ (๒.๑) การจัดการตนเอง
 - (๒.๒) การคิดขั้นสูง
 - (๒.๓) การสื่อสาร
 - (๒.๔) การรวมพลังทำงานเป็นทีม
 - (๒.๕) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
 - (๒.๖) การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

(ก) สมรรถนะอื่น ๆ (สมรรถนะอื่นนอกเหนือที่ระบุไว้ในข้อ (๑) และ (๒))

(ก.๑) สุขศึกษาและพลศึกษาบูรณาการทักษะการอ่านภาษาไทย

(ก.๒)

(ก.๓)

๕. ความเป็นมาและความสำคัญ

การฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจอย่างถูกต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น การฝึกซ้ำๆ ทบทวนบ่อยๆ จึงจะทำให้ผู้เรียน จำได้ ฟังเข้าใจ พูดอ่านเขียนได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว และวิธีที่จะฝึกทักษะทางภาษาให้ได้ผลวิธีหนึ่ง คือสื่อการสอน บทเรียนสำเร็จรูป เนื่องจากสื่อการสอนเป็นส่วนประกอบที่สำคัญประการหนึ่งในการสอนภาษา ดังที่ ผลงานวิจัยของ วนิตา ดวงฤทธิ (๒๕๔๓:บทคัดย่อ) ที่พบว่า ผลของการใช้สื่อที่สร้างขึ้นตามความสนใจมีผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษทำให้นักเรียนมี ผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวผู้รายงานจึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนทางด้าน การฟัง พูด อ่าน เขียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยมีความมุ่งหวังที่จะพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ในปัจจุบันภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่มีผู้ใช้กันแทบทั่วโลก เป็นภาษาสากลที่ใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารทั้งการศึกษา การแสวงหาความรู้ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ตลอดจนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน เพราะเป็นการศึกษารากฐาน ที่สำคัญที่สุดในการแก้ปัญหาและการพัฒนาประเทศในทุกๆ ด้าน

คำศัพท์เป็นหน่วยพื้นฐานของภาษาที่สำคัญที่สุดสำหรับการสื่อสาร เพราะคำศัพท์เป็นหน่วยกำเนิด ความหมาย ความคิด ความรู้สึก ความต้องการที่ผู้สื่อสารต้องการแสดงออกให้ผู้อื่นทราบ ในการเรียนและการสอนภาษาต่างประเทศ โดยทั่วไปเริ่มจากการสอนคำศัพท์ แต่สาระการสอนมักเน้นที่การสอนใช้ไวยากรณ์เป็นหลักในช่วง ๒ ทศวรรษที่ผ่านมา วงการสอนภาษาต่างประเทศได้ศึกษาค้นคว้าวิจัยด้านการเรียนการสอน คำศัพท์แพร่หลายมากขึ้น ทำให้เกิดแนวโน้มว่าการสอนคำศัพท์มีความสำคัญเทียบเท่ากับการสอนไวยากรณ์ (Rajapak Journal Vol.๑๓ No.๓๑ October-December ๒๐๑๙) “ความรู้มีรากฐานมาจากจิตสำนึก” เพราะคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสร้างความทางภาษาที่มีความสำคัญในการสื่อสารมาก ดังที่ วิลคิน (Wilkins,๑๙๗๒) กล่าวว่า ถ้าไม่มีความรู้ไวยากรณ์จะทำให้สื่อความหมายได้น้อยมาก แต่ถ้าไม่รู้คำศัพท์จะไม่สามารถสื่อความหมายได้เลย หมายความว่า การเรียนภาษาที่สองต้องมีความรู้ด้านคำศัพท์ที่เพียงพอเพื่อการสื่อสารจะสามารถเข้าใจและสื่อสารได้ เลยจัดการเรียนรู้แบบ Learning by Doing นั้นใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบเชิงรุก หรือ กิจกรรม Activity เป็นหลักโดยการ “ลงมือปฏิบัติจริง หรือ Doing” ในทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถใช้เป็นกิจกรรมเดี่ยวในบางกิจกรรม แต่ส่วนใหญ่นิยมกิจกรรมกลุ่มที่เน้นให้เกิดการเรียนรู้แบบจำลอง ทำให้นักเรียนในกลุ่มเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ส่วนครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำมาใช้นี้ต้องมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชานั้นๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุกสนาน และมีความน่าสนใจดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจกิจกรรม ไม่ซ้ำซากจนก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้นครูจึงเป็น “นักออกแบบกิจกรรม Activity Designer” มืออาชีพ ที่สามารถ “มองเห็นภาพกิจกรรม” ได้ทันที

จากความสำคัญดังกล่าวภาษาอังกฤษจึงถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรตั้งแต่ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาโดยระดับประถมศึกษาให้นักเรียนได้เริ่มเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ส่วนระดับมัธยมศึกษาให้เลือกรเรียนเพิ่มเติมได้ ภาษาและเลือกเรียนได้อย่างเสรี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการใช้ ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ทั้งทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ.๒๕๕๑:๒๑) จากปัญหาของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ นักเรียนมีปัญหาในการจดจำคำศัพท์ จึงทำให้เขียนคำศัพท์ไม่ถูกต้อง ตามพจนานุกรม นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ มีปัญหาในการออกเสียง การสะกดคำ การฟัง การอ่านและการเขียน การบอกความหมายและการนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้สำหรับสภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของนักเรียน ในฐานะครูผู้สอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนานักเรียนให้อ่านออกเขียนได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น จึงได้วิเคราะห์สภาพการณ์ของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงได้ศึกษาและการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเรียนรู้คำศัพท์ โดยใช้วิธีสอนแบบเกมเป็นฐาน โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลายประกอบการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จะสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจดจำคำศัพท์และสามารถนำความรู้ทางการเรียน คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

๖. กลุ่มเป้าหมาย

๑. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑.๑ กลุ่มประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๑๕ คน

๑.๒ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๑๕ คน

๗. วัตถุประสงค์

การรายงานในครั้งนี้ ผู้รายงานได้กำหนดจุดประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

