

# นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน



เกมบันไดงู

นางสาวอรุมา ไพรพฤกษ์  
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร

## การพิจารณาประเภทนวัตกรรม

**ด้านบริหารจัดการ** พิจารณาจากการจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการองค์การและการใช้ทรัพยากร ในการบริหารจัดการ อันนำไปสู่เป้าหมายโดยเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามจุดประสงค์ที่วางไว้

**ด้านหลักสูตร** พิจารณาจากการจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำ/พัฒนาหลักสูตร เนื้อหาวิชาและโครงสร้างของประมวลวิชาที่ประกอบไปด้วยการจัดระบบการเรียนการสอนอันจะนำไปสู่ความสำเร็จหรือการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

**ด้านจัดการเรียนการสอน** พิจารณาจากการจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน แผนการจัดการเรียนรู้ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร มีคุณภาพทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ ทักษะ สมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตรงตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรและจุดเน้นของสถานศึกษา

**ด้านสื่อและเทคโนโลยี** พิจารณาจากการจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยี ในประเภทวัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคหรือวิธีการ หรือเทคนิคนำมาเป็นเครื่องมือใช้ในการจัดการเรียนรู้และบริหารจัดการ วางแผน กำหนดแนวทางการใช้ ตลอดจน กำกับติดตามประเมินผลการใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุงพัฒนาให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการเรียนการสอนและการบริหารงาน

**ด้านวัดและประเมินผล** พิจารณาจากการจัดทำนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหรือพัฒนาแนวทางการออกแบบกระบวนการวัดและประเมินผลเพื่อให้ได้ข้อมูลสารสนเทศในการตัดสินใจ การปรับปรุงและการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา โดยกำหนดระเบียบการวัดและประเมินผลเป็นหลักในการดำเนินงาน มีกระบวนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่มีคุณภาพ นำมาใช้ในสถานศึกษาหรือใช้ในการวัดประเมินผลในชั้นเรียน และนำผลไปใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษา

## นวัตกรรมการศึกษา

ชื่อเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาจีนโดยใช้เกมบันไดงู

ผู้จัดทำ นางสาวอรุมา ไพโรพฤกษ์

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

ปี พ.ศ. 2562

ประเภทนวัตกรรม

ด้านบริหารจัดการ

ด้านหลักสูตร

ด้านจัดการเรียนรู้

ด้านสื่อและเทคโนโลยี

ด้านวัดและประเมินผล

### 1. หลักการ

ภาษาจีนเป็นภาษาสากลที่มีความสำคัญ และใช้กันอย่างกว้างขวาง แพร่หลาย เป็นภาษาที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารทางด้านธุรกิจ การค้าขาย การศึกษา อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการถ่ายทอดความรู้สึนึกคิดให้เกิดความเข้าใจอันดี และเป็นการเตรียมความพร้อมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน

