โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ BEST PRACTICE

การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ด้านการจัดการเรียนรู้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ เพื่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3











นางสาวอุรุชา จันทนภานันท์
ตำแหน่ง ครู

คำนำ

ด้วยสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกรุงเทพมหานคร ได้จัดให้มีการนำเสนอแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ระดับจังหวัด ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

เอกสารรายงานการสร้างนวัตกรรมฉบับนี้ ประกอบการนำเสนอเพื่อการคัดเลือกผลงานการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้ เรื่อง นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและ เกมออนไลน์ เพื่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของนางสาวอุรุชา จันทนภานันท์ ครูโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะเป็นนวัตกรรมใช้ในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียนและเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนในสร้างนวัตกรรมที่เป็นแหล่งเรียนรู้ของผู้เรียนต่อไป

นางสาวอุรุชา จันทนภานันท์
ครูโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป	1
ตอนที่ 2 รายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ	2
องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	2
องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	7
องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	19
บรรณานุกรม	28
ภาคผนวก	29

ใบสมัครเข้ารับการนำเสนอผลงาน

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภทนวัตกรรมการศึกษา ระดับจังหวัด

ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. ชื่อผลงาน นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ เพื่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ประเภทผลงาน “วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)” ที่สมัครเข้ารับการนำเสนอ

☐ ด้านการบริหารการจัดการศึกษา

☑ ด้านการจัดการเรียนรู้

☐ ด้านการนิเทศ ติดตามและประเมินผล

3. ชื่อ-สกุล ผู้นำเสนอผลงาน นางสาวอุรุชา จันทนภานันท์

ตำแหน่ง ครู

ชื่อสถานศึกษา/หน่วยงาน โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร

4. ข้อมูลการติดต่อ

เลขที่ 24/2 หมู่ที่ - ซอย - ถนนประชาธิปก

ตำบล/แขวงวัดกัลยาณ์ อำเภอ/เขตธนบุรี

จังหวัดกรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10600

โทรศัพท์ 02-465-2860 โทรสาร..... E-mail swy2557@gmail.com

ตอนที่ 2 รายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ เพื่อการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ตัวชี้วัด

(1) ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ปัจจุบันการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับประถมศึกษาได้รับความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากภาษาจีนเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญต่อการศึกษา เศรษฐกิจ และการสื่อสารระหว่างประเทศ โรงเรียนจึงได้จัดการเรียนการสอนภาษาจีนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีพื้นฐานด้านภาษาและสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป การเรียนรู้คำศัพท์จึงถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนภาษาจีน เพราะเป็นองค์ประกอบหลักในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการสอบวัดระดับความสามารถภาษาจีน หรือ 汉语水平考试 (HSK) ซึ่งเป็นการสอบมาตรฐานสากลที่ใช้วัดความสามารถด้านภาษาจีนของผู้เรียน การเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในภาพรวมและรายบุคคล จำนวน 24 คน พบว่านักเรียนบางส่วนยังมีผลสัมฤทธิ์ด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 อยู่ในระดับต่ำกว่าที่คาดหวัง โดยเฉพาะการเชื่อมโยงตัวอักษรจีน เสียงอ่านพินอิน และความหมายของคำศัพท์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความสับสนและไม่มั่นใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน เมื่อวิเคราะห์สภาพปัญหาอย่างเป็นระบบ พบว่าปัญหาสำคัญเกิดจากลักษณะของตัวอักษรจีนที่แตกต่างจากภาษาไทย ประกอบกับรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการท่องจำเพียงอย่างเดียว ทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้

อีกทั้งจากการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน ทั้งปัจจัยภายใน ได้แก่ ความแตกต่างด้านความสามารถและความสนใจของผู้เรียน และปัจจัยภายนอก ได้แก่ สื่อการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรม และการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน จากการวิเคราะห์ดังกล่าวจึงได้จัดลำดับความสำคัญของปัญหา โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์พื้นฐานระดับ HSK 1 ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนภาษาจีนในระดับต่อไป ผู้สอนจึงพิจารณาเลือกแนวทางการพัฒนาที่มีความเป็นไปได้และเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนระดับประถมศึกษา โดยนำแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมและเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้สอนจึงได้พัฒนาสื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยคาดหวังว่าสื่อการเรียนรู้รูปแบบนี้จะช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาจีน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางภาษาจีนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

(2) แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนา

จากสภาพปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่พบจากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้สอนจึงกำหนดแนวทางในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน สอดคล้องกับสภาพปัญหาของผู้เรียน คือ การพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน ให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ที่ดีขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่ เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา ได้แก่ แนวคิด TPACK ซึ่งเน้นการบูรณาการความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และแนวคิดพหุปัญญาที่ส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านภาษาและการรับรู้ภาพ แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวถูกนำมาเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้สื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน มีความท้าทาย และสามารถ ฝึกทบทวนคำศัพท์ได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมการแข่งขันเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกันของผู้เรียน การกำหนดรูปแบบการพัฒนาดังกล่าวจึงเป็นการบูรณาการแนวคิดทางการศึกษา เทคโนโลยี และกิจกรรมการเรียนรู้เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยแก้ไขปัญหาการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียน และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้สอนศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและช่วยพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยได้ศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Canva และการใช้ฟังก์ชัน Canva AI เพื่อสร้างสื่อเกมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน สื่อที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเกมออนไลน์ที่เน้นการถามคำแปลของคำศัพท์ภาษาจีนและเกมเปิดการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมาย ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ผ่านการวิจัยในห้องเรียน เรื่อง สื่อเกมจับคู่และเกมออนไลน์พัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ระดับ HSK 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 นำผลการวิจัยมาประเมินความพึงพอใจต่อการใช้สื่อต่อเพื่อพัฒนานวัตกรรมให้ดีที่สุดผู้สอนจึงได้พัฒนาสื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์เพื่อใช้ใน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยคาดหวังว่าสื่อการเรียนรู้รูปแบบนี้จะช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนภาษาจีน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะทางภาษาจีนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เกมออนไลน์จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้แบบ Anywhere Anytime รู้จักความหมายของคำศัพท์ HSK 1 ผ่านเกมในเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม CANVA AI เว็บไซต์ เพื่อให้นักเรียนสามารถทดสอบความรู้และฝึกทบทวนคำศัพท์ได้ด้วยตนเอง โดยเกมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยสองด่าน คือด่านคำศัพท์หนึ่งพยางค์และด่านคำศัพท์สองพยางค์ ซึ่งเป็นคำศัพท์พื้นฐานในระดับ HSK 1 เกมอีกรูปแบบถูกออกแบบโดยโปรแกรม Canva ใช้คำศัพท์ในระดับ HSK 1 แบ่งออกเป็นสองชุด ได้แก่ ชุดคำศัพท์หนึ่งพยางค์ และชุดคำศัพท์สองพยางค์ เพื่อให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนระดับประถมศึกษา นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมในรูปแบบการแข่งขันระหว่างทีมชายและทีมหญิง พร้อมทั้งมีการบันทึกเวลาในการทำกิจกรรมเพื่อสร้างความท้าทายและกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

แนวทางการพัฒนาสื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์ดังกล่าว จึงเป็นวิธีการแก้ไขปัญหาการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนภาษาจีนมากขึ้น สามารถจดจำคำศัพท์ระดับ HSK 1 ได้ดีขึ้น และช่วยพัฒนาทักษะพื้นฐานทางภาษาจีนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

(3) กรอบแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ ได้กำหนดกรอบแนวคิดในการพัฒนาโดยอาศัยการมีส่วนร่วมของบุคลากรและผู้เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน นักเรียน และผู้ปกครอง ในการร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหาและกำหนดแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาพบว่านักเรียนจำนวนหนึ่งยังมีความยากลำบากในการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 และไม่สามารถเชื่อมโยงตัวอักษรจีนกับความหมายได้อย่างถูกต้อง

กรอบแนวคิดในการพัฒนาจึงมุ่งเน้นการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกำหนดแนวทางการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้เรียน การออกแบบสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ การนำสื่อนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน และการวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียน กระบวนการดังกล่าวมีความเชื่อมโยงระหว่างขั้นตอนการดำเนินงานกับผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น คือ ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ได้ดีขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น กรอบแนวคิดนี้ยังเชื่อมโยงกับแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ได้แก่ แนวคิด TPACK

ที่เน้นการบูรณาการเทคโนโลยี เนื้อหา และวิธีการสอน แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน แนวคิดพหุปัญญาที่ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนทั้งด้านภาษาและการรับรู้ภาพ ดังนั้น กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้จึงเป็นการบูรณาการแนวคิดทางการศึกษา เทคโนโลยี และกระบวนการจัดการเรียนรู้เข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียนให้เกิดประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดในการพัฒนายังให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม การแข่งขัน และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ คอยให้คำแนะนำและสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ กระบวนการพัฒนายังใช้การวัดและประเมินผลก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ซึ่งจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียนและประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ผลการประเมินดังกล่าวสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคต

ดังนั้น กรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนในครั้งนี้จึงเป็นการบูรณาการแนวคิดด้านการเรียนรู้ผ่านเกม การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา และการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีนต่อไปในอนาคต

(4) ประโยชน์/ความสำคัญ

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ ส่งผลให้เกิดประโยชน์และความสำคัญต่อการจัดการศึกษาในหลายด้าน โดยประการแรก รูปแบบและแนวทางการพัฒนาที่นำมาใช้มีความชัดเจนและเป็นระบบ สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการดำเนินงานด้านข้อมูลสารสนเทศและงานวิชาการ โดยเฉพาะการวิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการนำข้อมูลไปใช้ในการวางแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กระบวนการพัฒนาดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนแนวทางการบริหารจัดการบุคลากรในสถานศึกษา ที่ส่งเสริมให้ครูมีการพัฒนานวัตกรรมและนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา อีกทั้งบุคลากรทางการศึกษายังสามารถนำรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานี้ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ กระบวนการบริหารจัดการตามรูปแบบดังกล่าวยังมีความสอดคล้องกับเป้าหมายและแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของ

สถานศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และมีความสามารถด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร นอกจากนี้ การออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดและเกมออนไลน์ ยังช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันนำไปสู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างยั่งยืน

สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นในรูปแบบเกมออนไลน์และเกมจับคู่คำศัพท์กับความหมาย ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมเกมสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เมื่อผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น ก็จะส่งผลให้เกิดการจดจำคำศัพท์ได้ดีขึ้นและสามารถนำคำศัพท์ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ได้อย่างมั่นใจมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การใช้โปรแกรม Canva และฟังก์ชัน Canva AI ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ยังช่วยให้สื่อมีความทันสมัย มีสีสัน และมีรูปแบบที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่ายและเกิดความสนุกสนานในการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21

