นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

นางสาวกัญญาารัตน์ ทองมาก
ครูอัตราจ้าง

โรงเรียนพุทธิโศภน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 1

บทคัดย่อ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Game Board Time Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนพุทธิโศภน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา ที่พบปัญหาด้านทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้ยังไม่ได้ผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยนวัตกรรมนี้ได้บูรณาการวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เข้ากับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ผ่านสื่อบอร์ดเกม "Game Board Time Learning" และดำเนินการกับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนจำนวน ๒๙ คน

ผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมมีประสิทธิภาพอย่างมีนัยสำคัญ โดยผลคะแนนทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ เรื่อง Time หลังเรียนของนักเรียน สูงกว่าก่อนเรียน นอกจากนี้ การวิเคราะห์เชิงคุณภาพพบว่า บรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และมีความท้าทาย นักเรียนมีความกระตือรือร้น มั่นใจ และกล้าแสดงออกในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการพัฒนาด้านทักษะทางภาษาอย่างแท้จริง การวิจัยนี้สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสามารถเป็นต้นแบบในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศได้เป็นอย่างดี

คำนำ

นวัตกรรมฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอรายละเอียดการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ เรื่อง Time สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3" โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งพบว่ารูปแบบการสอนแบบเดิมอาจยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพหรือดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง

ผู้จัดทำได้ตระหนักถึงความสำคัญของการแก้ปัญหาดังกล่าว จึงได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและได้ลงมือปฏิบัติจริง มาผสานกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยการพัฒนากระดานบอร์ดเกม (Board Game) เพื่อเป็นสื่อกลางในการจำลองสถานการณ์ ช่วยให้บทเรียนเป็นรูปธรรมและมีความสนุกสนานท้าทาย นวัตกรรมนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการฟัง การอ่าน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย

รายงานฉบับนี้ได้รวบรวมความเป็นมา วัตถุประสงค์ ขอบเขตการศึกษา ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนการดำเนินงานผ่านกระบวนการวงจรคุณภาพ (PDCA) อย่างเป็นระบบ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรม Game Board Time Learning ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อเพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สถานศึกษา และผู้ที่สนใจ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการประยุกต์ ต่อยอด และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

กัญญารัตน์ ทองมาก

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	**หน้า**
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขอบเขตการศึกษา	๓
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๑๒
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๑๒
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	๑๕
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๒๒
ผลการใช้นวัตกรรม	๒๕
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	๒๙
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	๓๐
การเผยแพร่นวัตกรรม	๓๑
เอกสารอ้างอิง	๓๑
ภาคผนวก	๓๔

นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

๑) ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ขนาดโรงเรียน ขนาดใหญ่/ใหญ่พิเศษ

ผู้พัฒนา นางสาวกัญญารัตน์ ทองมาก **ตำแหน่ง** ครูอัตราจ้าง **โรงเรียน** พุทธิโศภน

มือถือ ๐๘๐-๖๔๖๖๕๓๕ **E-mail** Kanyarat.film๒๙@gmail.com

๒) ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษยังพบเจอปัญหาอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ ด้วยเหตุและผล การแก้ปัญหา ในรายวิชาภาษาอังกฤษอยู่มากและแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิ์ภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจถึงสาเหตุหลักสำคัญในการเรียนได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบริบทของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจจะยังไม่เอื้ออำนวย อาทิเช่น สื่อ การได้ลงมือปฏิบัติจริงได้ลองลงพื้นพูดคุยกับชุมชน การรู้หน้าที่ของตน อาจจะยังไม่ครอบคลุมจึงส่งผลให้การเรียนของผู้เรียน ยังไม่ได้ผลตามเป้าที่ตั้งไว้ วิชาภาษาอังกฤษจึงมีบทบาทสำคัญในสังคมโลกปัจจุบันและอนาคต ซึ่งเป็นวัฒนธรรมของโลกสมัยใหม่ที่เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based society) ซึ่งการพัฒนามนุษย์ให้ ได้พัฒนาความคิด มีความรู้ความเข้าใจในธรรมชาติและสังคมอย่างสร้างสรรค์จนสามารถนำความรู้ไปใช้อย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ และการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้บอร์ดเกมในการเสริมสร้างความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับสูง (ปาริชาต ชิ้นเจริญ, 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 อนุรุทธ์วงศ์, ๒๕๕๔)

การเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาอย่างหนึ่งที่จะนำเอาความสนุกสนานของเกมและเนื้อหาบทเรียนรายวิชามาผสมผสานออกแบบให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้เข้าใจบทเรียนอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ซึ่งทำให้เข้าใจบริบทและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง ทำให้ผู้เรียนได้รับทั้งสาระความรู้และความเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน โดยเฉพาะในลักษณะของเกมที่มีการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและมีความท้าทาย สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่ยากหรือซับซ้อนได้ง่ายขึ้น มีโอกาสฝึกฝนทักษะทางการคิดและแก้ปัญหาร่วมกันทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน (ประพนธ์ เจียรกูล, ๒๕๓๕) วิธีการสอนโดยใช้เกมจัดได้ว่าเป็นการสอนในรูปแบบการสอนเชิงรุก (Active Learning) อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด วิธีการสอนโดยใช้เกมนี้เป็นวิธีที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง เกมเป็นการจำลองสถานการณ์ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนเล่นตามกฎกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม 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) เป็นสื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกรูปแบบหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียน เกิดความคิดที่หลากหลาย และสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงผู้เรียนนั้นได้ลงมือปฏิบัติ ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (ศิริพร ศรีจันทะ และคณะ, ๒๕๖๒ : จิรพัฒน์ พวงจำปา, ๒๕๖๒) อีกทั้งการใช้เกมเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนการสอน ถือเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนุกกับการเรียน ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่มีความน่าสนใจอย่างหนึ่งในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ความสำเร็จหรือรางวัล จากเกมเป็นตัวกระตุ้นให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เป็นการนำจิตวิทยา และแรงจูงใจจากเกมมาใช้เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน (เสฐียรพงษ์ ดวงรัตนเอกชัย, ๒๕๖๒)

จากสภาพปัญหา และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ข้างต้นดังนั้นเพื่อให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้นตัวครูผู้สอนได้นำข้อมูลที่ได้จากผลการประเมินนักเรียนนำมาปรับประยุควิธีการสอนให้ผู้เรียน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น รวมไปถึงการเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความสุขและรู้สึกสนุกสนานในการเรียนวิชาแนะแนวโดยนำ Active Learning การเรียนรู้แบบสืบเสาะหา

ความรู้ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ด้วยการ ตั้งคำถาม กำหนดปัญหา และกำหนดสถานการณ์กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนคิด ซึ่งแตกต่างกับการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นให้ครูเป็นคนให้ข้อมูลปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการ เพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ในด้านของการใช้การเรียน Active Learning เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พูดเป็น และสร้างความเป็นประชาธิปไตยจะช่วยให้ได้รับคำตอบที่เปิดกว้าง นั่นก็คือได้ข้อมูล ได้ความรู้ ได้ความเข้าใจในประเด็นเหล่านั้นมากและลึกยิ่งขึ้น คำถามที่ดีนอกจากเป็นคำถามปลายเปิดแล้ว ยังเป็นคำถามที่ทำให้เราได้รับข้อมูล ได้คิดเป็นเหตุเป็นผลอย่างมาก สามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองมีระบบวัดผลการเรียนหลังเรียนแต่ละบทเพื่อให้ครูสามารถนำผลมาประเมินช่วยเหลือนักเรียนให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและยังสามารถนำผลระหว่างการเรียนของนักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๓) วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพนวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านและบอกเวลา ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม

๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจการใช้นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๔) ขอบเขตการศึกษา

๑) ประชากร/ กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนพุทธิโศภน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๖๑ คน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓/๕ โรงเรียนพุทธิโศภน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๙ คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

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, midnight

Grammar (ไวยากรณ์)

