

แบบฟอร์มนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2569

1.ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้เกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) ภายใต้รูปแบบ B-I-G-O-N Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.ประเภทของนวัตกรรม ประเภทที่ 2 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

3.ผู้รับผิดชอบ

ชื่อ-สกุล นางสาวกัญญาลักษณ์ พลพาน ตำแหน่ง ครูธุรการ
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
โทร 062-1469181 E-mail : ganyalak.ponpan@gmail.com

4.ที่มาและความสำคัญ (โดยสังเขป)

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่มีการใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดภาษาหนึ่งและมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ นอกจากนี้ยังเป็นทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน การแสดงออก การจัดการตนเอง การแสวงหาความรู้ เชื่อมโยงกับวิชาอื่น ๆ การศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพ อันจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

เป็นสาระการเรียนรู้ที่เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในด้านต่าง ๆ และเป็นเครื่องมือสำหรับการสื่อสารสร้างความเข้าใจในความแตกต่างในด้านเชื้อชาติ ศาสนาและวัฒนธรรม นอกจากนี้ ภาษาอังกฤษยังสามารถช่วยกระตุ้นจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน รวมทั้งเป็นเครื่องมือสร้างความเข้าใจอันดีกับผู้อื่น โดยเฉพาะเมื่อทำงานร่วมกัน อันนำไปสู่สัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน ผู้เรียนภาษาอังกฤษจะได้รับการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนคำศัพท์ ประโยคง่าย ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องราว พร้อม ๆ กับแลกเปลี่ยนความรู้ แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนควรได้รับแรงเสริมและกำลังใจจากครูให้มีความกล้า รู้สึกสนุก มีความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ภาษา เกิดความคุ้นเคย และความมั่นใจในการฝึกสนทนาโต้ตอบ และเพิ่มโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษทั้งในและนอกชั้นเรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับเป้าหมายของหลักสูตร คือ การสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำทักษะทั้ง 4 ทักษะ คือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ไปใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบงานอาชีพ และการที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้อง (กรมวิชาการ, 2544) ซึ่งทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันที่มีความสำคัญมากที่สุดสำหรับคนไทย คือ ทักษะการอ่านและทักษะการเขียน เนื่องจากทักษะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ซึ่งจะทำให้เกิดการพัฒนาด้านคุณภาพชีวิต

ของบุคคลและสังคม และทักษะการเขียนมีบทบาทความสำคัญต่อการดำรงชีวิตในสถานการณ์ปัจจุบัน เหมือนกับการอ่าน

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นผู้รายงานได้เล็งเห็นความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชา ภาษาอังกฤษ เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ด้าน ฟัง พูด อ่าน เขียน โดยใช้เกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) กล่าวคือ ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมทางภาษาที่ได้เรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปทบทวนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชา ภาษาอังกฤษสูง อาจเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียน ยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกม จึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรม กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากรู้อยากเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียนได้มีส่วนร่วมลงมือ ปฏิบัติด้วยตนเอง (Active Learning) ก่อให้เกิดพัฒนาทักษะทางภาษา จึงได้นำเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) มาใช้ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ ใหญ่ เพื่อเป็นสื่อกลางระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพและ สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์และสามารถ พัฒนาคุณภาพชีวิตตลอดจนสังคมและสิ่งแวดล้อมต่อไป

5.วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้สูงขึ้นและให้นักเรียนมีความสุข สนุกสนานกับการเรียนรายวิชา ภาษาอังกฤษมากขึ้นโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ร่วมกับเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) ภายใต้รูปแบบ B-I-G-O-N Model

6.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

-เชิงปริมาณ

- 1.นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
- 2.นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้
- 3.นักเรียนมีคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) สูงวกว่าก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญ

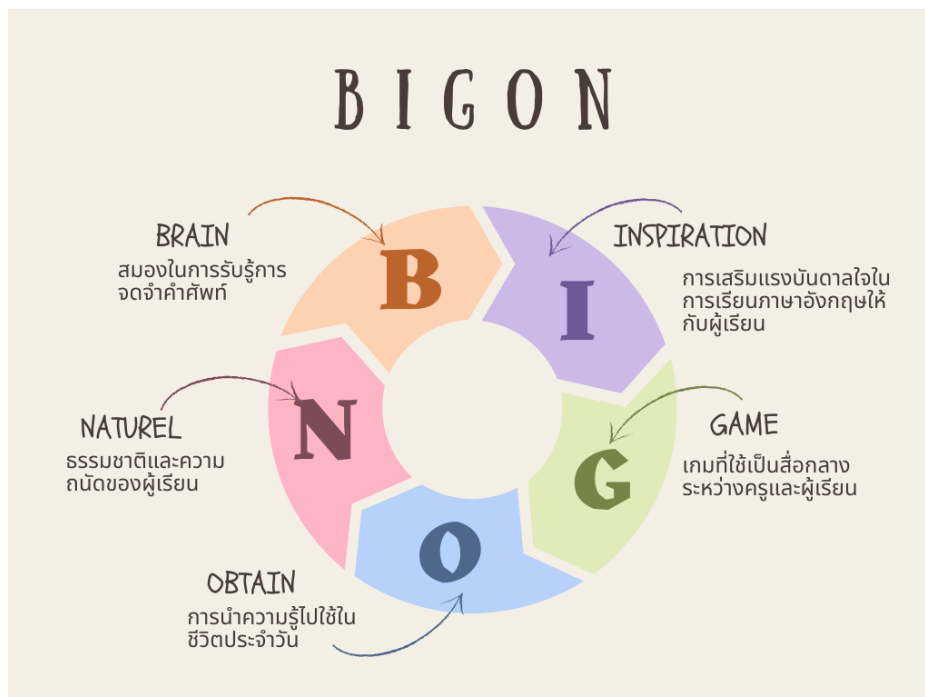
-เชิงคุณภาพ

- 1.นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษที่สูงขึ้น
- 2.นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้น
- 3.นักเรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ

7.กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

7.1 ความหมายของการเรียนโดยใช้เกมการเรียนรู้ (Games-based Learning)

การนำเกมการศึกษาเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนการสอนที่มีข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว มาใช้ในการสอนคำศัพท์ จะทำให้บทเรียนมีความน่าสนใจ ดึงดูดให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน มีความสนใจเรียนมากขึ้น และเรียนอย่างสนุกสนานโดยผ่านการเล่นเกม จดจำได้มากกว่าการเรียนรู้แบบปกติ และยังส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนด้วยเกมทำให้มีความตั้งใจเรียน ทำให้การปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนหรือบทเรียนนั้น ๆ บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ตามทฤษฎีการเล่น ที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของ พีอาเจต์ (Piaget) ที่มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส ผู้รายงานจึงนำรูปแบบ B-I-G-O-N Model คือการใช้เกมการเรียนรู้เป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ



Brain: สมองในการรับรู้การจดจำคำศัพท์

Inspiration: การเสริมแรงบันดาลใจในการเรียนภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน

Game: เกมที่ใช้เป็นสื่อกลางระหว่างครูและผู้เรียน

Obtain: การนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

Naturel: ธรรมชาติและความถนัดของผู้เรียน

1. Brain (B) สมองแบ่งออกเป็น 2 ฟันง คือซ้ายและขวา จะกล่าวถึงสมองฝงซ้ายนี้ที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงตัวอักษร (letters) และเสียง (sounds) เข้าด้วยกัน หรือเรียกว่า ความสามารถในการเชื่อมโยงลายเส้นของตัวอักษรไปสู่เสียง (Phonological Processing) ในสมองของคนทั่วไป 1) Wernicke's

area เป็นสมองส่วนที่ ควบคุมความเข้าใจภาษา ทำหน้าที่เปรียบเสมือนโกดังไว้เก็บคลังคำศัพท์และเสียงต่าง ๆ ในสมองของ ผู้ที่มีปัญหาด้านการอ่านนั้น พบว่า สมองส่วนนี้แทบไม่แสดงการใช้งาน หรือไม่ได้มีการใช้งาน เกิดขึ้นเลย นั่นก็หมายความว่า สำหรับเด็ก ๆ ที่มีปัญหาด้านการอ่าน การเรียนรู้คำหรือเสียงต่าง ๆ ในแต่ละ ครั้ง เปรียบเสมือนเป็นการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่แทบทุกครั้ง 2) Broca's Area เป็นสมองส่วนที่ ควบคุมการพูด การออกเสียง สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรนั้น (Phonological Processing) สมองส่วนนี้จะแสดงการใช้งานน้อยมาก ซึ่งการทำงานของสมองส่วนนี้ จะเชื่อมโยงกับการทำงานของการพูด การฟัง และการอ่านด้วย 3) Auditory Processing เป็นสมองส่วนที่ทำหน้าที่ ควบคุมทักษะการฟัง ซึ่งหาก สมองส่วนนี้ ทำหน้าที่ได้ไม่มีประสิทธิภาพ ก็จะส่งผลต่อการอ่านด้วย เนื่องจากจะก่อให้เกิดอุปสรรคในการ วิเคราะห์เสียงที่ได้ยิน และนำไปสู่ความยากลำบากในการเรียนรู้คำใหม่ ๆ เช่น ความต่างของเสียง rock, rocks, rocked เป็นต้น