สื่อเกมที่พัฒนาขึ้นยังช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการจัดกิจกรรมในรูปแบบการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เช่น การแบ่งทีมชายและทีมหญิง และการใช้การจับเวลาในการเล่นเกม ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและตั้งใจในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านของผู้สอน การพัฒนาสื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์ในครั้งนี้ถือเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่ครูผู้สอนสามารถนำสื่อดังกล่าวไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนได้อย่างต่อเนื่อง และยังสามารถนำไปปรับใช้กับเนื้อหาคำศัพท์ในระดับอื่น ๆ ได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาศักยภาพของครูในการออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

อีกทั้งผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ซึ่งข้อมูลดังกล่าวสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคต

ดังนั้น การพัฒนาสื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์คำศัพท์ HSK 1 จึงมีความสำคัญทั้งในด้านการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับครูผู้สอน และการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนในระดับประถมศึกษา ซึ่งจะช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาจีนของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 ตัวชี้วัด

(1) วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

วัตถุประสงค์เชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 นักเรียนจำนวนมากกว่าร้อยละ 60 คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ 30 โดยมีพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ดีขึ้นหลังจากใช้สื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์
2. นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพกระบวนการและประสิทธิภาพผลลัพธ์(E1/E2) สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
3. นักเรียนและผู้ปกครองที่ใช้งานนวัตกรรมมีความพึงพอใจต่อภาพรวมของนวัตกรรมในระดับมากขึ้นไป โดยมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 4 คิดเป็นมากกว่าร้อยละ 80

วัตถุประสงค์เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พัฒนาทักษะการเรียนรู้และการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ดีขึ้นหลังจากใช้สื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์ โดยมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผ่านโปรแกรม Canva และฟังก์ชัน Canva AI โดยใช้แนวคิด TPACK แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) แนวคิดพหุปัญญา และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกรอบในการพัฒนานวัตกรรม
3. นักเรียนและผู้ปกครองที่ใช้งานนวัตกรรมมีความพึงพอใจต่อภาพรวมของนวัตกรรมในระดับมากขึ้นไป

การพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านการจดจำคำศัพท์ในหมวดการสอบวัดระดับความสามารถภาษาจีนระดับต้น หรือ HSK 1 ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนภาษาจีนในระดับต่อไป เนื่องจากคำศัพท์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนได้อย่างต่อเนื่อง การกำหนดวัตถุประสงค์ของการพัฒนาในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถจดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา

นอกจากการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนแล้ว การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ยังมีเป้าหมายเชิงคุณภาพเพื่อออกแบบและสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีความทันสมัยและสอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยนำโปรแกรม Canva และฟังก์ชัน Canva AI มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมออนไลน์และเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนได้ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกสนานน่าสนใจ และช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยเกมคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 และเกมจับคู่คำศัพท์กับความหมาย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกทบทวนคำศัพท์ได้อย่างต่อเนื่องทั้งในรูปแบบรายบุคคลและการทำกิจกรรมร่วมกันภายในชั้นเรียน

อีกเป้าหมายสำคัญในเชิงปริมาณของการพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้คือการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน ซึ่งนักเรียนจำนวนอย่างน้อยร้อยละ 60 มีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนก่อนและหลังการใช้สื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น การวัดและประเมินผลดังกล่าวจะช่วยสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ของผู้เรียนอย่างชัดเจน และสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป คือการดำเนินงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเหมาะสมกับผู้เรียนโดยใช้โปรแกรม Canva และ Canva AI ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเกม และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาจีน โดยใช้แนวคิด TPACK แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) แนวคิดพหุปัญญา และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกรอบในการพัฒนานวัตกรรม สร้างบรรยากาศในห้องเรียนแบบ Active Learning เป็นการส่งเสริมทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ผ่านการจัดกิจกรรมกลุ่มและการแข่งขัน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการเรียนรู้นอกห้องเรียนระหว่างโรงเรียนและครอบครัว โดยการขยายผลการใช้สื่อเกมออนไลน์ส่งต่อให้ผู้ปกครองผ่านแอปพลิเคชันไลน์ ช่วยให้นักเรียนสามารถทบทวนคำศัพท์ได้ด้วยตนเองแบบ "Anywhere Anytime" ทางเว็บไซต์โรงเรียนและแก้ปัญหาการลืมคำศัพท์ของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

(2) หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

แนวคิด TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)

แนวคิด TPACK เป็นกรอบความรู้ที่สำคัญสำหรับครูในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยเน้นการบูรณาการความรู้ 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge) ความรู้ด้านวิธีการสอน (Pedagogical Knowledge) และความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge) เข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อเกมคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้สอนได้นำแนวคิด TPACK มาใช้

เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยด้านเนื้อหาเน้นคำศัพท์พื้นฐานในระดับ HSK 1 ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนภาษาจีน ด้านวิธีการสอนใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และด้านเทคโนโลยีได้นำโปรแกรม Canva และฟังก์ชัน Canva AI มาใช้ในการออกแบบสื่อเกมออนไลน์และเว็บไซต์คำศัพท์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างสะดวกและน่าสนใจการบูรณาการองค์ความรู้ทั้งสามด้านนี้ช่วยให้ครูสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเนื้อหา เหมาะสมกับผู้เรียน และสอดรับกับการใช้เทคโนโลยีในสังคมปัจจุบัน แนวคิด TPACK จึงเป็นกรอบสำคัญที่ช่วยให้การออกแบบการเรียนรู้มีความสมดุลระหว่างเนื้อหา วิธีการสอน และเทคโนโลยี ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน Technology-based Learning (TBI)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่นำองค์ประกอบของเกมมาใช้เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ท้าทาย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เกมสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นและสนใจในเนื้อหามากขึ้น หลักการสำคัญของ Game-Based Learning คือการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติการแก้ปัญหา ในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ ผู้สอนได้ออกแบบเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกเชื่อมโยงตัวอักษรจีนกับความหมายของคำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน ผู้สอนจึงนำมาใช้ในการพัฒนาสื่อเกมจับคู่คำศัพท์ภาษาจีนกับความหมายที่มีการแบ่งกลุ่มผู้เรียนเป็นทีมชายและทีมหญิง และใช้การจับเวลาในการเล่นเกมเพื่อสร้างความท้าทายในการเรียนรู้ กิจกรรมดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างเป็นธรรมชาติ และเกมออนไลน์คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ด่าน ได้แก่ ด่านคำศัพท์ 1 พยางค์ และด่านคำศัพท์ 2 พยางค์ เพื่อใช้ในการฝึกฝนและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน แนวคิดนี้จึงมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียน และช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นตามเป้าหมายที่กำหนด

แนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ด้านภาษาและมิติสัมพันธ์

แนวคิดพหุปัญญาของ Howard Gardner อธิบายว่ามนุษย์มีความสามารถที่หลากหลายและแตกต่างกัน การจัดการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ในการพัฒนานวัตกรรมสื่อเกมคำศัพท์ภาษาจีนครั้งนี้ ได้คำนึงถึงพหุปัญญาที่สำคัญสองด้าน ได้แก่ พหุปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence) และพหุปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence) พหุปัญญาด้านภาษาช่วย

ส่งเสริมความสามารถของผู้เรียนในการเข้าใจคำศัพท์ การเชื่อมโยงความหมาย และการใช้ภาษาในการสื่อสาร ส่วนพหุปัญญาด้านมิติสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับความสามารถในการรับรู้ภาพ รูปแบบ สี และตำแหน่ง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลผ่านภาพและสัญลักษณ์ได้ดี การออกแบบสื่อเกมคำศัพท์ด้วยโปรแกรม Canva จึงเน้นการใช้สีสัน รูปภาพ และรูปแบบการ์ดคำศัพท์ที่ชัดเจน เพื่อช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการมองเห็น เมื่อผู้เรียนได้เล่นเกมจับคู่คำศัพท์และความหมาย ผู้เรียนจะได้ใช้ทั้งทักษะด้านภาษาและทักษะด้านการรับรู้ภาพร่วมกัน ส่งผลให้การจดจำคำศัพท์ภาษาจีนเกิดขึ้นได้ง่ายขึ้นและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการบูรณาการแนวคิด TPACK แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม และแนวคิดพหุปัญญาเข้าด้วยกัน ทำให้การพัฒนาสื่อเกมคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 สามารถสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุก เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างรอบด้าน ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีนต่อไปในอนาคต

แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ในครั้งนี้ ได้ศึกษาหลักการและแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ และใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเกี่ยวข้อง Reading : การอ่าน หนึ่งในทักษะจำเป็นของ 3R การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับหลักการ 4 ข้อใน 8 ข้อ ของ 3R 8C

Creativity: ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม

Collaboration: การทำงานร่วมกับผู้อื่นและการเป็นผู้นำ

Communication: การสื่อสารและรู้เท่าทันสื่อ

Computing and IT Literacy: ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี

จากการสังเคราะห์แนวคิดดังกล่าวพบว่า การจัดการเรียนรู้ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ แนวคิดนี้จึงถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนผ่านสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้น การจัดกิจกรรมในลักษณะดังกล่าวยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงปริมาณที่ต้องการให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น และวัตถุประสงค์เชิงคุณภาพที่มุ่งพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น แนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงมีความเป็นไปได้ในการนำมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้

เชิงรุกและการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนระดับประถมศึกษา

(3) การออกแบบแนวทางการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ ได้ออกแบบแนวทางการพัฒนาโดยอาศัย **Design Thinking Model** ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนานวัตกรรมที่เน้นการทำความเข้าใจปัญหาของผู้เรียนอย่างแท้จริง และออกแบบแนวทางแก้ปัญหาที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ กระบวนการของ Design Thinking ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ **Empathize, Define, Ideate, Prototype และ Test** ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยให้การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทของห้องเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เน้นการเข้าใจผู้เรียน การสร้างสรรค์แนวทางแก้ปัญหา และการพัฒนานวัตกรรมอย่างเป็นระบบพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานศึกษา

1. Empathize (การเข้าใจผู้เรียน)

ขั้นตอนแรกคือการศึกษาปัญหาและทำความเข้าใจผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง โดยผู้สอนได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และสอบก่อนเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในรายวิชาภาษาจีน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานระดับ HSK 1 ได้อย่างแม่นยำ อีกทั้งรูปแบบการเรียนรู้แบบท่องจำเพียงอย่างเดียวไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ จึงจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก เข้าใจง่าย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากขึ้น พัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานและช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

2. Define (การกำหนดปัญหา)

หลังจากวิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียนแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการกำหนดประเด็นปัญหาหลักที่ต้องการแก้ไข โดยสรุปได้ว่าปัญหาสำคัญคือ ผู้เรียนยังไม่สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ได้อย่างแม่นยำและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้คำศัพท์ ดังนั้นแนวทางการพัฒนานวัตกรรมจึงมุ่งเน้นการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ผ่านกิจกรรมที่สนุกและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยเฉพาะการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้คำศัพท์ พัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ของผู้เรียน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่มีความสร้างสรรค์และเหมาะสมกับวัยของนักเรียนระดับประถมศึกษา พร้อมทั้งกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่สามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. Ideate (การสร้างแนวคิดและออกแบบนวัตกรรม)

