



โครงงานนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

เรื่อง

นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่าน

ภาษาอังกฤษ

เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

จัดทำโดย

นางสาวกัญญารัตน์ ทองมาก

ครูอัตราจ้าง

ปีการศึกษา 2568

โรงเรียนพุทธิโสภณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 1

โครงการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

ชื่อนวัตกรรม : นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ

เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ประเภทของนวัตกรรม : นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ขนาดโรงเรียน : โรงเรียนขนาดใหญ่/ขนาดใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา : นางสาวกัญญารัตน์ ทองมาก ตำแหน่ง : ครูอัตราจ้าง โรงเรียน : พุทธิโสภณ

เบอร์โทรศัพท์ : 091-8168062

E-mail : Kanyarat.film29@gmail.com

๑) ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษยังพบเจอปัญหาอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปี เนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ด้วยเหตุและผล การแก้ปัญหา ในรายวิชาภาษาอังกฤษอยู่มาก และแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจถึงสาเหตุหลักสำคัญในการเรียนได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบริบทของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจจะยังไม่เอื้ออำนวย อาทิเช่น สื่อ การได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ลองลงพื้นพูดคุยกับชุมชน การรู้หน้าที่ของตน อาจจะยังไม่ครอบคลุมจึงส่งผลให้การเรียนของผู้เรียน ยังไม่ได้ผลตามเป้าที่ตั้งไว้ วิชาภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based society) ซึ่งการพัฒนามนุษย์ให้ ได้พัฒนาความคิด มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและสังคมอย่างสร้างสรรค์จนสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ และการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมในการเสริมสร้างความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง (ปาริชาติ ชื่นเจริญ, ๒๕๖๔) และแนวทางการจัดการเรียนรู้มีหลากหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL: Games- Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้ได้เป็นอย่างดีและทำให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนานและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน (ประหยัด จิระวรพงศ์, ๒๕๕๘) การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนเป็นสิ่งที่ยากและท้าทาย (Halpern, ๒๐๐๙) แต่สามารถทำได้โดยอาศัยระยะเวลาที่มากพอในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง (Bensley & Haynes, ๑๙๙๕) ซึ่งเด็กไทยในปัจจุบันขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เหตุผลหนึ่ง เป็นเพราะระบบการศึกษาในบ้านเราไม่เอื้อให้เด็กคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ การเรียนการสอนไม่ เอื้อให้เด็กตั้งข้อโต้แย้ง หรือข้อสงสัย และหาข้อพิสูจน์กับครู เป็นต้น (อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์, ๒๕๕๔)

การเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะนำเอาความสนุกสนานของเกมและเนื้อหาบทเรียนรายวิชาผสมผสานออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้เข้าใจบทเรียนอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งทำให้เข้าใจบริบทและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและมีความท้าทาย สามารถทำความเข้าใจ

เนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อนได้ง่ายขึ้น มีโอกาสฝึกฝนทักษะทางการคิดและแก้ปัญหาพร้อมกันทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน (ประพนธ์ เจริญกุล, ๒๕๓๕) วิธีการสอนโดยใช้เกมจัดได้ว่าเป็นการสอนในรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด วิธีการสอนโดยใช้เกมนี้เป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง เกมเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปราย (ศรีวิไล ดอกจันทร์, ๒๕๒๙) และการใช้เกมเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และเกิดความคงทนต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้มากขึ้น (อาภรณ์ ใจเที่ยง, ๒๕๕๐) การใช้เกมในการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด รวมถึงการเข้าใจในบริบทและวัฒนธรรมของภาษาไทย นอกจากนี้ เกมยังสามารถช่วยในการเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างผู้เรียน และการคิดวิเคราะห์ปัญหาได้อีกด้วย

