บทคัดย่อดึงจากฐานข้อมูล จัดหน้าด้วยระบบอัตโนมัติ ไม่ใช่ต้นฉบับจากผู้เผยแพร่

**ชื่อเรื่อง** นวัตกรรม Scratch game บูรณาสู่การแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21

**ผู้วิจัย** นางสาวนิลาวรรณ แย้มเต่า

**ปีการศึกษา** 2568

**บทคัดย่อ**

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

ปัจจุบันการเรียนการสอนเน้นการท่องจำซึ่งไม่เกิดจากความเข้าใจโดยแท้จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำหรืออ่านออกเสียงได้และไม่เข้าใจความหมาย เมื่อคำศัพท์มากขึ้นการจำของนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้รวมทั้งขาดทักษะการคิดตัดสินใจเพื่อแก้ไขปัญหา ทางผู้จัดทำจึงจัดทำ นวัตกรรม Scratch game บูรณาสู่การแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในศตวรรษที่ 21เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาของนักเรียนบูรณาการกับวิชาภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งมีความจำเป็นในชีวิตประจำวันและเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป

2. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาและทักษะการสื่อสารวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4-6 โรงเรียนวัดบ้านคลองหลวง

2. เพื่อพัฒนาความสามารถด้านทักษะการแก้ไขปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านคลองหลวง
3. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านคลองหลวง

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : https://publish.vichakan.net/show/1257
วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 31 พฤษภาคม 2568
พิมพ์ : วันที่ 25 พฤศจิกายน 2569 เวลา 19.17 น.