2. Inspiration (I) การสร้างแรงบันดาลใจ หมายถึง การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดและการกระทำ ในสิ่งที่พึงประสงค์เป็นการจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน การกระตุ้นหรือความต้องการที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจนเกิดการพัฒนาทักษะตามมา หากเป็นการเรียนรู้ทาง ภาษาพฤติกรรมที่บุคคลนั้นจะแสดงออกมาอย่างเด่นชัด เช่น ความกระตือรือร้น การค้นคว้า คุรร่วมมือกับ นักเรียนในการกำหนดหรือตั้งประเด็นความรู้ หรือหัวข้อเกี่ยวกับการเรียนรู้ตามแผนที่สอดคล้องกับหลักสูตร เป็นขั้นที่นักเรียนจะรับรู้ถึงจุดหมายและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้บทเรียน ข้าพเจ้าเลือกใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในการนำเข้าสู่บทเรียนและการเรียนรู้ เช่น การเล่นเกม การชวนสนทนา เพื่อให้ผู้เรียนตั้งประเด็นที่ต้องการรู้ การกระตุ้นความสนใจ การใช้คำถามสร้างพลังความคิด รวมไปถึงการร้องเพลง นักเรียนพลัดเพลินเกิดความสนใจ ในการเรียน

3. Game (G) เกมการเรียนรู้ กล่าวคือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ต้อง อาศัยการเลือกใช้เกม หรือการประยุกต์เกม หรือการออกแบบเกมที่กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียน เป็นเกม ที่ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป อีกทั้งต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และความพร้อมในการ ใช้สื่อดิจิทัลของผู้เรียนด้วย ดังนั้นผู้สอนจึงต้องวิเคราะห์ในประเด็นเหล่านี้อย่างรอบคอบ นอกจากนี้ใน บางครั้งผู้เรียนอาจเกิดความสับสนในขั้นตอนการเล่น หรือไม่สามารถควบคุมเวลาในกลุ่มได้ ดังนั้นผู้สอน จำเป็นที่จะต้องจัดทำคู่มือการเล่นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนการเล่นหรือระหว่างการเล่นเกม โดยอาจเป็น คู่มือที่อยู่ในรูปแบบไฟล์เอกสาร หรือสื่อวีดิทัศน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ที่สำคัญการเรียนรู้โดยใช้เกม เป็นฐานไม่ใช่เพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนาน ผู้สอนจำเป็นต้องชี้ให้ผู้เรียนเห็นว่าเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ ผู้เรียนได้ร่วมเล่นไปนั้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กลยุทธ์ในการเอาชนะปัญหาอุปสรรคโดยเคารพกฎกติกา และ จำเป็นต้องชี้ชวนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกมสู่เนื้อหาวิชาและแนวทางการนำไปปรับใช้ใน อนาคต

4. Obtain (O) ชั้นการเผยแพร่ความรู้หมายถึง ชั้นของการส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝน นำความรู้ความเข้าใจของตนไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย เพิ่มความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำในเรื่องนั้น ๆ เป็นการให้โอกาส ให้นักเรียนใช้ความรู้ให้เป็นประโยชน์ เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นักเรียนมีความภูมิใจในตนเอง รู้จักชื่นชมผู้อื่น เรียนรู้ได้ดี มีความสุขในการเรียน

5. Naturel (N) ธรรมชาติของผู้เรียน หมายถึง ธรรมชาติของการเรียนรู้ที่อาจจะแตกต่างกันตามตัวบุคคลและวิธีการในการเรียนในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน บุคคลต่างกันอาจเรียนรู้ได้ไม่เท่ากันเพราะบุคคลอาจมีความพร้อมต่างกันมีความสามารถในการเรียนต่างกัน มีอารมณ์และความสนใจที่จะเรียนต่างกันและมีความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนต่างกัน ครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล อีกทั้งยังต้องเข้าใจธรรมชาติของผู้เรียนและวิธีการสอนที่หลากหลายเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียน

7.2 กระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

Active Learning คือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, 1991) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคล มีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน(Meyers and Jones, 1993) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับ ความรู้(receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้(co-creators) (Fedler and Brent, 1996) Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่งแปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการ ปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ” ความรู้ “ ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์“เป็นกระบวนการ เรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่าง มีความหมาย โดยการร่วมมือระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ในการนี้ครูต้องลดบทบาทในการสอนและการให้ข้อความรู้แก่ผู้เรียนโดยตรงลง แต่ไปเพิ่มกระบวนการและกิจกรรมที่จะทำให้เกิดความกระตือรือร้นใน การจะทำกิจกรรมต่างๆ มากขึ้น และอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการแลกเปลี่ยน ประสบการณ์โดยการพูด การเขียน การอภิปรายกับเพื่อนๆ” กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่า กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้Active Learning สอดคล้องกับ การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำโดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติจริงซึ่ง อธิบายไว้ ดังรูป



จากรูปจะเห็นได้ว่า กรวยแห่งการเรียนรู้นี้ได้แบ่งเป็น 2 กระบวนการ คือ กระบวนการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) และ กระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

7.3 ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)

- 1) วิเคราะห์ความจำเป็น (Need Analysis) ด้วยเหตุผลที่การสอนภาษาอังกฤษไม่ทำให้นักเรียนสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งทำให้ผลสัมฤทธิ์วิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ จึงสนใจที่จะทดลองสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยความเชื่อที่ว่า จะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์มากขึ้น
- 2) วิเคราะห์เนื้อหา (Content and Task Analysis) เนื้อหาในรายวิชาภาษาอังกฤษระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 3) วิเคราะห์ผู้เรียน (Analyze Learner Characteristic) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ มีความรู้พื้นฐานในวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลางจนถึงต่ำ
- 4) วิเคราะห์วัตถุประสงค์ (Analyze Objective) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ชีวิตประจำวันได้ และเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้คำที่เหมาะสมกับบุคคลหรือสถานการณ์
- 5) วิเคราะห์สภาพแวดล้อม (Analyze Environment) สภาพแวดล้อมในการสอน และบริบทในการเรียนการสอน ผู้สอนจะเป็นเพียงโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้เท่านั้น ผู้สอนมีบทบาทกระตุ้นให้มีการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ กระตุ้นให้คิดและตั้งคำถาม สื่อสารสองทาง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียน รวมทั้งประสานงานในกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวัตถุประสงค์และทิศทางการเรียนรู้ และจัดการเรียนรู้ในห้องที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ต

2 ขั้นการออกแบบ (Design)

- 1) กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการพัฒนาเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษ
- 2) เก็บข้อมูล ศึกษาเนื้อหา และรูปแบบการสร้างเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) โดยศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับวิชาภาษาอังกฤษ
- 3) ศึกษาเนื้อหาและรูปแบบในการนำเสนอและคัดเลือกคำศัพท์หมวดต่างๆ ให้ตรงกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อการสร้างเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษ ออกแบบเนื้อหาโดยปรึกษาผู้อำนวยการ คณะครู จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ
- 4) การเขียนผังงาน (flowchart) เป็นการนำเสนอเนื้อหาซึ่งประกอบไปด้วยโครงสร้างและการเชื่อมโยงเนื้อหาแต่ละหัวข้อ และจัดทำบัตรคำ เนื้อหาคำศัพท์หมวดต่างๆ

3 ขั้นการพัฒนา (Development)

- 1) ผลิตเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษ ด้วย CANVA จัดเตรียมไฟล์ภาพกราฟิกที่ใช้ในการผลิตสื่อ เนื่องจากมีคุณสมบัติการให้สีที่สวยงามตามที่ต้องการได้อย่างสะดวก ซึ่งจะทำให้ชิ้นงานมีความสวยงามมีความโดดเด่น
- 2) จัดทำคู่มือการเล่นเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) รายวิชาภาษาอังกฤษ
- 3) นำรูปแบบเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) เสนอต่อหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

4 ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)

การนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายและชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียน แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และเกณฑ์การประเมินผลการเรียน ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้รายงานจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) ที่ได้มีการปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพ จำนวน 1 แผน เป็นเวลา 2 ชั่วโมง ชั่วโมงละ 60 นาที โดยนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

ทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังจบแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบภาษาอังกฤษที่ผู้รายงานสร้างขึ้นและผ่านการประเมินคุณภาพชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน และการทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนโดยเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning) ของนักเรียน จากนั้นทำการรวบรวมข้อมูล และประเมินผลด้วยวิธีการทางสถิติ

8. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ผลลัพธ์ต่อนักเรียน

1. นักเรียนมีความกล้าในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น
2. นักเรียนมีทักษะการสื่อสารดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด
3. นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกและไม่เครียด
4. นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

ผลลัพธ์ต่อครู

1. เปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก
2. มีเครื่องมือการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจ
3. สามารถจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลลัพธ์ต่อโรงเรียน







1. ยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ
2. ส่งเสริมภาพลักษณ์โรงเรียนด้านนวัตกรรมการศึกษา

ผลลัพธ์ต่อชุมชน

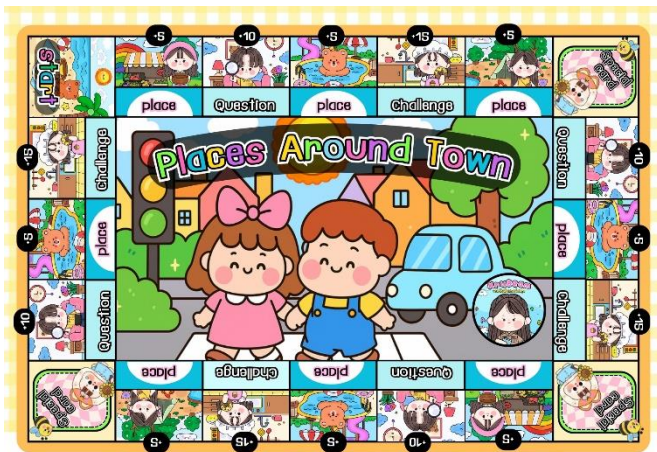
1. นักเรียนสามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตจริง
2. ชุมชนได้รับประโยชน์จากเยาวชนที่มีทักษะภาษา
3. ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

รูปภาพกิจกรรมร่องรอยหลักฐาน



I wear a white hat. I like cooking. I work in the kitchen. (1000 คะแนน)	 Sport man (100 คะแนน)	 Hairdresser (700 คะแนน)
I work in the hospital. My uniform is white. I help a doctor. (1000 คะแนน)	 Scientist (700 คะแนน)	 Teacher (700 คะแนน)
I work in the school. I teach a students. (1000 คะแนน)	 pilot (700 คะแนน)	 Dancer (100 คะแนน)

Hippo card



How to play

- ผู้เล่นแต่ละคนเลือกตัวหมากของตน และวางที่จุด START
- ทอยลูกเต๋าเพื่อตัดสินลำดับการเล่น คนที่ได้แต้มสูงสุดเริ่มก่อน
- เมื่อถึงตาเล่น:
 - ทอยลูกเต๋า
 - เดินตัวหมากตามจำนวนแต้มที่ได้
 - พิจารณาประเภทของช่องนั้น และทำตามคำสั่งในการ์ด

ของ Place : หัว Place Card ผู้เล่นอ่านคำถาม และเลือกตอบ ข้อ A หรือ B ให้ถูกต้อง
 ของ Question : หัว Question Card ผู้เล่นอ่านคำถาม และเลือกให้ถูกต้อง
 ของ Challenge : หัว Challenge Card ผู้เล่นทำภารกิจหรือกิจกรรมที่กำหนดบนการ์ด
 ของ Special card : หัว Special card ผู้เล่นอาจได้รับโบนัสพิเศษ หรือลงโทษ เช่น เดินไปหน้า ถอยหลัง หรือ โดนมขโมยคะแนน

หากผู้เล่นทำภารกิจตามการ์ดได้ถูกต้อง จะได้รับคะแนนตามที่กำหนดบนช่องที่หยุด หากทำผิดหรือไม่สามารถทำภารกิจได้ จะไม่ได้รับคะแนนในรอบนั้น

กฎสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามจำนวนผู้เล่นและระยะเวลาเล่น

การ์ดพิเศษ ด้านหลัง



การ์ดพิเศษ ด้านหลัง



ตัวอย่างเกมการเรียนรู้ (Games-based Learning)

รูปภาพกิจกรรมรณรงค์ร่ายหลักฐาน

