

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กล่องเกมการ์ด ผสาน QR CODE แบบจับคู่บล็อกคำเพื่อส่งเสริมการสื่อสารตามบริบทชีวิตจริง สำหรับนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนจั่น

ปัญหาที่พบ

นักเรียนขาดพื้นฐานทางทักษะภาษาอังกฤษอย่างมาก ไม่สามารถอ่านออกเสียงหรือพูดสื่อสารภาษาอังกฤษพื้นฐานในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจากมองว่าภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สามที่มีโครงสร้างซับซ้อนและห่างไกลจากชีวิตประจำวัน และปัญหาการขาดแคลนบุคลากรทางการศึกษาที่เป็นเจ้าของภาษา

แนวคิด

- แนวคิดบล็อกคำสำเร็จรูป (THE LEXICAL APPROACH)
- ทฤษฎีสัญญะวิทยา (SEMIOTICS THEORY)
- แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION)

ที่มาและความสำคัญ

1. นักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ขาดทักษะพื้นฐานและกลวิธีการพูดภาษาอังกฤษ เนื่องจากมองว่าโครงสร้างซับซ้อน ไกลตัว และขาดความมั่นใจในการออกเสียงสื่อสาร
2. ขาดแคลนครูเจ้าของภาษาและอุปกรณ์ดิจิทัลไม่เพียงพอในชั้นเรียน มีสมาร์ตโฟนจำกัดและไม่มีต้นแบบเสียงจริง ทำให้ผู้เรียนฝึกทักษะการฟัง-พูดได้ยาก
3. แก้ปัญหาด้วยกล่องเกมการ์ดจับคู่บล็อกคำผสาน QR CODE เสียงใช้เทคโนโลยีแทนเสียงเจ้าของภาษา เปลี่ยนสมาร์ตโฟนเป็นสถานีกลุ่ม และเสริมแรงด้วยระบบแต้ม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม "กล่องเกมการ์ดผสาน QR CODE แบบจับคู่บล็อกคำ" สำหรับพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนจั่น ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนจั่น ก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม "กล่องเกมการ์ดผสาน QR CODE แบบจับคู่บล็อกคำ"
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดดอนจั่น ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม "กล่องเกมการ์ดผสาน QR CODE แบบจับคู่บล็อกคำ"

START BOX

TARGET BOX

IMPLEMENTATION: I

จัดกิจกรรม ACTIVE LEARNING ให้ผู้เรียนสลับหยิบบัตรคำจาก START BOX และ TARGET BOX แล้วใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกระบวนการแทนและฟังเสียง (SCAN AND LISTEN) เพื่อร่วมกันฝึกฝนและนำไปพูดสื่อสารจริงในบริบทชีวิตจริง พร้อมบันทึกแต้มสะสม

DEVELOPMENT: D

ผลิตการ์ดทำมือเลือกพลาสติก ฟิงเกอร์ QR CODE จำลองเสียงต้นแบบของเจ้าของภาษา ดิจิทัลระบบแท็บคอมพิวเตอร์ เพื่อกำท่าย และแท็บพยายามเพื่อเป็นการเสริมแรงบวก ทลายความกังวลในการออกเสียงผิด ให้เด็กสนุกสนานอย่างมั่นใจ

EVALUATION: E

วัดผลสัมฤทธิ์ทักษะการฟัง-พูดก่อนและหลังเรียน ปรากฏว่าคะแนนพัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และตัวชี้วัดนวัตกรรมมีประสิทธิภาพบรรลุตามเป้าหมาย 75/75

DESIGN: D

ทลายไวยากรณ์ซับซ้อนด้วยบล็อกคำสำเร็จรูป และใช้ภาพสัญลักษณ์ช่วยจำตามทฤษฎีสัญญะวิทยา ออกแบบเทคนิคสี "ขอบสีเขียวสำหรับ START BOX" และ "ขอบสีแดงสำหรับ TARGET BOX"

ANALYSIS: A

วิเคราะห์ปัญหาการพูดของเด็กชาติพันธุ์ ข้อจำกัดด้านอุปกรณ์ดิจิทัล และการขาดแคลนครูเจ้าของภาษา โดยดึงโอกาสจากบริบทชีวิตจริงที่วัดดอนจั่นมาเป็นโจทย์ตั้งต้น

นายเสรี ชมภูทาน



ประสิทธิภาพของนวัตกรรม



เปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังใช้นวัตกรรมสูงกว่าก่อนใช้นวัตกรรม โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น **8.78** คะแนน จากคะแนนเต็ม **20** คะแนน

ความพึงพอใจของนักเรียน
ต่อนวัตกรรมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ **4.55**
อยู่ในระดับดีมาก