



สรุปผลการวิจัยแบบหน้าเดียวปีการศึกษา 2567

ชื่อเรื่องการวิจัย

การพัฒนาทักษะการเขียนตามโครงสร้าง Past Simple Tense โดยการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ 2W3P โดยใช้เกม Sentence Scramble Board Game สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้

ชื่อผู้วิจัย

นางสาวพัฒนจิตา วุฒิ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้และคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ16101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เรื่อง ทักษะการเขียนตามโครงสร้าง Past Simple Tense โดยการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ 2W3P โดยใช้เกม Sentence Scramble Board Game สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ ครูผู้สอนได้วิเคราะห์สภาพปัญหาจากการดำเนินการผ่านกระบวนการ PLC และสัมภาษณ์นักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ขาดความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทักษะการเขียน การอ่านประโยค และเรียงประโยคไม่ถูกต้องทางภาษาอังกฤษพบว่านักเรียนเรียงประโยคไม่ถูกต้องตามโครงสร้างประโยคพื้นฐาน ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนไม่ชอบคิดเอง ขาดการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จนทำให้นักเรียนคิดว่าเนื้อหาที่เรียนยากจนเกิดการเบื่อหน่ายในวิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งทักษะในการเขียนเป็นทักษะที่ยากสำหรับนักเรียนนักเรียนจะต้องใช้ความสามารถหลายๆ ด้านเช่น คำศัพท์ สำนวน โครงสร้าง และกฎเกณฑ์ทางไวยากรณ์ตลอดจนเครื่องหมายวรรคตอนดังนั้นในการฝึกฝนทักษะในการเขียนผู้เรียนจะต้องฝึกอย่างเป็นระบบจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษแยกลงเป็นผลกระทบโดยตรงต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้นเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้วยเหตุผลดังกล่าวทำให้ครูผู้สอนจำเป็นต้องค้นคว้าหาวิธีการและสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำมาปรับปรุงการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษในการพัฒนาทักษะคิดคำนวณทางภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคบอร์ดเกม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันในการเรียนรู้ โดยทั่วไปมักแบ่งผู้เรียนออกเป็น กลุ่มย่อย โดยแต่ละกลุ่มย่อยจะประกอบด้วยผู้เรียนที่มีระดับความสามารถแตกต่างกัน ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มจะมีโอกาสได้เข้าร่วมการแข่งขันในเกมเชิงวิชาการกับผู้เรียนจากกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคเกมกลุ่มแข่งขันจะกำหนดให้ความสำเร็จของผู้เรียนแต่ละ คนคือความสำเร็จของกลุ่ม และความสำเร็จของกลุ่มคือความสำเร็จของทุกคน ดังนั้นผู้เรียนแต่ละ คนใน กลุ่มจะต้องร่วมมือกันทำงาน และทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้ประสบความสำเร็จมากที่สุด เพื่อให้กลุ่มของ ตนเองได้รับคะแนนที่สูงที่สุดและเป็นผู้คว้าชัยชนะในการแข่งขัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกม จะทำให้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความท้าทาย

สนุกสนาน รวมถึงมีความเกื้อกูลกันมากยิ่งขึ้น และมีแนวโน้มที่จะส่งผลดีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ไม่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นเพื่อแก้ปัญหา ดังกล่าว ผู้สอนต้องมีการปรับปรุงการเรียนการสอนใหม่โดยใช้วิธีการสอน ที่ง่ายต่อการเรียนรู้ คือ การสอนโดยใช้เกม Sentence Scramble Board Game เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้เรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ใหม่ความรู้มากขึ้น ได้ฝึกด้วยตนเอง เกิดความมั่นใจที่จะเรียนรู้ ดังที่ ฐานยา อมรพลง (2553, หน้า 78) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ มี การเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก มีรูปภาพประกอบ มีรูปแบบน่าสนใจ หลากหลายรูปแบบ โดยอาศัยหลักจิตวิทยาในการจัดกิจกรรมหรือจัดแบบฝึกให้สนุก ใช้ภาษาเหมาะสมกับวัย และระดับชั้น ของนักเรียน มีคำสั่ง คำชี้แจงสั้น ชัดเจน เข้าใจง่าย มีตัวอย่างประกอบ มีการจัดกิจกรรม การฝึกที่ เราความสนใจ และมีความทันสมัยอยู่เสมอ ช่วยเสริมให้ทักษะคงทนโดยการฝึกทันทีหลังจากเด็ก ได้เรียนเรื่องนั้น ๆ

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

1. ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะการคิดคำนวณทางภาษาอังกฤษตามมาตรฐานการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2560
2. ออกแบบการเรียนรู้และนวัตกรรม เกม บัตรคำเพื่อการพัฒนาการสร้างประโยค Past Simple Tense สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้
4. ประเมินผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่อง การพัฒนาการเขียนตามโครงสร้างประโยค Past Simple Tense

สรุปผลลัพท์การวิจัย

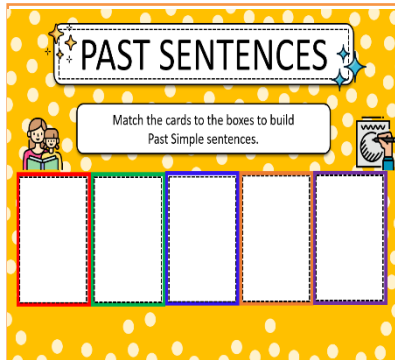
เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ ที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง การพัฒนาทักษะการเขียนตามโครงสร้าง Past Simple Tense โดยการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการ ๒W๓P โดยใช้เกม Sentence Scramble Board Game สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ ตรงตามหลักสูตรแกนกลางต้องรู้และควรรู้ รหัสตัวชี้วัด อ ๑.๑ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ร้อยละ ๘๐ ที่เรียนรายวิชาภาษาอังกฤษมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษอยู่ในระดับดีขึ้นไปสามารถคิดคำนวณทางภาษาอังกฤษ และมีความรู้ตามตัวชี้วัดในสาระการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ตรงตามหลักสูตรแกนกลางต้องรู้และควรรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๑ มีสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เรียนรู้อย่างมีความสุข

รูปภาพประกอบงานวิจัย/นวัตกรรม



N. Nimi

ผู้วิจัย

(นางสาวพนธ์ชิตา วุฒิ)

21 มีนาคม 2568