



การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4  
วิชาภาษาอังกฤษ  
โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning : ABL)

โดย  
นางสาวมะลิ พานิชย์วิสัย  
ตำแหน่ง ครู

รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้  
วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2567  
โรงเรียนพนมมาศพิทยากร  
อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์

**หัวข้อการวิจัย :** การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning : ABL)

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ นอกจากนี้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งนิยมใช้เป็นภาษาที่สอง และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันในการเรียนภาษาอังกฤษต้องอาศัยทักษะที่สำคัญได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะ การอ่าน และทักษะการเขียน และหนึ่งประเด็นที่สำคัญของการเรียนภาษานั้นต้องมีความ เข้าใจภาษาที่ถ่ายทอด ไม่ว่าจะเป็น การพูด หรือการสื่อสารในข้อความต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องของ ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ถือเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับผู้เรียนที่เรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจาก ผู้เรียนสามารถนำเอาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมไปใช้ปรับกระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าร่วมด้วย การ เรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทน และไปใช้ในการดำรงชีวิตได้ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต1.2 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ผู้วิจัยซึ่งปฏิบัติหน้าที่เป็นครูสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ จากปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในปีการศึกษา 2566 พบว่าจากการตรวจข้อสอบเกี่ยวกับการเรียบเรียงประโยคจากเรื่องที่กำหนดให้ นักเรียนมีคะแนนที่ต่ำในเรื่อง Yes/No question และ Where is the shop ? คือ ผู้เรียนไม่สามารถแยกแยะหรือจับประเด็นของเรื่องได้ หรือสร้างสรรค์ชิ้นงานได้ เนื่องด้วย ผู้เรียนขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผู้เรียนไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริง จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผู้เรียนจึงไม่เกิดการตื่นตัว ไม่กระตือรือร้นด้านการรู้คิดจากตัวเอง และอาจเนื่องด้วยการจัดกิจกรรมของครูเน้นการอธิบาย บรรยายและให้นักเรียนท่องจำ ผู้เรียนจึงไม่เกิดการ เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ จึงจำเป็นที่ครูต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ให้ผู้เรียนไม่กล้าแสดงออก เพื่อฝึกและพัฒนา ผู้เรียนให้เกิดการแสดงออกทางด้านความคิด จินตนาการ เพื่อที่จะนำไปสู่การออกแบบ และ สร้างชิ้นงาน หรือนวัตกรรมด้วยความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม วิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning : ABL) ซึ่งเป็นกระบวนการคิดทางสมอง ผ่านกระบวนการคิดขั้นสูงที่หลากหลายทิศทาง ซึ่งต้องอาศัยจินตนาการและความเป็นเหตุเป็นผลเพื่อนำไปสู่การคิดค้นประดิษฐ์หรือปรับปรุงงานขึ้นมาใหม่ โดยผลงานที่คิดค้นต้องมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใครและสามารถช่วยแก้ปัญหาได้ และสิ่งสำคัญในโลกอนาคตข้างหน้าเป็นพื้นที่สำหรับคนที่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ทุกสาขาอาชีพมีความต้องการบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถแปลงความคิดสร้างสรรค์นั้นไปเป็นนวัตกรรมได้ การพัฒนานักเรียนจึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปพัฒนาให้เกิดทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมเป็นหนึ่งในพัฒนานักเรียนในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องได้รับการพัฒนา เพื่อให้สามารถประกอบอาชีพและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพในอนาคต และยังเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และมุ่งเน้นเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือการลงมือทำ ซึ่งความรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจะเป็น ความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ จากกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีโอกาสลงมือกระทำไม่ใช่ เป็นเพียงการฟังเท่านั้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้โดยการอ่าน การเขียน การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้ง ให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าร่วมด้วย ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามไปด้วย

#### วัตถุประสงค์การวิจัย :

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง Yes/No question และ Where is the shop ? โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน(Activity Base Learning : ABL)
2. เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม ให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อ.ลับแล จ.อุตรดิตถ์ ปีการศึกษา 2567 เทอม 1 จำนวน 63 คน

1.2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อ.ลับแล จ.อุตรดิตถ์ ปีการศึกษา 2567 เทอม 1 จำนวน 20 คน ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม

##### 2. ตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน(Activity Base Learning : ABL) เรื่อง Yes/No question

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนพนมมาศพิทยากร อำเภอลับแล จังหวัดอุตรดิตถ์ เทอม 1 ปีการศึกษา 2567

3. เนื้อหาที่ใช้ในการทำวิจัย ได้แก่ เนื้อหาในวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต1.2 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่างๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

วงรอบที่ 1 Yes/No question

วงรอบที่ 2 Where is the shop ?

4. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการพัฒนานักเรียน ใช้เวลาในปีการศึกษา 2567 จำนวน 8 ชั่วโมง

วงรอบที่ 1 เดือนสิงหาคม-เดือนกันยายน 2567 ( 4 ชั่วโมง )

วงรอบที่ 2 เดือนมกราคม-เดือนกุมภาพันธ์ 2567 ( 4 ชั่วโมง )

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### วงรอบที่ 1

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และขั้นตอนในการจัดการโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน(Activity Base Learning : ABL)
2. วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ(ภาษาอังกฤษ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2567 และออกแบบจัดการเรียนรู้ตามหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน(Activity Base Learning : ABL ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้ ๑) ขั้นนำ ๒) ขั้นประสบการณ์ ๓) ขั้นกิจกรรม ๔) ขั้นสร้างความรู้ ๕) ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ๖) ขั้นประเมินผล
4. สร้างแบบประเมินทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม
5. ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning : ABL) เรื่อง Yes/No Question
6. บันทึกผล สรุปผลที่ได้จากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เรื่อง Yes/No Question

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity Base Learning : ABL ประกอบด้วยแผนจัดการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 1 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง Yes/No question ซึ่งมีขั้นตอนการสอน ดังนี้  
ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยการให้นักเรียนเติมอักษรที่หายไปจากคำศัพท์เรื่องที่เรียนผ่านมาแล้ว

ขั้นที่ 2 ขั้นประสบการณ์ เป็นการสอนคำศัพท์ และโครงสร้างประโยค Yes/No Question โดยเล่นเกมจับคู่คำศัพท์ และคำถาม-คำตอบให้ตรงกันจากนั้นดูคลิปการสนทนาเกี่ยวกับกีฬา และนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับวิดีโอที่ดู

ขั้นที่ 3 ขั้นกิจกรรม ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ4-5 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเล่นเกมแข่งขันตอบคำถามจากการดูวิดีโอ

ขั้นที่ 4 ให้ตัวแทนกลุ่มส่งตัวแทนมาจับสลากว่าจะได้ชุดแถบประโยคชุดไหน เพื่อสมาชิกในกลุ่มสร้างประโยคจากบัตรคำที่ได้ของแต่ละคนในกลุ่ม โดยคนแรกของกลุ่มเป็นผู้ถามสมาชิกคนที่สองตอบ และถามคำถามนั้นกับสมาชิกคนต่อไป จนครบทุกคน ถือว่าสำเร็จ

ขั้นที่ 5 ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ครูและนักเรียนร่วมกันร่วมสรุปการทำกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยวเกี่ยวกับการเรียงประโยคและการตอบคำถามของสมาชิกในกลุ่มและเพื่อนๆร่วมแสดงความคิดเห็นจากนั้นครูให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ

ขั้นที่ 6 ขั้นประเมินผล ครูนำคลิปเผยแพร่ทางออนไลน์และนำผลการประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์เพื่อไปพัฒนากิจกรรมในครั้งต่อไป

2. ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสรค์นวัตกรรมโดยการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน(Activity Base Learning : ABL) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลังการจัดการเรียนรู้

วงรอบที่ 1

ที่	รายการ	รวม	เฉลี่ย	ระดับ
-----	--------	-----	--------	-------

	การวางแผน พัฒนานวัตกรรมอย่าง เป็นระบบ	การพัฒนาวัตกรรมการ และประเมินระหว่าง การพัฒนา	การประเมิน สรุปประสิทธิผล ของนวัตกรรมที่พัฒนา	การปรับปรุงแก้ไข จุดบกพร่องของ	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อสารนวัตกรรมสู่			
	5	5	5	5	5	25	5	
1	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
2	3	3	3	3	4	16	3.20	พอใช้
3	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
4	3	3	3	3	4	16	3.20	พอใช้
5	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
6	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
7	3	3	3	3	4	16	3.20	พอใช้
8	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
9	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
10	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
11	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
12	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
13	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
14	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
15	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
16	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
17	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
18	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี
19	4	4	4	4	4	20	4	ดีมาก
20	4	4	4	3	3	18	3.60	ดี

### เกณฑ์การแปลผลคะแนนเฉลี่ย

- 4.51 – 5.00 หมายถึง มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับดีมาก
- 3.51 – 4.50 หมายถึง มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับดี
- 2.51 – 3.50 หมายถึง มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับพอใช้
- 1.51 – 2.50 หมายถึง มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับควรปรับปรุง

1.00 – 1.50 หมายถึง มีความสามารถในการสร้างนวัตกรรมอยู่ในระดับควรปรับปรุงอย่างเร่งด่วน

จากตาราง พบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน(Activity Base Learning : ABL) เรื่อง Yes/No question จำนวน 20 คน มีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35 นักเรียนมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมในภาพรวมในระดับดี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และนักเรียนมีทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมในภาพรวมในระดับพอใช้ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15

จากผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วงรอบที่ 1 พบว่า ทักษะการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้(ร้อยละ 75)

### **ข้อเสนอแนะ**

ครูควรเพิ่มเวลา เพื่อนักเรียนจะได้เรียนรู้โครงสร้างประโยคมากขึ้น ผู้เรียนจะได้เกิดความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้