ในขั้นตอนนี้ ครูผู้สอนได้ออกแบบแนวคิดของนวัตกรรมการเรียนรู้โดยนำแนวคิด Game-Based Learning และ Active Learning มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผ่านการสร้าง สื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมาย และ ใช้การสอนแบบ Technology-based Learning เกมออนไลน์คำศัพท์ HSK 1

โดยใช้โปรแกรม Canva และ Canva AI ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้มีความสวยงาม น่าสนใจ และเหมาะสมกับผู้เรียน นอกจากนี้ยังได้ออกแบบ ชุดคำศัพท์จำนวน 2 ชุด ได้แก่ คำศัพท์ 1 พยางค์ และคำศัพท์ 2 พยางค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ จากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่ซับซ้อนมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เช่น การแบ่งทีมชายและทีมหญิง และการจับเวลาในการเล่นเกม เพื่อเพิ่มความสนุกและแรงจูงใจในการเรียนรู้

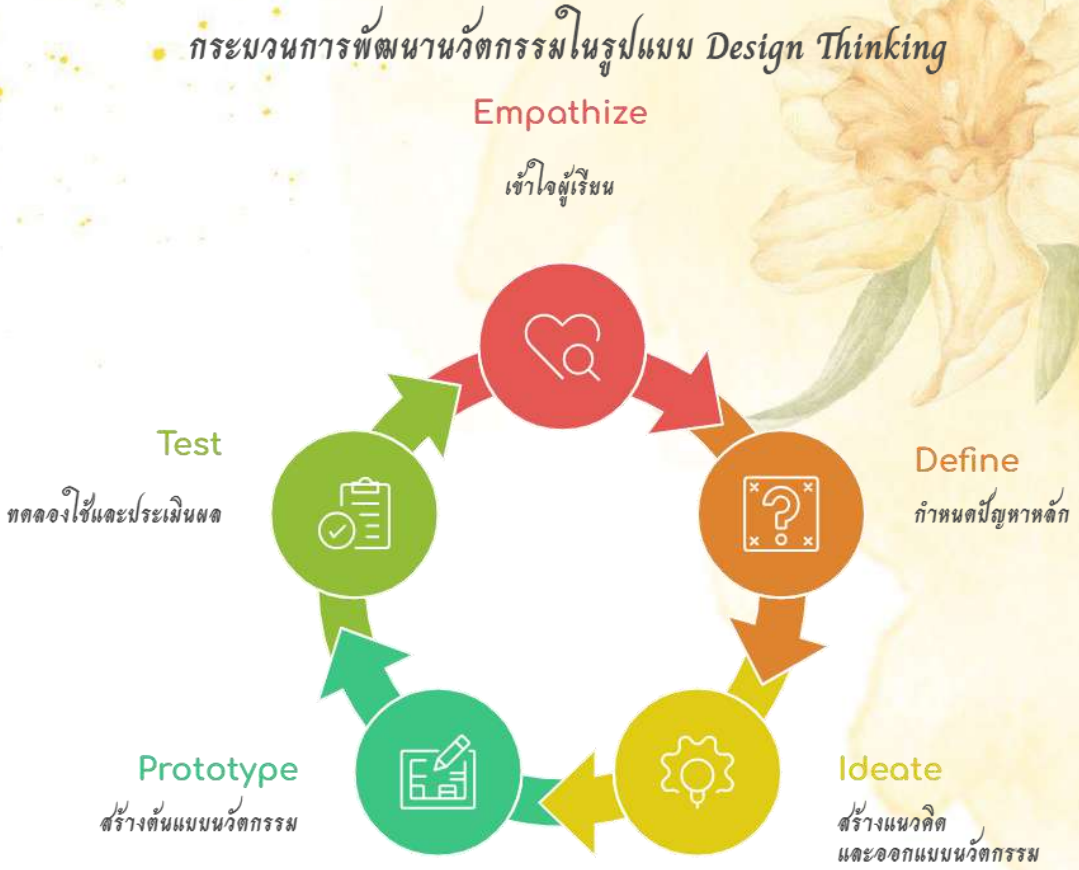
4. Prototype (การสร้างต้นแบบนวัตกรรม)

เมื่อได้แนวคิดในการพัฒนาแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการสร้างต้นแบบของสื่อนวัตกรรม โดยผู้สอนได้ใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบสื่อการ์ดคำศัพท์และภาพประกอบให้มีความสวยงามและเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา จากนั้นใช้ฟังก์ชัน Canva AI ในการสร้างเกมคำศัพท์ออนไลน์ในรูปแบบเว็บไซต์ เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นเกมและทบทวนคำศัพท์ได้ผ่านคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน สื่อนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจึงประกอบด้วยทั้งสื่อการเรียนรู้แบบทำมือและสื่อดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้ของผู้เรียน

5. Test (การทดลองใช้และประเมินผล)

ขั้นตอนสุดท้ายคือการนำสื่อนวัตกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 24 คน โดย เริ่มจากการทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานด้านคำศัพท์ภาษาจีน จากนั้นจึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์คำศัพท์ HSK 1 เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมจึงทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อนำผลคะแนนมาเปรียบเทียบและวิเคราะห์พัฒนาการของผู้เรียน ผลการประเมินดังกล่าวช่วยสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรม และสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงและพัฒนาสื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์หลังเรียนให้สูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งสามารถนำคะแนนระหว่างเรียนและหลังเรียนมาประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามเกณฑ์ E1/E2

ดังนั้น การนำ Design Thinking Model มาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ช่วยให้กระบวนการพัฒนาสื่อมีความเป็นระบบ เน้นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับผู้เรียน และช่วยสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีความสนุก น่าสนใจ และเหมาะสมกับผู้เรียนระดับประถมศึกษา ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ดีขึ้นและเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน



(4) การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วมต่อการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ผ่านการใช้สื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ นักเรียนได้มีโอกาสทดลองใช้สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวในกิจกรรมการเรียนการสอนจริง พร้อมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของเกม ความยากง่ายของคำศัพท์ และความสนุกในการเล่นเกม ข้อมูลที่ได้จากการมีส่วนร่วมของนักเรียนช่วยให้ครูผู้พัฒนานำไปปรับปรุงรูปแบบของเกมให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การมีส่วนร่วมของนักเรียนยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน

2. ครูมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 โดยเริ่มจากการศึกษาปัญหาในการเรียนรู้คำศัพท์ของผู้เรียน จากนั้นจึงวางแผนและออกแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ เพื่อให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียน ครูได้ใช้โปรแกรม Canva และ Canva AI ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจและเหมาะสม

กับผู้เรียนระดับประถมศึกษา อีกทั้งยังทำหน้าที่ทดลองใช้ ประเมินผล และปรับปรุงสื่อนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

3. ผู้บริหารมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทในการสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ โดยให้คำแนะนำและแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษา นอกจากนี้ผู้บริหารยังสนับสนุนด้านทรัพยากรและอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการใช้สื่อเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัลต่าง ๆ การสนับสนุนจากผู้บริหารช่วยให้การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 สามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ครูพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเหมาะสมกับผู้เรียน

4. คณะกรรมการสถานศึกษาและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

คณะกรรมการสถานศึกษาและผู้ปกครองมีส่วนสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน โดยให้กำลังใจและส่งเสริมให้นักเรียนทบทวนคำศัพท์ภาษาจีนที่ได้เรียนรู้จากสื่อเกมการ์ดและเกมออนไลน์ที่บ้าน นอกจากนี้ผู้ปกครองยังให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ความสนใจในการเรียนคำศัพท์หรือความถี่ในการเล่นเกมคำศัพท์ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงสื่อนวัตกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การมีส่วนร่วมของคณะกรรมการสถานศึกษาและผู้ปกครองจึงช่วยสนับสนุนให้การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในและนอกห้องเรียน และช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างโรงเรียน ครู และครอบครัว

5. ชุมชนและหน่วยงานอื่นมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ชุมชนและหน่วยงานภายนอก เช่น มหาวิทยาลัย หน่วยงานการศึกษา และองค์กรเทคโนโลยีมีส่วนร่วมในการให้คำปรึกษาทางวิชาการ การอบรมครู ในการสร้าง AI และเว็บไซต์ รวมทั้งอบรมด้านการสอนภาษาจีน เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

(5) การนำไปใช้

นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ ได้ถูกนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยครูผู้สอนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานผ่านการเล่นเกม ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและลดความตึงเครียดจากการเรียนรู้แบบท่องจำเพียงอย่างเดียว

ในขั้นตอนการนำไปใช้ ครูผู้สอนได้เริ่มต้นด้วยการแนะนำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียน พร้อมทั้งอธิบายความหมายและการออกเสียงของคำศัพท์ จากนั้นจึงจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นเกมร่วมกันเป็นกลุ่ม นักเรียนจะต้องช่วยกันค้นหาการ์ดคำศัพท์ภาษาจีนให้ตรงกับการ์ดความหมายหรือภาพประกอบที่ถูกต้อง กิจกรรมดังกล่าวช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงความหมายของคำศัพท์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ

นอกจากนี้ ครูผู้สอนยังได้จัดกิจกรรมการแข่งขันระหว่างกลุ่ม เช่น การแบ่งนักเรียนออกเป็นทีมชายและทีมหญิง เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักเรียนแต่ละทีมจะต้องช่วยกันจับคู่คำศัพท์ให้ถูกต้องภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งกิจกรรมในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการเรียนรู้ร่วมกันในห้องเรียนโดยการจัดการเรียนรู้นี้ได้รับการนิเทศติดตามจากผู้บริหารเป็นระยะ

หลังจากกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการ์ดแล้ว นักเรียนจะได้ทดลองใช้เกมออนไลน์คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ที่ครูผู้สอนได้พัฒนาขึ้นผ่านโปรแกรม Canva และ Canva AI โดยเกมดังกล่าวถูกออกแบบในรูปแบบเว็บไซต์ เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นเกมและทบทวนคำศัพท์ผ่านคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นกิจกรรมการจับคู่คำศัพท์กับความหมายเช่นเดียวกับเกมการ์ด แต่มีการเพิ่มองค์ประกอบของภาพ เสียง และการโต้ตอบที่ช่วยสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้

การนำเกมออนไลน์มาใช้ร่วมกับสื่อการ์ดคำศัพท์ช่วยให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและทันสมัย นักเรียนสามารถฝึกทบทวนคำศัพท์ได้หลายครั้งตามความต้องการ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ซ้ำและช่วยเสริมสร้างความจำระยะยาวเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1

นอกจากการใช้สื่อนวัตกรรมภายในห้องเรียนแล้ว ครูผู้สอนยังได้มีการแบ่งปันความรู้และสื่อการเรียนรู้ให้กับผู้ปกครองผ่านช่องทางไลน์ส่วนตัว เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถติดตามและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง ผู้ปกครองสามารถนำลิงก์เกมออนไลน์ไปให้นักเรียนทดลองเล่นหรือทบทวนคำศัพท์เพิ่มเติมที่บ้าน ซึ่งช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ระหว่างโรงเรียนและครอบครัว โดยส่งคู่มือการใช้สื่อช่วยให้ใช้สื่อได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูในการ PLC ในห้องประชุม