จุดมุ่งหมายของการเรียนภาษาจีน คือ การสร้างศักยภาพในการใช้ภาษาจีนเพื่อสื่อสาร กับชาวจีนหรือผู้คนที่ใช้ภาษาจีน ด้วยวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น การทำธุรกิจการค้าระหว่างประเทศ การศึกษา การท่องเที่ยว การร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชน การกระชับความสัมพันธ์และแลกเปลี่ยน วัฒนธรรม แม้ต้นทางของการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศคือการศึกษา แต่เมื่อเข้าสู่อาชีพ นั่นคือ การดำเนินชีวิตด้วยเศรษฐกิจ การมีงานทำพร้อมมี รายได้ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ถือเป็นการพัฒนา เศรษฐกิจส่วนตนให้มีความมั่นคง อันเป็นส่วนหนึ่งของการ พัฒนาเศรษฐกิจชาติ ความรุ่งเรือง ทางเศรษฐกิจนำมาซึ่งความมั่นคงในชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ในสังคม โลกปัจจุบันและอนาคต ทักษะและความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศถือเป็นปัจจัยที่สำคัญของการสื่อสาร แม้บุคคล จะมีศักยภาพโดดเด่นหลากหลายด้านในเชิงวิชาการหรือศาสตร์อื่นๆ แต่หากด้อยความสามารถ ด้าน ภาษาต่างประเทศ ศักยภาพที่มีอยู่ย่อมเสมือนลดทอนลง ภาษาต่างประเทศที่สำคัญๆ ล้วนเป็น ภาษาของ ประเทศที่มีเศรษฐกิจขนาดใหญ่ ซึ่งรัฐต่างประเทศต้องการร่วมทำการค้าด้วย อย่างเช่น สาธารณรัฐประชาชนจีน ซึ่งมีเศรษฐกิจเติบโตก้าวหน้าในประชาคมโลกอย่างมั่นคงและต่อเนื่อง ภาษาจีนจึงเป็นภาษาต่างประเทศที่มี ความสำคัญตามอิทธิพลทางเศรษฐกิจ ซึ่งคนทั่วโลกนิยมเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นภาษาหนึ่งขององค์การสหประชาชาติ การเรียนรู้ภาษาจีนของคนไทยจึงมีความจำเป็น ในการเพิ่มศักยภาพการสื่อสารกับประชากรในประเทศจีนและใน ประชาคมโลก เพราะภาษาจีน มิใช่สื่อสารกันเพียงภายในประเทศจีนเท่านั้น หากมีผู้นิยมใช้กันทั่วโลก และมีผู้ นิยมใช้มากที่สุดด้วย การส่งเสริมให้คนไทยสามารถใช้ภาษาจีนได้ จะส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการ แข่งขัน ของประเทศในเวทีระหว่างประเทศ และการมีสัมพันธไมตรีอันดีกับสาธารณรัฐประชาชนจีน การจัดการ เรียนการสอนภาษาจีนเป็นภาษาต่างประเทศที่สอง

ในประเทศไทยได้ขยายตัว เพิ่มมากขึ้น เมื่อกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เพิ่มการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมากขึ้น ทันการณ์กับการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของโลกาภิวัตน์ ซึ่งเกิดเสริมกันทาง การค้า การพัฒนาเทคโนโลยี และการไหลเวียน สารสนเทศอย่างรวดเร็ว ทันที่ที่ประกาศใช้หลักสูตร โรงเรียน ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานทั้งของรัฐ และเอกชนจำนวนมากจัดการเรียนการสอนภาษาจีนเป็นวิชาเพิ่มเติม ตั้งแต่ ระดับอนุบาลจนถึงระดับ มัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อสร้างสังคมฐานเศรษฐกิจที่อาศัยภาษาจีนเป็นเครื่องมือของ การสื่อสาร แต่ทว่ายังไม่มีหลักสูตรภาษาจีน โดยเฉพาะ สถานศึกษาต่างจัดทำหลักสูตรของตนเอง ตามมาตรฐาน สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จึงไม่เป็นมาตรฐานเดียวกัน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการตระหนักถึงความสำคัญใน การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน และเป็นไป ตามมาตรฐานสากลของเจ้าของภาษา รวมทั้งเพื่อให้การสื่อสารภาษาจีนของคนไทยมีประสิทธิภาพ จึงได้จัดทำมาตรฐานสาระการเรียนรู้ภาษาจีน ระดับ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามกรอบหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ โดยกำหนดตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ภาษาจีนเป็นขั้นปี เพื่อเป็นแนวทางสำหรับ สถานศึกษาในการนำไป ออกแบบ บทเรียนและพัฒนาการเรียนการสอนภาษาจีนให้เหมาะสมกับผู้เรียนและสภาพ การเรียนการสอน ในโรงเรียน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ,2551.:1) 2. วัตถุประสงค์

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ครูผู้สอนจึงได้มีการสร้างสื่อนวัตกรรมขึ้นมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม เพื่อช่วยกระตุ้นและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้ ช่วยการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนให้มีการพัฒนาและมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

## 2. วัตถุประสงค์

- 1.เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนการอ่านออกเสียงภาษาจีนโดยใช้เกมบันไดงูของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนยางชุมน้อยพิทยาคม