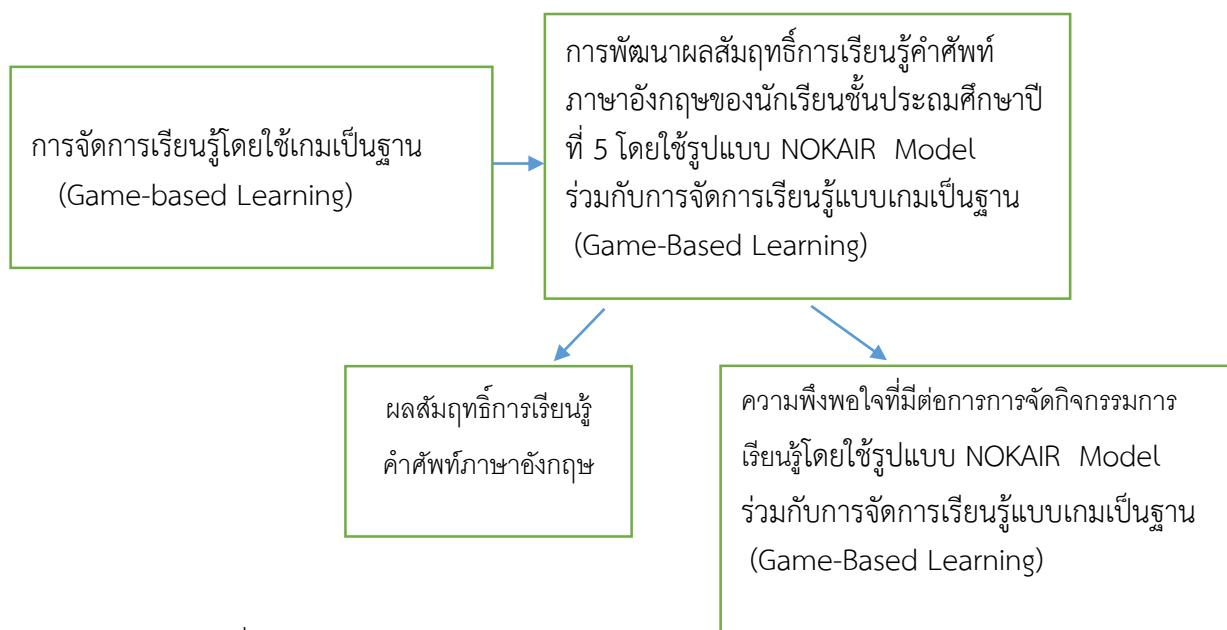
๑) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ด้วยรูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ให้มีประสิทธิภาพ (E๑/E๒) ตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ โดยใช้รูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ด้วยรูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๘.กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การรายงานครั้งนี้ ผู้รายงานได้ยึดกรอบแนวคิดในการศึกษา ดังนี้



ภาพที่ ๑ แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) วิชาภาษาอังกฤษ หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เช่น การอ่าน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ประโยคภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ.๑๕๑๐๑ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model ๖ ขั้นตอนได้แก่ (๑) N= Need สำรวจความจำเป็น (๒) O= Objective กำหนดวัตถุประสงค์ (๓) K= Knowledge ศึกษาทฤษฎี/ข้อมูล(๔) A= Activity ออกแบบกิจกรรม (๕) I= Innovation พัฒนานวัตกรรม (๖) R= Reflect ประเมินผลและสะท้อนผล

๒. การสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model หมายถึง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่รายงานสร้างขึ้นโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติในรายวิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ.๑๕๑๐๑ เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ผ่านทักษะ การฟัง พูด อ่าน เขียน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มเพื่อหาข้อสรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านกระบวนการคิด และการลงมือปฏิบัติเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียนรู้

๓. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ในรายวิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ.๑๕๑๐๑ เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ทักษะการเขียน การอ่าน การฟัง ภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่ผู้รายงานได้สร้างขึ้น

๔. **ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model** วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง การเรียนรู้คำศัพท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านทักษะการเขียน การอ่าน การฟัง ภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ หมายถึงคะแนนเฉลี่ยจากการทำใบกิจกรรม การฝึกปฏิบัติ ของผู้เรียนขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ แล้วหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

๘๐ ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำใบกิจกรรม และแบบทดสอบย่อย ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘๐ ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๕. **นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๖. **โรงเรียน** หมายถึง โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๗. **ความพึงพอใจ** หมายถึง ระดับความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model เรื่องเรียนรู้คำศัพท์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านทักษะการเขียน การอ่าน การฟัง ภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ

ภาพการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model



ขั้นตอน	ความหมาย	การประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนคำศัพท์
N – Need	สำรวจความจำเป็น	วิเคราะห์ปัญหาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ป.๕
O – Objective	กำหนดวัตถุประสงค์	นักเรียนจดจำคำศัพท์ได้ ๓๐-๕๐ คำ ใช้ในประโยคง่ายๆได้
K – Knowledge	ศึกษาทฤษฎี/ข้อมูล	ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้คำศัพท์ และนวัตกรรมที่มีอยู่เดิม
A – Activity	ออกแบบกิจกรรม	ออกแบบเกมคำศัพท์ เช่น เกมจับคู่ เกมเรียงคำ เกมแข่งขัน
I – Innovation	พัฒนานวัตกรรม	สร้างสื่อ เช่น ชุดการ์ดคำศัพท์, สื่อ PowerPoint, หรือแอปพลิเคชัน
R – Reflection	ประเมินผลและสะท้อนผล	ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความพึงพอใจของนักเรียน

๙. แนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เรียนรู้ NOKAIR Model เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ผู้รายงานได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

๑. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษา
๒. การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
๓. หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
๔. ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑)

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็น มนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึด มั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษต่อการศึกษาต่ออาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็น สำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยใช้หลักปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

๑. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐาน การเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของ ความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
๒. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ

๓. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

๔. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้

๕. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

๖. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

๑. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

๒. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

๓. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

๔. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

๕. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการคือ

๑. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสารมีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคมรวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช่วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

๒. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการ

ป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

๔. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

๕. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสมและมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

๑. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
๒. ซื่อสัตย์สุจริต
๓. มีวินัย
๔. ใฝ่เรียนรู้
๕. อยู่อย่างพอเพียง
๖. มุ่งมั่นในการทำงาน
๗. รักความเป็นไทย
๘. มีจิตสาธารณะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศสามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

๑. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียนแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

