

แบบรายงานผลการดำเนินงานตามมาตรา ๕ แห่ง พ.ร.บ.

พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๘

ด้านการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้

เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน

ชื่อนวัตกรรม

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน เรื่อง สัตว์ป่า

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโนนรังน้อย

โรงเรียนบ้านโนนรังน้อย

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ที่อยู่ หมู่ ๓ ตำบลยางโอยภาพ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี

## ๑. นวัตกรรมการศึกษา/นวัตกรรมการบริหาร

ชื่อนวัตกรรม

การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นสื่อการสอน เรื่อง สัตว์ป่า ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโนนรังน้อย

## ๒. ที่มา

การเรียนภาษาต่างประเทศ ไม่ได้เรียนภาษาเพื่อความรู้เกี่ยวกับภาษาเท่านั้น แต่เรียนภาษาเพื่อให้สามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและการทำงานอาชีพ การที่ผู้เรียนจะใช้ภาษาได้ถูกต้องคล่องแคล่วและเหมาะสมนั้น ขึ้นอยู่กับทักษะการใช้ภาษา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนภาษาที่ดี ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสได้ฝึกทักษะการใช้ภาษาให้มากที่สุด ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนการจัดการกระบวนการเรียนการสอนต้องสอดคล้องกับธรรมชาติ และลักษณะเฉพาะของภาษา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา จึงควรจัดกิจกรรมให้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมการฝึกทักษะทางภาษาและกิจกรรมการฝึกผู้เรียนให้รู้วิธีการเรียนภาษาด้วยตนเองควบคู่ไปด้วย อันจะนำไปสู่การเป็นผู้เรียนที่พึ่งตนเองได้ (Learner Independence) และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) โดยใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือในการค้นคว้าหาความรู้ในการเรียนสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ในการศึกษาต่อ รวมทั้งในการประกอบอาชีพซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการเรียนรู้สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม มีผลกระทบทั้งถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อ พบปะ เพื่อต าเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารความรู้สึกรู้คิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกันในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ และถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ แก่กัน ในด้านเศรษฐกิจภาษามีความจ าเป็นยิ่งขึ้น ในการเจรจาต่อรองด้านการค้า และการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการรู้ภาษาต่างประเทศจะช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและชนชาติอื่น

การเรียนรู้คำศัพท์จะทำให้ผู้เรียนได้ทราบเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์นั้น ๆ ส่วนปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษไม่ได้นั้น เกิดจากด้านต่าง ๆ หลายด้าน เช่น ด้านตัวครู ครูมีวิชาสอนมากเกินไป ครูขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ครูผู้สอนไม่ค่อยสนใจในเรื่องการท่องจำคำศัพท์ของนักเรียนเท่าที่ควร ด้านตัวนักเรียนเองพบว่า นักเรียนขาดการฝึกฝนการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ส่วนด้านวิธีการสอนนั้นพบว่า ครูขาดเทคนิคการสอนและวิธีการสอนแบบเก่า ครูควรให้ความสนใจและตระหนักในการใช้สื่อในการเรียนการสอนที่สามารถช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การฝึกจดจำคำศัพท์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพดังนั้นก็การฝึกจดจำคำศัพท์อย่างถูกวิธีต้องอาศัยองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างประกอบกัน เช่น การฝึกซ้ำทวนบ่อย ๆ จะทำให้นักเรียนจดจำและสามารถสะกด ค าศัพท์ได้ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่จะนำไปสู่การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ปัญหาที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ครูไม่ใช้สื่อการเรียนการสอนและ

ขาดเทคนิคการใช้สื่อการเรียนการสอน ครูส่วนใหญ่ยังยึดแบบเรียนเป็นหลัก ครูไม่ปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้สอดคล้องกับหลักการและแนวปฏิบัติของหลักสูตรใหม่ ไม่เข้าใจหลักสูตร และไม่เข้าใจการพัฒนาสื่อนวัตกรรม ตลอดจนขาดการเตรียมการสอนเป้าหมายหลักในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน คือ การปลูกฝังและส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อม ๆ กัน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริงการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจะมีลักษณะเป็นการซึมซาบภาษาเพราะผู้เรียนอยู่ในสภาพเดียวกับเด็กที่เรียนภาษาแม่ซึ่งจะพัฒนาเข้าภาษาหลักในที่สุด เพราะความจำเป็นที่ต้องติดต่อสื่อสารกับคนรอบ ๆ ข้าง ดังนั้นการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทยจึงเน้นในการสอนเพื่อสื่อความหมายโดยเน้นนักเรียนและกิจกรรมเป็นสำคัญในการเรียนการสอนครูทำหน้าที่ให้คำอธิบาย เป็นผู้จัดกิจกรรมเพื่อการสื่อสารให้ผู้เรียนได้ฝึกภาษาในกลุ่มของตน (บัญชา อิงสกุล, ๒๕๕๗, น. ๕๒ - ๕๙)

