



นวัตกรรมทางการศึกษา

ด้านการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ

Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข
ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจิวเฒ่า



นายอัจฉริยะ บุตรแก้ว

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนวัดจิวเฒ่า อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การจัดทำรายงานพัฒนานวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน เป็นวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ของครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจิวเฒ่า ถือว่าเป็นภาระหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของครูผู้สอน ที่ต้องคิดค้นหาวิธีการ เทคนิค หรือสื่อการสอนใหม่ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชา เป็นการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติ และเต็มศักยภาพซึ่งเป็นไปตามระบบการทำงานที่มีคุณภาพ ผลงานชิ้นนี้คงมีประโยชน์แก่ผู้พบเห็น และจะนำผลงานเผยแพร่ต่อสาธารณชนต่อไป

นายอัจฉริยะ บุตรแก้ว

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ประวัติผู้จัดทำ	1
รูปแบบการผลิตนวัตกรรม	2
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	3
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	6
ขอบเขตการศึกษา	6
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	16
การหาคุณภาพของนวัตกรรม	18
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	18
ผลการใช้นวัตกรรม	19
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล	20
ประโยชน์ที่จะได้รับ	21
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	21
เอกสารอ้างอิง	22
ภาคผนวก	

แบบรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมสำหรับโรงเรียน
 โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ - สกุล	นายอัจฉริยะ บุตรแก้ว
	เกิดวันที่ 21 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2529 อายุ 37 ปี
ดำรงตำแหน่ง	ครูผู้ช่วย
สถานที่ปฏิบัติงาน	โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า
	ตั้งอยู่เลขที่ 33 หมู่ที่ 8 ตำบลแม่สาบ อำเภอสะเมิง
	จังหวัดเชียงใหม่
	สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2
	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
	กระทรวงศึกษาธิการ
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 75 หมู่ที่ 8 ตำบลริมใต้ อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่
	โทรศัพท์ 062-5455663
วุฒิการศึกษา	วุฒิมัธยมศึกษาาระดับปริญญาตรี

รูปแบบการผลิตนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม

Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข
ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจิวเฒ่า

รูปแบบ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจิวเฒ่าคือ การฝึกคำศัพท์ผ่านเกม Lucky in Lotto!! ถอดรหัสผ่านตัวเลข เพื่อให้ นักเรียนเกิดการจดจำ สนุกตื่นเต้น คอยลุ้นและปรับเปลี่ยนคำศัพท์ตลอดเพื่อที่จะเป็นผู้โชคดี โดยใช้เทคนิค Goroawase System เป็นเทคนิคของญี่ปุ่น โดยเปลี่ยนตัวเลขเป็นตัวอักษรหรือคำ ภายใต้การฝึกตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) ซึ่งเป็นกรอบความคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทย ออกแบบหลักสูตร พัฒนาการเรียนการสอน การทดสอบ วัดผล กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้

คำศัพท์ที่นำมาฝึกมีทั้งหมด 6 หัวข้อ ซึ่งเป็นคำศัพท์ตามบัญชีคำพื้นฐานที่นักเรียนเคยเรียนมาแล้ว แต่นักเรียนจดจำคำศัพท์ไม่ได้ โดยมีหัวข้อ ดังนี้

เรื่องที่ 1 Occupations

เรื่องที่ 2 Vehicles

เรื่องที่ 3 Clothes

เรื่องที่ 4 Hobbies

เรื่องที่ 5 Food

เรื่องที่ 6 Places

ข้าพเจ้าจึงได้ศึกษา ค้นหาวิธีการ และนวัตกรรมเกมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มาใช้ในการพัฒนาเทคนิค/นวัตกรรมที่ทำให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เป็นฝ่ายลงมือปฏิบัติ (active learner) และสามารถคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานได้ (active ability)

ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาสำคัญของโลก ภาษาอังกฤษปัจจุบันคือภาษานานาชาติ เป็นภาษากลางของโลก ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางของมนุษยชาติ เป็นภาษาที่มนุษย์บนโลกใช้ติดต่อระหว่างกันเป็นหลักไม่ว่าแต่ละคนจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาประจำชาติ เมื่อต้องติดต่อกับคนอื่นที่ต่างภาษาต่างวัฒนธรรมกันทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักอยู่แล้ว ด้วยเหตุนี้ทุกคนทุกชาติทุกภาษาจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาติ เป็นแกนหลักของหลักสูตรการศึกษาทุกระดับตั้งแต่ปฐมวัยไปจนถึงการศึกษาลดชีวิต ปัจจุบันนี้ภาษาอังกฤษมีบทบาทอย่างยิ่งเป็นตัวจักรสำคัญที่จะช่วยให้ประเทศไทย พัฒนาได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยมุ่งใช้ความก้าวหน้าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก โดยมุ่งใช้ความก้าวหน้าของสังคมและความรู้ และนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นปัจจัยชี้้นำในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ดังนั้น การเตรียมความพร้อม ของบุคลากร ของประเทศเพื่อให้มีทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สามารถติดต่อสื่อสาร แสวงหาความรู้ สร้างความร่วมมือ เจริญต่อรอง และสร้างความสัมพันธ์อันดีได้ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

กระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี (technology) ที่ทันสมัย ทำให้โลกแคบลง เกิดการติดต่อสื่อสารอย่างไร้พรมแดน คนในทุกสังคมโลกจึงต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเพิ่มขีดความสามารถในการศึกษาค้นคว้าเพื่อให้เข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ภาษาอังกฤษจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมเพราะเป็นภาษาที่คนทุกชาติ ทุกภาษายอมรับให้เป็นภาษาสากล การพูด การอ่าน การฟัง การเขียน ภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบัน ดังที่ วรรณณ เปลี่ยนบุญเลิศ (2540: 74) กล่าวไว้ว่า ภาษาอังกฤษเข้ามามีบทบาทมากในสังคมไทยและเป็นภาษาสากลที่มีผู้นานิยมใช้ติดต่อระหว่างประเทศ ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และการศึกษา ตลอดจนภาษาอังกฤษเป็นพื้นฐานที่จำเป็นในการศึกษาต่อในระดับสูง การเขียนนับว่ามีบทบาทสำคัญมาก เพราะการเขียนเป็นการเปลี่ยนภาษาพูดให้เป็นสัญลักษณ์ คือ ตัวอักษร ผู้เขียนต้องเลือกและรวบรวมความคิด คำประโยคมารวบรวม เรียงเป็นข้อความต่อเนื่องและเป็นข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงกับความต้องการ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดนโยบายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 โดยยึดหลักของการพัฒนาที่ยั่งยืน และการสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ในอนาคต เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ(พ.ศ. 2561 - 2580) แผนปฏิรูปประเทศ ด้านการศึกษา แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 - 2565) แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 และมุ่งสู่ Thailand 4.0 โดยในนโยบายที่ 3 ด้านการพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ส่วนของมาตรการและแนวทางการดำเนินการ การพัฒนาศักยภาพ และคุณภาพผู้เรียนระดับประถมศึกษา ได้กำหนดไว้ในข้อที่หนึ่ง เรื่อง ส่งเสริม สนับสนุนให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา และสถานศึกษาจัดการศึกษาพัฒนาผู้เรียนให้มีพัฒนาการที่สมวัยในทุกด้านทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้มีคุณลักษณะ ในรายละเอียดนั้น ได้ระบุเกี่ยวกับความรู้ของนักเรียนด้านภาษา ดังนี้ “มีทักษะทางด้านภาษาไทย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการ เรียนรู้ มีนิสัยรักการอ่าน มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษ และภาษาที่ 3”

การเขียนสะกดคำเป็นส่วนหนึ่งของทักษะการเขียน ดังนั้นการเขียนสะกดคำจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ภาษาเนื่องจากเขียนสะกดคำผิดความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไป หรืออาจจะไม่มีความหมายเลยก็เป็นได้ ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจะต้องเขียนให้ผู้อ่าน อ่านได้ถูกต้องสื่อความหมายได้ตรงกันชัดเจน การฝึกทักษะการเขียนสะกดคำในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษาเน้นว่าสำคัญที่สุดเพราะเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น หรือเป็นพื้นฐานในการประกอบวิชาชีพต่อไปในอนาคต (อรรถัย นุตรดิษฐ์, 2540: 2) จากผลการวิจัยของ อรรถัย นุตรดิษฐ์, (2540: 3-4) ที่ศึกษาเรื่องการสร้างแบบฝึกการเขียนสะกดคำพบว่า นักเรียนในปัจจุบันมีปัญหาในการเขียนสะกดคำผิดมาก ทั้งนี้ เนื่องจากสาเหตุหลายประการ เช่น การมีประสบการณ์มาผิด การเขียนตามเสียงพูด เสียงอ่าน หรือการเขียนผิดเพราะการเดา ซึ่งถ้าจะวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่แท้จริงของการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียนนั้น น่าจะเป็นเพราะนักเรียนสับสนในเรื่องของเสียงอ่าน เสียงพูด สาเหตุสำคัญของการประสบปัญหาทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษคือ นักเรียนยังขาดความรู้ด้านหลักเกณฑ์ทางภาษา ขาดทักษะในการเขียนสะกดคำมีพื้นฐานในการเขียนสะกดคำไม่แม่นยำ ขาดการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัยและระดับชั้น ด้วยเหตุนี้ ครูตลอดจนนักการศึกษาเห็นความสำคัญของการเขียนสะกดคำผิดของนักเรียน และได้มีการคิดค้น พัฒนา นวัตกรรม เพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาดังกล่าวไว้หลายวิธี เช่น การใช้เกม และการใช้วิธีสอนต่าง ๆ สิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหการเขียนสะกดคำได้ดีวิธีหนึ่งคือ การใช้เกม การใช้เกมเกี่ยวกับการสะกดคำเป็นส่วนเพิ่มหรือเสริมจากหนังสือให้เกิดทักษะเฉพาะด้านยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนสนุกกับการเขียนสะกดคำและช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นความก้าวหน้าของตน