- half past, a quarter past/to
- 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	ออกแบบและเตรียมชุดนวัตกรรม Game Board Time Learning	ออกแบบบอร์ดเกม แผ่นการ์ดคำศัพท์ ใบงาน และสื่อประกอบกิจกรรม พร้อมตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ
๓	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๑	แนะนำเนื้อหาเรื่อง Time และการใช้ประโยคบอกเวลาผ่านกิจกรรม Active Learning นักเรียนทำกิจกรรม My clock
๔	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๒	ฝึกการฟังและอ่านคำศัพท์เกี่ยวกับเวลา ผ่านบัตรคำและกิจกรรมเกมจับคู่ ใช้นาฬิกา My clock ฝึกถาม-ตอบ
๕-๖	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๓	เล่นบอร์ดเกม Game Board Time Learning รอบแรก เพื่อฝึกการฟังคำสั่งภาษาอังกฤษและการอ่านการ์ด
๗-๘	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ ๔	เล่นบอร์ดเกมรอบที่สองในรูปแบบแข่งขันกลุ่ม พร้อมกิจกรรมสรุปเนื้อหา

ชั่วโมง	ขั้นตอนการดำเนินงาน	รายละเอียดกิจกรรม
๙	สรุปและสะท้อนผลการเรียนรู้	นักเรียนร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดผลการพัฒนาทักษะการฟังและการอ่าน
๑๐	วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล	วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ และเปรียบเทียบผลก่อน–หลังการใช้ Game Board Time Learning

ระยะเวลา ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ในการดำเนินการจัดทำนวัตกรรม เรื่อง Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผู้จัดทำนวัตกรรมได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานตามหัวข้อต่อไปนี้

๑. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตร แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) และการนำไปใช้

๒. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๓. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (GPAS ๕ STEPS)

๔.แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๕. รูปแบบการเรียนการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม

๑. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลของโลก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียน

- 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 เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนด้วยกันเอง

เน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงและใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ โดยผู้สอนมีบทบาทเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก และเป็นผู้วางแผนในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเท่านั้น เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วน ร่วมในกระบวนการของการเรียนการสอน โดยเน้น ๒ องค์ประกอบหลักที่สำคัญคือการกระทำ (doing) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน และการสะท้อนประสบการณ์ (reflecting) ผู้เรียนสะท้อนได้ว่าตนกำลังเรียนรู้อะไร การมีส่วนร่วมของผู้เรียนนั้นได้รวมไปถึง การอ่าน (reading) การเขียน (writing) การอภิปราย (discussing) และการแก้ปัญหา (problem solving)

๓. การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) (GPAS ๕ STEPS)

GPAS คือ กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ ซึ่งเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยเป็นการเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ซึ่ง GPAS นั้นนับว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนมี วิธีการเรียน ซึ่งจะช่วยผู้เรียนสามารถนำไปเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงได้ จึงนับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญในการเพิ่มพูนทักษะในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนมีวิธีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น รวมถึงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

GPAS นับเป็นขั้นตอนและจุดเน้นในการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนนั้น สามารถที่จะสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถที่จะนำไปใช้ในการปฏิบัติจริงในการแก้ปัญหาสำหรับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่ได้จากกระบวนการเหล่านี้ จะตกผลึกภายในตัวของผู้เรียน และแปรเปลี่ยนเป็นตัวตนและบุคลิกภาพของผู้เรียน อันจะสะท้อนออกมาในรูปแบบของผลงานต่าง ๆ โดยประกอบด้วยโครงสร้างทักษะกระบวนการคิด ๕ ขั้นตอน ที่มีความสำคัญ อันได้แก่

G การรวบรวมและเลือกข้อมูล (GATHERING)

เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถรวบรวมและเลือกเฟ้นข้อมูลสำคัญที่จะนำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมหรือดำเนินโครงการต่าง ๆ ซึ่งในขั้นนี้ครูผู้สอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะการรวบรวมข้อมูลผ่านประสาทสัมผัส ตามเป้าหมาย โดยมีการเลือกเฟ้นข้อมูลที่สอดคล้อง มีการบันทึกข้อมูล และสามารถที่จะดึงข้อมูลเดิมมาใช้ได้

P การจัดกระทำข้อมูล (PROCESSING)

คือการจัดข้อมูลให้เกิดความหมายผ่านการเลือกเฟ้น เพิ่มคุณค่า คุณธรรม ค่านิยม ออกแบบสร้างสรรค์ และตัดสินใจเลือกเป้าหมายแนวทางที่นำไปสู่ความสำเร็จได้ โดยครูผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการสอนให้ผู้เรียนอย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนแยกแยะหรือเฟ้นหาข้อมูลที่จำเป็นได้ เช่น การจำแนกเปรียบเทียบ การเชื่อมโยง และไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล เป็นต้น

A การประยุกต์ใช้ความรู้ (APPLYING)

สามารถแบ่งได้เป็น ๒ ขั้น คือ ขั้นแรก (Applying ๑) เป็นขั้นที่ผู้เรียนร่วมกัน วางแผนและลงมือทำ รวมถึงตรวจสอบแก้ปัญหาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ไปสู่ระดับของนวัตกรรม ส่วนขั้นสอง (Applying ๒) คือขั้นที่ผู้เรียนสามารถสรุปเป็นความรู้ระดับต่าง ๆ จนถึงระดับหลักการ และสามารถนำเสนอได้อย่างมีแบบแผน โดยการดำเนินการนั้น ครูผู้สอนจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักเลือกข้อมูลที่สอดคล้อง รู้จักความรู้ที่ได้อย่างสร้างสรรค์ ขยายขอบเขตความรู้ การวิเคราะห์การสังเคราะห์ ตัดสินใจ และการนำความรู้ไปปรับใช้ ตลอดจนมีการวิเคราะห์วิจารณ์และแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม

S การกำกับตนเอง หรือ การเรียนรู้ได้เอง (SELF–REGULATING)

เป็นการประเมินภาพรวมของนวัตกรรมหรือโครงการเพื่อกำกับความคิดและขยายค่านิยมสู่สังคมและสิ่งแวดล้อมให้กว้างขวางขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง โดยครูผู้สอนจะต้องดำเนินการเพื่อให้ผู้เรียนนั้น มีการตรวจสอบและควบคุมกระบวนการการคิดของตัวเอง การสร้างค่านิยมการคิดของตัวเอง และการสร้างนิสัยการคิดที่เป็นรูปแบบของตัวเอง เป็นต้น

๔. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ประหยัด จิระ วรพงศ์ (๒๕๕๕) ได้กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games Base Learning) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่างๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

ชุติมา สินธุวานิช (๒๕๖๕) การจัดการเรียนรู้แบบ Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) คือ การใช้นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

๕. 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 สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นคำสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลาย

รูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบวิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

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

รูปแบบการสอนนี้เป็นการบูรณาการระหว่างแนวคิด Active Learning และ Game-Based Learning เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์สูง โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

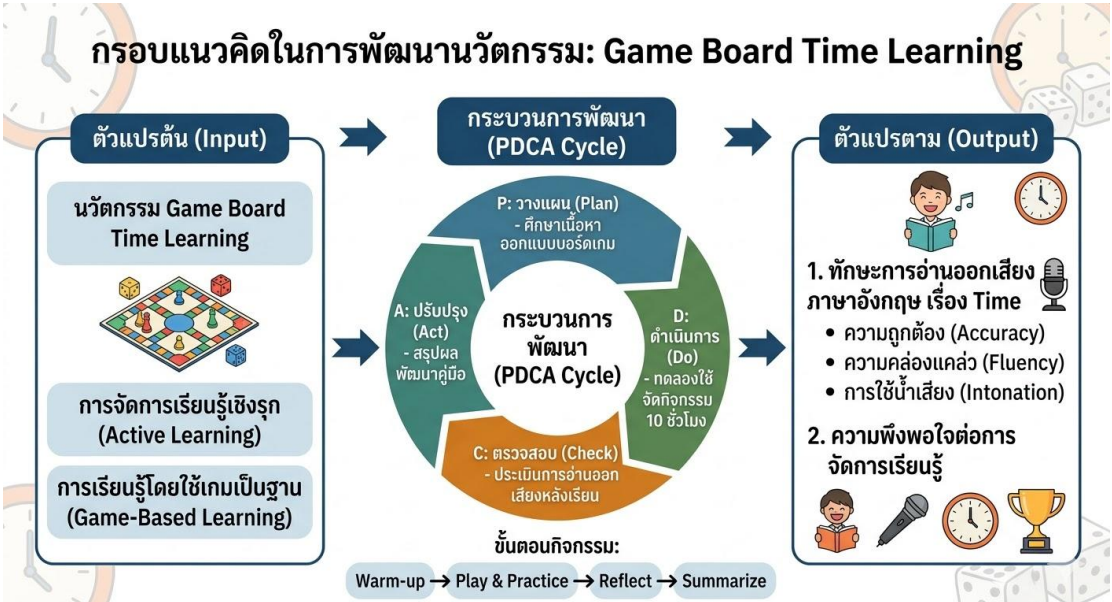
๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up): ครูใช้คำถามหรือเกมสั้น ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจเกี่ยวกับเรื่องเวลา เช่น “What time is it?”