คู่มือการใช้สื่อเกมออนไลน์ HSK 1

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการฝึกฝนคำศัพท์ภาษาจีนมากยิ่งขึ้น นักเรียนสามารถเล่นเกมคำศัพท์ร่วมกับผู้ปกครอง หรือทบทวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้จากห้องเรียนผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างสะดวก

จากการนำสื่อนวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายและเกมออนไลน์ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่านักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้ง่ายขึ้น และเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน

หลังจากมีการนำสื่อนวัตกรรมไปใช้ในห้องเรียน และแบ่งปันสื่อผ่านไลน์ของผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้ปกครองและนักเรียนได้ใช้เวลาว่างเล่นเกมออนไลน์ด้านคำศัพท์ภาษาจีน HSK 1 จะมีการให้ผู้ปกครอง

และนักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อให้ครูแลกเปลี่ยนประสบการณ์การใช้งานจริง ปัญหาที่พบ และแนวทางการปรับปรุงพัฒนาผ่านการ PLC กับผู้ปกครองทางแบบสอบถามและแอปพลิเคชั่นไลน์

(6) การประเมินและการปรับปรุง

การประเมินผลนวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำกับความหมายและเกมออนไลน์ ได้ดำเนินการโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจจากนักเรียนและผู้ปกครอง จำนวน 34 คน เพื่อศึกษาความคิดเห็นที่มีต่อการใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ ผลการประเมินพบว่าโดยภาพรวมผู้ตอบแบบประเมินมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 คิดเป็นร้อยละ 96.59 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสื่อนวัตกรรมดังกล่าวสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและผู้เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ในด้านความน่าสนใจของสื่อนวัตกรรม การใช้งานที่เหมาะสม และความพึงพอใจต่อเกมออนไลน์และเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์ ต่างมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ





แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อนวัตกรรม

ผลการประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์สถานภาพผู้ตอบแบบประเมินที่รวบรวมได้จำนวน 34 คน

ตารางที่ 1 จำนวนร้อยละของสถานภาพของผู้ปกครองและนักเรียน (N =34, n = 34)

ตารางที่ 1 แสดงข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบประเมิน

1. เพศ

	จำนวน	**ร้อยละ**
ชาย	12	35.29
หญิง	22	64.71
รวม	34	100

2. สถานะ

	จำนวน	ร้อยละ
ผู้ปกครอง	10	29.41
นักเรียนโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส	24	70.59
รวม	34	100

ตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินความคิดเห็นต่อนวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำกับความหมายและเกมออนไลน์

รายการประเมิน	**ระดับความคิดเห็น (จำนวนคน)**					**ค่าเฉลี่ย** $\bar{x}$	**การแปลผล**
	มากที่สุด 5	**มาก 4**	**ปานกลาง 3**	**น้อย 2**	**น้อยที่สุด 1**		
1.สื่อนวัตกรรมน่าสนใจ	28 (82.35%)	6 (17.65%)	0	0	0	4.82	มากที่สุด
2.สื่อนวัตกรรมใช้งานง่ายและเหมาะสม	25 (73.53%)	8 (23.53%)	1 (2.94%)	0	0	4.71	มากที่สุด
3.ความพึงพอใจต่อสื่อเกมออนไลน์	31 (91.18%)	3 (8.82%)	0	0	0	4.91	มากที่สุด
4.ความพึงพอใจต่อสื่อการ์ดจับคู่คำ	28 (82.35%)	6 (17.65%)	0	0	0	4.82	มากที่สุด
5.การช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านนวัตกรรม	30 (88.24%)	4 (11.76%)	0	0	0	4.88	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม						4.83	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยร้อยละ						96.59	

จากการประเมินความคิดเห็นโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.83 คิดเป็นร้อยละ 96.59 อยู่ในระดับมากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลตารางแบบสอบถามความคิดเห็น

การดำเนินงานตามความพึงพอใจวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ยแล้วนำมาแปลความหมายนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยายโดยมีเกณฑ์การพิจารณา

คะแนน 5 หมายถึงมีผลการดำเนินการในระดับ มากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึงมีผลการดำเนินการในระดับ มาก

คะแนน 3 หมายถึงมีผลการดำเนินการในระดับ ปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึงมีผลการดำเนินการในระดับ น้อย

คะแนน 1 หมายถึงมีผลการดำเนินการในระดับ น้อยที่สุด

ซึ่งมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยทั้ง 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยการประเมิน	4.50 – 5.00	หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยการประเมิน	3.50 – 4.49	หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ยการประเมิน	2.50 – 3.49	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ยการประเมิน	1.50 – 2.49	หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ยการประเมิน	1.00 – 1.49	หมายถึง น้อยที่สุด

โดยนักเรียนและผู้ปกครองตอบแบบสอบถามความพึงพอใจอย่างสม่ำเสมอหลังใช้งาน เพื่อสะท้อนผลลัพธ์ความพึงพอใจในการเรียนรู้ อีกทั้งการสรุปและรายงานผลการประเมินนวัตกรรมการพัฒนาศึกษาผลการประเมินถูกสรุปในรูปแบบรายงานผลการพัฒนา ซึ่งประกอบด้วยสถิติผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (เช่น คะแนนเฉลี่ยก่อน-หลัง) สรุปผลความคิดเห็นจากผู้ใช้ ปัญหา/อุปสรรคในการใช้งาน แนวทางพัฒนาในอนาคต โดยจัดทำรายงานสรุปผลการประเมินนวัตกรรม เพื่อประกอบการตัดสินใจในการขยายผลการใช้นวัตกรรม



รายงานสรุปผลการประเมินนวัตกรรม

จากผลการประเมินดังกล่าว ผู้พัฒนาได้นำข้อมูลที่ได้รับมาใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อนวัตกรรมให้ดียิ่งขึ้น เช่น การปรับรูปแบบของเกมออนไลน์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น การเพิ่มชุดคำศัพท์ในระดับต่อไป และการพัฒนารูปแบบของการ์ดคำศัพท์ให้มีความชัดเจนและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น และกดใช้งานได้ง่ายขึ้น เพื่อให้สื่อการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้อย่างต่อเนื่องและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนของนักเรียนต่อไป

องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 ตัวชี้วัด

(1) ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

1) ด้านการมีสารสนเทศและการวิเคราะห์ข้อมูล: สถานศึกษามีระบบสารสนเทศและการวิเคราะห์ข้อมูลทางการศึกษาที่ชัดเจน ทั้งในระดับสถานศึกษาและระดับห้องเรียน โดยมีการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาจีนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งในภาพรวมและรายบุคคลจำนวน 24 คน อย่างเป็นระบบ ทำให้ทราบถึงข้อจำกัดในการจำคำศัพท์จากก่อนเรียนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์แก้ปัญหาได้ดี

2) ด้านการจัดระบบข้อมูลและสารสนเทศพื้นฐานในรูปแบบดิจิทัล: โรงเรียนได้จัดระบบข้อมูลพื้นฐานครอบคลุมการใช้งานจริง โดยจัดเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ คะแนนทดสอบก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียนไว้ในรูปแบบดิจิทัลที่ถูกต้อง สมบูรณ์ และเป็นปัจจุบัน ควบคู่ไปกับการจัดเก็บลิงก์สื่อนวัตกรรม เช่น เว็บไซต์เกมออนไลน์ HSK 1 และรายงานสรุปผลการประเมินนวัตกรรมในรูปแบบไฟล์ออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย

3) ด้านการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศอย่างเป็นระบบและทันสมัย: สถานศึกษามีการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทันสมัย และพร้อมใช้งานอยู่เสมอ มีการพัฒนาและปรับปรุงระบบการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีใหม่อย่างต่อเนื่อง เช่น การนำฟังก์ชัน Canva AI มาใช้สร้างเกมออนไลน์แบ่งเป็นด่านคำศัพท์ 1 พยางค์และ 2 พยางค์ รวมถึงการทำแบบประเมินความพึงพอใจดิจิทัลเพื่อนำข้อมูลมาใช้จัดทำกระบวนการ PLC และปรับปรุงสื่อนวัตกรรมให้ทันสมัยอยู่เสมอ

4) ด้านการนำข้อมูลและสารสนเทศไปใช้พัฒนาการเรียนการสอน: โรงเรียนได้นำข้อมูลสารสนเทศที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างคุ้มค่า โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบจากเดิมที่เน้นการท่องจำ มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านสื่อเกมการ์ดจับคู่และเกมออนไลน์ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 38.96 ทำให้นวัตกรรมมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยนวัตกรรมมีประสิทธิภาพ 81.04 / 80.62

5) ด้านการเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศและกิจกรรมด้วยวิธีที่หลากหลาย: สถานศึกษาประสบความสำเร็จในการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมและกิจกรรมอย่างหลากหลายและน่าสนใจ มีผลงานปรากฏชัดเจนผ่านการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้ปกครองโดยการแชร์คู่มือและลิงก์เกมผ่านแอปพลิเคชันไลน์ การเผยแพร่ผ่านแบนเนอร์ Anywhere Anytime ในเว็บไซต์ของโรงเรียน ตลอดจนการจัดทำรายงาน Best Practice เพื่อเผยแพร่และขยายผลเป็นต้นแบบการพัฒนานวัตกรรมต่อไป

(2) ผลที่เกิดกับครูผู้สอน

1) การออกแบบการจัดการเรียนรู้: ครูผู้สอนมีทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Student-Centered) โดยนำแนวคิด TPACK มาบูรณาการความรู้ด้านเนื้อหา วิธีการสอน และ

เทคโนโลยีเข้าด้วยกัน อีกทั้ง แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) แนวคิดพหุปัญญา และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มีการวิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่ชัดเจน สอดคล้องกับสภาพปัญหาของผู้เรียน ความแตกต่างด้านความสามารถและความสนใจ เพื่อวางแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุด

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้: ครูผู้สอนเปลี่ยนบทบาทจากผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้ คอยให้คำแนะนำและสนับสนุนนักเรียนอย่างใกล้ชิด มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมผ่านการใช้เกม (Game-Based Learning) เช่น การแข่งขันระหว่างกลุ่มชาย-หญิง ซึ่งสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และมีกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมออนไลน์ที่ใช้รูปแบบเทคโนโลยีเป็นฐาน Technology-based Learning (TBI) ทำให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้คำศัพท์ HSK1 มากขึ้น ซึ่งครูผู้สอนดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งทางโรงเรียนได้จัดการนิเทศการสอนแบบเพื่อนนิเทศเพื่อนและผู้บริหารนิเทศครูเป็นประจำทุกภาคการศึกษา

3) การพัฒนาสื่อการเรียนรู้: ครูผู้สอนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาทันยุคสมัย โดยเฉพาะการใช้โปรแกรม Canva และฟังก์ชัน Canva AI ในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้มีความสวยงาม ทันสมัย และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน สามารถสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ เกมการ์ดจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถฝึกฝนได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