## 3. วิธีดำเนินการ

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551
2. ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่าน
3. เลือกบทเรียน และทำการแบ่งเนื้อหาออกเป็นเนื้อหาย่อย ๆ สำหรับสร้างนวัตกรรม
4. กำหนดกิจกรรมการเรียนให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เพื่อพัฒนาความสามารถของ นักเรียนไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้
5. ดำเนินการสร้างนวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่าน

#### 4. สรุปผล

ผลการใช้นวัตกรรม “เกมบันไดงู” พบว่า นักเรียนมีทักษะการอ่านดีขึ้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลองมีความแตกต่างกับผลสัมฤทธิ์หลังการทดลอง คือหลังการทดลองมีผลคะแนนที่สูงขึ้น

#### 5. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนให้ความสนใจ และเกิดการอยากรู้ อยากเรียนเพิ่มมากขึ้น
2. นักเรียนมีทักษะการอ่าน และการจดจำคำศัพท์ดีขึ้น
3. ครูมีแรงจูงใจในการสร้างสื่อนวัตกรรมต่อไป

#### 6. บรรณานุกรม

- กฤตพงศ์ มูลมี. (2560). การพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาจีนโดยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน(Task-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ขจรวรรณ ภู่อจ. (2553). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีน เรื่องอาหาร และเครื่องดื่ม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอนบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ถวัลย์ มาศจรรัส. (2551). การพัฒนาคุณภาพผลงานทางวิชาการด้วยนวัตกรรม 3 มิติ. กรุงเทพฯ : 21 เซ็นจูรี.
- นพรัตน์ ทองมาก. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เรื่อง ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันโดยใช้รูปแบบปฏิบัติเป็นฐานการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- ศิริพร ธรรมสถิตวงศ์.(2549). การพัฒนาทักษะในด้านการอ่านระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2. โรงเรียนเทศบาล 3 (บุญทวงศ์อนุกุล) จังหวัดลำปาง.
- ศรีรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2538). การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สมจิต จันท์ฉาย. (2557). การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 1127102 การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- สุทธิษา รัตน์มงคล. (2551). การพัฒนาแผนการสอนวิชาภาษาจีนที่เน้นผู้เรียน เป็นศูนย์กลางสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. โรงเรียนยุพราชวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

