

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ Arc ร่วมกับบอร์ดเกมที่นักเรียนออกแบบและสร้างขึ้น เพื่อพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษและความเป็นนวัตกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้พัฒนา นางสาวสาวิกา สอนยศ ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดสวนดอก



INPUT

ที่มาของปัญหา



ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 ถึง 2580 และนโยบายและจุดเน้นของ สพฐ. ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ถึง 2570 กำหนดให้ผู้เรียนมีสมรรถนะด้านภาษาต่างประเทศและความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่



หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลและเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น หากแต่ผลการประเมินตัวชี้วัดของนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ถึง 4 ตัวชี้วัด และคะแนนทดสอบก่อนเรียนเฉลี่ยเพียง 9.30 จาก 20 คะแนนผ่านเกณฑ์เพียง 1 คน จาก 20 คน

ฐานทฤษฎี

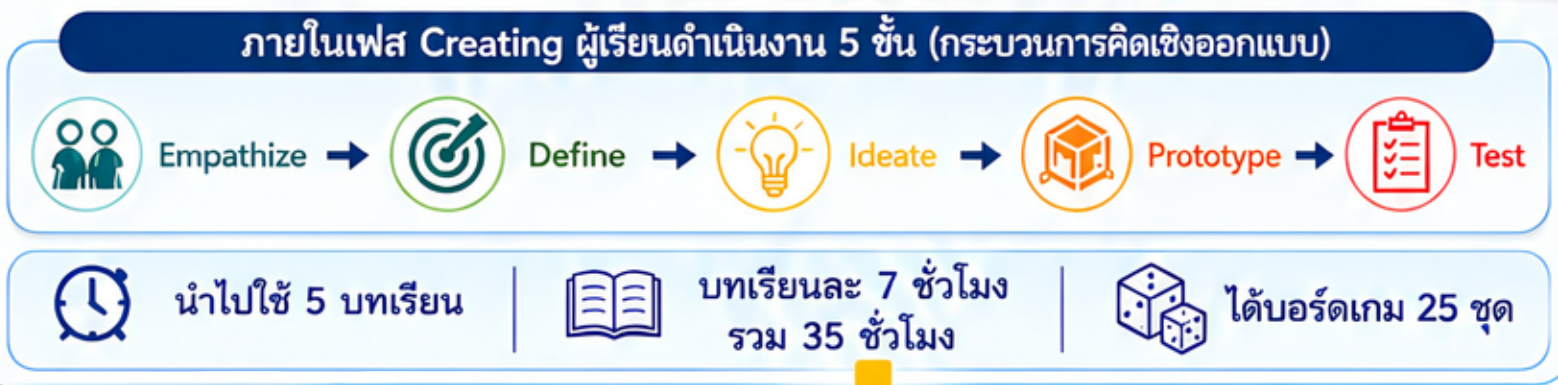
- การเรียนรู้ผ่านการสร้างชิ้นงาน Papert และ Harel (1991)
- เจื้อนไขการเรียนรู้ Gagné (1985)
- การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ Kolb (1984)
- รูปแบบการสอน 5E Bybee และคณะ (2006)
- กระบวนการคิดเชิงออกแบบ Stanford d.school (2010)
- ความเป็นนวัตกรรม 5 องค์ประกอบ Dyer (2011) Wagner (2008) Couros (2015)

PROCESS

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ Arc ร่วมกับบอร์ดเกมที่นักเรียนออกแบบและสร้างขึ้น



FEEDBACK
นำผลแต่ละบทเรียนไปปรับปรุงบทเรียนถัดไป



OUTPUT



ความสามารถด้านการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ทุกบทเรียน คะแนนก่อนเรียนได้ขึ้นจาก 9.30 เป็น 12.20 คะแนน



ความเป็นนวัตกรรมเพิ่มจาก 10.25 เป็น 16.45 คะแนนระดับดีมาก โดยเพิ่มขึ้นครบทั้ง 20 คน



ความพึงพอใจของนักเรียน 4.55 อยู่ในระดับมากที่สุด

OUTCOME



นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษสื่อสารในสถานการณ์จริงได้ และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาเพิ่มขึ้น



นักเรียนมีความเป็นนวัตกรรมกล้าคิด กล้าลงมือทำ และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้นำไปใช้กับการเรียนรู้ในวิชาอื่นได้ต่อไป