4) การวัดและประเมินผล: ครูมีการวัดและประเมินผลอย่างเป็นระบบ เริ่มตั้งแต่การทดสอบก่อนเรียน การเก็บคะแนนระหว่างเรียนด้วยเกมออนไลน์ ไปจนถึงการทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการ ครูสามารถนำผลการประเมินและ feedback จากนักเรียนและผู้ปกครองมาวิเคราะห์เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) และนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุง พัฒนาสื่อ และต่อยอดนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป



แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์ HSK 1

(3) ผลที่เกิดกับผู้เรียน

1) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนา: จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้ง 24 คน มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 อย่างถูกต้องและแม่นยำยิ่งขึ้น สื่อนวัตกรรมช่วยแก้ปัญหาความสับสนในการเชื่อมโยงระหว่างตัวอักษรจีน เสียงอ่านพินอิน และความหมายของคำศัพท์ได้เป็นอย่างดี โดยผู้เรียนเข้าใจและสามารถผ่านเกณฑ์การทดสอบทั้งในด่านคำศัพท์ 1 พยางค์ และด่านคำศัพท์ 2 พยางค์ บนเว็บไซต์เกมที่พัฒนาขึ้นได้อย่าง มีประสิทธิภาพตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

2) ผู้เรียนมีทักษะความสามารถในการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนา: ผู้เรียนมีทักษะและสมรรถนะในการจดจำคำศัพท์ที่พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สะท้อนจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้สื่อนวัตกรรมที่นักเรียนร้อยละ 100 มีคะแนนสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 8.33 คะแนน และเพิ่มขึ้นเป็นคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงถึง 16.12 คะแนน คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 38.96 และนวัตกรรมนี้ยังมีประสิทธิภาพสูงถึง 81.04/80.62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีทักษะความสามารถในการใช้เกมการ์ดและเกมออนไลน์ทบทวนและฝึกฝนตนเองจนเกิดพัฒนาการอย่างแท้จริง

3) ผู้เรียนมีคุณลักษณะ สมรรถนะ เจตคติหรือความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมเป็นไปตามเป้าหมายการพัฒนา: นวัตกรรมรูปแบบเกมช่วยปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนต่อภาษาจีนให้เป็นไปในทางบวก ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมนี้ในระดับ "มากที่สุด" โดยคิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 96.59 ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.83 แบ่งเป็นความพึงพอใจต่อสื่อเกมออนไลน์สูงถึง 4.91 และสื่อการ์ดจับคู่คำอยู่ที่ 4.82 บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันผ่านกิจกรรมการแข่งขันจับเวลา

4) ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ สมรรถนะ เจตคติ และคุณลักษณะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน: สื่อนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (3R 8C) โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางสังคม และทักษะด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ (Computing and IT Literacy) ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีและคำศัพท์ภาษาจีนพื้นฐานไปปรับใช้ในการสืบค้น ควบคุมการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบไร้ขีดจำกัด (Anywhere Anytime) และสร้างความคุ้นเคยกับการใช้สื่อดิจิทัลในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์

5) ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ ไปเผยแพร่แก่บุคคลอื่นๆ ได้:เนื่องจากระบบของนวัตกรรมถูกออกแบบให้อยู่ในรูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์และเว็บไซต์ของ Canva AI ที่เข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังมีการส่งต่อ URL และคู่มือการใช้งานผ่านแอปพลิเคชันไลน์ไปยังผู้ปกครอง ผู้เรียนจึงสามารถนำทักษะและ

ความรู้ในการเล่นเกมคำศัพท์นี้ไปส่งต่อ แนะนำ หรือร่วมเล่นสนุกกับผู้ปกครองและสมาชิกในครอบครัวที่บ้านได้ เป็นการขยายผลการเรียนรู้จากในห้องเรียนสู่ชุมชนและครอบครัว ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์อันดีในการเรียนรู้ร่วมกันนอกเวลาเรียนอย่างยั่งยืน

จากการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำกับความหมายและเกมออนไลน์ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านการเรียนรู้อย่างชัดเจน โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนภาษาจีนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เกมเป็นสื่อช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนานและไม่น่าเบื่อ นักเรียนสามารถเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนผ่านการเล่นเกม การแข่งขัน และการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังสามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ได้ดีขึ้น เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมการ์ดจับคู่คำศัพท์กับความหมายช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกเชื่อมโยงตัวอักษรจีนกับความหมายอย่างเป็นระบบและเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง อีกทั้งเกมออนไลน์ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทบทวนคำศัพท์หลายครั้ง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความจำระยะยาวเกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาจีน

ผลการประเมินการเรียนรู้ยังสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของผู้เรียน โดยคะแนนหลังเรียนของนักเรียนสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านคำศัพท์ภาษาจีนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังได้พัฒนาทักษะด้านการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการคิดวิเคราะห์จากการทำกิจกรรมเกมจับคู่คำศัพท์เป็นกลุ่ม ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียน ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ซึ่งสอดคล้องกับทักษะในศตวรรษที่ ๒๑

ดังนั้น นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำกับความหมายและเกมออนไลน์ จึงมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาจีน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในคำศัพท์พื้นฐาน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ภาษาจีนในระดับที่สูงขึ้นต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางแสดงระยะเวลาที่ใช้ในเกมจับคู่คำและความหมาย

	เกมจับคู่คำความหมาย HSK ชุดที่ 1	**เกมจับคู่คำความหมาย HSK ชุดที่ 2**
ชาย	7นาที 23 วินาที	8นาที 4 วินาที
หญิง	4นาที 51 วินาที	7 นาที 3 วินาที

จากตารางที่ 1 พบว่า เกมจับคู่คำความหมาย HSK ชุดที่ 1 กลุ่มนักเรียนหญิงเล่นเกมเปิดการ์ดจับคู่คำศัพท์เร็วกว่ากลุ่มนักเรียนชาย 2 นาที 32 วินาที เกมจับคู่คำความหมาย HSK ชุดที่ 2 กลุ่มนักเรียนหญิงเล่นเกมเปิดการ์ดจับคู่คำศัพท์เร็วกว่ากลุ่มนักเรียนชาย 1 นาที 1 วินาที

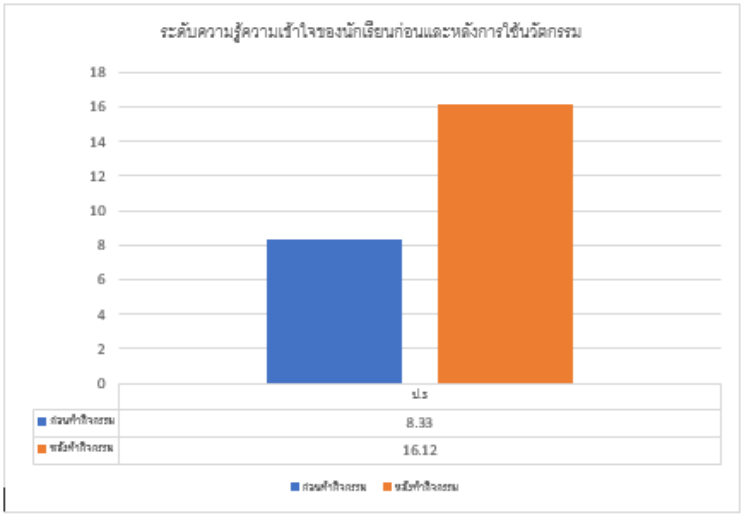
การใช้สื่อนวัตกรรมที่ออกแบบมาให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคใหม่ ด้วยเกมช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนใหม่ๆได้อย่างถูกต้องและแม่นยำยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเรียนรู้แบบผ่านเกมจับคู่คำและความหมาย และการฝึกฝนผ่านเกมออนไลน์ Canva AI ทั้ง 2 ด่าน ที่ช่วยฝึกซ้ำ เสริมทักษะ และทบทวนได้อย่างอิสระ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างชัดเจน ตามผลการประเมินก่อน-หลังเรียน โดยนักเรียนร้อยละ 100 มีคะแนนการสอบหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 38.96

ตารางแสดงคะแนนระหว่างเรียนและการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล			คะแนนระหว่างเรียน (เกมออนไลน์)	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	เพิ่มขึ้น	เพิ่มขึ้นร้อยละ
1	เด็กหญิง	สุภัสสรา	โสรีย์	18	10	17	7	35
2	เด็กชาย	ธนภัทร	มีสง่า	14	6	15	9	45
3	เด็กหญิง	จิตต์ภาณี	แสงภักดี	19	11	20	9	45
4	เด็กชาย	ธนกฤต	วงษ์ธรรมา	17	5	17	12	60
5	เด็กชาย	วัฒนาพงษ์	ศิริวรรณกิจ	15	5	14	9	45
6	เด็กชาย	พฤทธิ์	กฤดิขจรกรกุล	16	1	17	16	80
7	เด็กหญิง	พิมพ์ชนก	สิทธิจินดาโชค	20	13	19	6	30
8	เด็กชาย	ภาณุพงศ์	มะลิลี	17	12	16	4	20
9	เด็กชาย	ศุภฤกษ์	พุทธภิญโญ	20	13	19	6	30
10	เด็กชาย	วุฒิภัทร	ธนโชคพานิชกุล	16	9	15	6	30
11	เด็กหญิง	ณิชา	พัดประไพ	16	7	17	10	50
12	เด็กชาย	กรฤต	ตั้งจิตวินัย	15	11	17	6	30
13	เด็กหญิง	พรรษ์วรี	บุญศรี	20	7	19	12	60
14	เด็กชาย	ก้องภพ	หารอาษา	15	4	14	10	50
15	เด็กหญิง	กัญญาภรณ์	ฤทธิไกร	16	6	15	9	45
16	เด็กชาย	กมลภพ	สมาธิมงคล	14	11	14	3	15
17	เด็กหญิง	วิภาพร	เกษศิริ	16	13	15	2	10
18	เด็กหญิง	นิรินธน์	ตั้งธรรมสรณ์	15	10	16	6	30

ลำดับ	ชื่อ-นามสกุล			คะแนนระหว่างเรียน (เกมออนไลน์)	คะแนนสอบก่อนเรียน	คะแนนสอบหลังเรียน	เพิ่มขึ้น	เพิ่มขึ้นร้อยละ
19	เด็กชาย	ตะวัน	เครือวัลย์	12	7	13	6	30
20	เด็กหญิง	ภัทรวดี	เมืองนก	15	10	15	5	25
21	เด็กหญิง	ภัทรธิดา	เมืองนก	16	7	15	8	40
22	เด็กหญิง	โบนิตา		16	9	17	8	40
23	เด็กหญิง	กัญญาภัทร	แก้วดก	16	7	16	9	45
24	เด็กชาย	ชนกฤต	ชะอ่ำ	15	6	15	9	45
	คะแนนเฉลี่ย			16.20	8.33	16.12	7.79	
	คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นร้อยละ						38.96	

จากตารางสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ว่าระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็น 7.79 คะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 38.96 ผลการทดสอบพบว่านักเรียนมีคะแนนก่อนเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 8.33 คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 16.12 พบว่า นวัตกรรมมีประสิทธิภาพ 81.04 / 80.62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 แสดงว่านวัตกรรมพัฒนาทั้งกระบวนการเรียนรู้ระหว่างเรียนและผลสัมฤทธิ์หลังเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ผลที่เกิดจากวัตถุประสงค์เชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนร้อยละ 100 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีคะแนนเพิ่มขึ้นเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 38.96 แสดงว่าพัฒนาการด้านการจดจำคำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ดีขึ้นหลังจากใช้สื่อเกมจับคู่คำศัพท์และเกมออนไลน์

นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพกระบวนการและประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E1/E2) เท่ากับ 81.04 / 80.62 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่า นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของผู้เรียนในยุคดิจิทัล ผ่านโปรแกรม Canva และฟังก์ชัน Canva AI โดยใช้แนวคิด TPACK แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) แนวคิดพหุปัญญา และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกรอบในการพัฒนานวัตกรรมตามวัตถุประสงค์เชิงคุณภาพที่ตั้งไว้

นักเรียนและผู้ปกครองที่ใช้งานนวัตกรรม มีความพึงพอใจต่อภาพรวมของนวัตกรรมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 คิดเป็นร้อยละ 96.59 ซึ่งมากกว่าวัตถุประสงค์เชิงปริมาณที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนและผู้ปกครองได้ใช้นวัตกรรมแบบ Anywhere Anytime ผ่านทางเว็บไซต์โรงเรียน เกิดการเรียนรู้ร่วมกันเพิ่มเติมระหว่างผู้ปกครองและนักเรียนที่บ้าน ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาและผู้ปกครองเกิดความเชื่อมั่นในนวัตกรรมของโรงเรียน

(4) การขยายผลและต่อยอดการใช้นวัตกรรมการศึกษา

จากการที่โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ได้มุ่งเน้นขับเคลื่อนการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัลเพื่อตอบสนองต่อนโยบายเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา "Anywhere Anytime" คณะผู้สร้างนวัตกรรมจึงได้วางแผนและดำเนินการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ รวมถึงขยายผลการใช้งานสื่อนวัตกรรมเกมออนไลน์ HSK 1 อย่างเป็นระบบเพื่อสร้างพลังการเรียนรู้ที่ยั่งยืนในหลากหลายมิติดังต่อไปนี้

การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับสถานศึกษาหรือหน่วยงาน

ภายในโครงสร้างการบริหารจัดการของโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส ได้มีการเริ่มต้นนวัตกรรมจากการทำวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Research) กับกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นได้ขยายผลเชิงรุกด้วยการประยุกต์ใช้แพลตฟอร์ม Canva และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking Model) มาเป็นกลไกหลักในการเปิดพื้นที่แบ่งปันผลงาน ครูผู้สอนได้ส่งต่อแนวคิดและเทมเพลตเกมออนไลน์ รวมถึงคู่มือการใช้สื่อ HSK 1 ผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อให้ครูท่านอื่นในกลุ่มสาระการเรียนรู้เดียวกันและต่างสาระวิชา สามารถนำไอเดียการจัดกิจกรรมแบบเชิงรุก (Active Learning) และเทคนิคการใส่พร้อมท์ผ่าน Canva AI ไปประยุกต์ปรับใช้สร้างสรรค์คลังสื่อในบทเรียนหรือวิชาอื่น ๆ ของโรงเรียนได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังมีการเผยแพร่ในระบบ คลังสื่อผ่านทางเว็บไซต์ของโรงเรียน

(www.swy.ac.th) ในส่วนของสื่อนวัตกรรมครู เพื่อบูรณาการใช้ในระดับสถานศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีเป้าหมายขยายผลไปสู่ระดับชั้นอื่นของโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาสเพื่อให้มีความแม่นยำในคำศัพท์ HSK 1

การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับระหว่างหน่วยงาน

เพื่อส่งเสริมการเข้าถึงนวัตกรรมและลดข้อจำกัดด้านทรัพยากรชุมชน ในการประชาสัมพันธ์และแบ่งปันองค์ความรู้ดิจิทัล มีการนำลิงก์และช่องทางการเรียนรู้ต่าง ๆ ส่งต่อตรงไปยังเครือข่ายกลุ่มไลน์ (Line) ของผู้ปกครอง เพื่อให้สมาชิกระหว่างหน่วยงานครอบครัวและโรงเรียนได้ร่วมมือกันดูแลนักเรียนที่บ้าน พร้อมส่งคู่มือการใช้สื่อเข้าในช่องทางไลน์และส่ง URL ของเว็บไซต์โรงเรียนให้กับผู้ปกครองเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในอนาคต ส่งผลให้เกิดการยอมรับและการมีส่วนร่วมที่เข้มแข็งในการร่วมมือกันระหว่างครูและผู้ปกครอง

การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับเขตพื้นที่หรือระดับจังหวัด

สื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ชิ้นนี้ ได้ถูกเรียบเรียงและสรุปจัดทำเป็นเอกสารรายงานผลวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับสมบูรณ์ เพื่อสมัครเข้ารับการนำเสนอผลงานประเภทนวัตกรรมการศึกษา ระดับจังหวัด ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ในพื้นที่กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ถือเป็นการส่งต่อระบบการจัดเก็บสารสนเทศวิชาการ เพื่อให้คณะกรรมการ ผู้ทรงคุณวุฒิ และเพื่อนครูในระดับเขตพื้นที่การศึกษาหรือระดับจังหวัดได้เข้ามาศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำองค์ความรู้ไปขับเคลื่อนคุณภาพการเรียนการสอนภาษาจีนและสื่อดิจิทัลในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

การเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ และขยายผลนวัตกรรมในระดับภูมิภาคและประเทศ

ทางโรงเรียนได้พัฒนาและขยายขีดความสามารถการเข้าถึงนวัตกรรมดิจิทัลผ่านเว็บไซต์เครือข่าย Anywhere Anytime โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส โดยเชื่อมโยงฐานข้อมูลคลังสื่อการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี Google Sites ของสถานศึกษา ที่เผยแพร่บนโลกออนไลน์อย่างเป็นสาธารณะ ส่งผลให้ครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา รวมถึงโรงเรียนอื่น ๆ สามารถคลิกเข้ามาศึกษาคู่มือการใช้สื่อเกมออนไลน์ เล่นเกมออนไลน์ วิธีนี้ช่วยให้สื่อนวัตกรรมไม่ถูกจำกัดอยู่เพียงแค่ในพื้นที่โรงเรียนเดิม แต่แผ่ขยายการใช้ประโยชน์ไปทั่วทั้งภูมิภาคและระดับประเทศผ่านช่องทางเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างไร้พรมแดน

โดยนวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 นี้ได้นำเกมออนไลน์เผยแพร่ในเว็บไซต์โรงเรียน คือ https://www.swy.ac.th/main.php ในส่วนของ Anywhere Anytime โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส ทำให้นักเรียนทั้งประเทศไทยหรือสามารถเข้าเว็บไซต์โรงเรียนเพื่อมาเรียนรู้คำศัพท์ HSK 1 ได้เสมอเพราะเป็นสื่อเกมออนไลน์ที่ช่วยฝึกความรู้ของผู้เรียนที่เปิดเล่นได้ไม่จำกัดครั้ง

นวัตกรรมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาจีนระดับ HSK 1 ด้วยสื่อเกมการ์ดจับคู่คำกับความหมายและเกมออนไลน์ ที่พัฒนาผ่านกระบวนการ Design Thinking Model ได้แสดงให้เห็นถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้

ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสม ผู้เรียนเกิดความสนุก สนใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ส่งผลให้สามารถจดจำคำศัพท์ภาษาจีนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นต้นแบบของการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้และต่อยอดในบริบทการจัดการศึกษาอื่น ๆ ได้อย่างกว้างขวาง อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนและการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาผลงาน “วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)” ประเภทนวัตกรรมการศึกษา ไว้ครบถ้วนแล้ว ตามประกาศของสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. เอกสารรายงาน ฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1 เล่ม
2. ไฟล์เอกสาร ในรูปแบบ PDF จำนวน 1 ฉบับ (อัพโหลดผ่าน google drive แล้วกรอกข้อมูลส่งในgoogle forms) (ลิงค์ส่งผลงาน https://forms.gle/kw5z8QQVG3NV6gRP6)
3. ไฟล์นำเสนอผลงาน ในรูปแบบ MP4 จำนวน 1 คลิป (อัพโหลดผ่าน google drive แล้วกรอกข้อมูลส่งในgoogle forms) (ลิงค์ส่งผลงาน https://forms.gle/kw5z8QQVG3NV6gRP6)

ข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานฉบับนี้ มีความถูกต้องและเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ.....ผู้เสนอผลงาน

(นางสาวอุรุชา จันทนภานันท์)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

วันที่ 8 กรกฎาคม 2569

ลงชื่อ.....ผู้รับรองผลงาน

(นายนพนันท์ อรัญมิ่ง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

วันที่ 8 กรกฎาคม 2569

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2561). **80 นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ.** พิมพ์ครั้งที่ 8. นนทบุรี: พี บาลานซ์ ดีไซน์ แอนด์ ปริ้นติ้ง.

ทิศนา แขมมณี. (2560). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อ้างอิงสำหรับแนวคิด Game-Based Learning)

วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21.** กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์. (อ้างอิงสำหรับทักษะ 3R 8C)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579.** กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.