๒. ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

๓. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

๔. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

๒. การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) เกิดขึ้นราวปี ค.ศ. ๑๙๗๕ เมื่อนักภาษาศาสตร์และผู้เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ ได้ตระหนักในปัญหาว่า แม้ผู้เรียนจะรู้โครงสร้างของภาษาต่างประเทศมาแล้วเป็นอย่างดี ก็ยังไม่สามารถพูดคุยหรือสื่อสารกับชาวต่างประเทศได้ หรือถ้าจะสื่อสารได้บ้าง ก็มักใช้ภาษาในลักษณะที่เจ้าของภาษาเขาไม่ใช้กันแม้จะเป็นภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ทั้งนี้เพราะภาษาไม่ได้เป็นเพียงระบบไวยากรณ์ที่ประกอบด้วยเสียง ศัพท์ โครงสร้างเท่านั้น แต่ภาษาคือระบบของข้อความที่ใช้ในการสื่อสารหรือสื่อความหมายได้จึงมีการแสวงหาวิธีการและพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการสอนภาษาต่างประเทศ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อสารได้ ดังนั้น ในการสอนไม่ควรสอนให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เฉพาะรูปแบบหรือโครงสร้างของภาษาเท่านั้น เพราะในการสื่อสารนั้น ผู้พูดต้องใช้หน้าที่ของภาษาในการสื่อความหมายไปยังผู้ฟัง เช่น โต้แย้ง เชิญชวน ขออนุญาต ฯลฯ ซึ่งต้องใช้ให้เหมาะสมกับสภาพสังคม บุคคลและกาลเทศะ นอกจากนี้การสื่อสารยังเป็นกระบวนการอย่างหนึ่ง การรู้รูปแบบหน้าที่ความหมายของภาษาเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอ ผู้เรียนต้องสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงและปฏิบัติตอบโต้ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟัง จะช่วยให้ความหมายนั้นกระจ่างขึ้น เพราะผู้ฟังจะเป็นผู้แสดงปฏิกิริยาให้รู้ว่าเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดพูดเพียงใด ถ้าไม่เข้าใจผู้พูดต้องปรับคำพูดใหม่เพื่อสื่อความหมายให้ชัดเจนขึ้น วิธีการสอนภาษา เพื่อการสื่อสาร มีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่ว่าภาษาคือเครื่องมือในการสื่อสารและเป้าหมายของการสอนภาษา คือ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร (ละเอียด จุฑานันท์. ๒๕๕๑ : ๙๖)

หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน หลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน มีนักวิชาการสองท่านได้ให้ความหมาย ที่แตกต่างกันไว้ดังนี้ Mackey (๑๙๙๗:๑๗๖-๑๙๐) และศิธร แสงธนู และคิด พงศ์ทัต (๒๕๔๑:๑๓-๑๔) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหลักการในการเลือกคำศัพท์มาสอนนักเรียน ดังนี้

๑. คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อย (Frequency) หมายถึง คำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยครั้งหรือปรากฏ คำนั้นซ้ำๆ ในหนังสือ เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนต้องรู้จักดี จึงจำเป็นต้องนำมาสอนเพื่อให้นักเรียนรู้ และใช้ได้อย่างถูกต้อง

๒. อัตราความถี่สูง (Range) ของคำศัพท์จากหนังสือต่างๆ หมายถึง จำนวนหนังสือที่ นำมาใช้ในการนับความถี่ใช้หนังสือจำนวนมาก บัญชีความถี่ยังมีคุณค่ามากเท่านั้น เพราะค่าที่ จะหาได้จากหลายแหล่งย่อมมีความสำคัญมากกว่าค่าที่จะพบในหนังสือเล่มใดเล่มหนึ่ง อย่างเดียว แม้ว่าความถี่ของคำศัพท์ที่พบในหนังสือเล่มนั้นๆจะมีมากก็ตาม

๓. สถานการณ์หรือสภาวะในขณะนั้น คำศัพท์ที่เลือกมาใช้ในการสอนไม่ได้ขึ้นอยู่กับ ความถี่เพียงอย่างเดียวมันต้องพิจารณาถึงสถานการณ์ด้วย เช่น คำว่า Blackboard ถ้าเกี่ยวกับห้องเรียนครูต้องใช้คำนี้ แม้จะเป็นคำที่ไม่ปรากฏบ่อย

๔. คำที่ครอบคลุมคำได้หลายอย่าง หมายถึง คำที่สามารถครอบคลุมได้หลายอย่างหรือสามารถใช้คำอื่นแทนได้ความหมาย

๕. คำที่เรียนรู้ได้ง่าย หมายถึง คำที่สามารถเรียนรู้ได้ง่าย เช่น คำที่คล้ายกับภาษาเดิม มีความหมายชัดเจน สั้น จำง่าย (๑๙๙๖:๑๑๙-๑๒๐) เสนอแนวคิดสอดคล้องกับ Mackey (๑๙๙๗:-๑๙๐) ไว้เป็นส่วนใหญ่ เว้นบางข้อที่ลาดได้เสนอไว้ที่แตกต่าง ดังนี้

๑. ควรเป็นคำที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้เรียน

๒. ควรมีปริมาณของตัวอักษรในคำศัพท์เหมาะสมกับระดับอายุ และสติปัญญาของผู้เรียน เช่น ในระดับประถมศึกษาตอนต้น ก็ควรนำคำศัพท์สั้นๆมาสอน

๓. ไม่ควรมีคำศัพท์มากเกินไปหรือน้อยเกินไปในบทเรียนหนึ่งๆ แต่ควรเหมาะสมกับวุฒิภาวะทางสติปัญญาของผู้เรียน

๔. ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนมีโอกาสนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น นำไปพูดสนทนา หรือพบเห็น คำศัพท์นั้นตามป้ายโฆษณา เป็นต้น จากหลักการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อนำมาสอน สามารถสรุปได้ว่า ควรเลือกคำศัพท์ที่จะนำมาใช้ให้เริ่มจากง่ายไปหายากเพื่อให้นักเรียนไม่รู้สึกว่ายากเกินไป เป็นคำศัพท์ที่ปรากฏบ่อยในหนังสือเรียน หรือใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน คำศัพท์ที่เลือกมาสอนในแต่ละชั่วโมงไม่ควรมรปริมาณที่มากควรพิจารณาจากช่วงวัยของนักเรียน เพื่อให้ปริมาณของคำศัพท์เหมาะสมกับนักเรียน ควรเป็นคำศัพท์ที่นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมุติฐานพื้นฐาน ๒ ประการคือ ๑. การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์, และ ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Mayers and Joes, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (recieve) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ความรู้ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์ “ เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาท ในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงต่อผู้เรียนลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ”

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มาก และนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำโดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้โดยผ่านการปฏิบัติจริง และสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้ ยังคงอยู่ได้ในปริมาณที่มากกว่า ระยะยาวกว่า ซึ่งอธิบายไว้ ดังรูป



จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น ๒ กระบวนการ คือ

กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

- กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง ๑๐%
- การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยกิจกรรม
- หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น ๓๐%

- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเป็น ๕๐ %

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning

- ทำให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ความเข้าใจนำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเอง เติบโตตามความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีส่วนร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ๗๐%

- การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริงในการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง ๙๐%

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑. Active Learning ส่งเสริมการมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียนการมีวิจาร์ณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาส มีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริงและมีการใช้วิจาร์ณญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น มุ่งสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้กำกับทิศทางการเรียนรู้ ค้นหาสไตล์การเรียนรู้ของตนเอง สู่การเป็นผู้รู้คิด รู้ตัดสินใจด้วยตนเอง (Metacognition) เพราะฉะนั้น Active Learning

จึงเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดขั้นสูง (Higher order thinking) ในการมีวิจารณ์ญาณ การวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การประเมิน การตัดสินใจ และการคิดสร้างสรรค์

๒. Active Learning สนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งความร่วมมือในการปฏิบัติงานกลุ่มจํานำไปสู่ความสำเร็จในภาพรวม

๓. Active Learning ทำให้ผู้เรียนทุ่มเทในการเรียน จุใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความรู้ความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างกระตือรือร้นในสภาพแวดล้อม ที่เอื้ออำนวย ผ่านการใช้กิจกรรมที่ครูจัดเตรียมไว้ให้อย่างหลากหลาย ผู้เรียนเลือกเรียนรู้กิจกรรมต่างๆตามความสนใจและความถนัดของตนเอง เกิดความรับผิดชอบและทุ่มเทเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จ

๔. Active Learning ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทั้งตัวผู้เรียนและตัวครู เป็นการปรับการเรียนการสอน ผู้เรียนมีโอกาสได้เลือกใช้ความถนัด ความสนใจความสามารถที่เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Different) สอดรับกับแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligence) เพื่อแสดงออกถึงตัวตนและศักยภาพของตนเอง ส่วนครูผู้สอนต้องมีความตระหนักที่จะปรับเปลี่ยนบทบาท แสวงหาวิธีการ กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนใน ขณะที่อาจารย์สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง ๒๐%

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ สู่ทักษะการคิด วิเคราะห์และการประเมินค่า
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity –based Learning)

๑. ความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน การเรียนรู้หรือประสบการณ์เรียนรู้จากกิจกรรมที่เป็นแนวทางการเรียนการสอนที่หลากหลาย ความต้องการที่การเรียนรู้ของผู้เรียนจะขึ้นอยู่กับภาระบางอย่างในการทดลองและกิจกรรม ความคิดในการเรียนรู้ตามกิจกรรมนั้นมีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่ว่านักเรียนคือผู้เรียนที่ใช้กระบวนการคิดมากกว่าผู้ที่ได้รับข้อมูลแบบถูกกระทำ passive หากนักเรียนได้รับโอกาสในการสำรวจหรือลงมือกระทำด้วยตัวเองและมีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมมากที่สุด การเรียนรู้จะเกิดความสนุกสนานและยั่งยืนยาวนาน (Horsburgh, ๑๙๙๔) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน มีพื้นฐานมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theory) ซึ่งเชื่อว่าการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจะทำให้การเรียนรู้มีความหมายและมีประสิทธิภาพ มากกว่าการป้อนความรู้ให้กับผู้เรียน การเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าลงมือปฏิบัติ กล้าคิดและกล้าแสดงออก สามารถค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง ผ่านการสังเกตการณ์ทดลองและการลงมือทำ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ

แนวทางในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมเป็นฐานเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสังคมได้ (Ayotoya & Isohala, ๒๐๑๓) จากความหมายของการเรียนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน สามารถสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ สืบค้นแสวงหาองค์ความรู้และทักษะด้วยตนเองจากการทำกิจกรรมเป็นหลัก เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง บทบาทสมมติ กิจกรรมกลุ่ม การแสดงละคร เป็นต้น โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเพื่อให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง แต่ในการทำกิจกรรมยังมีข้อจำกัดโดยที่ครูต้องคำนึงถึงเพื่อไม่ให้เนื้อหาอ่อนเกินไปส่วนใหญ่ทำแต่กิจกรรม ควรต้องปรับใช้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับตัวชี้วัดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒๕๖๑

ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นกิจกรรมเป็นฐาน แนวคิดเทคนิคในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ซึ่งมี ๖ ขั้นตอน ดังนี้

๑. ขั้นนำ ครูให้โอกาสการเรียนรู้และการชี้แนะการเรียนรู้ให้กับนักเรียน
๒. ขั้นประสบการณ์ ครูให้สถานการณ์การเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้มีโอกาสที่จะสังเกต สำรวจให้ประสบการณ์ เพื่อพัฒนาความเข้าใจของตนเอง
๓. ขั้นกิจกรรม นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วม Rajapark Journal Vol.๑๓ No.๓๑ October-December ๒๐๑๙ “ความรู้มีรากฐานมาจากจิตสำนึก” {๒๐๐} วารสารรัชต์ภาคย์ ปีที่ ๑๓ ฉบับที่ ๑๓ ตุลาคม-ธันวาคม ๒๕๖๒ TCI กลุ่มที่ ๒ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ร่วมอย่างเข้มข้นในกิจกรรมที่แตกต่างกัน
๔. ขั้นสร้างความรู้ นักเรียนทุกคนสร้างความรู้ของตัวเองโดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์
๕. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นักเรียนในกลุ่มพูดคุยร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิด

๙. ขั้นตอน วิธีการพัฒนานวัตกรรม

ขั้นตอนการดำเนินงาน ในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนนั้น มีการวางแผนร่วมประชุมจากผู้อำนวยการสถานศึกษา คณะครู และผู้ปกครอง เพื่อสะท้อนปัญหาด้านการเรียนของนักเรียนเพื่อวิเคราะห์และหาแนวทางจัดการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนในด้านการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการจำคำศัพท์ โดยบูรณาการแนวคิด กระบวนการเรียนการสอนเป็นรูปแบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน คณะครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้วิเคราะห์แผนการสอน กำหนดตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และได้นำวงจรหรือแนวคิดการบริหารงานคุณภาพ PDCA มาเป็นกรอบในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม และพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบไปด้วยการวางแผน P (PLAN) การลงมือปฏิบัติ D (DO) การตรวจสอบ C (CHECK) และการพัฒนาปรับปรุงแก้ไข A (ACTION) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตามกระบวนการ PDCA ดังนี้

๑.ขั้นการวางแผน (Plan)

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่มีการประชุมชี้แจงและสร้างความตระหนักให้กับคณะครูและบุคลากรเพื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาและบริบทของโรงเรียน สร้างความเข้าใจร่วมกันและสร้างข้อตกลงร่วมกันในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ เตรียมความพร้อมให้กับครู ให้ทำงานร่วมกันอย่างเป็นกัลยาณมิตร ซึ่งครูทุกคนต้องร่วมกันวางแผนและกำหนดเป้าหมายและสร้างความเข้าใจร่วมกัน เพราะถือว่าเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญที่จะส่งผลให้การทำงานในขั้นตอนถัดไปเป็นไปด้วยความราบรื่น ตรงตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้