๒. ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ (Game Activity): นักเรียนเล่นเกมบอร์ด “Time Learning” โดยมีการฟังคำสั่งภาษาอังกฤษจากครูหรือจากบัตรเสียง และอ่านคำถามหรือประโยคบนแผ่นเกมเพื่อหาคำตอบ

๓. ขั้นสรุปและสะท้อนผล (Reflection): นักเรียนร่วมกันพูดคุยแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้ เช่น คำศัพท์ใหม่ การบอกเวลา และความเข้าใจในการฟัง-อ่าน

รูปแบบนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย และสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งด้านการฟังและการอ่านไปพร้อมกัน

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



๖) ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการ PDCA โดย มีขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม ดังนี้

๖.๑ การวางแผน ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล

๑. 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

๒. D (Do) – การดำเนินการพัฒนาและทดลองใช้

๑. จัดทำต้นแบบบอร์ดเกมและสื่อประกอบ เช่น การ์ดคำศัพท์ การ์ดบทสนทนา และไฟล์เสียง

๒. ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็ก เพื่อปรับปรุงเนื้อหาและความยากง่ายของเกม

๓. นำไปใช้จริงในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง *Time* โดยดำเนินตามขั้นตอน Active Learning

- ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up)

- ขั้นเรียนรู้ผ่านเกม (Play & Practice)
- ขั้นอภิปรายและสะท้อนผล (Reflect)
- ขั้นสรุป (Summarize)

๒. C (Check) – การตรวจสอบและประเมินผล

๑. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้บอร์ดเกม

๒. สังเกตพฤติกรรมและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในชั้นเรียน

๓. ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่

๔. สรุปผลการใช้เพื่อหาจุดเด่นและข้อควรปรับปรุง

๓. A (Act) – การปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๑. ปรับปรุงนวัตกรรมตามผลการประเมินและข้อเสนอแนะ

๒. พัฒนาแนวทางการสอนเพิ่มเติม เพื่อประยุกต์ใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่น

๓. เผยแพร่ผลการพัฒนาและนวัตกรรมแก่ครูในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ

จัดทำคู่มือการใช้ “Active Board Game” สำหรับขยายผลในชั้นเรียนอื่น

๖.๒ ออกแบบการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ คือ เครื่องมือ หรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาอังกฤษให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการแบ่งออกเป็น ๒ ระยะ ดังนี้

ระยะที่๑ สร้าง และพัฒนานวัตกรรมนวัตกรรมทักษะการฟังและอ่านเรื่อง Time โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

ระยะที่๒ นวัตกรรมทักษะการฟังและอ่านเรื่อง Time โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ระยะที่๑ สร้าง และพัฒนานวัตกรรมการสอนภาษาอังกฤษง่ายผ่านกิจกรรมบอร์ดเกม

๑. ศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหา

ครูผู้สอนได้ดำเนินการศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหาของกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะสาระที่ ๑ ความสามารถในการอ่านออกเสียง จนทำให้ทราบถึงความเป็นมาและสภาพปัญหาที่ส่งผลให้ครูผู้สอนได้คิดค้นนวัตกรรมเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา จนนำมาสู่การดำเนินการในครั้งนี้

๒. คิดค้นนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม เพื่อถอดบทเรียนในการนำองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่พบจึงนำไปสู่การคิดค้นนวัตกรรมบอร์ดเกม

๓. การออกแบบนวัตกรรมและจัดทำนวัตกรรม

หลังจากครูผู้สอนได้ศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหา จนทำให้ทราบถึงต้นตอของปัญหาและได้ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม เพื่อถอดบทเรียนในการนำองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่ขึ้น จึงได้ออกแบบนวัตกรรมการทักษะการฟังและอ่านเรื่อง Time โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เมื่อออกแบบนวัตกรรมเรียบร้อย

ระยะที่ ๒ นำนวัตกรรมทักษะการฟังและอ่านเรื่อง Time โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน และจัดทำแผนการเรียนรู้ทั้งหมด ๒ สัปดาห์ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

๖.๓ การนำนวัตกรรมที่ออกแบบไว้มาปรับใช้จริงกับนักเรียน

การนำนวัตกรรม "Game Board Time Learning" มาปรับใช้จริงกับนักเรียน ดำเนินการในขั้นตอน D (Do) หรือการดำเนินการพัฒนาและทดลองใช้ ตามวงจร PDCA โดยมีรายละเอียดการนำไปปฏิบัติจริงดังนี้

1. การเตรียมการและทดลองใช้ (Pilot Test) ก่อนนำไปใช้จริงในชั้นเรียน ครูผู้สอนได้จัดทำต้นแบบบอร์ดเกมและสื่อประกอบต่างๆ เช่น การ์ดคำศัพท์ การ์ดบทสนทนา จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็กก่อน เพื่อหาข้อบกพร่องและนำมาปรับปรุงเนื้อหาหรือความยากง่ายของเกมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

2. การนำไปใช้จริงในชั้นเรียน การประยุกต์ใช้นวัตกรรมในห้องเรียนจริง ดำเนินการผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผสมผสานกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) โดยแบ่งออกเป็นขั้นตอนดังนี้:

- **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm-up):** ครูใช้คำถามหรือเกมสั้นๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ เช่น การใช้นาฬิกาจำลอง (Clock Model) ตั้งเวลาแล้วถามนักเรียนว่า "What time is it?"

เพื่อให้นักเรียนเดาเวลาและพูดออกเสียง รวมถึงใช้ภาพกิจวัตรประจำวันมาประกอบการถาม เช่น "What time do you wake up?"

- **ขั้นดำเนินการสอน (Presentation):** ให้นักเรียนทำกิจกรรมจับคู่นาฬิกา (Matching Game) โดยจับคู่ภาพนาฬิกากับข้อความเวลา (เช่น "Half past six") ให้ถูกต้องพร้อมอ่านออกเสียง จากนั้นครูทบทวนรูปแบบการบอกเวลาแบบต่างๆ (เช่น o'clock, half past, quarter past/to) ผ่านสไลด์
- **ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม (Game Activity / Practice):** เป็นขั้นตอนหลักในการใช้นวัตกรรม โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเล่น " Game Board Time Learning " นักเรียนจะต้องทอยลูกเต๋าแล้วเดินไปยังช่องต่างๆ บนกระดาน เมื่อตกที่ช่องนาฬิกาจะต้องอ่านเวลาให้ถูกต้อง และหากตกที่ช่อง Magic Card จะต้องตอบคำถามพิเศษจากการ์ด (เช่น "What time do you wake up?") หรือปฏิบัติตามคำสั่ง (เช่น "Go back 2 spaces") ซึ่งขั้นตอนนี้จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทั้งทักษะการฟังคำสั่งภาษาอังกฤษ และทักษะการอ่านประโยคบนแผ่นเกม หากตอบถูกจะได้รับเงินรางวัลสะสมตามช่อง
- **ขั้นนำไปใช้ (Production):** นักเรียนนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมไปทำใบงาน "Write the Time" (เขียนเวลาตามภาพ) โดยดูรูปนาฬิกาแล้วเขียนเวลาออกมาเป็นประโยคภาษาอังกฤษ
- **ขั้นสรุปและสะท้อนผล (Reflection & Wrap up):** นักเรียนและครูร่วมกันทบทวนคำศัพท์ และให้นักเรียนร่วมกันพูดคุยสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) เพื่อแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม ทั้งคำศัพท์ใหม่ การบอกเวลา รวมถึงความเข้าใจในการฟังและการอ่านของตนเอง