นอกจากนี้การศึกษาในช่วงศตวรรษที่ ๒๑ การจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (active Learning) นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุด เพราะเป็นแนวการจัดการเรียนการสอน เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ (จิรพัฒน์ พวงจำปา, ๒๕๖๒) ซึ่งบอร์ดเกม (Board Game) เป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก รูปแบบหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียน เกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (ศิริพร ศรีจันทร์ และคณะ, ๒๕๖๒ : จิรพัฒน์ พวงจำปา, ๒๕๖๒) อีกทั้งการใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัล จากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยา และแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน (เสฐียรพงษ์ ดวงรัตน์เอกชัย, ๒๕๖๒)

จากสภาพปัญหา และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ข้างต้นดังนั้นเพื่อให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้นตัวครูผู้สอนได้นำข้อมูลที่ได้จากผลการประเมินนักเรียนนำมาปรับประยุกต์วิธีการสอนให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น รวมไปถึงการเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความสุขและรู้สึกสนุกสนานในการเรียนวิชาแนะแนวโดยนำ Active Learning การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ด้วยการ ตั้งคำถาม กำหนดปัญหา และกำหนดสถานการณ์กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนคิด ซึ่งแตกต่างกับการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นให้ครูเป็นคนให้ข้อมูลปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการ เพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ

ในด้านของการใช้การเรียน Active Learning เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาลักษณะใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และสร้างความเป็นประชาธิปไตยจะช่วยให้ได้รับคำตอบที่เปิดกว้าง นั่นก็คือ ได้ข้อมูล ได้ความรู้ ได้ความเข้าใจในประเด็น

เหล่านั้นมากและลึกยิ่งขึ้น คำถามที่ตื้นนอกจากเป็นคำถามปลายเปิดแล้ว ยังเป็นคำถามที่ทำให้เราได้รับข้อมูล ได้คิด เป็นเหตุเป็นผลอย่างมาก สามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองมีระบบวัดผลการเรียนหลังเรียนแต่ละบทเพื่อให้ครูสามารถนำผลมาประเมินช่วยเหลือนักเรียนให้มี พัฒนาการที่ดีขึ้นและยังสามารถนำผลระหว่างการเรียนของนักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒) วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพนวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
๒. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษเรื่อง Time ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้ใช้นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓) ขอบเขตการศึกษา

๑. ประชากร / กลุ่มเป้าหมาย
การศึกษานี้มุ่งพัฒนาการใช้ Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑ ห้องเรียน จำนวน ๒๙ คน
๒. เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๖ เรื่อง Telling the time ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
Vocabulary (คำศัพท์)
 - Activities : fly a kite, get up, go to bed, go to school, have breakfast, have lunch, have dinner, have a English class, play soccer, read a comic book, watch TV
 - Times of the day: morning, noon, afternoon, midnightGrammar (ไวยากรณ์)
 - What time is it?
 - It is + เวลา
 - What + is/am/are + ประธาน + doing?

- ประธาน + is/am/are + สิ่งที่กำลังทำ

๓. ระยะเวลาที่ใช้

ระยะเวลาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๐ ชั่วโมง ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

ชั่วโมง	ขั้นตอนการดำเนินงาน	รายละเอียดกิจกรรม
๑	ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน	สำรวจข้อมูลพื้นฐาน ความสามารถด้านการฟังและอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบสอบถามความสนใจในการเรียนภาษาอังกฤษ
๒	ออกแบบและเตรียมชุดนวัตกรรมการ Game Board Time Learning	ออกแบบบอร์ดเกม แผ่นการ์ดคำศัพท์ ใบงาน และสื่อประกอบกิจกรรม พร้อมตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ
๓	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๑	แนะนำเนื้อหาเรื่อง Time และการใช้ประโยคบอกเวลา ผ่านกิจกรรม Active Learning
๔	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๒	ฝึกการฟังและอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับเวลา ผ่านบัตรคำและกิจกรรมเกมจับคู่
๕-๖	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๓	เล่นบอร์ดเกม Game Board Time Learning รอบแรก เพื่อฝึกการฟังคำสั่งภาษาอังกฤษและการอ่านการ์ด
๗-๘	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๔	เล่นบอร์ดเกมรอบที่สองในรูปแบบแข่งขันกลุ่ม พร้อมกิจกรรมสรุปเนื้อหา
๙	สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้	นักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดผลการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่าน
๑๐	วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล	วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ และเปรียบเทียบผลก่อน-หลังการใช้ Game Board Time Learning

ระยะเวลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔) หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

ในการดำเนินการจัดทำนวัตกรรม เรื่อง Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผู้จัดทำนวัตกรรมได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานตามหัวข้อต่อไปนี้

๑. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) และการนำไปใช้
๒. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
๓. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)
๔. รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม

๑. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลของโลก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียน

- มีพื้นฐานด้านการฟัง พูด อ่าน เขียน อย่างสมดุล
- สามารถสื่อสารในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่พบในชีวิตประจำวัน
- มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และเห็นความสำคัญของภาษาเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑การจัดการเรียนรู้ควรมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Learner-Centered Approach) โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการสื่อสารจริง เช่น เกมภาษา การจำลองสถานการณ์ และกิจกรรมกลุ่มย่อย ซึ่งตรงกับแนวทางของนวัตกรรม **Game Board Time Learning** ที่ใช้กิจกรรมการเล่นเกมเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษอย่างสนุกสนาน

๒. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) คือ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้น การจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิควิธีที่หลากหลาย โดยให้ความสำคัญกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนได้เข้ามา มีส่วนร่วมในกระบวนการ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยตนเอง

เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ โดยผู้สอนมี บทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม ร่วมในกระบวนการของการเรียนการสอน โดยเน้น ๒ องค์ประกอบหลักที่สำคัญคือการกระทำ (doing) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และการสะท้อน

ประสบการณ์ (reflecting) ผู้เรียนสะท้อนได้ว่าตนกำลังเรียนรู้อะไร การมีส่วนร่วมของผู้เรียนนั้นได้รวมไปถึง การอ่าน (reading) การเขียน (writing) การอภิปราย (discussing) และการแก้ปัญหา (problem solving)

๓. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ประหยัด จิระ วรพงศ์ (๒๕๕๕) ได้กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games Base Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมอีกด้วย

ชุตินา สินธุวานิช (๒๕๖๕) การจัดการเรียนรู้แบบ Games-Based Learning (GBL) คือ แนว การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนาน จากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) คือ การใช้ นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมี ส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียน จะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

๔. รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) อธิบายว่า Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่คุณเรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นค่าสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบ การสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามบริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ได้

รูปแบบการสอนนี้เป็นการบูรณาการระหว่างแนวคิด Active Learning และ Game-Based Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์สูง โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up): ครูใช้คำถามหรือเกมส์สั้น ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจเกี่ยวกับเรื่องเวลา เช่น “What time is it?”
2. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (Game Activity): นักเรียนเล่นเกมบอร์ด “Time Learning” โดยมีการฟังคำสั่งภาษาอังกฤษจากครูหรือจากบัตรเสียง และอ่านคำถามหรือประโยคบนแผ่นเกมเพื่อหาคำตอบ
3. ขั้นสรุปและสะท้อนผล (Reflection): นักเรียนร่วมกันพูดคุยแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น คำศัพท์ใหม่ การบอกเวลา และความเข้าใจในการฟัง-อ่าน

รูปแบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟังและการอ่านไปพร้อมกัน

กรอบแนวคิดนวัตกรรม

นวัตกรรม Game Board Time Learning

เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพนวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการวัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ที่มาและความสำคัญ

นวัตกรรม Game Board Time Learning พัฒนาขึ้นเพื่อแก้ปัญหาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักการ การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อสร้างเกมการเรียนรู้ที่สนุกสนานร่วมกับนักเรียนในวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้ผู้เรียน เกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนา

Plan: วางแผน ศึกษาปัญหา และจัดทำโครงร่างนวัตกรรมและจัดทำเอกสารเพื่อขอรับการอนุมัติ

Do: สร้างนวัตกรรม Game Board Time Learning

Check: ตรวจสอบและประเมินผลการใช้นวัตกรรม

Act: การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีนวัตกรรม Game Board Time Learning ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3
2. นักเรียนมีทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time ดีขึ้น
3. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ มีความกล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในการใช้ภาษา

หาประสิทธิภาพนวัตกรรม ปรับปรุงและนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

๕) ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

P (Plan) – การวางแผน

๑. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ศึกษาหลักสูตรของโรงเรียน ศึกษาเอกสาร ประกอบหลักสูตร เพื่อทำความเข้าใจในเนื้อหาและกิจกรรมในเรื่อง Time เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้อง
๒. วิเคราะห์ปัญหาและความต้องการของนักเรียนในเรื่อง Time
๓. วางแผนแนวทางการจัดกิจกรรมตามกระบวนการ Active Learning
๔. ออกแบบโครงสร้างของ “Active Board Game”
 - กำหนดชื่อเกม กติกา และองค์ประกอบของเกม
 - สร้างการ์ดคำถามและกิจกรรมการฟัง-อ่าน
๕. กำหนดวิธีการประเมินผล เช่น แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ

D (Do) – การดำเนินการพัฒนาและทดลองใช้

๑. จัดทำต้นแบบบอร์ดเกมและสื่อประกอบ เช่น การ์ดคำศัพท์ การ์ดบทสนทนา และไฟล์เสียง
๒. ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก เพื่อปรับปรุงเนื้อหาและความยากง่ายของเกม
๓. นำไปใช้จริงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง Time โดยดำเนินตามขั้นตอน Active Learning
 - ชี้นำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)
 - ชี้นเรียนรู้ผ่านเกม (Play & Practice)
 - ชี้นอภิปรายและสะท้อนผล (Reflect)
 - ชี้นสรุป (Summarize)

C (Check) – การตรวจสอบและประเมินผล

๑. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้บอร์ดเกม
๒. สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน
๓. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่
๔. สรุปผลการใช้เพื่อหาจุดเด่นและข้อควรปรับปรุง

A (Act) – การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๑. ปรับปรุงนวัตกรรมตามผลการประเมินและข้อเสนอแนะ
๒. พัฒนาแนวทางการสอนเพิ่มเติม เพื่อประยุกต์ใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น
๓. เผยแพร่ผลการพัฒนาและนวัตกรรมแก่ครูในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
๔. จัดทำคู่มือการใช้ “Active Board Game” สำหรับขยายผลในชั้นเรียนอื่น

ผลการเรียนรู้ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลที่คาดว่าจะได้รับต่อนักเรียน

๑. นักเรียนมีทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษเรื่อง Time ดีขึ้น
๒. นักเรียนมีความเข้าใจคำศัพท์และประโยคภาษาอังกฤษเกี่ยวกับการบอกเวลา และสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้
๓. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ มีความกล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในการใช้ภาษา
๔. นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ผ่านกิจกรรมเกมที่สนุกสนานและส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ผลที่คาดว่าจะได้รับต่อครูผู้สอน

๑. ครูมีนวัตกรรม Game Board Time Learning ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๓
๒. ครูมีทักษะในการออกแบบกิจกรรมแบบ Active Learning ร่วมกับการใช้สื่อเกมภาษาอังกฤษ
๓. ครูสามารถประเมินพัฒนาการของผู้เรียนด้านการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลที่คาดว่าจะได้รับต่อสถานศึกษา

๑. โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปเผยแพร่และใช้ต่อยอดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศได้
๒. มีสื่อการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้น่าสนใจและสนุกยิ่งขึ้น
๓. ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนในด้านการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้