๒. ขั้นลงมือปฏิบัติ (Do)

หลังจากที่ได้ร่วมกันวางแผน (Plan) กำหนดรูปแบบและเป้าหมายในการดำเนินการแล้ว ในขั้นตอนถัดไป เป็นการลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนที่ได้กำหนดไว้อย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่อง เช่น การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนการสอนแบบ Active Learning และสร้างสื่อการเรียนรู้ หลังจากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการเรียนรู้ Active Learning ที่ได้จัดทำไว้

๓. ขั้นการตรวจสอบ (Check)

เป็นขั้นตอนการนิเทศกำกับ ติดตาม วัดผล ประเมินผล และมีการเสริมพลังใจด้วยกระบวนการโค้ช (Coach)

๔. ขั้นการพัฒนาปรับปรุงแก้ไข (Action)

โดยจะนำผลที่ได้จากการดำเนินงานและจากการตรวจสอบ (check) มาวิเคราะห์ว่ายังมีปัญหาข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน ที่ควรมีการปรับปรุงและพัฒนาหรือไม่ โยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ Plc ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความบกพร่องและปรับปรุงแก้ไข

๕ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๕.๑ **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** เป็นขั้นที่ผู้สอนวางแผนสนทนากับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจในสิ่งที่จะเรียนและสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้

๕.๒ **ขั้นให้ความรู้** เป็นขั้นที่ผู้สอนจะเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ คือการสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนจนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

๕.๓ **ขั้นฝึกหัด** เป็นขั้นที่ผู้เรียนเข้ากลุ่มร่วมมือกันเรียนรู้และสร้างผลงาน หมายถึง การศึกษาค้นคว้า การฝึกปฏิบัติ การทดลอง การสังเกต จากสิ่งแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ การทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา

๕.๔ **ขั้นนำเสนอผลงาน/แลกเปลี่ยนเรียนรู้** เป็นขั้นที่ตัวแทนกลุ่มที่ได้ออกมานำเสนอผลงาน

๕.๕ **ขั้นสรุปความรู้** เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ แล้วให้ผู้เรียนเขียนคำศัพท์เป็นรายบุคคล แล้วเปลี่ยนกันตรวจ โดยผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันเฉลย ให้ผู้เรียนแต่ละคนปรับปรุงผลงานของตนเองให้ถูกต้อง ผู้สอนรับทราบและเก็บผลงานนักเรียน

๑๐. กระบวนการหาคุณภาพ

๑๐.๑ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ใช้เครื่องมือในการศึกษา ๕ ชนิด

๑.รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๒.แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่๕ เป็นแบบ ปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ ใช้ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

๓.แบบทดสอบย่อยแต่ละเนื้อหา ได้แก่ การเติมคำศัพท์ การจับคู่คำศัพท์ และการเขียนคำศัพท์ จำนวน ๓ ชุดๆละ ๑๐ข้อ

๔.แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศ เรื่อง My body โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒ แผน

๕.แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My body โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับ ซึ่งประกอบด้วย ๔ ด้าน คือ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล

๑๐.๒ การสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อิง

ผู้รายงานสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง My body ใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ NOKAIR Model สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๒ แผน ๔ ชั่วโมง ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

๑.ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โครงสร้างหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ คุณภาพผู้เรียน คำอธิบายรายวิชา สาระการเรียนรู้ เวลาเรียน และการวัดประเมินผล และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการเรียนรู้

๒. ศึกษาองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ วิธีการ และขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ จากเอกสาร ตำรา คู่มือครู แล้วกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

๒.๑ มาตรฐานการเรียนรู้

๒.๒ สาระสำคัญ

๒.๓ ผลการเรียนรู้

๒.๔ จุดประสงค์การเรียนรู้

- ด้านความรู้ (Knowledge : K)
- ด้านทักษะกระบวนการ (Process : P)
- ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude : A)

๒.๕ สารการเรียนรู้

๒.๖ กระบวนการจัดการเรียนรู้ (ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model)

- ขั้นที่ ๑ ขั้นสำรวจความจำเป็น (Need)
- ขั้นที่ ๒ ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ (Objective)
- ขั้นที่ ๓ ขั้นศึกษาทฤษฎี/ข้อมูล (Knowledge)
- ขั้นที่ ๔ ขั้นออกแบบกิจกรรม (Activity)
- ขั้นที่ ๕ ขั้นพัฒนานวัตกรรม (Innovation)
- ขั้นที่ ๖ ขั้นประเมินผลและสะท้อนผล (Reflection)

๒.๗ สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

๒.๘ การวัดและประเมินผล

๒.๙ เกณฑ์การประเมินผล

๒.๑๐ บันทึกการนิเทศ

๒.๑๑ บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

๑๐.๓ การหาคุณภาพแบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชา ภาษาอังกฤษ เรื่องการเรียนรู้ คำศัพท์ My body สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ดำเนินการสร้างตามลำดับดังนี้

๑.ศึกษาการสร้างแบบความพึงพอใจ เนื้อหา แนวคิด ทฤษฎี และขั้นตอนการสร้าง

แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ NOKAIR Model

๒.สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับนักเรียนที่เรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

คำศัพท์ NOKAIR Model เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ จำนวน ๒๐ ข้อ แบ่งออกเป็น ๔ ด้าน ประกอบด้วย

๑. ด้านเนื้อหาสาระ
๒. ด้านการจัดการเรียนรู้
๓. ด้านสื่อการเรียนรู้
๔. ด้านการวัดและประเมินผล

๑๑. การนำนวัตกรรมไปใช้

จากผลการนำนวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยรูปแบบ Nokair Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ในครั้งนี้ปรากฏว่า หลังการใช้นวัตกรรม พัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้ง ๔ ทักษะ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ส่งผลให้นักเรียน มีพัฒนาการด้านทักษะทั้ง ๔ ทักษะดีขึ้น นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) นักเรียนมีทัศนคติขึ้นต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ และยังช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าการนำนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Nokair Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มาช่วยในการพัฒนาการเรียนมีส่วนทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูผู้สอนสามารถนำนวัตกรรมดังกล่าวนี้ ไปต่อยอดในการพัฒนาทักษะสำคัญที่ผู้เรียนควรมีหรือทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เรียกว่า ๓R X ๘C เพื่อยกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดีขึ้น ได้แก่

๓R คือ ทักษะด้านความรู้ (Hard Skills) ได้แก่

๑. Reading : สามารถอ่านออก อ่านจับใจความได้
๒. (W)Riting : สามารถเขียนได้ สื่อสารให้คนอื่นเข้าใจ
๓. (A)Rithmetics : มีทักษะการคำนวณ คิดแบบนามธรรม

๔C คือ ทักษะทางอารมณ์ (Soft Skills) ได้แก่..