ภาคผนวก

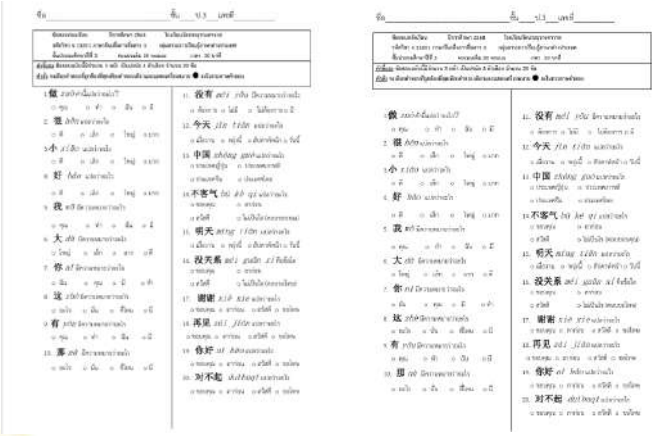
ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางพัฒนานวัตกรรมการศึกษา



เริ่มจากการวิจัยในชั้นเรียน สู่การขยายผลให้ผู้ปกครองและประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรม



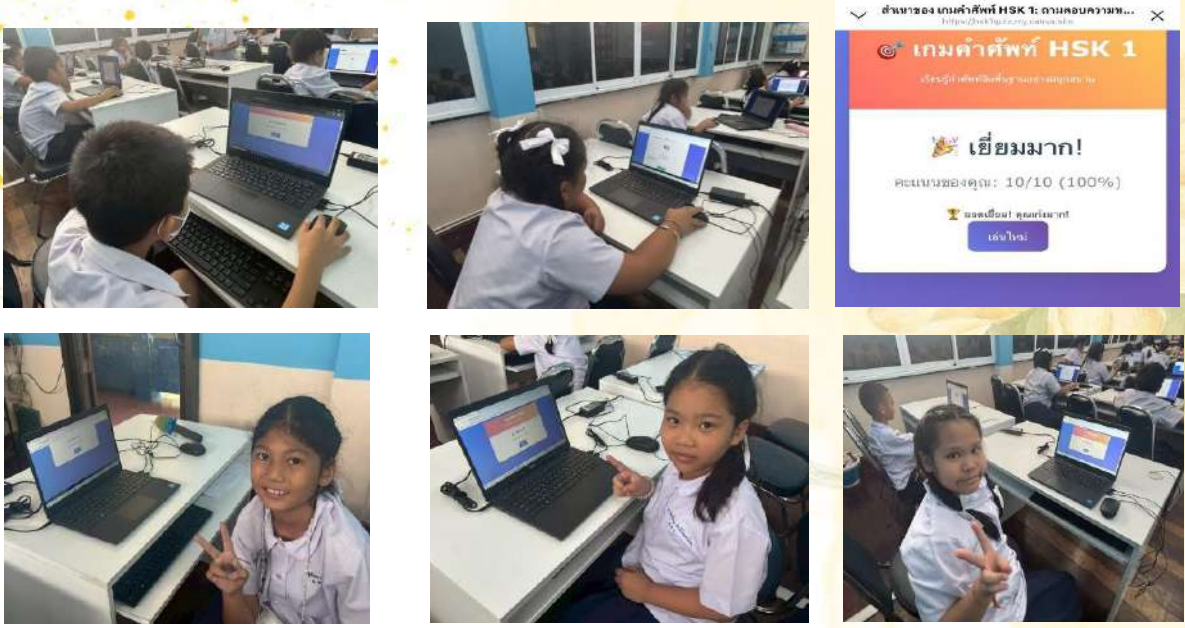




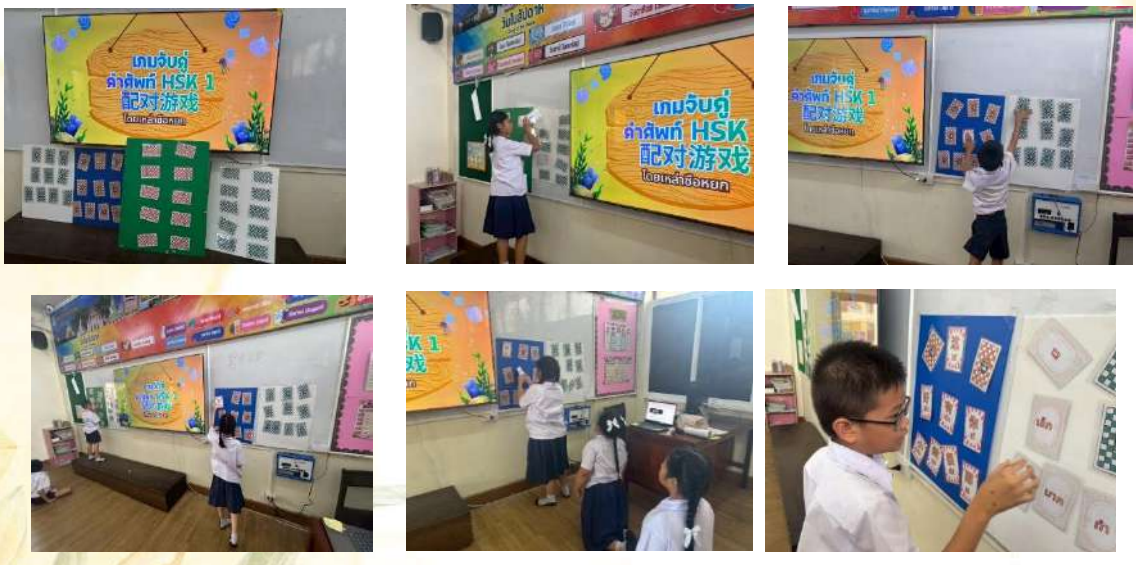
การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน





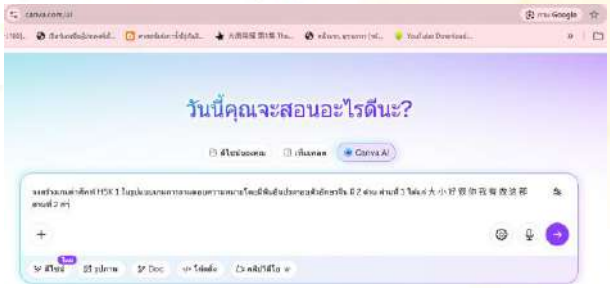


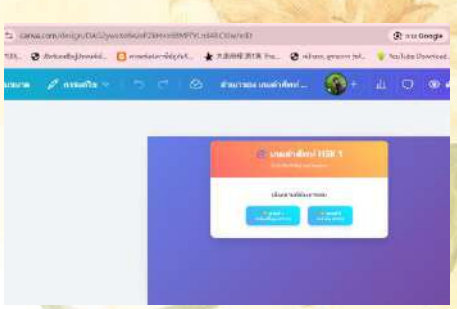
เกมออนไลน์ คำศัพท์ HSK 1



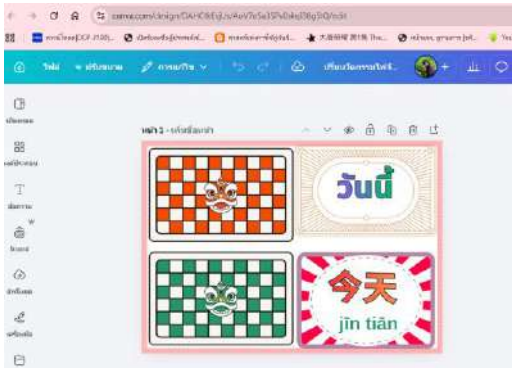
เกมจับคู่คำศัพท์และความหมาย (配对游戏)

ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา





การสร้างเกมออนไลน์คำศัพท์ HSK 1 ด้วยการใส่พร้อมท์ใน Canva AI













การสร้างเกมจับคู่คำและสไลด์นำเสนอคำศัพท์ชุดที่ 1 และ 2 จากสื่อ Canva

รวม QR CODE สื่อนวัตกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรม

เกมออนไลน์ HSK 1

https://hsk1quiz.my.canva.site/

รายงานสรุปผลการประเมินนวัตกรรม

แบบประเมินความพึงพอใจ

ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา





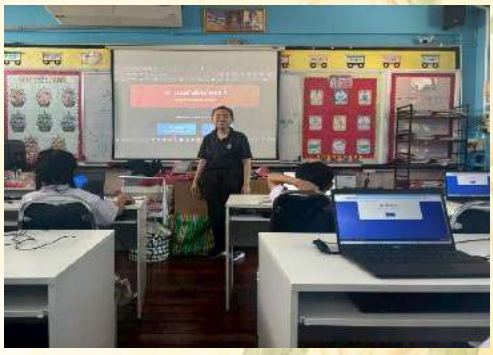
แบบประเมินความพึงพอใจสื่อนวัตกรรมเพื่อการทราบ feedback และปรับปรุงพัฒนาต่อไป





ครูแนะนำคำศัพท์เพื่อเป็นการศึกษา HSK ชุดที่ 1 และ 2 ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม





ในช่วงปฏิบัติกิจกรรมการวางตัวเป็น facilitator ให้กับผู้เรียน แต่มีการอธิบายการใช้โปรแกรม



	เกมจับคู่คำความหมาย HSK ชุดที่ 1	เกมจับคู่คำความหมาย HSK ชุดที่ 2
ชาย	7นาที 23 วินาที	8นาที 4 วินาที
หญิง	4นาที 51 วินาที	7 นาที 3 วินาที

ผลของการแข่งขันเกมจับคู่ด้วยการจับเวลา



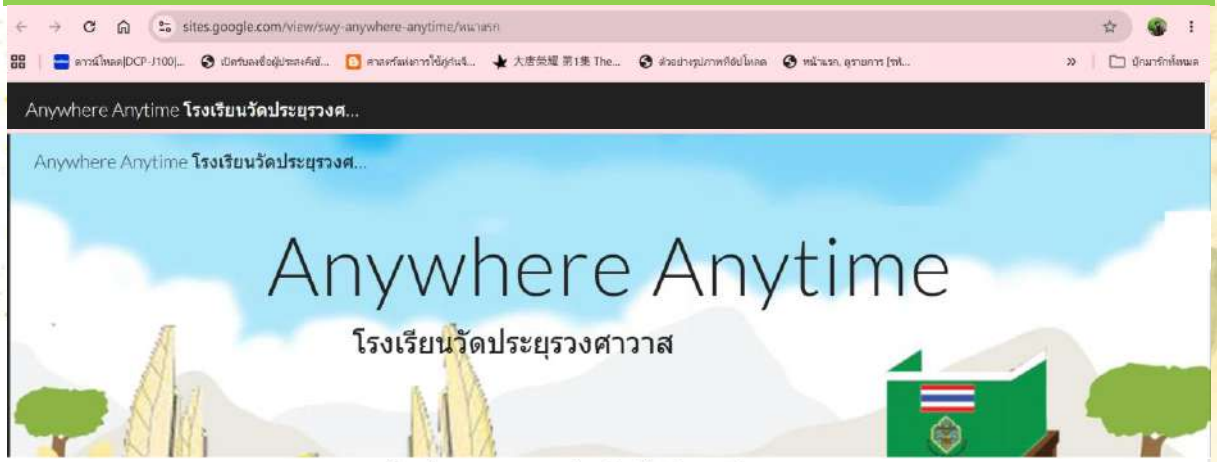


ผลคะแนนที่เกิดขึ้นหลังการเล่นเกม HSK



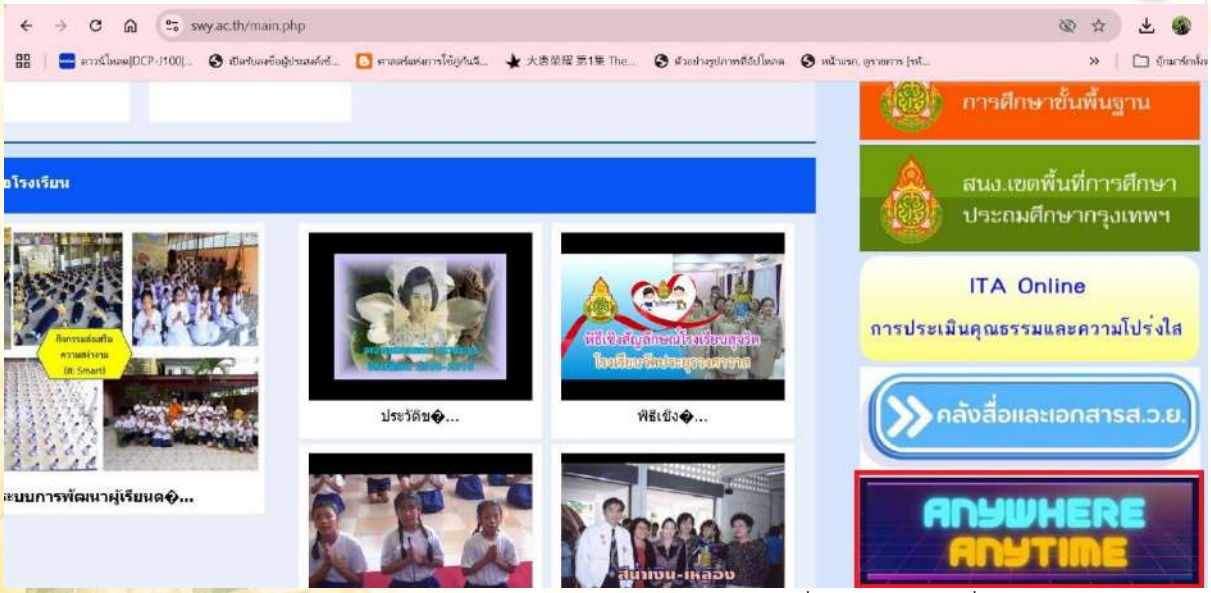
แบบประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมของนักเรียน

การขยายผลและต่อยอดการใช้นวัตกรรมการศึกษา

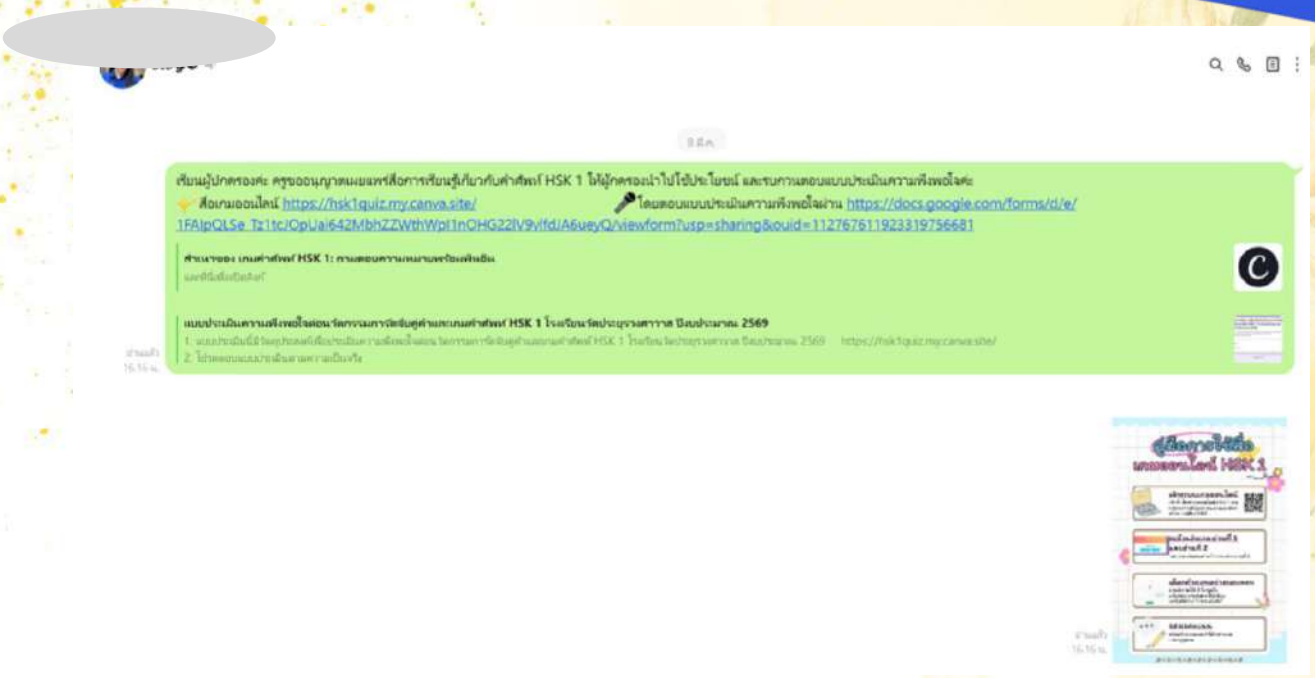


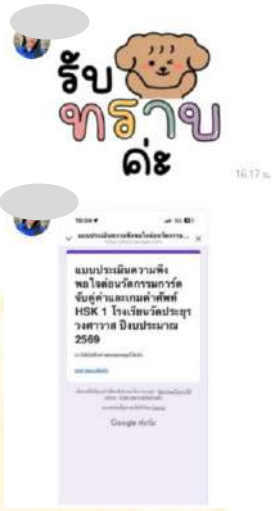
สื่อนวัตกรรมเกมออนไลน์คำศัพท์ภาษาจีน HSK 1



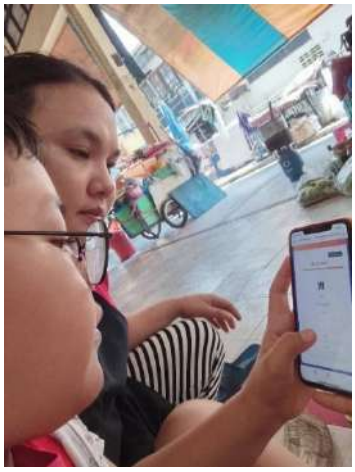


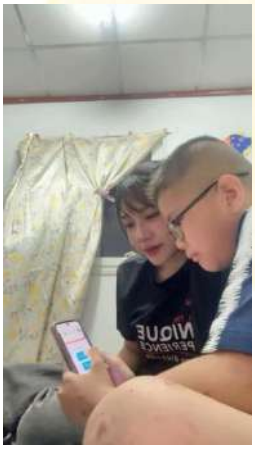
การขยายผลด้วยการลงเว็บไซต์โรงเรียนในส่วน Anywhere Anytime เพื่อเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาของนักเรียน



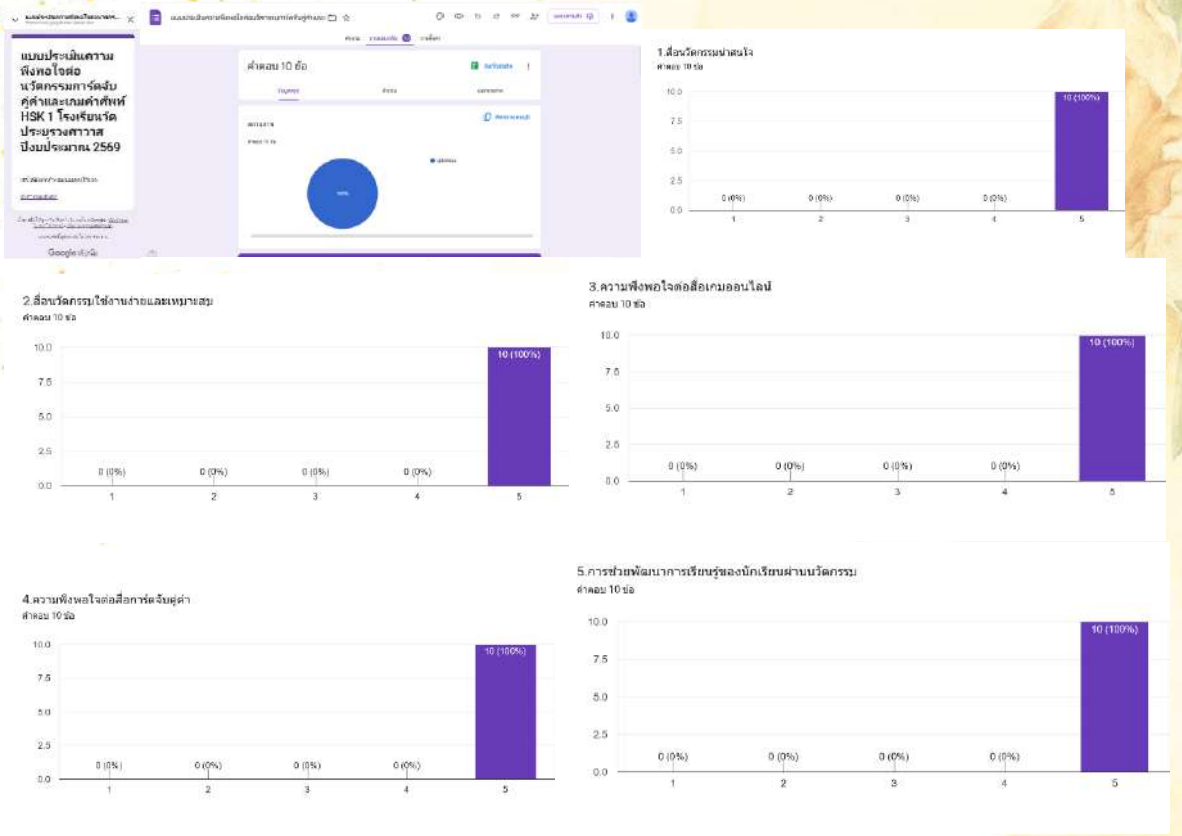




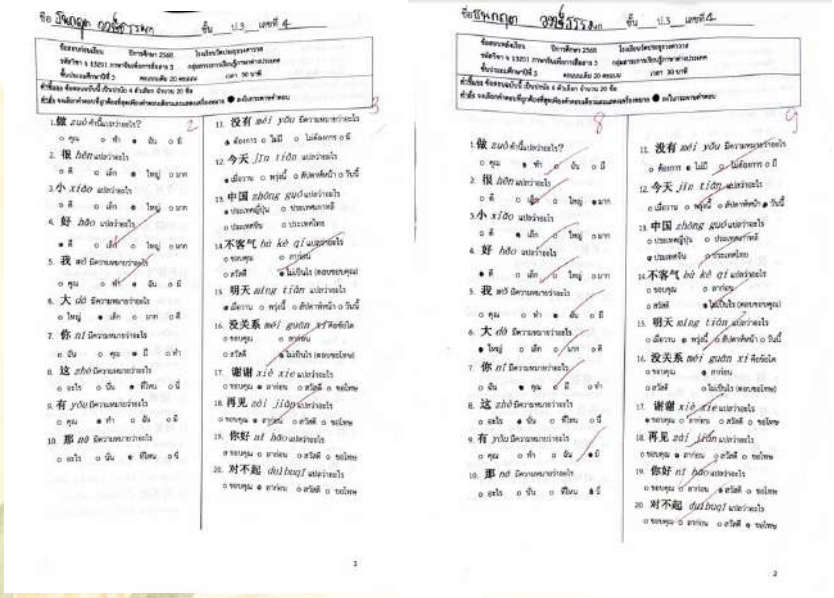




การขยายผลเกม HSK สู่ผู้ปกครอง เป็นการใช้เวลาร่วมกันระหว่างนักเรียนและผู้ปกครอง



ผลแบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อนวัตกรรมของผู้ปกครองทางสื่อ Google form



ตัวอย่างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

วิดีโอนำเสนอนวัตกรรม





แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ BEST PRACTICE

การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ด้านการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนวัดประยุรวงศาวาส

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากรุงเทพมหานคร