ชื่อผลงาน Chain Card Game **ประเภทผลงาน** นวัตกรรม

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางสาววราวรรณ อันทะคำภู **กลุ่มงาน** กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชื่อหน่วยงาน โรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม “อาทรสังขะวัฒนะ 4 อุปถัมภ์”

ความสำคัญของนวัตกรรม

โรงเรียนแหลมสิงห์วิทยาคม “อาทรสังขะวัฒนะ 4 อุปถัมภ์” ได้เห็นความสำคัญของการเรียนรู้ภาษาอังกฤษและภาษาต่างประเทศ ซึ่งเป็นหนึ่งในแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ผู้สอนต้องหาแนวทางและวิธีการสอนเพื่อพัฒนานักเรียนทั้ง 4 ทักษะคือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ในหลักสูตรขั้นพื้นฐาน

จากผลการจัดการเรียนรู้และผลการทดสอบระดับชาติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า มาตรฐานตัวชี้วัดที่ผู้เรียนมีปัญหาจำนวนมาก คือ ทักษะการเขียนโดยเฉพาะการเขียนระดับประโยค ซึ่งเป็นทักษะที่มีความสับสนและซับซ้อนมาก ผู้สอนจึงได้ศึกษาและคิดค้นนวัตกรรมที่ช่วยพัฒนาและส่งเสริมการเขียนระดับประโยคของผู้เรียน

วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาสื่อนวัตกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเขียนระดับประโยคของผู้เรียน
2. เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการเขียนระดับประโยคมากขึ้น
3. เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจและพึงพอใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ

เป้าหมาย เชิงปริมาณ นักเรียนร้อยละ 80 ให้ความสนใจ และพึงพอใจต่อการทำกิจกรรม Chain Card Game

เชิงคุณภาพ นักเรียนมีความรู้ความเข้าในทักษะการเขียนระดับประโยคภาษาอังกฤษ

ขั้นตอนการดำเนินงาน ตามแนว ADDIE Model

1. Analysis (การวิเคราะห์) วิเคราะห์ผู้เรียนเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน และวิเคราะห์มาตรฐานตัวชี้วัดที่ต้องเร่งแก้ไขและส่งเสริมคือ มาตรฐานเกี่ยวกับทักษะการเขียนประโยค

2. Design (การออกแบบ) ออกแบบแผนการสอน ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในมาตรฐานตัวชี้วัดเกี่ยวกับทักษะการเขียน และศึกษาค้นคว้าสื่อนวัตกรรมที่น่าสนใจสามารถพัฒนาการเขียนระดับประโยคได้ คือ Chain Card Game

3. Development (การพัฒนา) สร้างสื่อนวัตกรรม Chain Card Game โดยจัดทำการ์ดคำศัพท์ กำหนดสีของการ์ด เพื่อแบ่งแยกองค์ประกอบของประโยค (Subjects : สีเหลือง, Verbs : สีเขียว, Adjectives : สีชมพู, Nouns : สีขาว, Punctuations : สีแดง และ Pronouns : สีส้ม) จัดทำวิธีการเล่นและPower Point รูปภาพประกอบการเล่นเกม

4. Implementation (การนำไปใช้) จัดการเรียนการสอนตามแผนโดยนำ Chain Card Game มาใช้ส่งเสริมการเขียนระดับประโยค โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มกลุ่มละไม่เกิน 6 คน ซึ่งมีทั้ง นักเรียนกลุ่มเก่ง กลุ่มปานกลาง และกลุ่มอ่อน ทุกคนมีบทบาทเป็นได้รับการ์ดคำศัพท์คนละสี โดยเนื้อหาการเล่นเกมคือนักเรียนดูรูปภาพ แล้ววางการ์ดคนละใบให้เป็นประโยคที่ถูกต้องตามโครงสร้างที่ครูกำหนด

5. Evaluation (การประเมินผล) ประเมินผลจากแบบทดสอบก่อนและหลังการใช้กิจกรรม Chain Card Game และประเมินความสนใจ พึงพอใจต่อการทำกิจกรรม Chain Card Gameของผู้เรียน

ผลการดำเนินงาน/ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนร้อยละ 80 ให้ความสนใจ และพึงพอใจต่อการทำกิจกรรม Chain Card Game
2. นักเรียนร้อยละ 75 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

ปัจจัยความสำเร็จ

1. การทำงานเป็นทีม ให้เพื่อนช่วยเพื่อน นักเรียนที่เก่งช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนภายในกลุ่มตนเอง
2. การพูดให้กำลังใจนักเรียนกลุ่มอ่อน และให้ความสำคัญให้ทุกคนมีบทบาทในกลุ่ม
3. การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสุข ผู้เรียนมีความสนใจและอยากเรียนรู้

การเผยแพร่หรือการยอมรับ

1. เผยแพร่ในที่ประชุม PLC กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในโรงเรียน
2. เผยแพร่สู่เพื่อนครูโดยการทำ QR Code วิธีการเล่น ข้อมูลการ์ด และ Power Point ประกอบกิจกรรม Chain Card Game