การนำนวัตกรรมมาปรับใช้จริงด้วยรูปแบบนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติจริง (Doing) และได้สะท้อนประสบการณ์ของตนเอง (Reflecting) ทำให้บรรยากาศการเรียนมีความสนุกสนาน ท้าทาย และสามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษไปพร้อมกันได้อย่างเป็นรูปธรรม

๖.๔ การวัดประเมินผล ปรับปรุง และพัฒนา

การวัดประเมินผล การปรับปรุง และการพัฒนานวัตกรรม Game Board Time Learning ถูกออกแบบไว้อย่างเป็นระบบ โดยสอดคล้องกับขั้นตอนการตรวจสอบ (Check) และการปรับปรุงพัฒนา (Act) ในวงจร PDCA รวมถึงมีการบันทึกผลหลังการสอนในทุกแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. การวัดและประเมินผล (Check) การประเมินผลแบ่งออกเป็นการประเมินภาพรวมของนวัตกรรม และการประเมินระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ 4 ด้าน (K-P-C-A) ได้แก่

- **การประเมินภาพรวม:** ใช้การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เพื่อวัดพัฒนาการด้านทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษ รวมถึงใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ใหม่
- **ด้านความรู้ (Knowledge - K):** ประเมินความเข้าใจคำศัพท์และโครงสร้างประโยคเกี่ยวกับการบอกเวลาและการใช้ Do/Does, Am/Is วัดผลจากการตอบคำถามครู กิจกรรมฝึกถาม-ตอบ และการตรวจใบงาน (เช่น Write the Time) โดยต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
- **ด้านทักษะกระบวนการ (Process - P):** ประเมินทักษะการอ่านออกเสียง การถาม-ตอบ (Yes-No Questions) และการฟังเพื่อจับคู่เวลาให้ถูกต้อง วัดผลจากการสังเกตการทำกิจกรรม เช่น My Daily Clock, Ask Your Friend และ Game Board Time Learning โดยต้องผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ขึ้นไป
- **ด้านสมรรถนะสำคัญ (Competency - C):** ประเมินความสามารถในการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลกับครูและเพื่อนได้อย่างมั่นใจ วัดผลผ่านแบบประเมินสมรรถนะด้านการสื่อสาร โดยต้องผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ 2 (ดี) ขึ้นไป
- **ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude - A):** ประเมินความมุ่งมั่นตั้งใจ ความมั่นใจในการฟังและใช้ภาษา และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม วัดผลผ่านแบบประเมินการสังเกตพฤติกรรม ซึ่งนักเรียนต้องผ่านเกณฑ์การประเมินในทุกรายการ

2. การปรับปรุงและพัฒนา (Act) ข้อมูลที่ได้จากการวัดและประเมินผลจะถูกนำมาใช้เพื่อปรับปรุงนวัตกรรมและการสอนอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

- **การปรับปรุงหลังแผนการสอน:** ในแผนการจัดการเรียนรู้ทุกฉบับ จะมีส่วน "บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้" เพื่อให้ครูผู้สอนสรุปผลจำนวนนักเรียนที่ผ่าน/ไม่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละด้าน (K-P-C-A) รวมถึงบันทึก ปัญหาและอุปสรรค และ ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขเพื่อปรับปรุงการสอนในครั้งต่อไปทันที
- **การพัฒนานวัตกรรมในภาพรวม:** เมื่อสิ้นสุดการใช้นวัตกรรม จะนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะทั้งหมดมาปรับปรุงตัวบอร์ดเกมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
- **การต่อยอดและขยายผล:** พัฒนาแนวทางการสอนเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับหน่วยการเรียนรู้อื่นๆ จัดทำคู่มือการใช้งาน "Game Board Time Learning" เพื่อเป็นต้นแบบ และเผยแพร่

ผลการพัฒนานวัตกรรมนี้ให้แก่เพื่อนครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อนำไปขยายผลใช้ในชั้นเรียนอื่นต่อไป

๗) การหาคุณภาพของนวัตกรรม

การใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่อง นวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีกระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม ดังนี้

๗.๑.๑ การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของกระดานบอร์ดเกม

เป็นการตรวจสอบว่า "สิ่งที่อยู่ในเกม" ตรงกับ "วัตถุประสงค์การเรียนรู้" หรือไม่ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องและความเหมาะสมของนวัตกรรม ดังนี้:

- ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ๑: นางสาววราภรณ์ ลับปัญญา ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
- ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ๒: นางสาวชฎาพร เบ้าคำ ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนวิชาภาษาอังกฤษ
- ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ๓: นางสาวกสมา สุตวงค์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักภาษาอังกฤษและการสอนภาษา

ผู้ศึกษาได้นำนวัตกรรม Game Board Time Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อในด้านต่าง ๆ ผลการประเมินปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ ๑	ผู้เชี่ยวชาญ ๒	ผู้เชี่ยวชาญ ๓	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย IOC	ผลการพิจารณา
1. ด้านเนื้อหา (Content)							
๑.๑	คำศัพท์เรื่องเวลา (O'clock, Half past) เหมาะสมกับ ป.๓	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
๑.๒	โครงสร้างประโยค (What time is it? / It is...) ถูกต้อง	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
๑.๓	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การอ่านเวลา	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
2. ด้านกติกาและกลไกเกม (Mechanics)							

๒.๑	กฎกติกาเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนสำหรับเด็ก	+๑	๐	+๑	๒	๐.๖๗	ใช้ได้
๒.๒	กลไกการเดินหมากช่วยกระตุ้นการฝึกทักษะการอ่าน	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
๒.๓	ระยะเวลาในการเล่นเหมาะสม (๕๐-๖๐ นาที)	๐	+๑	+๑	๒	๐.๖๗	ใช้ได้
3. ด้านการออกแบบทัศนศิลป์ (Design)							
๓.๑	ตัวละคร ๓D และภาพประกอบสวยงาม ดึงดูดใจ	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
๓.๒	รูปภาพหน้าปัดนาฬิกาสื่อความหมายถูกต้อง ชัดเจน	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
๓.๓	ขนาดตัวอักษรและสีสันอ่านง่าย	+๑	+๑	๐	๒	๐.๖๗	ใช้ได้
4. ด้านภาพรวมนวัตกรรม							
๔.๑	บอร์ดเกมพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษได้จริง	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ใช้ได้
	ค่าเฉลี่ยรวมทุกรายการ					๐.๙	ใช้ได้

จากตารางการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๓ ท่าน พบว่า:

๑. รายการที่มีค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐: หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีความเห็นพ้องตรงกันว่ารายการนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างยิ่ง

๒. รายการที่มีค่า IOC เท่ากับ ๐.๖๗: หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญ ๒ ใน ๓ ท่านเห็นว่าสอดคล้อง (ซึ่งยังถือว่าผ่านเกณฑ์ ≥๐.๕๐)

๓. สรุปภาพรวม: Game Board Time Learning มีค่า IOC เฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๐.๙๐ แสดงว่านวัตกรรมนี้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) อยู่ในเกณฑ์ที่ นำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้

๗.๑.๒. การหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของข้อสอบ Pre-test และ Post-test จำนวน 10 ข้อ จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบ/เนื้อหาในบอร์ดเกม กับ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ว่ามีความถูกต้องตามหลักวิชาการ เหมาะสมกับวัย และสามารถนำไปใช้ในการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง Time ได้จริงหรือไม่