การใช้เกมดำเนินการกิจกรรมการเรียนการสอนภาษา ผู้สอนต้องช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางด้านภาษาให้มากที่สุด เช่น เลือกกิจกรรมเกมให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนเลือกเล่นเกมที่สนุกสนานมากสอน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมทางภาษาที่ได้เรียนรู้กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมในการสรุปบทเรียนทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้คำศัพท์วิชาภาษาอังกฤษสูง อาจเนื่องจากเกมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา วิธีการเล่นไม่ยากหรือซับซ้อนมาก นักเรียนยอมรับที่จะเล่นตามกฎหรือกติกาเล่นเกมจึงทำให้นักเรียนมีความมั่นใจและความสนใจในการร่วมกิจกรรมเร้าให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากรู้อยากเรียนไม่เบื่อหน่าย มีความสนุกกับการเล่นเกมและนักเรียน ได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ก่อให้เกิดพัฒนาทักษะทางภาษา พบว่าผู้เข้าอบรมเรื่อง การสอนทักษะฟัง – พูด ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมและเกมภาษามีความรู้ความเข้าใจ ทฤษฎีการสอนทักษะฟัง พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารโดยการ ใช้เกมที่พัฒนาโดยกระบวนการของการวิจัยเชิงปฏิบัติการมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสาร สูงกว่าเกณฑ์ความรอบรู้ที่กำหนดไว้

จากการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโนนรังน้อย มีปัญหาในเรื่องการอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียง และการบอกความหมาย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาประสบการณ์ทางภาษาให้กับนักเรียนในเรื่องการอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียง และการบอกความหมาย ให้เป็นไปตามเป้าหมายที่หลักสูตรกำหนด

### ๓. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนเขียนสะกดคำศัพท์ได้ถูกต้อง
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนบอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง

### ๔. เป้าหมาย (เชิงปริมาณ/และเชิงคุณภาพ)

#### ๔.๑ เชิงปริมาณ

ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ เขียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้องในระดับดีขึ้นไป

## ๔.๒ เชิงคุณภาพ

ผู้เรียนเขียนสะกดคำศัพท์ อ่านออกเสียงคำศัพท์ บอกความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## ๕. วิธีการดำเนินงาน

๕.๑ วิเคราะห์โครงสร้างของสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเรื่องการอ่านออกเสียง การสะกดคำ และการบอกความหมาย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๕.๒ ผลิตสื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน บัตรคำศัพท์ และ เกมการ์ด

๕.๓ ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวิธีการเล่นเกมการ์ด เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติและใช้ได้ถูกต้อง

๕.๔ นักเรียนทดสอบการการสะกดคำ การอ่านออกเสียงพร้อมบอกความหมายคำศัพท์ ก่อนเรียน

๕.๕ นำนวัตกรรมเกมการ์ดมาใช้ในการสอนโดยให้นักเรียนใช้และปฏิบัติ

๕.๖ นักเรียนทดสอบการสะกดคำ การอ่านออกเสียงพร้อมบอกความหมายหลังเรียน

๕.๗ ทดสอบการอ่านและบันทึกผลการทดสอบให้เป็นคะแนน นำคะแนนการอ่านที่ได้วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของคะแนนต่อไป

๕.๘ นวัตกรรมที่ใช้ เกมการ์ด

## ๖. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๖.๑ นักเรียนมีความสามารถในการสะกดคำ การอ่านออกเสียงพร้อมบอกความหมายดีขึ้น

๖.๒ นักเรียนอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียงพร้อมบอกความหมายภาษาอังกฤษได้ถูกต้องมากขึ้น

๖.๓ นักเรียนสามารถพัฒนาด้านการอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียงพร้อมบอกความหมายได้ดีขึ้น และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

## ๗. ผลการดำเนินงาน

คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านโนนรังน้อย

เลขที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน
๑	๕	๑๖
๒	๕	๑๕
๓	๗	๑๙
๔	๔	๑๗
๕	๙	๒๐
๖	๓	๑๔
รวม	๓๓	๑๐๑
$\bar{X}$	๕.๕	๑๖.๘๓
S.D.	๒.๑๖	๒.๓๑
ร้อยละ	๒๗.๕	๘๔.๑๖

## ๘. ข้อเสนอแนะ

๘.๑ ในการปฏิบัติแต่ละครั้งควรมีการยืดหยุ่นเวลา เพราะนักเรียนแต่ละคนมีศักยภาพในการเรียนรู้ต่างกัน

๘.๒ ใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอก็จะทำให้นักเรียนมีพัฒนาการอ่านที่ดีขึ้น

๘.๓ การที่จะฝึกให้นักเรียนอ่านสะกดคำ การอ่านออกเสียงพร้อมบอกความหมายภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องนั้น ควรให้นักเรียนฝึกเป็นรายบุคคลและครูคอยเป็นผู้ชี้แนะ

# ภาคผนวก

ภาพประกอบ