๑. Critical thinking and problem solving
คือ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณและสามารถแก้ไขปัญหาได้
๒. Creativity and innovation คือ การคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดเชิงนามธรรม
๓. Cross-cultural understanding
คือความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรมและกระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม
๔. Collaboration teamwork and leadership
คือ ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะความเป็นผู้นำ
๕. Communication information and media literacy คือ มีทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ
๖. Computing and IT learning skills คือ มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี
๗. Career and learning skills คือ มีทักษะอาชีพและการเรียนรู้
๘. Compassion คือ มีความเมตตา กรุณา มีคุณธรรมและระเบียบวินัย

ซึ่งทักษะที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ บูรณาการเข้ากับทุกรายวิชา ทักษะยุคใหม่ ๓R x ๔C เป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ ๒๑ เป็นอย่างมากและส่งผลให้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) **Nokair Model** ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้ง ๔ ทักษะ วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

๑๒. ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ Nokair Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

๑.ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้เกมเป็นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ การพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้รูปแบบ Nokair Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ มีประสิทธิภาพค่า $E_1/E_2 = 77.75/78.75$ ซึ่งปรากฏดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้รูปแบบ Nokair Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน		แบบทดสอบหลังเรียน				ประสิทธิภาพ	
คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๑	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๒	E๑/E๒	
๒๕	๑๘.๙๓	๗๕.๗๓	๕	๓.๙๓	๗๘.๗๕		

๗๕.๗๓/๗๘.๖๗

จากตารางที่ ๑ พบว่าคะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ (E๑) ที่ได้รวบรวมจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ ๗๕.๐๖ และคะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E๒) ที่ได้จากคะแนนรวมของการประเมินหลังเรียนเท่ากับ ๗๘.๖๗ จึงสรุปได้ว่าการพัฒนาการเรียนรู้ค่าศัพท์โดยใช้รูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน ก่อนเรียน	คะแนนระหว่างเรียน					รวม	คะแนน สอบ หลัง เรียน
			ครั้งที่ ๑	ครั้งที่ ๒	ครั้งที่ ๓	ครั้งที่ ๔	ครั้งที่ ๕		
			๕ คะแนน	๕ คะแนน	๕ คะแนน	๕ คะแนน	๕ คะแนน		
๑	เด็กชายกันณภัทร์ นาสั่งซ์	๒	๓	๓	๔	๔	๔	๑๘	๕
๒	เด็กชายกมล ผิวเงิน	๒	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๕
๓	เด็กชายสรวิชัย ศิริวัลย์	๒	๕	๔	๕	๕	๕	๒๔	๕
๔	เด็กชายณัฐกิตติ์ ประทุมมา	๓	๓	๓	๔	๔	๔	๑๘	๕
๕	เด็กชายบรรณวิษร์ ดาบพล	๒	๓	๔	๓	๔	๓	๑๗	๓
๖	เด็กชายณัฐพล ใจอุ่น	๑	๒	๒	๓	๓	๓	๑๓	๓
๗	เด็กชายธนภัทร สายสุข	๒	๔	๓	๔	๔	๔	๑๙	๔
๘	เด็กชายธนพล บุตรชัย	๓	๓	๔	๔	๔	๔	๑๙	๓
๙	เด็กชายศุภกร ชันทอง	๓	๕	๔	๕	๕	๕	๒๔	๕
๑๐	เด็กชายทักษ์คนัย อื่นคำ	๒	๒	๓	๓	๓	๓	๑๔	๔
๑๑	เด็กชายอดิสร สวัสดิ์พันธ์	๑	๒	๒	๒	๓	๓	๑๒	๓
๑๒	เด็กหญิงธนภรณ์ หลีกทอง	๑	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๕
๑๓	เด็กหญิงจันทิมา เขลากระโทก	๒	๓	๓	๔	๔	๔	๑๘	๓
๑๔	เด็กหญิงกัญญาณัฐ ฝุ่นเงิน	๒	๔	๔	๕	๔	๔	๒๑	๓
๑๕	เด็กหญิงอชิรญาณน์ แจ่มใส	๒	๔	๕	๔	๔	๕	๒๒	๓
คะแนนรวม		๓๐	๕๒	๕๓	๕๙	๖๐	๖๐	๒๘๔	๕๙
คะแนนเฉลี่ย		๒.๐๐	๓.๔๗	๓.๕๓	๓.๙๓	๔	๔.๐๐	๑๘.๙๓	๓.๙๓

ร้อยละ	๔๐.๐๐	๖๙.๓๓	๗๐.๖๗	๗๘.๖๗	๘๐	๘๐.๐๐	๓๗๘. ๖๗	๗๘.๖๗
--------	-------	-------	-------	-------	----	-------	------------	-------

๒.ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์โดยใช้รูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งปรากฏดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ ผลการวิเคราะห์ผลเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยรูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ โดยการวิเคราะห์ประสิทธิภาพการเรียนรู้

จำนวนนักเรียน	ผลรวมคะแนน (คะแนนเต็ม ๕)		ดัชนีประสิทธิผล (E.I)
	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	
๑๕	๔๐	๗๘.๖๗	๐.๗๘
ค่าเฉลี่ย	๒.๐๐	๓.๙๓	ผ่านเกณฑ์

จากตารางที่ ๒ พบว่าคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบก่อนเรียนมีค่า ๒.๐๐ และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียนมีค่า ๓.๙๓ ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ เรียนรู้คำศัพท์โดยใช้ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าหลังเรียน และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) ของการจัดการเรียนรู้ เรียนรู้คำศัพท์ด้วยรูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ มีค่าเท่ากับ ๐.๗๘ หรือมีค่าความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ ๗๘

ตารางที่ ๓ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้คำศัพท์ด้วยรูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ดังนี้

ข้อที่	รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ด้านเนื้อหา				
๑	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจสาระการเรียนรู้ที่เรียน	๔.๖๐	๐.๘๖	มากที่สุด
๒	เนื้อหาเรียงจากง่ายไปหายาก เรียนแล้วเข้าใจ	๔.๔๕	๐.๘๘	มาก
๓	เนื้อหาให้ความรู้ความเข้าใจชัดเจน นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	๔.๘๔	๐.๓๖	มากที่สุด
รวม		๔.๖๔	๐.๘๐	มากที่สุด
ด้านการจัดการเรียนรู้				
๔	นักเรียนได้วางแผนและดำเนินการศึกษาค้นคว้า	๔.๘๙	๐.๓๑	มากที่สุด

