



## ใบตอบรับการเผยแพร่ผลงานวิชาการ

31 พฤษภาคม 2568

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่บทความ

เรียน นางสาวนิลาวรรณ แยมเต่า

ตามที่ท่านได้ส่งข้อมูลบทความ ชื่อเรื่อง นวัตกรรม Scratch game  
บูรณาการสู่การแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ เพื่อดำเนินการเผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อทเน็ต  
(Vichakan.net) เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2568 นั้น

ทางเว็บไซต์วิชาการต่อทเน็ต ขอรับรองว่า ข้อมูลของท่านได้เผยแพร่บนเว็บไซต์ วิชาการต่อทเน็ต  
รายละเอียดดังนี้

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1256>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 31 พฤษภาคม 2568

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อมูลที่เผยแพร่แล้วนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นแนวทาง  
ในการประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไป

ขอแสดงความนับถือ  
เว็บไซต์วิชาการต่อทเน็ต  
[www.Vichakan.net](http://www.Vichakan.net)

**ชื่อเรื่อง**      นวัตกรรม Scratch game บูรณาการสู่การแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

**ผู้วิจัย**        นางสาวนิลาวรรณ แยมเต่า

**ปีการศึกษา**    2568

#### บทคัดย่อ

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

ปัจจุบันการเรียนการสอนเน้นการท่องจำซึ่งไม่เกิดจากความเข้าใจโดยแท้จริงทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำหรืออ่านออกเสียงได้และไม่เข้าใจความหมาย เมื่อคำศัพท์มากขึ้นการจำของนักเรียนไม่สามารถจดจำคำศัพท์ได้รวมทั้งขาดทักษะการคิดตัดสินใจเพื่อแก้ไขปัญหา ทางผู้จัดทำจึงจัดทำ นวัตกรรม Scratch game บูรณาการสู่การแก้ไขปัญหาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาของนักเรียนบูรณาการกับวิชาภาษาอังกฤษให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ซึ่งมีความจำเป็นในชีวิตประจำวันและเป็นประโยชน์สำหรับการศึกษาระดับสูงต่อไป

---

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1256>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 31 พฤษภาคม 2568

พิมพ์ : วันที่ 30 สิงหาคม 2568 เวลา 15.37 น.