



นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

WORDUP CHALLENGE

SCAN HERE



รูปเล่ม

วิดีโอ

เกม

การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้นวัตกรรม WordUp Challenge ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบฐาน และเทคนิคการจดจำคำศัพท์อย่างเป็นระบบ

ผู้พัฒนา

นางสาวทิพย์วดี ภาคภูมิชน

ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนศิริมิ่งคลาจารย์

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัญหาที่พบ

นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่ำ จดจำคำศัพท์ได้ไม่แม่นยำ ขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ และไม่สามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม

เหตุผลในการพัฒนาผลงาน

พัฒนานวัตกรรมที่ผสมผสานเกมการเรียนรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล และกิจกรรมการเรียนรู้แบบฐาน เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์

ความจำเป็นและคุณค่า

ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2 วัตถุประสงค์

สิ่งที่ต้องการพัฒนา

- พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป้าหมายของงาน
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
- นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมากที่สุด

4 วิธีดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ศึกษาสภาพปัญหาและหลักสูตร
- ออกแบบนวัตกรรม WordUp Challenge
- สร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
- ทดลองใช้ (Try-out)
- ปรับปรุงและนำไปใช้จริง
- ประเมินผลและสรุปผล

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน

เครื่องมือ/สื่อนวัตกรรม

- WordUp Challenge (6 ฐานการเรียนรู้)
- แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
- แบบประเมินความพึงพอใจ
- แบบสังเกตพฤติกรรม

ระยะเวลาดำเนินงาน

กรกฎาคม - สิงหาคม 2569

6 ผลการดำเนินงาน



7 จุดเด่นและนวัตกรรม

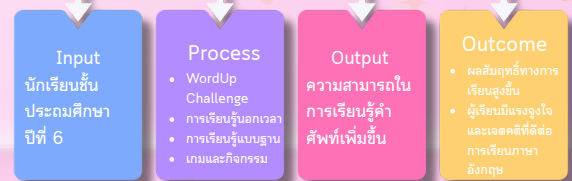
- ใช้เกมร่วมกับการเรียนรู้แบบฐาน
- เรียนรู้ผ่าน Canva และกิจกรรมจริง
- จดจำคำศัพท์อย่างเป็นระบบ
- พัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21
- เตรียมความพร้อมสู่การสอบ O-NET

3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

แนวคิด / ทฤษฎีที่ใช้

- Constructivism
- Active Learning
- Gamification
- Experiential Learning Theory (Kolb)
- Dual Coding Theory
- Spaced Retrieval

กรอบแนวคิด



5 นวัตกรรม WordUp Challenge

6 ฐานการเรียนรู้ พิชิตคำศัพท์ 60 คำ



เกมสนุก ทำทาย
เรียนรู้แบบ Active Learning
จดจำคำศัพท์อย่างเป็นระบบ

8 ผลกระทบและการต่อยอด

ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

- ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น
- จดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้น
- เกิดเจตคติที่ดีต่อภาษาอังกฤษ

ความยั่งยืน

- ใช้งานได้ต่อเนื่อง
- เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
- พัฒนาสู่ระบบออนไลน์เต็มรูปแบบ

การขยายผล

- แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน PLC
- ใช้กับนักเรียนระดับชั้นอื่น
- เป็นต้นแบบการพัฒนาวัตกรรมการเรียน

9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทสรุป

นวัตกรรม WordUp Challenge ช่วยพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น มีความสุขในการเรียน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

- ขยายผลสู่ระดับชั้นอื่น
- พัฒนาเป็นระบบออนไลน์เต็มรูปแบบ
- เพิ่มฐานการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