-แบบฟอร์ม Flowchart/Model-

ชื่อเรื่อง เกมบันไดงู

ประเภทนวัตกรรม ด้านสื่อและเทคโนโลยี

ผู้จัดทำ นางสาวอรอุมา ไพโรพฤกษ์

โรงเรียน ยางชุมน้อยพิทยาคม

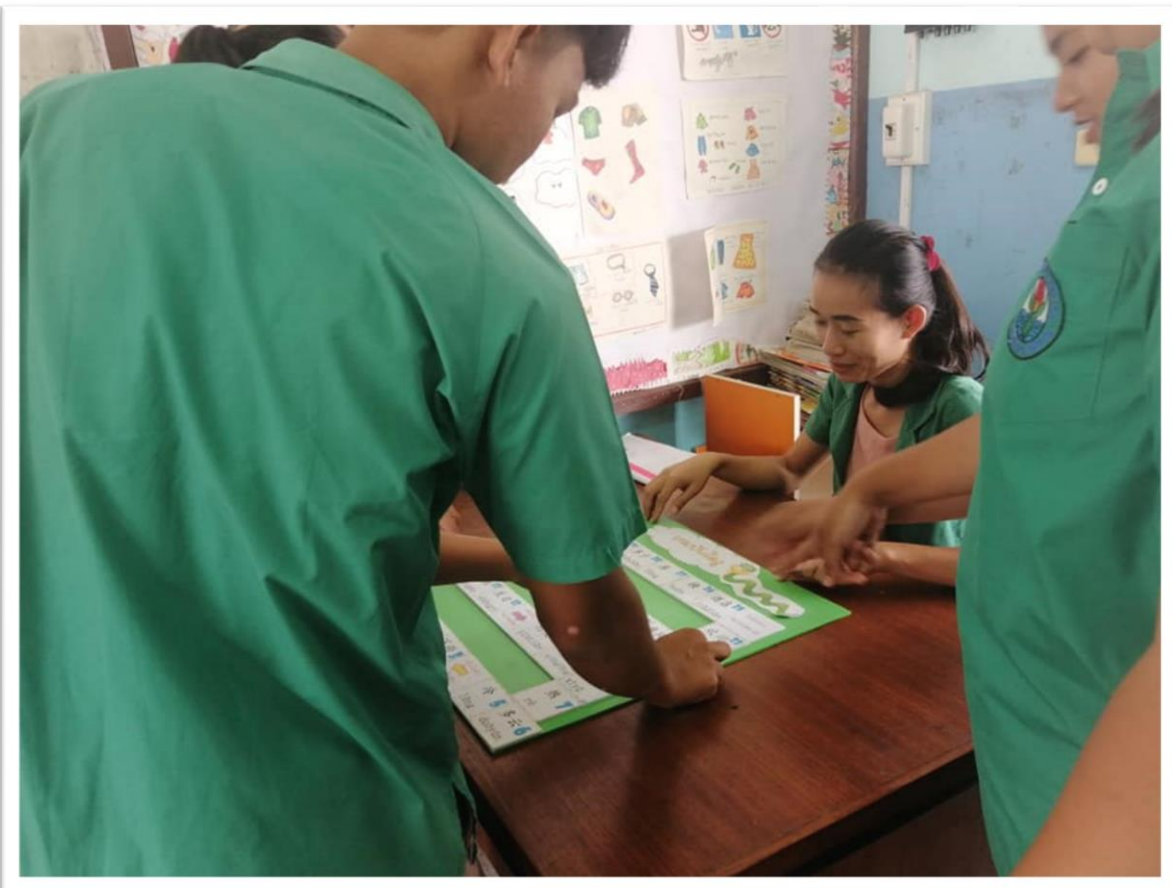
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 28



ภาพกิจกรรม



ภาพกิจกรรม





## แบบประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรม เกมบันไดงู

**คำชี้แจง** แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจการใช้สื่อนวัตกรรม เกมบันไดงู

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก

**ตอนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ  ชาย  หญิง
2. ประเภทผู้ใช้บริการ  นักเรียน  ครู  อื่น.....

**ตอนที่ 2** ระดับความพึงพอใจต่อการให้บริการ โดยมีเกณฑ์วัดระดับดังนี้

5 = มากที่สุด    4 = มาก    3 = ปานกลาง    2 = น้อย    1 = น้อยที่สุด    0 = ไม่พึงพอใจ

รายการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
<b>1. ด้านข้อมูล/เนื้อหา</b>						
	1.1 มีเนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัด ผลการเรียนรู้					
	1.2 มีความสอดคล้องกับกิจกรรม การจัดการเรียนการสอน					
	1.3 มีความครบถ้วนของเนื้อหา					
	1.4 เนื้อหามีความชัดเจนและครอบคลุม เข้าใจง่าย					
<b>2. ด้านออกแบบหรือกระบวนการเรียนรู้</b>						
	2.1 กิจกรรมการจัดการเรียนรู้กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ส่งเสริมเข้าใจเนื้อหาและวัตถุประสงค์					
	2.2 มีความน่าสนใจ เหมาะสม กลมกลืน ดึงดูดใจ					
	2.3 การออกแบบสื่อมีรูปแบบเหมาะสมและมีความสวยงาม					
	2.4 รูปภาพที่ใช้เหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ได้ดี					
<b>3. ด้านการใช้งาน</b>						
	3.1 การใช้งานง่ายและสะดวกในการค้นหาข้อมูล					
	3.2 ความคงทน แข็งแรง สามารถนำกลับมาใช้ได้อีก					
<b>4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์</b>						
	4.1 เนื้อหาและข้อมูลสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้					
	4.2 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน					
	4.3 ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตัวเอง					

**ตอนที่ 3** ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....