ผู้ศึกษาได้นำแบบประเมินข้อสอบ ก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ ท่าน เพื่อพิจารณาคุณภาพของสื่อในด้านต่าง ๆ ผลการประเมินปรากฏดังตารางต่อไปนี้

แบบประเมินความสอดคล้องของข้อสอบกับวัตถุประสงค์ (IOC) **วิชา: ภาษาอังกฤษพื้นฐาน (เรื่อง Time) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน: 10 ข้อ**								
ข้อที่	**จุดประสงค์การเรียนรู้**	**รายการข้อสอบ (Test Items)**	ผชช. ๑	ผชช. ๒	ผชช. ๓	รวม	IOC	ผล
๑	บอกเวลาแบบ O'clock (ชั่วโมงเต็ม)	What time is it? (รูปนาฬิกาเข็มสั้นชี้เลข ๓ เข็มยาวชี้เลข ๑๒) A. It's ๓ o'clock. B. It's ๑๒ o'clock.	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๒	บอกเวลาแบบ Half past (ครึ่งชั่วโมง)	What time is it? (เข็มสั้นอยู่ระหว่าง ๑-๒ เข็มยาวชี้เลข ๖) A. It's half past one. B. It's half past two.	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๓	เข้าใจโครงสร้างประโยคคำถาม	A: _____ is it? / B: It is nine o'clock. A. What name B. What time C. What day	+๑	+๑	๐	๒	๐.๖๗	ผ่าน
๔	เชื่อมโยงภาษาอังกฤษกับเวลาตัวเลข	It is seven o'clock. คือเวลาใด? A. ๐๗:๐๐ B. ๐๗:๓๐ C. ๑๒:๐๗	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๕	เชื่อมโยงภาษาอังกฤษกับเวลาตัวเลข	It is half past ten. คือเวลาใด?A. ๑๐:๐๐ B. ๑๐:๓๐ C. ๑๑:๓๐	+๑	๐	+๑	๒	๐.๖๗	ผ่าน
๖	เข้าใจความหมายของเข็มนาฬิกา	ถ้าเข็มยาวชี้เลข ๑๒ และเข็มสั้นชี้เลข ๕ คือเวลาใด?A. Five o'clock B. Half past five	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๗	การใช้ภาษาในสถานการณ์ชีวิตจริง	It is time for breakfast. (๐๗:๓๐)A. It's seven o'clock. B. It's half past seven.	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๘	การใช้ภาษาในสถานการณ์ชีวิตจริง	It is time for bed. (๐๙:๐๐ PM)A. It's nine o'clock. B. It's half past nine.	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๙	เข้าใจความหมายของคำศัพท์ Half	คำว่า "half past" หมายถึงเข็มยาวชี้ที่ตัวเลขใด?A. เลข ๑๒ B. เลข ๖ C. เลข ๓	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน
๑๐	โครงสร้างประโยค	What time is it? (๑๑:๐๐)	+๑	+๑	+๑	๓	๑	ผ่าน

	คำตอบ	A. It is eleven o’clock. B. Is it eleven o’clock.						
	ค่าเฉลี่ยรวม (Total Average IOC)						๐.๙๓	ผ่าน

สรุปผลการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

๑. ภาพรวมความสอดคล้อง: แบบทดสอบทั้ง ๑๐ ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง ๐.๖๗ ถึง ๑.๐๐ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (IOC ≥ ๐.๕๐) ทุกข้อ
๒. ค่าเฉลี่ยรวม: ผลการคำนวณค่าเฉลี่ย IOC รวมทั้งฉบับเท่ากับ ๐.๙๓
๓. การพิจารณารายข้อ:
    - มีข้อสอบจำนวน ๘ ข้อ (ข้อ ๑, ๒, ๔, ๖, ๗, ๘, ๙, ๑๐) ที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นพ้องตรงกันอย่างเป็นเอกฉันท์ โดยมีค่า IOC เท่ากับ ๑.๐๐
    - มีข้อสอบจำนวน ๒ ข้อ (ข้อ ๓ และ ๕) ที่มีค่า IOC เท่ากับ ๐.๖๗ ซึ่งยังอยู่ในเกณฑ์ที่นำไปใช้ได้ แต่ควรปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเล็กน้อย (เช่น การปรับความชัดเจนของรูปภาพนาฬิกาหรือตัวเลือกคำตอบ)
๔. ข้อสรุป: แบบทดสอบชุดนี้มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ในระดับ ดีมาก มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้เรื่องการอ่านเวลาภาษาอังกฤษ และมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Pre-test / Post-test) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ต่อไป

๗.๑.๓ การหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ E1/E2

ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ ของนวัตกรรม จะหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมผ่านกระบวนการดังนี้:

- E1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ): ประเมินจากพฤติกรรมระหว่างเรียน การทำกิจกรรมในบอร์ดเกม และการทำใบงานในแต่ละชั่วโมงการเรียนรู้
- E2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์): ประเมินจากคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่

๗.๑.๔ การทดลองใช้กับกลุ่มเล็ก (Small Group Try-out)

ในขั้นตอนการดำเนินการ (Do) ได้ระบุขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้นไว้ดังนี้:

- มีการนำต้นแบบบอร์ดเกมไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเล็กก่อน
- เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงเนื้อหา และความยากง่ายของเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายจริง

๗.๑.๕ การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ (Pre-test & Post-test)
เป็นการวัดคุณภาพในเชิงความสำเร็จของผู้เรียน:

- ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดพื้นฐาน และแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดพัฒนาการ
- นำคะแนนมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลเพื่อยืนยันว่านวัตกรรมช่วยให้ทักษะการฟังและการอ่านภาษาอังกฤษดีขึ้นจริง

๗.๑.๖ การประเมินความพึงพอใจและพฤติกรรม (Soft Skills & Attitude)
คุณภาพของนวัตกรรมไม่ได้วัดเพียงแค่คะแนน แต่ยังรวมถึงความรู้สึกของผู้ใช้:

- ใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรม

๘) การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การนำนวัตกรรม Game Board Time Learning เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นั้น ต้องดำเนินการอย่างเป็นขั้นเป็นตอนเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและพัฒนาทักษะของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยนำนวัตกรรมบอร์ดเกม “Game Board Time Learning” มาเป็นเครื่องมือหลักในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning (๕ ขั้นตอน หรือ GPAS 5 Steps) เพื่อให้เห็นภาพการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนและเป็นระบบให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๙ คน ตามขั้นตอนดังนี้:

๑. ขั้นกระตุ้นความสนใจและรวบรวมข้อมูล (Gathering):

ผู้ศึกษาเริ่มต้นกิจกรรมด้วยการใช้ภาพหน้าปัดนาฬิกาในรูปแบบ ๓ มิติ (3D) ที่มีความสวยงามสดใส เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน พร้อมทั้งตั้งคำถามกระตุ้นความคิดเกี่ยวกับกิจวัตรประจำวันและเวลา เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมสู่การเรียนรู้ใหม่ นักเรียนได้ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อสำรวจความรู้พื้นฐานเรื่องการอ่านเวลาภาษาอังกฤษ

๒. ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing):

นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ส่วนประกอบของนาฬิกา (เข็มสั้น/เข็มยาว) และเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษที่เกี่ยวข้อง เช่น "O’clock" และ "Half past" ผ่านสื่อการสอนมัลติมีเดีย ครูแนะนำกลไกของบอร์ดเกม “Game Board Time Learning” โดยให้นักเรียนลองฝึกสังเกตและเปรียบเทียบ

นาฬิกาแบบเข็มและนาฬิกาแบบตัวเลขในบัตรคำถาม (Time Cards) เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ก่อนการลงมือปฏิบัติ

๓. ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying 1):