๕	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๘๔	๐.๓๖	มากที่สุด
๖	นักเรียนได้ฝึกทักษะการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๔๒	๐.๘๒	มาก
๗	กิจกรรมจัดได้เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	๔.๗๔	๐.๕๕	มากที่สุด
๘	ได้ฝึกทักษะการปฏิบัติส่วนบุคคลและลักษณะส่วนบุคคล	๔.๗๐	๐.๗๔	มากที่สุด
รวม		๔.๗๓	๐.๕๕	มากที่สุด
ด้านสื่อการเรียนรู้				
๙	เกมช่วยให้เข้าใจและก่อให้เกิดทักษะในการปฏิบัติงาน	๔.๘๕	๐.๗๓	มากที่สุด
๑๐	เกมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา เวลา และกิจกรรมการเรียนรู้	๔.๖๘	๐.๖๕	มากที่สุด
๑๑	เกมส่งเสริมให้เกิดทักษะกระบวนการวิทยาศาสตร์	๔.๑๐	๑.๒๔	มาก
รวม		๔.๕๘	๐.๗๙	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล				
๑๒	มีโอกาสดูทราบผลประเมินของตนเองและกลุ่ม	๔.๘๐	๑.๐๑	มากที่สุด
๑๓	มีการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนตามสภาพจริง	๔.๖๘	๐.๖๕	มากที่สุด
๑๔	การวัดผลประเมินครอบคลุมผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	๔.๑๕	๑.๐๗	มาก
๑๕	เกณฑ์การวัดชัดเจนเหมาะสม	๔.๔๗	๐.๗๕	มากที่สุด
รวม		๔.๕๕	๐.๗๘	มากที่สุด
เฉลี่ยโดยรวม		๔.๖๔	๐.๖๗	มากที่สุด

จากตารางที่ ๔ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยรูปแบบ NOKAIR Model ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ โดยรวม อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๐.๖๗ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย=๔.๖๕, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=๐.๘๐) ด้านเนื้อหา (ค่าเฉลี่ย =๔.๗๓, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=๐.๕๕) ด้านสื่อการเรียนรู้ (ค่าเฉลี่ย =๔.๕๘ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน=๐.๗๙) และด้านการวัดและประเมินผล (ค่าเฉลี่ย=๔.๖๔, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน =๐.๖๗) ตามลำดับ

๑๓. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

- ๑) ยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษา พัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและกระบวนการเรียนการสอนให้ทันสมัย ตอบโจทย์ผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑
- ๒) ส่งเสริมทักษะของผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ๓) พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรผ่านการออกแบบและใช้นวัตกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสถานศึกษาให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (PLC)

ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

- ๑) ครูได้ทำหน้าที่เป็น ผู้ออกแบบกิจกรรม ผู้แนะนำ และผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ แทนการเป็นผู้สอนแบบบรรยาย
- ๒) พัฒนาเทคนิควิธีการ / สื่อ / นวัตกรรม เพื่อแก้ปัญหา

- ๓) นำเทคนิควิธีการ / สื่อ / นวัตกรรมไปใช้สอนจริงในห้องเรียน
- ๔) ครูสามารถจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น และตอบสนองผู้เรียนรายบุคคล ได้มากขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- ๑) ผู้เรียนได้พัฒนาด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้มากขึ้น ทั้งในด้านความหมาย การออกเสียง และการนำไปใช้ในประโยค
- ๒) ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- ๓) ผู้เรียนทุกคนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก มีความกล้าแสดงออก กล้าถาม กล้าตอบ และมี การวางแผนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

๑๓. บทเรียนที่ได้รับ

ได้นวัตกรรมเรื่องพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้รูปแบบ NOKAIR MODEL ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)” กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ที่เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองและสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดียิ่งขึ้น พัฒนาผู้เรียนให้มีความกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับผู้เรียนด้วยกัน และเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

๑๔. เงื่อนไขความสำเร็จ

- ๑. คณะผู้บริหาร คณะครูให้การสนับสนุนและช่วยเหลือ แนะนำในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ๒. ผู้เรียนให้ความร่วมมือ และมีความกระตือรือร้นในการเรียน

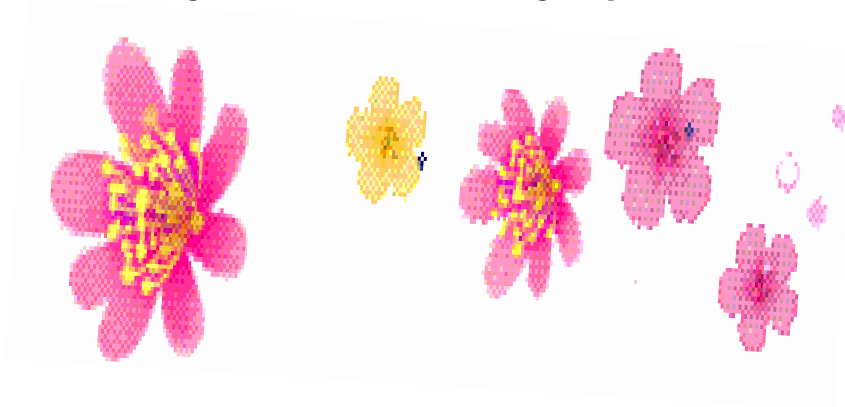
๑๕. การเผยแพร่ นวัตกรรม

- ๑. ข้าพเจ้าเผยแพร่ผลงานให้กับครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ คณะครูในโรงเรียนตามกระบวนการ PLC เป็นแนวทางในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
- ๒. ข้าพเจ้าเผยแพร่ผลงานผ่าน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) Facebook โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

บรรณานุกรม

- จำเนียร ศิลปวานิช.หลักสูตรและวิธีสอน.นนทบุรี : เจริญรุ่งเรืองการพิมพ์
চার্গ পেরিতকুল.เทคนิคการวัดผล.พิมพ์ครั้งที่ ๖.กรุงเทพฯ:ไทยวัฒนาพานิช,๒๕๑๘.
พิชัย เสงี่ยมจิตต์. หลักการสอนและการเตรียมประสบการณ์.อุบลราชธานี: ;วิทยาลัยครูอุบลราชธานี,๒๕๒๙.
สุมิตร คุณากร.หลักสูตรและการสอนมิติใหม่. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองธรรมการพิมพ์,๒๕๒๕.
สุมิตร คุณากร.หลักสูตรและการสอน พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์,๒๕๑๘.
Taba, Hilda. Curriculum Development: Theory and Practice. New York: Harcourt, Brace
And World,๑๙๖๒.