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นเพราะความแตกต่างในด้านการเขียนสะกดคำ พยัญชนะและสระของภาษาไทยและภาษาอังกฤษทำให้ครูผู้สอนตระหนักได้ว่า ปัญหาในการเขียนสะกดคำในภาษาอังกฤษเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียน โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงมีความสนใจที่จะส่งเสริมทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยเลือกศึกษาเฉพาะการเขียนสะกดคำในภาษาอังกฤษ ซึ่งประชากรในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า จำนวน 10 คน โดยครูผู้สอนต้องการศึกษาว่า หากมีการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกม เรื่อง Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR นักเรียนจะสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในบทเรียนนี้ได้หรือไม่ ถ้าได้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับใด และนักเรียนมีความพึงพอใจกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมการสอน เรื่อง Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR โดยครูผู้สอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการคิดค้นพัฒนา นวัตกรรม ในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ ในการนำมาปรับปรุงและส่งเสริมการเรียนการสอนทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของทั้งนักเรียน และครูผู้สอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้การเขียนสะกดคำมีประสิทธิภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนภาษาอังกฤษ

ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาอังกฤษ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ข้าพเจ้าจึงต้องแสวงหาและพัฒนานวัตกรรมเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพที่ส่งผลต่อคุณภาพนักเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความแตกต่างกันในหลายลักษณะ บางคนมีความสนใจในการเรียนและเรียนรู้ได้เร็ว ในขณะที่บางคนขาดแรงจูงใจในการเรียน จึงไม่ให้ความสนใจต่อการเรียนและเรียนรู้ได้ช้า ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงพยายามศึกษาหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดของนักเรียน ให้สามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพซึ่งจะต้องใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้มาช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีและมีคุณภาพ

จากความสำคัญและประโยชน์ของนวัตกรรมทางการศึกษาที่กล่าวมาจะพบว่า นวัตกรรมทางการศึกษามีความสำคัญต่อการนำมาแก้ปัญหาหรือพัฒนานักเรียน อีกทั้งยังเป็นสื่อการสอนและวิธีการสอนใหม่ ๆ ที่ครูนำมาใช้พัฒนานักเรียนโดยเน้นที่ความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหลัก นวัตกรรมจะทำให้นักเรียนเข้าบทเรียนหรือเนื้อหามากขึ้น โดยสามารถพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และด้านเจตคติของนักเรียนทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานที่หลักสูตรกำหนด

ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า เพื่อส่งเสริมทักษะการสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ขึ้นโดยตัวผู้เรียนเองผ่านเกม โดยอยู่ภายใต้การใช้อกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) ซึ่งเป็นกรอบความคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทย ออกแบบหลักสูตร พัฒนาการเรียนการสอน การทดสอบ วัดผล กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ มีทักษะครอบคลุมตามเป้าหมาย และผู้สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา(ป.6) จะมีทักษะด้านภาษาอังกฤษโดยมีระดับความสามารถทางภาษาขั้นเริ่มต้น ระดับตามกรอบ CEFR ระดับ A1

วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของ Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า
2. เพื่อประเมินประสิทธิผลของเกม Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจี้วเฒ่า โดยการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม

ขอบเขตการศึกษา

1. เนื้อหา

คำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ จำนวน 6 เรื่อง

เรื่องที่ 1 Occupations

เรื่องที่ 2 Vehicles

เรื่องที่ 3 Clothes

เรื่องที่ 4 Hobbies

เรื่องที่ 5 Food

เรื่องที่ 6 Places

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจัวเฒ่า
จำนวน 10 คน

3. ระยะเวลาดำเนินการ

12 มิถุนายน 2567 - 26 กรกฎาคม 2567

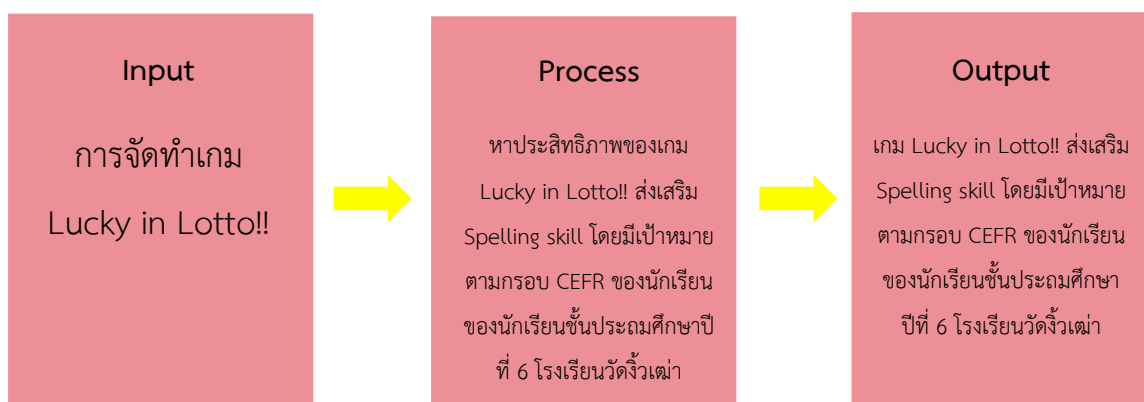
4. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลของการสร้างนวัตกรรมครั้งนี้ แบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1. Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจัวเฒ่า
2. แบบประเมินประสิทธิภาพของ Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจัวเฒ่า โดยการเปรียบเทียบทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม Lucky in Lotto!!

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR เป็นเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม ดังนี้



เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. คำศัพท์

ความสำคัญของการเรียนรู้คำศัพท์

คำศัพท์คือ กลุ่มเสียง กลุ่มคำ เสียงพูดที่มีความหมายทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งคำศัพท์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญของภาษาทุกภาษา เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อความหมายถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ หรือความรู้ต่างๆ ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การมีความรู้และความสามารถในการใช้คำศัพท์ของบุคคลๆ หนึ่ง ถือเป็นปัจจัยหลักที่จะบ่งบอกว่าบุคคลผู้นั้นสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใด คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้และเพิ่มพูนอยู่เสมอ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ (Burns & Lowe. 1966 : 48) จึงกล่าวได้ว่า คำศัพท์มีความสำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ ถ้าผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในภาษาใหม่ไม่เพียงพอ ผู้เรียนจะประสบปัญหาในการสื่อความหมายและความต้องการของตนเองในการใช้ภาษาต่างประเทศ และไม่สามารถเข้าใจสิ่งที่ได้ฟัง ได้อ่านเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการสื่อสาร (Huang. 1993) ดังนั้น คำศัพท์จึงเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ

ประเภทของคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ ผู้สอนควรคำนึงถึงระดับการเรียนรู้ของผู้เรียนว่าอยู่ในระดับใด จะต้องใช้คำศัพท์ประเภทไหน และมากน้อยเพียงใด (นิธิดา อติภทรนันท์, 2541) ดังนั้นการแบ่งประเภทคำศัพท์ตามระดับของผู้เรียนสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1. คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับนั้น ๆ ได้พบเห็นบ่อย ๆ ทั้งในการฟัง พูด อ่าน และเขียน (Active Vocabulary) นอกจากครูจะสอนให้รู้จักความหมายแล้ว จะต้องสอนให้นักเรียนสามารถใช้คำ ประโยคได้ทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะขั้นการนำไปใช้

2. คำศัพท์ที่ผู้เรียนในระดับชั้นนั้น ๆ ไม่ค่อยพบเห็นหรือนาน ๆ จะปรากฏครั้งหนึ่งในการฟังและการอ่าน การสอนคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่ค่อยพบเห็นบ่อย ครูเพียงสอนแต่ให้รู้ความหมายที่ใช้ในประโยคก็เพียงพอ เน้นให้นักเรียนทั้งฟังและอ่านได้เข้าใจ โดยไม่เน้นให้นักเรียนเอาคำศัพท์นั้นมาใช้ในการพูดและเขียน

นอกจากนี้ ยังได้มีการแบ่งประเภทของคำศัพท์ตามโอกาสที่ใช้หรือพบในแต่ละทักษะทางภาษา โดยแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท (นันทิยา แสงสิน, 2527) ดังนี้

1. คำศัพท์เพื่อการฟัง เป็นคำศัพท์ที่ใช้มากในเด็กเล็ก เพราะไม่เคยเรียนรู้ภาษามาก่อน เป็นคำศัพท์ที่ค่อนข้างง่าย และการเรียนรู้เกิดจากการฟังก่อน

2. คำศัพท์เพื่อการพูด เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในภาษาพูด ซึ่งต้องสัมพันธ์กับการฟัง คำศัพท์ที่ใช้ในการพูดนั้นต้องสามารถใช้สื่อความหมายได้ โดยคำศัพท์เพื่อการพูดจำแนกออกได้เป็น 3 ชนิด ได้แก่ คำศัพท์ที่ใช้ภายในบ้านหรือระหว่างเพื่อนฝูง คำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนหรือการทำงาน และคำศัพท์ที่ใช้ในการติดต่อราชการ หรือใช้ในชีวิตประจำวัน