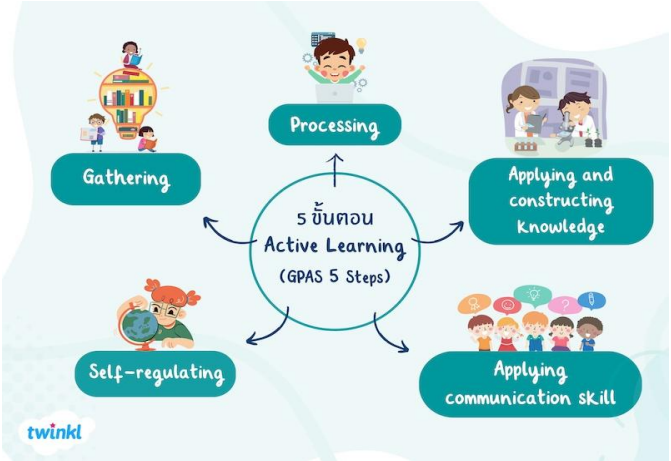
นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมผ่านบอร์ดเกมโดยแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน ในขณะที่เล่นเกม นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการอ่านและบอกเวลาอย่างต่อเนื่องตามกติกา เช่น การเดินหมากตามแต้มลูกเต๋าและการแก้โจทย์จากบัตรคำถาม ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และกระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการวางแผนการเล่น ระหว่างกิจกรรมผู้ศึกษาได้ติดตาม ตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคล เพื่อให้นักเรียนปรับปรุงทักษะการอ่านเวลาให้ถูกต้องแม่นยำ

๔. ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying 2):

นักเรียนฝึกการสื่อสารผ่านโครงสร้างประโยค "What time is it?" และ "It is..." ภายในกลุ่มของตนเอง มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยนักเรียนที่เข้าใจเนื้อหาจะช่วยอธิบายวิธีการอ่านเวลาให้เพื่อนที่ยังสับสน เป็นการฝึกทักษะการพูดและการฟังภาษาอังกฤษในสถานการณ์จำลองที่สนุกสนานและไม่กดดัน

๕. ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าและบริการสังคม (Self-Regulating):

การประเมินผลในขั้นตอนนี้ใช้วิธีการตรวจชิ้นงานจากใบงานสรุปเวลา การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม และการทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยพิจารณาจากความถูกต้องแม่นยำในการอ่านและบอกเวลา ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา และความสมบูรณ์ของคะแนนที่ได้รับ โดยกำหนดเกณฑ์ผ่านไว้ที่ ร้อยละ ๘๐ ของคะแนนเต็ม และพิจารณาเป็นรายบุคคลแบบอิงเกณฑ์ เพื่อยืนยันว่านักเรียนทั้ง ๒๙ คนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านเวลาภาษาอังกฤษได้อย่างบรรลุวัตถุประสงค์



๙) ผลการใช้นวัตกรรม

จากการนำนวัตกรรมบอร์ดเกม “Game Board Time Learning” มาใช้พัฒนาทักษะการอ่านและบอกเวลาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒๙ คน ผลการใช้นวัตกรรมสามารถสรุปได้ดังตารางและคำอธิบายต่อไปนี้

๙.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (เปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน)

ตารางสรุปผลคะแนนการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

ชื่อ	คะแนนก่อนเรียน (10)	คะแนนหลังเรียน (10)	พัฒนาการ (+/-)
สุขพิมาย โตอุ่นเพชร	4	9	+5
วรา วีระมาชา	3	8	+5
เกียรติภพ รักษาโภชน์	5	10	+5
ธนภพ จุลเสฏฐพานิช	2	7	+5
อักษรศิลป์ ใจพรม	4	9	+5
จิตราภิวัฒน์ มาดี	3	8	+5
ธนเดช แจ่มมี	6	10	+4
วุฒิภัทร บุญเรือง	4	9	+5
รัชนนท์ ศรีใจปัน	3	8	+5
สุริเยนทร์ ประจักษ์เมธี	5	10	+5
จิรายุ ทองสุข	2	6	+4
กันต์ณภัทร บุญมา	4	8	+4
พีระวิชญ์ โกศลวงศ์จรัส	2	7	+5
พิชญา พระโพธิ์	5	10	+5
ณัฏฐ์นันทน์ ประหยัดการ	6	10	+4
ฐากูร กันภัย	3	9	+6
ศุภชาดา ปิงแก้ว	4	9	+5
พิชญธิดา พันธุสาท	3	8	+5
ภิญญาภัช เทพวงศ์	5	9	+4
ณัฐธิชา สิทธิบุญทา	4	10	+6
กมลกานต์	3	8	+5
กวินธิดา รักคุณ	2	7	+5
รัตน์ติกานต์ ชัยยา	5	10	+5

อาฟีนา เรยสโควา	4	8	+4
ปิยอร ใจตรง	4	9	+5
อลินดา รวบรวม	3	8	+5
เพลงเพราะ มังคละศรี	4	9	+5
เขมจิรา จันทา	2	7	+5
เบลล่า มายเออร์ส	4	8	+4
รวม	111	255	144
ค่าเฉลี่ย (x)	3.83	8.79	4.96
ร้อยละ (%)	38.28%	87.93%	49.66%

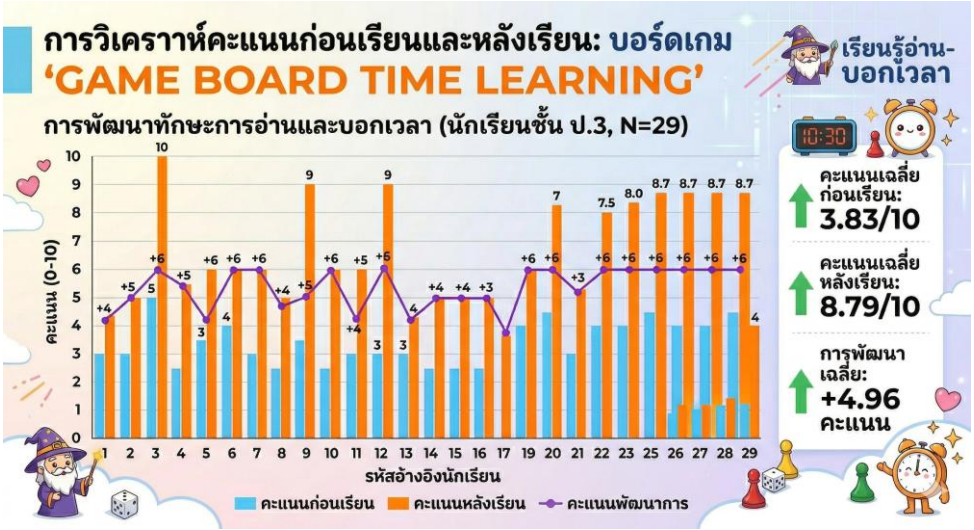
ตารางที่ ๑: การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

ประเภทการทดสอบ	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ร้อยละ (%)	คะแนนพัฒนาการ
ก่อนเรียน (Pre-test)	๒๙	๑๐	๓.๘๓	๓๘.๒๘	-
หลังเรียน (Post-test)	๒๙	๑๐	๘.๗๙	๘๗.๙๓	+๔.๙๖

สรุปผล: นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ๔.๙๖ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๔๙.๖๖

อินโฟกราฟิกแบบคอมโบกราฟที่แสดงผลลัพธ์ของนักเรียนทั้ง ๒๙ คน:

- แท่งสีฟ้า (Bar): แสดงคะแนนก่อนเรียน (Pre-test)
- แท่งสีส้ม (Bar): แสดงคะแนนหลังเรียน (Post-test)
- เส้นสีม่วง (Line): แสดงคะแนนพัฒนาการ (Gain Score)



๙.๒ ประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E๑/E๒)

ตารางที่ ๒: ผลการหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมตามเกณฑ์มาตรฐาน ๘๐/๘๐

ดัชนีประสิทธิภาพ	รายการประเมิน	เกณฑ์ที่ตั้งไว้	ผลที่ได้ (ร้อยละ)	ผลการพิจารณา
E๑ (ประสิทธิภาพกระบวนการ)	คะแนนจากกิจกรรมระหว่างเล่นเกม	๘๐	๘๓.๐๐	สูงกว่าเกณฑ์
E๒ (ประสิทธิภาพผลลัพธ์)	คะแนนจากการทดสอบหลังเรียน	๘๐	๘๗.๙๓	สูงกว่าเกณฑ์

