

ชื่อเรื่อง นวัตกรรม Scratch game บูรณาการแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัย นางสาวนิลาวรรณ แยมเต่า

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

โรงเรียนบ้านคลองหลวงได้สร้างนวัตกรรม SAVE BKL Model เพื่อพัฒนาบุคลากร ผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21 เพื่อเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและครูผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะ ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นว่า SAVE BKL Model เป็นนวัตกรรมที่ครอบคลุมครบทั้ง 3Rs8Cs จึงนำมาพัฒนาและต่อยอดในชั้นเรียน

ปัจจุบันการเรียนการสอนเน้นการท่องจำซึ่งไม่เกิดจากความเข้าใจโดยแท้จริงทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำหรืออ่านออกเสียงได้และไม่เข้าใจความหมาย เมื่อคำศัพท์มากขึ้นการจำของนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้รวมทั้งขาดทักษะการคิดตัดสินใจเพื่อแก้ไขปัญหา ทางผู้จัดทำจึงจัดทำ นวัตกรรม Scratch game บูรณาการแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่

21 เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาของนักเรียนบูรณาการกับวิชาภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

ซึ่งมีความจำเป็นในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป

2. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาและทักษะการสื่อสารวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนวัดบ้านคลองหลวง
2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านทักษะการแก้ไขปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคลองหลวง
3. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านคลองหลวง

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1257>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 31 พฤษภาคม 2568

พิมพ์ : วันที่ 21 มิถุนายน 2569 เวลา 17.16 น.