3. คำศัพท์เพื่อการอ่าน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการอ่านและเป็นปัญหามากสำหรับเด็กที่เรียนภาษา คือ ต้องรู้ความหมายเพื่อที่จะนำไปตีความเนื้อหา และข้อความที่อ่านได้

4. คำศัพท์เพื่อการเขียน เป็นคำศัพท์ที่ใช้ในการเขียน ซึ่งถือว่าเป็นทักษะที่สูงและยาก เป็นคำศัพท์ที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการสอนที่ถูกต้องและเป็นทางการ

การแบ่งคำศัพท์ออกเป็นประเภทตามลักษณะการใช้และตามโอกาสดังที่กล่าวมานี้ มีผลสำคัญต่อจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือ สำหรับบทบาทของผู้สอนแล้ว ผู้สอนจะต้องช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์ที่จำเป็นสำหรับการใช้ในโอกาสและสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม โดยการช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้คำศัพท์นั้นๆ โดยมีพฤติกรรมด้านการออกเสียงและสะกดคำได้ ด้านการบอกความหมายของคำศัพท์ได้ และด้านการนำคำศัพท์ไปใช้ในการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้อย่างถูกต้อง (อิสรา สารงาม, 2529)

องค์ประกอบของคำศัพท์

คำศัพท์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 องค์ประกอบคือ

3.1 รูปคำ (Form) หรือการสะกดคำนั้น ๆ ถ้าจะกล่าวตามหลักของภาษาศาสตร์อย่างเคร่งครัดแล้ว คำ ๆ เดียวกัน ความหมายเดียวกัน อาจมีรูปร่างต่างกันได้ เช่น is กับ 's หรือ will not กับ won't เช่นเดียวกับคำอื่นๆ ที่เปลี่ยนรูปร่างก็เปลี่ยนความหมาย เช่น man – men , walk – walked ก็มีความหมายแตกต่างกัน เพราะรูปร่างแตกต่างกัน เป็นต้น

3.2 ความหมาย (Meaning) คำแต่ละคำอาจมีความหมายที่แฝงอยู่ถึง 4 นัยด้วยกัน คือ

3.2.1 ความหมายตามพจนานุกรม (Lexical Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำตามพจนานุกรม สำหรับภาษาอังกฤษแล้ว คำหนึ่ง ๆ มีความหมายหลายอย่าง บางคำอาจใช้ในความหมายแตกต่างกันเป็นร้อย ทำให้บางคนเข้าใจว่า ความหมายที่แตกต่างออกไปหรือความหมายที่คนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษาแตกต่างกันเป็นร้อย ทำให้บางคนเข้าใจว่า ความหมายแตกต่างออกไป หรือความหมายที่คนไม่ค่อยรู้จักนั้นเป็น “สำนวน” ของภาษา

3.2.2 ความหมายทางไวยากรณ์ (Morphological Meaning) คำศัพท์ประเภทนี้ เมื่ออยู่ตามลำพังโดด ๆ อาจหาความหมายได้ง่าย เช่น s เมื่อต่อท้ายคำนามบางจำพวก เช่น hats , pens จะแสดงความหมายเป็นพหูพจน์ของนามนั้น ๆ คือ ช่วยบอกว่ามีจำนวน “มากกว่าหนึ่ง”

3.2.3 ความหมายจากการเรียงคำ (Syntactic Meaning) ได้แก่ ความหมายที่เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงไป แล้วแต่การเรียงลำดับ เช่น boathouse แตกต่างจาก houseboat หรือ Is she going home ? แตกต่างจาก She is going home.

3.2.4 ความหมายจากเสียงขึ้น – ลง (Intonation Meaning) ได้แก่ ความหมายของคำที่เปลี่ยนแปลงไปตามเสียงขึ้นลงของผู้พูดเปล่งออกมาไม่ว่าจะเป็นเสียงที่มีพยางค์เดียวหรือมากกว่า

3.3 ขอบเขตของการใช้คำ (Distribution) ซึ่งมีข้อจำกัดแตกต่างกันไปแล้วแต่ไวยากรณ์ของภาษานั้นๆ สำหรับภาษาอังกฤษจำแนกออกได้เป็น

3.3.1 ขอบเขตด้านไวยากรณ์ เช่น ในภาษาอังกฤษการเรียงลำดับคำเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ฉะนั้นตำแหน่งของคำในประโยคที่ต่างกันไป ทำให้คำนั้นมีความหมายแตกต่างกันออกไป

3.3.2 ขอบเขตทางภาษาพูดและทางภาษาเขียน คำบางคำใช้ในภาษาพูดเท่านั้น ไม่ใช้ในภาษาเขียน เช่นเดียวกันกับคำบางคำใช้ในภาษาเขียนโดยเฉพาะ ไม่นิยมใช้ในภาษาพูด

3.3.3 ขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น การใช้คำศัพท์บางคำมีความหมายแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น และแม้แต่ในประเทศเดียวกันก็มีภาษาท้องถิ่นที่แตกต่างกันไป

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของคำศัพท์ภาษาอังกฤษมี 3 ประการคือ รูปคำ ความหมาย และขอบเขตของการใช้คำ ในด้านของความหมาย นอกจากจะมีความหมายตามพจนานุกรมแล้ว ยังมีความหมายทางไวยากรณ์ ความหมายการเรียงคำ และความหมายจากการออกเสียงขึ้น-ลงของคำพูด ส่วนในด้านของขอบเขตของการใช้คำ แบ่งออกเป็นขอบเขตของการเรียงลำดับคำ ขอบเขตของภาษาพูดและภาษาเขียน และขอบเขตของภาษาในแต่ละท้องถิ่น (สร้อยชนก เฟื่องฟู, 2553)

กลวิธีในการสอนคำศัพท์

ในการสอนคำศัพท์ มีการใช้กลวิธีในการสอนคำศัพท์อย่างหลากหลาย ดังนี้

4.1 การใช้ของจริง (Real objects) เหมาะสำหรับการสอนคำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม (Concrete noun) และไม่ลำบากสำหรับผู้สอนในการนำมาประกอบการสอน เช่น ของใช้ในห้องเรียน ผลไม้ ส่วนประกอบของของเล่น เป็นต้น

4.2 การใช้หุ่นจำลอง (Models) เหมาะสำหรับกรณีที่ผู้สอนไม่สะดวกในการนำของจริงมาใช้ในการสอนคำศัพท์ เนื่องจากราคาแพง มีขนาดใหญ่ หรือไม่เหมาะสมในการนำมาใช้ในห้องเรียน เช่น การสอนผลไม้บางชนิด การสอนเรื่องสัตว์ หรือการสอนเรื่องยานพาหนะ เป็นต้น

4.3 การใช้รูปภาพ (Pictures) ปัจจุบัน รูปภาพเป็นอุปกรณ์การสอนที่หาง่าย ราคาถูก และน่าสนใจ สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ง่ายทั้งคำศัพท์ที่เป็นนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งสามารถนำเสนอเป็นภาพกระดาษ หรือภาพอิเล็กทรอนิกส์ ขึ้นอยู่กับกิจกรรมและความเหมาะสมของห้องเรียน

4.4 การใช้กิริยาท่าทาง (Actions) ในการสอนคำศัพท์ที่เป็นการแสดงกิริยาท่าทาง หรือสามารถแสดงด้วยการแสดงท่าทาง เช่น คำกิริยา คำวิเศษณ์ คำบุพบท การใช้กิริยาท่าทางประกอบจะทำให้ผู้เรียนเห็นความหมายเด่นชัดขึ้น

4.5 การใช้คำนิยาม (Definition) ในการสอนคำที่สามารถใช้ประโยคง่ายๆ ในการให้นิยามความหมายของคำ การให้คำนิยามก็สามารถทำให้นักเรียนเข้าใจคำนั้นๆ ได้ง่าย

4.6 การใช้บริบท (Context) การใช้บริบทในการสอนคำศัพท์ในกรณีที่คำนั้นๆ ไม่สามารถใช้ประโยคเพียงประโยคเดียวในการนิยามความหมายได้เข้าใจแต่ต้องอาศัยประโยคข้างเคียงหลายๆ ประโยคช่วยบอกความหมาย

4.7 การใช้คำพ้องความหมาย (Synonym) คือการเอาคำศัพท์ที่มีผู้เรียนรู้จักและมีความหมายเดียวกันกับคำใหม่มาเปรียบเทียบกับกัน

4.8 การใช้คำที่มีความหมายตรงข้าม (Antonym) คือการเอาคำศัพท์ที่มีผู้เรียนรู้จักและมีความหมายตรงข้ามกับคำใหม่มาเปรียบเทียบกับกัน

4.9 การแปลคำศัพท์ กรณีที่คำศัพท์ที่สอน ไม่สามารถใช้กลวิธีดังกล่าวข้างต้น หรือใช้แล้วเสียเวลามาก และไม่สามารถสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนได้ชัดเจน การแปลความหมายของคำศัพท์เป็นภาษาแม่ก็เป็นทางเลือกที่ดีที่สุด (อิสรา สารงาม, 2529 และทิพวัลย์ มาแสง อังโน สรลชนก เฟื่องฟู, 2553)