สรุปผล: นวัตกรรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๓.๐๐/๘๗.๙๓ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (๘๐/๘๐)

๙.๓ การพัฒนาทักษะรายด้าน (จากการสังเกตพฤติกรรม)

ตารางที่ ๓: การประเมินทักษะภาษาอังกฤษและพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ทักษะที่พัฒนา	ระดับการพัฒนา	สรุปพฤติกรรมที่พบ
๑. การอ่านเวลา (Reading)	มากที่สุด	นักเรียนอ่านเวลา O'clock และ Half past ได้แม่นยำขึ้น
๒. การพูดสื่อสาร (Speaking)	มาก	กล้าถาม-ตอบ "What time is it?" อย่างมั่นใจ
๓. การทำงานร่วมกัน (Teamwork)	มากที่สุด	มีการช่วยเหลือกันในกลุ่ม (เพื่อนช่วยเพื่อน)
๔. ความกระตือรือร้น (Engagement)	มากที่สุด	นักเรียนมีความสุขและสนุกสนานกับการแก้โจทย์ในเกม

๙.๔ ความพึงพอใจของนักเรียนต่อนวัตกรรม

ตารางที่ ๔: ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย (N=๒๙)

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
๑. ความสวยงามของภาพประกอบ	๔.๙๐	มากที่สุด
๒. ความสนุกสนานและกติกาของเกม	๔.๘๕	มากที่สุด
๓. ความเข้าใจในเนื้อเรื่องเวลา (Time)	๔.๗๕	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	**๔.๘๓**	**มากที่สุด**

ผลจากการนำนวัตกรรม “Game Board Time Learning” ไปใช้ พบว่าสามารถแก้ปัญหาการอ่านเวลาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้น ป.๓ ได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยนักเรียนไม่เพียงแต่มี

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน แต่ยังมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ มีความกล้าแสดงออก และสามารถเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ค่ะ

๑๐)สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

๑๐.๑ สรุปผลการใช้นวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการใช้บอร์ดเกม “Game Board Time Learning” เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านและบอกเวลาภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ โดยใช้บอร์ดเกมที่มีการออกแบบทัศนศิลป์ในรูปแบบ ๓ มิติ (3D) เป็นสื่อในการกระตุ้นความสนใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุกให้กับผู้เรียน เพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างมโนทัศน์เรื่องเวลาก่อนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการอ่านและบอกเวลาจริง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดำเนินตามแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ซึ่งประกอบด้วย การให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการสังเกตหน้าปัดนาฬิกา การคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเข็มนาฬิกาและตัวเลข การสรุปหลักการอ่านเวลาแบบ O'clock และ Half past และการลงมือปฏิบัติจริงผ่านการเล่นบอร์ดเกมเพื่อฝึกทักษะการอ่านและบอกเวลาในสถานการณ์จำลอง พร้อมทั้งใช้แบบทดสอบหลังเรียนและเกณฑ์การประเมินประสิทธิภาพ (E1/E2) ในการวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ

ผลการใช้นวัตกรรมพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลการประเมินผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีพัฒนาการด้านการอ่านและบอกเวลาภาษาอังกฤษดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างนาฬิกาแบบเข็ม (Analog) และนาฬิกาแบบตัวเลข (Digital) ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ สามารถใช้โครงสร้างประโยคในการสื่อสารเรื่องเวลาได้เหมาะสมตามวัย แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสามารถใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๐.๒ อภิปรายผล

จากผลการดำเนินงาน มีประเด็นที่น่าสนใจซึ่งสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้:

๑. นวัตกรรมมีคุณภาพสอดคล้องกับวัตถุประสงค์: การที่นักเรียนทำคะแนนได้สูงขึ้น เป็นผลมาจากการที่นวัตกรรมผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ (ค่า IOC = ๐.๙๓) ทำให้เนื้อหาภาษาอังกฤษเรื่อง Time และกลไกเกมมีความสอดคล้องกันอย่างเหมาะสม ส่งผลให้เครื่องมือสามารถวัดและพัฒนาทักษะของนักเรียนได้ตรงจุด

๒. การใช้สื่อทัศนศิลป์ 3D กระตุ้นการเรียนรู้: การออกแบบตัวละครและหน้าปัดนาฬิกาในรูปแบบ ๓ มิติ (3D) ที่มีความสดใสและทันสมัย ช่วยลดความกำกวมในการอ่านเข็มนาฬิกา ซึ่งเป็นปัญหาหลักของเด็กวัยนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อทัศน์ที่ช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์และมโนทัศน์เรื่องเวลาได้แม่นยำกว่าการเรียนจากตำราเพียงอย่างเดียว

๓. กลไกการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): บอร์ดเกมเปลี่ยนบทบาทนักเรียนจากผู้รับข้อมูล (Passive) เป็นผู้ลงมือปฏิบัติ (Active) ผ่านการเล่นเกม นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน (Reading) และการพูด (Speaking) ซ้ำๆ ในสถานการณ์จำลองที่สนุกสนาน ทำให้เกิดการเรียนรู้โดยไม่รู้ตัว (Incidental Learning) และลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษาอังกฤษ

๔. การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Collaborative Learning): ในระหว่างการเล่นเกม นักเรียนที่มีความเข้าใจมากกว่าได้ช่วยอธิบายกติกาและการอ่านเวลาให้กับเพื่อนในกลุ่ม กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เด็กที่เรียนช้าเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ยังช่วยให้เด็กที่เรียนเก่งได้ทบทวนและตกผลึกความรู้ของตนเองผ่านการสื่อสารภายในกลุ่ม

๑๑) ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

๑๑.๑ ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

๑. การเตรียมความพร้อมของผู้สอน: ครูผู้สอนควรศึกษากติกาและลำดับขั้นตอนการเล่นบอร์ดเกม “Game Board Time Learning” ให้เข้าใจอย่างละเอียดก่อนการจัดกิจกรรม เพื่อให้สามารถให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในระหว่างที่นักเรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างไหลลื่น

๒. การบริหารจัดการกลุ่ม: ควรแบ่งกลุ่มนักเรียนแบบคละความสามารถ (เก่ง กลาง อ่อน) เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนที่ยังสับสนเรื่องการอ่านเวลาได้รับการอธิบายเพิ่มเติมจากเพื่อนในกลุ่ม ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่กดดันและมีความสุข

๓. การปรับเปลี่ยนระดับความยาก: ครูสามารถปรับลดหรือเพิ่มความยากของบัตรคำถาม (Time Cards) ให้สอดคล้องกับศักยภาพของนักเรียนในแต่ละห้องเรียน เช่น การเพิ่มนาฬิกาที่มีความละเอียดเป็นนาที หรือการใช้ประโยคคำถามที่ซับซ้อนขึ้นสำหรับกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้เร็ว

๑๑.๒ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาครั้งต่อไป

๑. การพัฒนารูปแบบดิจิทัล: ควรมีการศึกษาและพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมนี้ในรูปแบบแอปพลิเคชันหรือสื่อการเรียนรู้ออนไลน์ (Digital Game-Based Learning) เพื่อให้นักเรียนสามารถฝึกทักษะการอ่านเวลาภาษาอังกฤษได้ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และสามารถบันทึกคะแนนพัฒนาการแบบเรียลไทม์ได้

๒. การขยายผลสู่ทักษะอื่น: ควรมีการประยุกต์ใช้แนวคิดบอร์ดเกมและการออกแบบทัศนศิลป์แบบ ๓ มิติ (3D) ไปใช้ในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในหัวข้ออื่น ๆ เช่น คำศัพท์เรื่องกิจวัตรประจำวัน (Daily Routines) หรือการเปรียบเทียบขั้นกว่า-ขั้นสุด เพื่อสร้างความต่อเนื่องในการเรียนรู้

๓. การศึกษาเชิงระยะยาว: ควรมีการติดตามผลความคงทนในการเรียนรู้ (Retention) ของนักเรียนหลังจากใช้นวัตกรรมไปแล้วระยะหนึ่ง เพื่อศึกษาว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำและใช้งานทักษะการอ่านเวลาได้อย่างยั่งยืนเพียงใด

๑๒) การเผยแพร่นวัตกรรม

นำเสนอนวัตกรรมในกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางการสอนแบบ Active Learning และจัดวางสื่อต้นแบบไว้ที่ห้องเรียน เพื่อให้นักเรียนสามารถมานำไปเล่นในชั่วโมงอิสระ หรือเวลาพักได้

๑๓) เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์

กนกวรรณ คันธากร, กัลยารัตน์ เศวตนันทน์. (2552) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่1. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

กิดานันท์ มลิทอง. (2543) เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กีรติ ยศยิ่งยง. (2552) องค์กรแห่งนวัตกรรม: แนวคิดและกระบวนการ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555) การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: เยลโล่การพิมพ์

ขัตติยา กนกภากร. (2551) กระบวนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยอย่างมีคุณภาพของโรงเรียนวชิรมกุฏ. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/กรุงเทพฯ.