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง My body

เวลา ๑ ชั่วโมง

ใช้สอนวันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๙

ภาคเรียนที่ ๒

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

สาระสำคัญ

คำศัพท์เกี่ยวกับ My body เป็นคำศัพท์ที่นักเรียนจะได้เรียนรู้การเรียกชื่อและความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะต่างๆของร่างกายมนุษย์ โดยนักเรียนได้เรียนรู้จากภาพและจดจำคำศัพท์สำหรับนำไปใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้มีทักษะการใช้ภาษา สามารถอ่าน เขียนคำศัพท์จากภาพและบอกความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับ My body ได้ถูกต้อง

สาระ มาตรฐานและตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต ๑.๒ มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร

แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวชี้วัด ป.๕/๑ พูด/เขียนโต้ตอบในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ตัวชี้วัด ป.๕/๔ พูด/เขียนเพื่อขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง เพื่อน ครอบครัว และเรื่องใกล้ตัว

มาตรฐาน ต ๑.๓ นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ

โดยการพูดและการเขียน

ตัวชี้วัด ป.๕/๑ พูด/เขียนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถจับคู่คำศัพท์กับภาพเกี่ยวกับ My body ได้ถูกต้อง
๒. นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำจากอักษรที่กำหนดให้เป็นคำศัพท์เกี่ยวกับ My body ได้ถูกต้อง
๓. นักเรียนสามารถทำแบบฝึกทักษะการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ชุด Words for fun รายวิชาภาษาอังกฤษเล่มที่ ๑ เรื่อง My body ร่วมกับเพื่อนได้
๔. นักเรียนมีความสุขสนุกสนานกับการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกทักษะการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ ชุด Words for fun รายวิชาภาษาอังกฤษเล่มที่ ๑ เรื่อง My body ร่วมกับเพื่อนได้

สาระการเรียนรู้

- คำศัพท์ประกอบภาพและความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับ My body

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- ๑) ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับความสำคัญของอวัยวะต่างๆในร่างกายมนุษย์ นักเรียนช่วยกันตอบ จากนั้นให้นักเรียนดูภาพอวัยวะต่างๆของร่างกายมนุษย์
- ๒) นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เล่มที่ ๑ เรื่อง My body จำนวน ๑๐ ข้อ

ชั้นนำเสนอ (Presentation)

- ๓) ครูนำเสนอคำศัพท์ เกี่ยวกับ My body
- ๔) นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ ๔ - ๕ คน โดยคณะกรรมการ เก่ง ปานกลาง อ่อน แล้วให้แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม เลขานุการ เพื่อวางแผนการทำงานโดยให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการทำงานและปฏิบัติตามแผนที่วางไว้
- ๕) แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับแบบฝึกคำศัพท์ ชุด Words for fun เล่มที่ ๑ เรื่อง My body
- ๖) นักเรียนศึกษาภาพเกี่ยวกับ My body ในใบความรู้แล้วเล่นเกมใบคำร่วมกับเพื่อน โดยคนแรก ชูภาพคำศัพท์ โดยหลังภาพจะเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ และความหมาย แล้วถามเพื่อนว่า นี่คือภาพอะไร เพื่อนคนแรกตอบความหมายเป็นภาษาไทย และเพื่อนที่เหลือช่วยกันบอก เป็นภาษาอังกฤษโดยช่วยกันดูในแบบฝึก

ขั้นฝึก (Practice)

- ๗) แต่ละกลุ่มร่วมกันฝึกอ่านคำศัพท์ประกอบรูปภาพ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะอย่างใกล้ชิด
- ๘) นักเรียนทำแบบฝึกทักษะที่ ๑ - ๒ ในเล่มที่ ๑ เรื่อง My body

ชั้นนำไปใช้ (Production)

- ๙) จัดสถานการณ์ในห้องเรียน โดยให้นักเรียนในห้องแสดงท่าทางเพื่อให้เพื่อน ๆ คิดหาคำตอบจากคำศัพท์ที่ได้เรียนในเล่มที่ ๑ เรื่อง My body

ขั้นสรุป (Wrap up)

- ๑๐) นักเรียนและครูสนทนาเกี่ยวกับ My body และสรุปความรู้ที่ได้จากการทำแบบฝึกคำศัพท์ และการจัดสถานการณ์สมมติในห้องเรียน
- ๑๑) นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เล่มที่ ๑ เรื่อง My body จำนวน ๑๐ ข้อ
- ๑๒) นักเรียนทุกคนในแต่ละกลุ่ม รวบรวมคำตอบจากการระดมความคิดของสมาชิก ในกลุ่ม แล้วนำเสนอ
- ๑๓) ครูและนักเรียนตรวจคำตอบแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนแล้วรวบรวมกระดาษคำตอบ เพื่อนำส่งครูเพื่อบันทึกคะแนน
- ๑๔) ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกคำศัพท์ ชุด Words for fun เล่มที่ ๑ เรื่อง My body แล้วนำแบบบันทึกคะแนนและกระดาษคำตอบส่งครูเพื่อบันทึกคะแนน

สื่อการเรียนรู้

๑. แบบฝึกคำศัพท์ ชุด Words for fun เล่มที่ ๑ เรื่อง My body ประกอบด้วย
 - แบบทดสอบก่อนเรียน
 - ใบความรู้
 - แบบฝึกทักษะที่ ๑-๒
 - เฉลยแบบฝึกทักษะ
 - เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

๒. ภาพอวัยวะต่างๆในร่างกายมนุษย์
๓. ชาร์ทคำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับ My body

กระบวนการวัดผลประเมินผล

วิธีการวัดและประเมินผล

- ๑) สังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) ตรวจแบบฝึกทักษะที่ ๑-๒
- ๓) ตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- ๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
- ๒) แบบฝึกทักษะที่ ๑-๒
- ๓) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เกณฑ์การวัด

- ๑) เกณฑ์การวัดการสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม
 - ๓ คะแนน หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับดี
 - ๒ คะแนน หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับพอใช้
 - ๑ คะแนน หมายถึง พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับปรับปรุง
- ๒) เกณฑ์การตรวจแบบฝึกทักษะที่ ๑-๒
 - ๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ดี
 - ๕ - ๗ คะแนน หมายถึง พอใช้
 - ๐ - ๔ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง
- ๓) เกณฑ์การตรวจแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
 - ๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ดี
 - ๕ - ๗ คะแนน หมายถึง พอใช้
 - ๐ - ๔ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

การประเมินผล

นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินทุกกิจกรรมร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

ข้อเสนอแนะ/การแสดงความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียน

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ)

(นายสุ่ย ไหลสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

วันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๙

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่



ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่



ภาพกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการจัดทำนวัตกรรมร่วมกับคณะครูภายในโรงเรียน
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่





ภาพกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในการจัดทำนวัตกรรมร่วมกับคณะครูภายในโรงเรียน
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่





Exercise 7.2