2. เกม

ความหมายของเกม

ความหมายของเกมตามที่นักวิชาการศึกษาได้ให้ความหมายไว้มีดังนี้ วิมลรัตน์ คงภิรมย์ขึ้น (2540) ให้ความหมายของเกมประกอบการสอนไว้ว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินช่วยฝึกทักษะให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนอาจมีการแข่งขันหรือไม่ก็ได้แต่จะต้องมีกติกาการเล่นกำหนดไว้และจะต้องมีการประเมินผลความสำเร็จของผู้เล่นด้วย

ณัฐมา จรูเกียรติ (2547) ได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมจากนักวิจัยทั้งหลายจึงได้สรุปความหมายของเกมไว้ดังนี้เกมหรือการเล่น หมายถึงการละเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือการแข่งขันเพื่อการค้นหาความสำเร็จ มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดภายใต้กฎกติกาเพียงเล็กน้อยตามความมุ่งหมายในการเล่นผู้เล่นใช้เทคนิคในการเล่น และผู้เล่นได้ฝึกทักษะต่างๆ จากการเล่นเกมโดยไม่รู้ตัว

ประเภทของเกม

จากงานวิจัยของบาร์ง โตรัตน์ (2540) ได้แบ่งเกมประกอบการสอน 2 ประเภท คือ

1. เกมเคลื่อนไหว (Active Games) หมายถึง เกมที่นักเรียนหรือผู้เล่น ต้องเคลื่อนไหวไปรอบๆ ห้องเรียน และบางครั้งนักเรียนต้องออกเสียงดัง
2. เกมเงียบ (Passive Games) หมายถึง เกมที่ผู้เล่นหรือนักเรียนเล่นโดยไม่ต้องเคลื่อนที่ เป็นเกมที่เล่นแล้วไม่ส่งเสียงดัง

ชนิดของเกม

จากประเภทของเกมการสอนดังที่ได้กล่าวมาผู้รายงานสนใจที่จะทำเกมคำศัพท์ (Vocabulary Games) มาประกอบการสอนเพื่อสร้างความน่าสนใจและการจดจำในการเรียนรู้และเกมที่เข้าหลักเกณฑ์ในการวิจัยครั้งนี้คือ Lucky in Lott!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข

3. เอกสารเกี่ยวกับเทคนิคช่วยจำ (Mnemonics Technique)

เทคนิคช่วยจำ (Mnemonics Technique)

Mnemonics Technique คือเทคนิคช่วยจำ เทคนิคการจำ กลยุทธ์ช่วยจำ หรือวิธีช่วยจำเป็นวิธีที่มนุษย์นำมาใช้เพื่อจดจำสิ่งต่าง ๆ The Access Center (2000); Knowledge rush (2014) และ Memory Bank (2014) ได้สรุปเกี่ยวกับประเภทของเทคนิค ช่วยจำไว้ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. Mnemonic Verses เป็นกลยุทธ์ช่วยจำที่นำโคลง จังหวะมาใช้ในการจำคำศัพท์
2. Link System เป็นการเชื่อมโยงคำศัพท์ที่ต้องการจำเข้ากับเรื่องที่แต่งขึ้น
3. Story System เป็นการใช้นิทานหรือเรื่องเล่านำคำศัพท์ที่เรียนเข้าไปใส่ในเรื่อง
4. Journey System วิธีนี้คือการจดบันทึกในสิ่งที่ต้องจำ
5. Room System วิธีนี้จะคล้ายกับ Method of Loci คือการจินตนาการถึงสถานที่หรือห้องว่างๆ ที่จะสามารถนำสิ่งของไปวาง และให้คิดถึงคำศัพท์และคิดว่าจะวางสิ่งของนั้นไว้ในตำแหน่งใดในห้อง
6. Major System บางครั้งถูกเรียกว่า Phonetic System หรือ Phonetic Mnemonic System เป็นกลยุทธ์ที่นิยมใช้ในการจำตัวเลข โดยวิธีการเปลี่ยนตัวเลขเป็นตัวอักษรหรือคำที่ช่วยให้จำง่ายขึ้น
7. Dominic System จินตนาการนำบุคคลที่เรารู้จักมาใส่รหัสในการท่องจำ
8. Goroawase System เทคนิคของญี่ปุ่น โดยเปลี่ยนตัวเลขเป็นตัวอักษรหรือคำ
9. Letter Strategy เทคนิคตัวอักษร คือ เทคนิคการใช้พยัญชนะตัวแรก (Acronym) และโคลงกระทู้ (Acrostics) รวมกัน คำย่อ พยัญชนะตัวแรก (Acronym) จะเป็นข้อมูลพื้นฐาน เช่น Home H =Huron, O = Ontario, M = Michigan
10. Peg Word Strategies การใช้เสียงสัมผัสเชื่อมกับตัวเลขในคำคล้องจอง

11. Key Word เทคนิคการจำคำสำคัญ นิยมใช้กันมากในวิชาภาษาต่างประเทศเป็นการเชื่อมคำกับข้อมูล ซึ่งเข้ารหัส เรียบร้อยแล้ว ครูสอนคำศัพท์ใหม่โดยใช้คำสำคัญ

Goroawase System

Goroawase (語呂合わせ) เป็นรูปแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งที่พบบ่อยของญี่ปุ่นเล่นลิ้นโดย homophonous คำที่เกี่ยวข้องกับชุดที่กำหนดของตัวอักษรตัวเลขหรือสัญลักษณ์เพื่อที่จะเชื่อมโยงความหมายใหม่กับชุดที่ คำใหม่สามารถใช้เพื่อแสดงความเชื่อโชคลางเกี่ยวกับตัวอักษรหรือตัวเลขบางตัวมากกว่าปกติ แต่ goroawase ใช้เป็นจำเทคนิคโดยเฉพาะอย่างยิ่งในการท่องจำของตัวเลข เช่น วันที่ในประวัติศาสตร์วิทยาศาสตร์คงที่และหมายเลขโทรศัพท์

4. การสอนคำศัพท์ตามกรอบ CEFR

กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ มี 6 ข้อ คือ

1. ใช้กรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล ได้แก่ The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) เป็นกรอบความคิดหลักในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของประเทศไทย ออกแบบหลักสูตร พัฒนาการเรียนการสอน การทดสอบ วัดผล พัฒนาครู กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้
2. ปรับจุดเน้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ โดยเน้นการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ปรับจากการเน้นไวยากรณ์เป็นเน้นการสื่อสารเริ่มจาก ฟัง พูด อ่าน เขียน
3. ส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่มีมาตรฐานตามกรอบมาตรฐานหลัก
4. ส่งเสริมการยกระดับความสามารถการใช้ภาษาอังกฤษ คือขยายโครงการพิเศษการจัดการเรียนการสอน EP/ MEP/ IP/EBE พัฒนาห้องเรียนพิเศษภาษาอังกฤษ (Enrichment Class) เพื่อการสื่อสารทางสังคม และด้านวิชาการและการพัฒนาห้องเรียน การสนทนาภาษาอังกฤษเน้นฟังพูดเพื่ออาชีพอย่างน้อย 2 ชั่วโมง (ขยายโอกาส) จัดกิจกรรมและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความสามารถภาษาอังกฤษ คือการจัดค่ายวิชาการ 2-4 สัปดาห์ช่วงปิดภาคเรียน เพิ่มชั่วโมงเรียนอย่างต่อเนื่อง ครึ่งวันทั้งวัน จัดสภาพแวดล้อมกิจกรรมในโรงเรียน สอนภาษาอังกฤษมีวิชาเลือกให้ผู้เรียน
5. ยกระดับความสามารถจัดการเรียนการสอนของครูให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้ที่เน้นการสื่อสาร (CLT) เป็นไปตามกรอบหลักของ CEFR ประเมินความรู้พื้นฐานของครู ฝึกอบรมครู
6. ส่งเสริมให้มีการใช้สื่อ เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนา

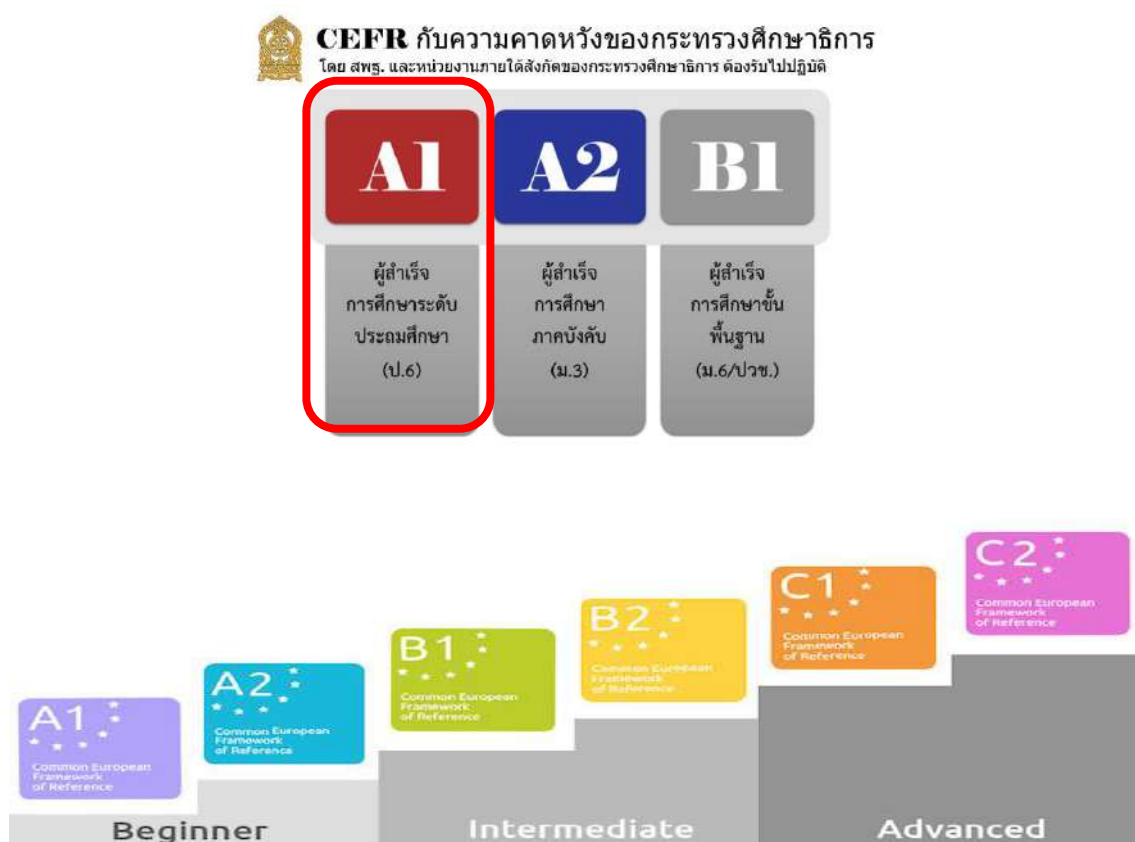


นโยบายการปฏิรูปการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ

โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดเป้าหมายการพัฒนาระดับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้

- ๑ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา(ป.6) ระดับความสามารถทางภาษาขั้นเริ่มต้น ระดับตามกรอบ CEFR ระดับ A1
- ๑ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับการศึกษาภาคบังคับ(ม.3) ระดับความสามารถทางภาษาขั้นเริ่มต้น ระดับตามกรอบ CEFR ระดับ A2
- ๑ ผู้สำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ม.6/ปวช.) ระดับความสามารถทางภาษาขั้นต้น ระดับตามกรอบ CEFR ระดับ B1

ซึ่งจะเน้นการสอนที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ทั้ง 4 ทักษะ ไม่เน้นไวยากรณ์ในช่วงแรกๆ เมื่อผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้แล้วค่อยเพิ่มความถูกต้องทางไวยากรณ์ เพื่อการสื่อสารขั้นสูง

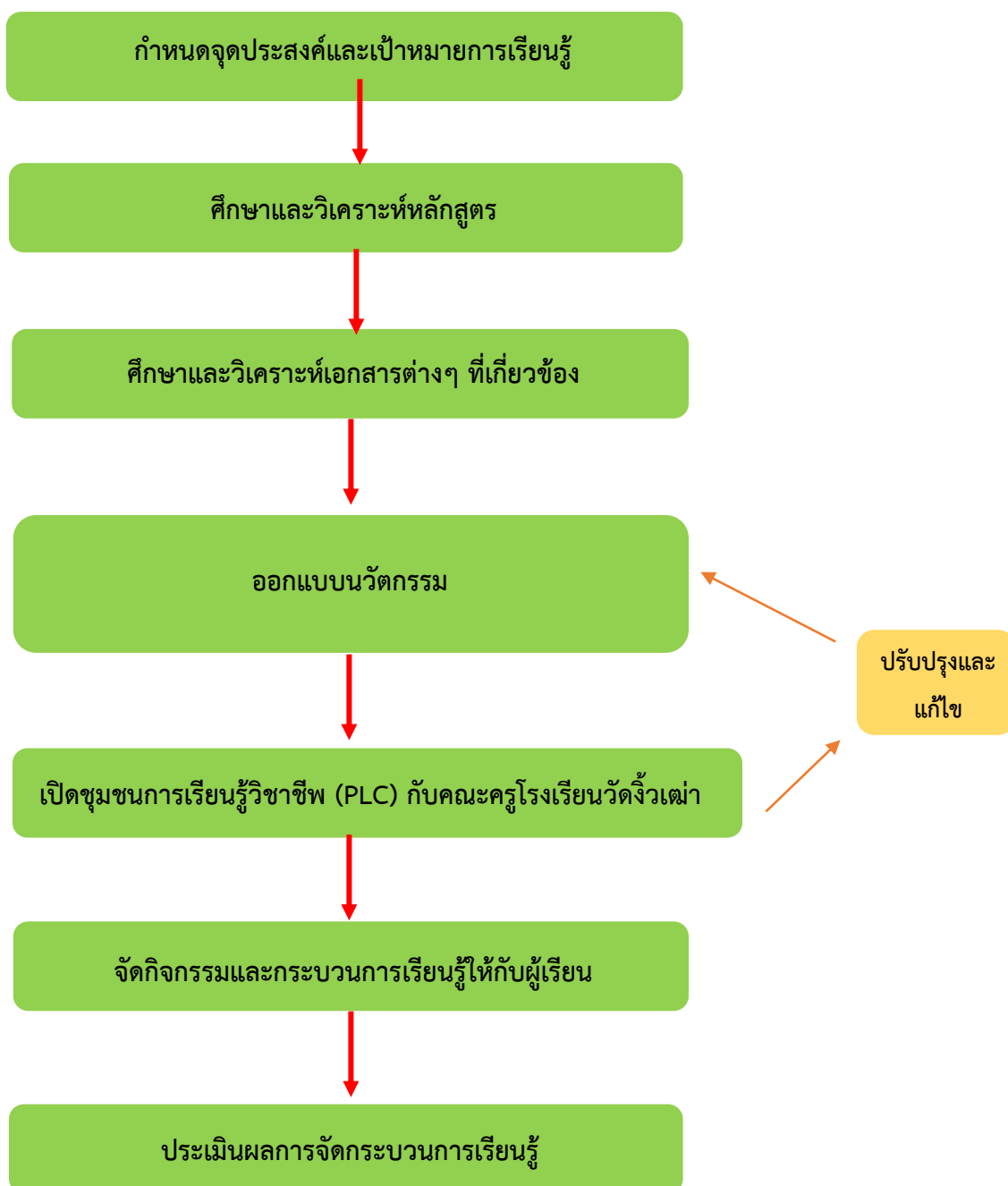


- ๑ A1 : สามารถใช้ประโยชน์ง่ายๆในชีวิตประจำวัน อ่านบทความสั้นๆ และพูดประโยคสั้นๆ ใช้คำที่คุ้นเคย หรือเนื้อหาที่ได้เตรียมมาแล้วเท่านั้น
- ๑ A2 : สามารถแนะนำตัวเอง ครอบครัว การทำงานในอดีตและปัจจุบันในประโยคสั้นๆ สื่อสารแสดงความต้องการอย่างง่ายๆ และสามารถพูดและเขียนในหัวข้อที่สั้นและง่ายได้
- ๑ B1 : สามารถเข้าใจใจความสำคัญและหัวข้อทั่วไปที่ตนเองสนใจ ทั้งการฟัง พูด อ่าน เขียน สามารถสื่อสารแบบลงรายละเอียดในเรื่องต่างๆไปได้ชัดเจนมากขึ้น

ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

1. การสร้างนวัตกรรมในครั้งนี้ได้ตั้งจุดประสงค์สำคัญคือ หาประสิทธิภาพของเกม Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR โดยส่งเสริมทักษะการอ่าน เขียนสะกดคำศัพท์ โดยสร้างสรคองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง
2. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนวัดจิวเฒ่า ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2567ในเรื่องของมาตรฐาน การเรียนรู้ และตัวชี้วัดของเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษ อ16101 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
3. ศึกษาเอกสาร หลักการ วิธีการทฤษฎีและเทคนิคการสอนคำศัพท์ภายใต้กรอบ CEFR การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. ศึกษาเกมจากเอกสารและเว็บไซต์ต่างๆ และออกแบบเพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
5. ศึกษารูปแบบการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ และเปิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) กับคณะครูโรงเรียนวัดจิวเฒ่า เพื่อช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา เกณฑ์ให้คะแนน การสังเกตพฤติกรรม และแบบฝึก พร้อมทั้งเสนอแนะและสะท้อนผลการจัดกิจกรรมเพื่อนำมาปรับปรุง จากนั้นครูผู้สอนนำกิจกรรมมาปรับปรุงตามคำแนะนำของคณะครู โรงเรียนวัดจิวเฒ่า
6. ศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมและประมวลความรู้ในการเรียนรู้คำศัพท์ผ่านเกม เนื่องจากปัญหาที่ผู้สอนพบในการจัดการเรียนการสอนคือ นักเรียนไม่มีทักษะในการจดจำคำศัพท์
7. จัดทำกิจกรรม Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR และเปิดชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ (PLC) กับคณะครูโรงเรียนวัดจิวเฒ่า เพื่อช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา การจัดกิจกรรม และแบบฝึก พร้อมทั้งเสนอแนะและสะท้อนผลการจัดกิจกรรมเพื่อนำมาปรับปรุง
8. ครูผู้สอนนำกิจกรรมมาปรับปรุงตามคำแนะนำของคณะครูโรงเรียนวัดจิวเฒ่า
9. ครูผู้สอนสร้างแบบทดสอบ แบบฝึกและแบบบันทึกกิจกรรม
10. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั่วโมง ภาษาอังกฤษ มีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ในรูปแบบการสอนตามกรอบ CEFR

ขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรม



การหาคุณภาพของนวัตกรรม

1. ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเครื่องมือ
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
3. นำเครื่องมือเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน (ผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูผู้มีความเชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนการสอน) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรง (IOC) จากนั้นนำเครื่องมือกลับมาปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะ
4. นำเครื่องมือที่มีคุณภาพมาจัดทำ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย โดยคุณภาพของนวัตกรรมมีค่า IOC เท่ากับ 0.76 ซึ่งสามารถนวัตกรมนี้นำไปใช้ได้

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

1. ประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Dictation) ในช่วงแรก ซึ่งในแบบทดสอบก่อนเรียนคือรวมคำศัพท์ทั้งหมดจำนวน 6 เรื่อง มีหัวข้อดังต่อไปนี้
 - เรื่องที่ 1 Occupations
 - เรื่องที่ 2 Vehicles
 - เรื่องที่ 3 Clothes
 - เรื่องที่ 4 Hobbies
 - เรื่องที่ 5 Food
 - เรื่องที่ 6 Places

จำนวน 20 ข้อ คะแนน รวมทั้งหมด 10 คะแนน โดยให้เวลาทำ 30 นาที
2. ดำเนินการทำกิจกรรมรวมเวลาทั้งสิ้น 6 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง จำนวน 3 สัปดาห์ ซึ่งในการจัดกิจกรรมจะมีการดำเนินการตามขั้นตอนการสอนตามกรอบ CEFR และจะมีการเก็บคะแนนระหว่างกิจกรรม 10 คะแนนของทุกกิจกรรม รวมทั้งสิ้น 60 คะแนน
3. ประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Dictation) ในช่วงแรก ซึ่งในแบบทดสอบหลังเรียนคือรวมคำศัพท์ทั้งหมดจำนวน 6 เรื่อง มีหัวข้อดังต่อไปนี้

เรื่องที่ 1 Occupations

เรื่องที่ 2 Vehicles

เรื่องที่ 3 Clothes

เรื่องที่ 4 Hobbies

เรื่องที่ 5 Food

เรื่องที่ 6 Places

จำนวน 20 ข้อ คะแนน รวมทั้งหมด 10 คะแนน โดยให้เวลาทำ 30 นาที จากนั้นนำคะแนนมาเปรียบเทียบกับ การทดสอบก่อนเรียน

ผลการใช้นวัตกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

1. Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความเที่ยงตรง

2. ประเมินประสิทธิผลของ Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้แบบประเมินทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังเรียน

- วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบ Dictation การวิจัยเชิงทดลองที่ต้องการเปรียบเทียบผลระหว่างก่อนทดลองกับหลังทดลอง

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพของ Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลการศึกษาประสิทธิภาพของ Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน ได้ผลการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) กับประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) การทดสอบระหว่างเรียนจำนวน 6 ครั้ง (E1) มีค่าเท่ากับ 83.00 และการทดสอบหลังเสร็จสิ้นการเรียนรู้ (E2) มีค่าเท่ากับ 84.50 จึงกล่าวได้ว่าเกม Lucky in Lotto!! ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 แสดงว่า Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้จัดทำได้พัฒนาขึ้น เป็นเกมที่มีประสิทธิภาพ ดังข้อมูลแสดงในตาราง ที่ 1

ประชากร (คน)	คะแนนเฉลี่ย E1	คะแนนเฉลี่ย E2	เกณฑ์มาตรฐาน
10	83.00	84.50	80/80

ตอนที่ 2 ทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกม ผู้จัดทำได้ทำการทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษก่อนและหลังการทดลองของประชากร และนำค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองมาเปรียบเทียบกัน ดังข้อมูลแสดงในตาราง 2

ประชากร (คน)	คะแนนเฉลี่ย ก่อนการทดลอง (20 คะแนน)	คะแนนเฉลี่ย หลังการทดลอง (20 คะแนน)	คะแนนเฉลี่ย ผลต่าง
10	11.1	16.9	+5.8

สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

จากผลจากการใช้นวัตกรรม Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. การนำเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ไปทดลองใช้ พบว่าเกมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.00/84.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ คือ 80/80 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆ เช่น เกมมีความน่าสนใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน นักเรียนได้มีส่วนร่วมได้ลงมือปฏิบัติจริง มีประสบการณ์โดยตรงจึงเกิดความทรงจำที่ลึกซึ้งมีความเข้าใจมากกว่าการท่องจำ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว เพราะความรู้ที่ได้เกิดจากความสนุก ไม่ใช่ความกดดันหรือความเบื่อหน่าย ดังนั้นเกมจึงสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างมาก ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ สุกนธ์ สินธพานนท์ (2553: 141) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่าเกมเป็นกิจกรรมสร้างความสนใจและความ

สนุกสนานให้แก่ผู้เรียนมีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่าย และพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวดเร็ว กิจกรรมที่สนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา

2. คะแนนเฉลี่ยด้านทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนโดยมีผลเฉลี่ยคะแนนสูงขึ้น 5.8 คะแนน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะมีขั้นตอนการใช้เกมหรือการเล่น เกมที่เป็นระบบ เป็นขั้นตอน มีขั้นตอนเตรียมการไว้อย่างชัดเจน ทำให้ Lucky in Lotto!! เกมแปลง คำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้อย่าง แท้จริง อีกทั้งกิจกรรมเกมพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษเป็นกิจกรรมที่เน้นความ สนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อ ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบไม่รู้ตัว ซึ่งมีความสอดคล้องกับความ คิดเห็นของวิไลพร ธนสุรธ (2530: 4-5) 1.ขั้นเลือกเลือกเกมที่เหมาะสมสอดคล้องกับความมุ่งหมาย ของการใช้เกมความสามารถของผู้เรียนรวมถึงขนาดของชั้นเรียนด้วย 2. ขั้นเตรียมการ ควรเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ หรือสถานที่ให้พร้อมและฝึกใช้เกมล่วงหน้า 3. ขั้นการใช้เกม อธิบายความมุ่งหมายของการเล่น เกม กติกา วิธีเล่นให้ชัดเจนโดยใช้ภาษาง่ายๆ สั้น กระชับรัดได้ใจความ ผู้สอนคอยควบคุมดูแลให้ผู้เล่น ปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดไว้ 4. ขั้นประเมินผล การเล่นเกมย่อมมีการกำหนดความมุ่งหมายไว้เสมอ จึง ต้องมีการวัดผลและประเมินผลว่าผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในการเล่น เกม ตามความมุ่งหมายที่ กำหนดไว้หรือไม่และหากเป็นการเล่นเกมในลักษณะการแข่งขันควรมีการให้คะแนนเป็นหลัก

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะการเขียน สะกดคำภาษาอังกฤษ หลังใช้นวัตกรรม Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลขส่งเสริม Spelling skill ได้ดีขึ้นตามกรอบ CEFR
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น
3. เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนให้กับวิชาอื่นๆ

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

1. ควรเพิ่มหมวดคำศัพท์พื้นฐานให้มากกว่านี้ เช่น Day Month Color etc.
2. อาจนำไปประยุกต์ใช้กับคำศัพท์พื้นฐานที่ควรเรียนรู้ในแต่ละชั้น เพื่อส่งเสริมการ เรียนรู้และจดจำคำศัพท์ของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- วิไลพร ธนสุรณ. (2530). *เกมประกอบการสอนภาษาอังกฤษ ระดับมัธยมศึกษา*. เชียงใหม่: ภาควิชามัธยมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรวรรณ เปลี่ยนบุญเลิศ. (2540). *แนวคิดและเทคนิคการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2553). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิควรรณ.
- สำเนา ศรีประมงค์. (2547). *การศึกษาผลการใช้เกมคำศัพท์ประกอบการสอนที่มีต่อความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง*. ปริญญานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- อรรถัย นุตรดิษฐ์. (2540). *การสร้างแบบฝึกการเรียนรู้สะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ภาคผนวก

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อนวัตกรรม

“Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR”

รายการขอความคิดเห็น	ประมาณค่าความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	+1	0	+1	0.6	ปรับปรุง
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน และปัญหา	+1	+1	+1	1.0	ปรับปรุง
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	0	0.6	ปรับปรุง
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
7. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	0	+1	+1	0.6	ใช้ได้
9. ความเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน	0	+1	+1	0.6	ปรับปรุง
10.ความเหมาะสมของรูปแบบ	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้

$$\begin{aligned}
 \text{ค่า IOC} &= \frac{0.6 + 0.6 + 1.0 + 1.0 + 0.6 + 1.0 + 1.0 + 0.6 + 0.6 + 0.6}{10} \\
 &= \frac{7.6}{10} = 0.76
 \end{aligned}$$

สรุปว่า นวัตกรรม “Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR” สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาด้านการจดจำคำศัพท์ของนักเรียนได้

คะแนน Dictation ชุดที่ 1 Occupations

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นียะรัตน์	8
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	7
3	เด็กชาย ทูล ซอยะ	9
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	9
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	8
6	เด็กหญิง วรรณา แสงคำกุล	7
7	เด็กหญิง อัญญา	8
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	9
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	8
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	9
ค่าคะแนนเฉลี่ย		8.2