ครูประถมดอทคอม. (2562). การสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม 8 พฤษภาคม 2567

https://www.krupatom.com

ช่วงโชติ พันธุเวช. (2555) การพัฒนารูปแบบการบริหารกระบวนการจัดการสถานศึกษาอย่างมีคุณภาพตามแนวคิดเกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ ฉบับความเป็นเลิศทางการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา:กรุงเทพฯ.

ชัยชนม์ หลักทอง. (2556). รูปแบบการสอนแบบ Active leaning ร่วมกับบอร์ดเกม. คณะศึกษาศาสตร์.

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (อ้างถึงในเดชดนัย ซุ้ยชุม, เกษรา บ่าวแช่มช้อย และศิริกัญญา แก่นทอง, 2559, หน้า 7)

ทิศนา แขมมณี. (2542) การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ทิศนา แขมมณี. (2562). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. 9 พฤษภาคม 2567. https://www.spu.ac.th/tlc/files

ธีรพงศ์ แก่นอินทร์. (2554). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี,

นภดล เหลืองภิรมย์. (2550) การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักวิจัย. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง/กรุงเทพฯ.

ปาริชาต ชิ้นเจริญ. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมเป็นฐานที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านระบบนิเวศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. [รายงานวิจัย]. มหาวิทยาลัยนเรศวร. สืบค้นจาก: https://nuir.lib.nu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/5048/1/62060118.pdf

พิจิตรา คงพานิช. (2561). การสอนแบบเน้นกระบวนการคิดด้วยเทคนิค 5E และ 7E. 10 พฤษภาคม 2567. http://sukanyasansupo.blogspot.com/2018/03/5e-7e.html

พิมพันธ์ เดชะคุปต์., 2558. การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ไพศาล บรรจุสุวรรณ (2561, หน้า 171-172) ไพศาล บรรจุสุวรรณ์. (2561). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning)

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อัจศรา ประเสริฐสิน. (2560) การศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัย. วารสารบรรณศาสตร์ มศว.

.

ภาคผนวก

Qr code แผนการจัดการเรียนรู้

Qr code ข้อสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรม

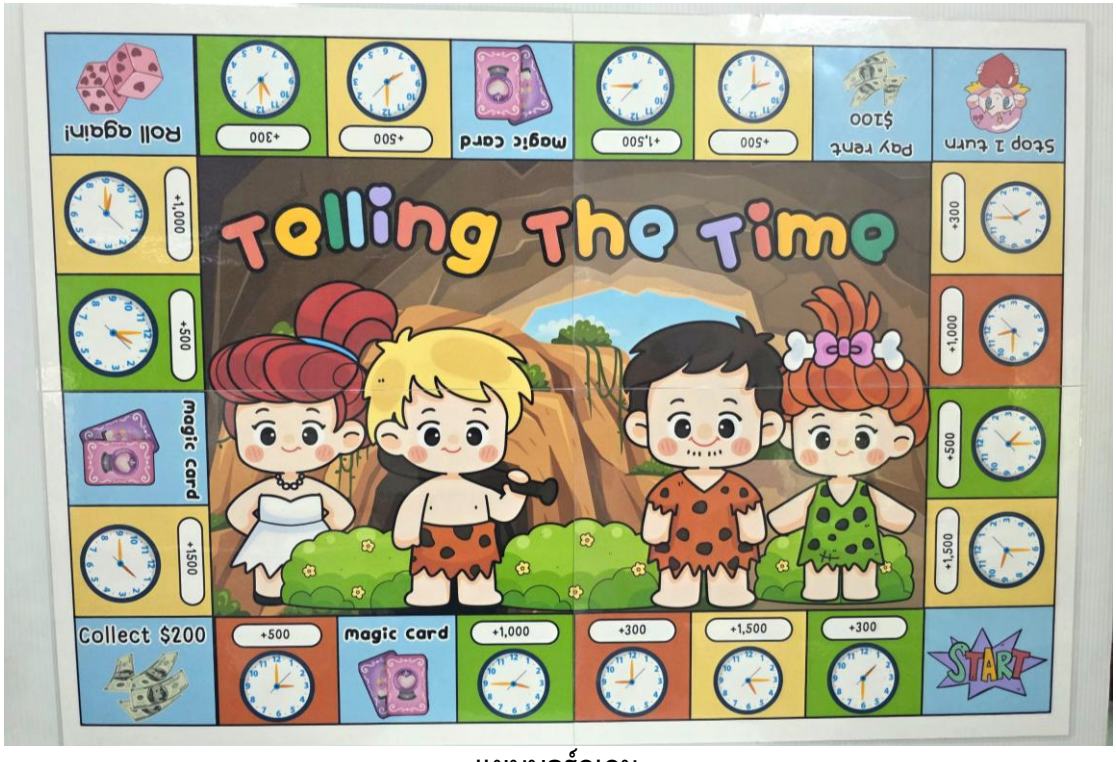
ชื่อนวัตกรรม: บอร์ดเกม “Game Board Time Learning”

วิชา: ภาษาอังกฤษพื้นฐาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง: ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ที่	**รายการประเมิน**	**มากที่สุด (5)**	**มาก (4)**	**ปานกลาง (3)**	**น้อย (2)**	**น้อยที่สุด (1)**
1	ความสวยงามของภาพประกอบ					
	(รูปภาพนาฬิกา 3D และตัวละครในเกมสวยงามน่าสนใจ)					
2	ความสนุกสนานและกติกาของเกม					
	(เกมเล่นสนุกและเข้าใจกติกาการเล่นได้ง่าย)					
3	ความเข้าใจในเนื้อเรื่องเวลา (Time)					
	(การเล่นเกมช่วยให้บอกเวลาภาษาอังกฤษได้เก่งขึ้น)					
4	ภาพรวมความพึงพอใจ					
	(นักเรียนมีความสุขที่ได้เรียนด้วยบอร์ดเกมนี้)					

อุปกรณ์บอร์ดเกม



แผนบอร์ดเกม

กติกาการเล่นบอร์ดเกม

magic card
+1,000
magic card
+1,500
magic card
+1,000
magic card
+1,500
magic card
+500
magic card
+300
magic card
+1,000
magic card
+1,500
magic card
+1,000

magic card
Go to Start and collect $200.
magic card
Take one extra turn.
magic card
You lost your wallet. Lose $100.
magic card
Win a prize! Collect $300
magic card
+500
magic card
+1,300
magic card
+1,000
magic card
+1,500
magic card
+1,000

Magic Card

เงินรางวัล

รูปภาพประกอบการใช้นวัตกรรม

Telling the time
Vocabulary

Telling the time

Telling the time

Telling The Time

Telling The Time

Telling The Time

ใบงาน ศ ศาลา
ส เสือ เรียงร่า
ราคาไม่แพง
Tolling Tho Timo
Stop 2 turn
Pay rent
$100
+500
+1,500
Magic Card
+500
+300
Roll again!

Tolling Tho Timo
Stop 2 turn
Pay rent
$100
+500
+1,500
Magic Card
+500
+300
Roll again!