คะแนน Dictation ชุดที่ 2 Vehicles

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นียะรัตน์	8
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	8
3	เด็กชาย ทูล ซอยะ	9
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	9
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	8
6	เด็กหญิง วรรณา แสงคำกุล	8
7	เด็กหญิง อัญญา	9
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	9
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	8
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	8
ค่าคะแนนเฉลี่ย		8.4

คะแนน Dictation ชุดที่ 3 Clothes

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นิชะรัตน์	8
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	7
3	เด็กชาย ทูล ซอยะ	8
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	10
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	8
6	เด็กหญิง วรรณมา แสงคำกุล	8
7	เด็กหญิง อัญญา	9
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	10
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	9
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	8
ค่าคะแนนเฉลี่ย		8.5

คะแนน Dictation ชุดที่ 4 Hobbies

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นียะรัตน์	7
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	7
3	เด็กชาย ทูล ซอยะ	8
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	10
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	8
6	เด็กหญิง วรรณา แสงคำกุล	8
7	เด็กหญิง อัญญา	9
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	10
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	7
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	7
ค่าคะแนนเฉลี่ย		8.1

คะแนน Dictation ชุดที่ 5 Food

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นียะรัตน์	7
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	8
3	เด็กชาย ทูล ซอยะ	8
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	10
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	8
6	เด็กหญิง วรรณา แสงคำกุล	7
7	เด็กหญิง อัญญา	9
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	9
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	9
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	9
ค่าคะแนนเฉลี่ย		8.4

คะแนน Dictation ชุดที่ 6 Places

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนนที่ได้
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นียะรัตน์	8
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	8
3	เด็กชาย ทูล ซอยะ	7
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	9
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	8
6	เด็กหญิง วรรณา แสงคำกุล	8
7	เด็กหญิง อัญญา	8
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	8
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	9
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	9
ค่าคะแนนเฉลี่ย		8.2

ผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน การใช้นวัตกรรม

“Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR”

เลขที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนแบบทดสอบ	
		Pre test (20 คะแนน)	Post test (20 คะแนน)
1	เด็กชาย ศรียรัตน์ นิชะรัตน์	10	16
2	เด็กหญิง กาญจนา นาคเลื่อน	9	16
3	เด็กชาย พูล ชอยะ	11	17
4	เด็กชาย จิรกร สาทะเขียว	12	18
5	เด็กหญิง ปวีชญา กองรัตน์	10	16
6	เด็กหญิง วรรณา แสงคำกุล	12	17
7	เด็กหญิง อัญญา	11	16
8	เด็กหญิง นภัสสร ลาเซอร์	13	18
9	เด็กหญิง ณิชชญา ดีหน่อโพ	12	18
10	เด็กหญิง อาริยา ลาเซอร์	11	17
ค่าเฉลี่ย		11.1	16.9

วิธีใช้สื่อ Luky in Lotto

1. ใบลอตเตอรี่จะมีทั้งหมด 2 แบบ คือ แบบกำหนดหัวข้อ และแบบไม่กำหนดหัวข้อ



แบบกำหนดหัวข้อ



แบบไม่กำหนดหัวข้อ

2. ครูให้นักเรียนเลือกลอตเตอรี่คนละ 1 ใบ นักเรียนอาจจะเลือกแบบกำหนดหัวข้อ หรือไม่กำหนดหัวข้อก็ได้
3. ครูให้นักเรียนคิดคำศัพท์ที่จะเขียนลงไปในลอตเตอรี่คนละ 1 คำ หากนักเรียนเลือกแบบกำหนดหัวข้อ ต้องเขียนคำศัพท์ที่อยู่ในหัวข้อนั้น เช่น ถ้าเลือกลอตเตอรี่ที่กำหนดหัวข้อ Food ก็ต้องเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวกับอาหาร เช่น Noodle แต่ถ้านักเรียนเลือกใบที่ไม่กำหนดหัวข้อ ก็สามารถเขียนคำศัพท์อะไรก็ได้ลงไป เช่น dog , pilot
4. ขณะที่นักเรียนเลือกคำศัพท์ ครูต้องเขียนคำศัพท์ทำเป็น "สลาก" ไว้ 5 - 10 คำ ใส่กล่อง

** วิธีการเขียนคำศัพท์ลงในลอตเตอรี่ ต้องนำคำศัพท์มาทำเป็นตัวเลขก่อน โดยดูตัวเลขจากแผ่นเทียบตัวอักษร เช่น เลือกคำว่า nurse ก็มาเทียบว่า n คือเลขอะไร / u คือเลขอะไร พอได้ครบคำก็นำไปเขียนลงในลอตเตอรี่

A	1	H	8
B	2	I	9
C	3	J	10
D	4	K	11
E	5	L	12
F	6	M	13
G	7	N	14

O	15	U	21
P	16	V	22
Q	17	W	23
R	18	X	24
S	19	Y	25
T	20	Z	26



****การแปลงคำศัพท์เป็นตัวเลขนักเรียนทำคนละ 1 คำ/ลอตเตอรี่ 1 ใบ ส่วนครูที่เป็นผู้ออกสลากก็ต้องเขียนคำศัพท์แล้วแปลงเป็นตัวเลขเช่นกัน**

ตัวอย่าง ใบลอตเตอรี่นักเรียน

เด็กชาย A



เด็กชาย B



ตัวอย่างสลากของครู ทำ 5 ใบ

milk 13 9 12 11	shirt 19 8 9 18 20	doctor 4 15 3 20 15 18
tree 20 18 5 5	orange 15 18 1 14 7 5	

เป้าหมายของเกม คือไม่ได้เจาะจงให้เด็กหาคำตรงกับสลากที่ครูจะจับ แต่เป้าหมายคือคะแนนที่เด็กจะได้รับจากสลากที่ครูจับขึ้นมา และมีตัวเลขตรงกับของตนเองตั้งแต่ 2 หลักขึ้นไป

ตัวอย่างการออกรางวัล

เมื่อนักเรียนเขียนคำศัพท์และแปลงตัวเลขเขียนลงในลอตเตอรี่เสร็จแล้ว ครูจะลงมือจับสลาก 1 ใบ

สมมติครูจับได้ ใบนี้



เวลาประกาศผลครูก็จะเขียนตัวเลขที่ละตัวลงบนกระดานโดยเขียนตัวเลขจากด้านหลังมาด้านหน้า แล้วให้ นร.ช่วยกันตอบว่า เป็นตัวอักษรใด

ตัวอย่าง Teacher : เขียนกระดาน 20

Student : ตอบ t

Teacher : เขียนกระดาน 18

Student : ตอบ r

Teacher : เขียนกระดาน 9

Student : ตอบ i

Teacher : เขียนกระดาน 8

Student : ตอบ h

Teacher : เขียนกระดาน 19

Student : ตอบ s

หลังจากจับสลากเสร็จแล้ว นักเรียนแต่ละคนสำรวจลอตเตอรี่ของตนเอง ใครมีหมายเลขใกล้เคียงกับสลากที่ครูเลือกจับก็จะได้คะแนนตามนั้น ซึ่งกติกาการรับคะแนนดูได้จากคู่มือ



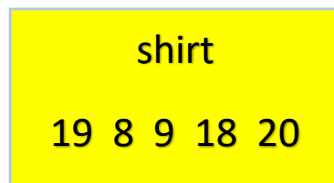
ในเกมนี้

เด็กชาย A จะได้รับคะแนนมากที่สุด

เด็กชาย A



สลากที่ครูจับได้



เมื่อดูแล้ว

- คำศัพท์อยู่ในหมวดเดียวกัน รับ 5 คะแนน
 - ตัวเลข 3 พยางค์หลังสุดตรงกัน รับ 3 คะแนน
- รวม เด็กชาย A ได้คะแนน 8 คะแนน เป็นผู้โชคดีในเกมนี้

เมื่อเทียบกับเด็กชาย B ที่ตัวเลขไม่ตรงกับสลากเลยเลยไม่ได้คะแนน

** เกมนี้จะให้ฟิลเหมือนซื้อลอตเตอรี่ ลุ้นรางวัลข้างเคียงมากกว่ารางวัลที่ 1 ซึ่งส่วนใหญ่ก็ไม่เคยถูกรางวัลเลย เกมนี้ก็เช่นกัน นักเรียนจะมีความพยายามมาขอใบลอตเตอรี่เพิ่มเพื่อจะได้เขียนคำศัพท์ เป็นการให้เด็กๆฝึกพัฒนาด้านคำศัพท์โดยที่เด็กไม่เบื่อ และลุ้นอยากถูกรางวัลหรืออยากได้คะแนนจากเกมนั่นเอง

** คะแนนที่ได้จะถูกบันทึกไว้ในสมุดสะสมแต้ม หากนักเรียนอยากซื้อใบลอตเตอรี่หลายๆใบ สามารถใช้คะแนนแลกได้ตามใบกติกาที่ครูกำหนด ทุกคาบที่เรียนภาษาอังกฤษอาจมีการออกสลาก 1 ครั้ง เพื่อสะสมคะแนนไปเรื่อย ๆ

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรม : คำศัพท์ประจำบท

ทักษะหลัก : Range

เป้าหมายตามกรอบ CEFR :

มีคำศัพท์มากเพียงพอที่จะสื่อสารในสถานการณ์ประจำวันอย่างง่าย ๆ ได้

ความสอดคล้อง :

1. มาตรฐานการเรียนรู้
ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร
แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ
2. แนวการสอนเพื่อการสื่อสาร (CLT)
นักเรียนแต่ละคนมีหนทางพัฒนาภาษาของตนเอง และมีอัตราการพัฒนาที่ไม่
เท่ากันและมีความต้องการและแรงจูงใจในการเรียนภาษาที่ต่างกัน

หัวข้อเรื่อง :

Lucky in Lotto!!

การเตรียมการ/สื่อ/อุปกรณ์ :

ลอตเตอรี่เขียนคำศัพท์จำนวน 6 หัวข้อ /ชาร์ตเทียบตัวเลขและพยัญชนะ/สมุดสะสม

แต้ม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม :

1. ก่อนรับลอตเตอรี่ประจำวัน จะทำการ dictation ตามหัวข้อต่างๆ ดังนี้
ชั่วโมงที่ 1 Occupations
ชั่วโมงที่ 2 Vehicles
ชั่วโมงที่ 3 Clothes
ชั่วโมงที่ 4 Hobbies
ชั่วโมงที่ 5 Food
ชั่วโมงที่ 6 Places
2. นักเรียนจะได้รับสมุดออมคะแนนคนละ 1 เล่ม พร้อมกับคะแนนคนละ 10 คะแนน
3. ทุกครั้งที่เข้าเรียนชั่วโมงภาษาอังกฤษ นักเรียนจะเลือกลอตเตอรี่ได้คนละ 1 ใบ
4. ลอตเตอรี่ จะมี 2 แบบ คือ แบบที่ 1 กำหนดหัวข้อคำศัพท์ และแบบที่ 2 ไม่กำหนด

หัวข้อคำศัพท์

5. ตีตารางพยัญชนะบนกระดาน เพื่อให้นักเรียนเขียนตัวเลขลงในใบลอตเตอรี่ โดยให้คิดคำศัพท์ตามหัวข้อที่กำหนดในลอตเตอรี่ และเขียนคำศัพท์ลงในกรอบคำตอบพร้อมคำแปล จากนั้นนำมาแปลงเป็นตัวเลขเพื่อกรอกลงในแถบด้านบน

ตัวอย่าง นักเรียนเลือกเขียนคำว่า nurse เพราะฉะนั้นต้องมาดูชาร์ตเทียบพยัญชนะว่าต้องแทนด้วยตัวเลขอะไรแล้วเขียนลงในแถบสีชมพู และเขียนคำศัพท์ลงใน กรอบคำตอบพร้อมความหมาย

6. หากนักเรียนต้องการซื้อลอตเตอรี่เพิ่มอีก จะถูกหักแต้มในสมุดบัญชี 1 แต้ม ต่อ 1 ใบ

7. หายชั่วโมงครูจะประกาศผล โดยคำที่นำมาจับจะเป็นคำในบัญชีพื้นฐานตามระดับชั้นนั้นๆ แล้วนำมาจับสลาก โดยแบ่งเป็นรางวัลต่างๆ ดังนี้

รางวัลที่ 1 นักเรียนทายคำศัพท์ได้ตรง ตามที่ครูจับสลาก	ได้รับ 10 คะแนน
รางวัลใกล้เคียงรางวัลที่ 1 นักเรียนทายคำศัพท์อยู่ในหมวดเดียวกันกับที่ครูจับสลาก	ได้รับ 5 คะแนน
รางวัลเลข 3 ตัวหน้า นักเรียนทายคำศัพท์ตรง ตามที่ครูจับสลาก 3 พยางค์หน้าสุด	ได้รับ 3 คะแนน
รางวัลเลข 3 ตัวท้าย นักเรียนทายคำศัพท์ตรง ตามที่ครูจับสลาก 3 พยางค์หลังสุด	ได้รับ 3 คะแนน
รางวัลเลข 2 ตัวท้าย นักเรียนทายคำศัพท์ตรง ตามที่ครูจับสลาก 2 พยางค์หน้าสุด	ได้รับ 1 คะแนน

8. ครูมอบหมายใบงานฝึกถอดรหัสคำศัพท์จากตัวเลขให้ทำเป็นการบ้าน

ข้อควรคำนึง :

1. วิธีเพิ่มคะแนนในบัญชี : นักเรียนต้องเขียนคำศัพท์ใน dictation ได้ในคาบถัดไป 1 คำต่อ 1 คะแนน
2. สลากที่นักเรียนได้เลือกหยาบชั่วโมงหลังประกาศรางวัล จะนำมาเก็บในกระป๋อง แล้วนำมาให้นักเรียน dictation ในคาบต่อไป

ตัวอย่างนวัตกรรมชุด Lucky in Lotto!! Game



ตัวอย่างแบบฝึกคำศัพท์ประกอบนวัตกรรมชุด Lucky in Lotto!! Game

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

19 1 9 12 15 18	=	
1 18 20 8 19 20	=	
2 1 11 5 18	=	
4 18 8 22 5 18	=	
7 21 9 4 5	=	
13 5 18 3 8 1 14 20	=	
23 1 9 20 18 5 19 19	=	
10 21 4 7 5	=	
20 1 9 12 15 18	=	
16 15 19 20 13 1 14	=	

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

2 21 20 20 5 18	=	
19 15 21 16	=	
3 5 18 5 1 12	=	
14 15 15 4 12 5	=	
2 5 5 6	=	
19 1 21 19 1 7 5	=	
8 15 20 4 15 7	=	
16 15 16 3 15 18 14	=	
3 1 14 4 25	=	
3 15 15 11 9 5	=	

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

4 1 14 3 9 14 7	=	
16 1 9 14 20 8 14 7	=	
3 15 15 9 14 7	=	
11 14 9 20 20 8 14 7	=	
19 5 23 9 14 7	=	
3 8 1 20 20 9 14 7	=	
6 9 19 8 9 14 7	=	
20 18 1 22 5 12 8 14 7	=	
6 12 25 8 14 7 11 9 20 5 18	=	
23 1 20 3 8 9 14 7 20 22	=	

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

2 21 18	=	
20 18 1 9 14	=	
3 1 18	=	
20 1 24 9	=	
19 21 2 23 1 25	=	
1 9 18 23 1 25	=	
8 5 12 9 3 15 16 20 5 18	=	
22 1 14	=	
2 15 1 20	=	
2 9 11 5	=	

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

2 1 14 11	=	
1 9 18 16 15 18 20	=	
12 9 2 18 1 18 25	=	
13 21 19 5 21 13	=	
2 1 11 5 18 25	=	
8 15 20 5 12	=	
1 18 3 20 9 3	=	
4 5 19 5 18 20	=	
19 16 1 3 5	=	
3 9 18 3 21 19	=	

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

19 8 9 18 20	=	
2 12 15 21 19 5	=	
4 18 5 19 19	=	
10 1 3 11 5 20	=	
3 15 1 20	=	
22 5 19 20	=	
10 5 1 14 19	=	
19 11 9 18 20	=	
2 15 15 20 19	=	
19 3 1 18 6	=	

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

19 1 9 12 15 18	=	sailor
1 18 20 8 19 20	=	artist
2 1 11 5 18	=	baker
4 18 8 22 5 18	=	driver
7 21 9 4 5	=	guide
13 5 18 3 8 1 14 20	=	merchant
23 1 9 20 18 5 19 19	=	waitress
10 21 4 7 5	=	judge
20 1 9 12 15 18	=	tailor
16 15 19 20 13 1 14	=	postman

Name _____ Class _____ Score _____

ใช้บัตรจับสลากคำศัพท์จากชุดต่อไปนี้

2 1 14 11	=	bank
1 9 18 16 15 18 20	=	airport
12 9 2 18 1 18 25	=	library
13 21 19 5 21 13	=	museum
2 1 11 5 18 25	=	bakery
8 15 20 5 12	=	hotel
1 18 3 20 9 3	=	arctic
4 5 19 5 18 20	=	desert
19 16 1 3 5	=	space
3 9 18 3 21 19	=	circus

ตัวอย่างแบบทดสอบประกอบนวัตกรรมชุด Lucky in Lotto!! Game

Name.....Class..... Score

Dictation 1 

sailor
artist
baker
driver
guide
merchant
waitress
judge
tailor
postman

Name.....Class..... Score

Dictation 2 

Butter
Soup
Cereal
Noodle
Beef
Sausage
Hotdog
Popcorn
Candy
Cookie

Name.....Class..... Score

Dictation 3 

dancing
painting
cooking
knitting
sewing
chatting
fishing
traveling
flying kites
watching TV

Name.....Class..... Score

Dictation 4 

bus
train
car
taxi
subway
airplane
helicopter
van
boat
bike

Name.....Class..... Score

Dictation 5 

bank
airport
library
museum
bakery
hotel
arcade
desert
space
circus

Name.....Class..... Score

Dictation 6 

shirt
blouse
dress
jacket
coat
vest
jeans
skirt
boots
scarf

Name.....Class..... Score

Pre Test

coat	dancing
vest	painting
jeans	cooking
museum	Butter
bakery	Soup
hotel	Cereal
airplane	Noodle
helicopter	judge
van	tailor
boat	postman

Name.....Class..... Score

Posttest

coat	dancing
vest	painting
jeans	cooking
museum	Butter
bakery	Soup
hotel	Cereal
airplane	Noodle
helicopter	judge
van	tailor
boat	postman

บรรยากาศกิจกรรม Lucky in Lotto!! Game







นวัตกรรมทางการศึกษา

ด้านการจัดการเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ

Lucky in Lotto!! เกมแปลงคำศัพท์จากตัวเลข
ส่งเสริม Spelling skill ตามกรอบ CEFR
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจิวเม่ง