

ข้อมูลการพัฒนานวัตกรรม

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

1. **ชื่อนวัตกรรม** เว็บแอปพลิเคชันเกมไพ่นักคิดภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน
2. **เจ้าของผลงาน** หลักสูตรสาขาวิชาภาษาญี่ปุ่น
3. **สังกัด** คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
4. **ประเภทของนวัตกรรม** นวัตกรรมแบบต่อยอด(นวัตกรรมค่อยเป็นค่อยไปหรือส่วนเพิ่ม)
(Incremental Innovation)/ นวัตกรรมสื่อการสอน
(Innovative teaching materials)

5. **ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

ในปัจจุบัน ภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาที่มีการจัดการเรียนการสอนอย่างแพร่หลายทั้งในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยมศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ภาษาต่างประเทศเป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน โดยกำหนดให้เรียนภาษาอังกฤษตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือ ภาษาอื่น ๆ นั้นให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษา โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้กำหนดยุทธศาสตร์ปีพ.ศ. 2561-2680 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์เอาไว้ว่ามีเป้าหมายจะพัฒนาคนในทุกมิติและให้ทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง มีคุณภาพ และยังต้องมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สาม ดังนั้น ในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาจึงมีการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศโดยเฉพาะภาษาที่สามกันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากภาษาญี่ปุ่นนั้นเป็นภาษาที่นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับตัวภาษาทั้งด้านคำศัพท์และโครงสร้างของภาษา รวมถึงการสอดแทรกวัฒนธรรมต่างๆเข้าไปในการเรียนการสอน แม้ว่าปัจจุบันจะมีสื่อการสอนทั้งทางออนไลน์และการจัดกิจกรรมนอกชั้นเรียนเพื่อพัฒนาภาษาญี่ปุ่น แต่นักเรียนชาวไทยยังมีคลังความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ค่อนข้างน้อยและไม่เพียงพอต่อการนำไปใช้จึงทำให้การพัฒนาทักษะทางภาษาญี่ปุ่นยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อย่างไรก็ตาม ความรู้เกี่ยวกับโครงสร้างของภาษาและความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์เป็นสิ่งสำคัญที่จะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน หากมีเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ทบทวนคำศัพท์ที่เคยเรียนรู้สนุกสนาน เพลิดเพลิน ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

การนำเกมซึ่งเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มอบความบันเทิงให้แก่มนุษย์มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่นทางผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้นำเอาเกมไพ่ Uno ซึ่งเป็นเกมไพ่ที่รู้จักและเล่นกันอย่างแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่มาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาจากตำราชุด “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะ โตะ โทะโมะตะ จิ” และพัฒนา

เป็นเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นบนเว็บแอปพลิเคชัน เนื่องจากพบว่าโรงเรียนเครือข่ายที่จัดการเรียนภาษาญี่ปุ่นจำนวน 13 โรงเรียน ในเขตภาคเหนือตอนล่าง 6 จังหวัด ซึ่งได้แก่ จังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดเพชรบูรณ์ จังหวัดอุดรดิตถ์ จังหวัดสุโขทัย จังหวัดอุทัยธานี และจังหวัดพิษณุโลกนั้น ส่วนใหญ่ใช้ตำราชุด “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ” ซึ่งเป็นตำราที่จัดทำขึ้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่ที่เรียนแผนการเรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมทักษะและพัฒนาการเรียนรู้และการจำคำศัพท์ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างเว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน
2. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานบนเว็บแอปพลิเคชัน

7. วิธีการดำเนินงาน

- 7.1 นำเสนอแผนการดำเนินงาน กรอบแนวคิด ขั้นตอน รูปแบบและเนื้อหาหรือกรอบที่แสดงเรื่องราว (Storyboard)
- 7.2 รวบรวม เรียบเรียง และปรับปรุงเนื้อหา รวมทั้งจัดวางรูปแบบให้เหมาะสมต่อการผลิตเว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน
- 7.3 ผลิตเนื้อหา บทเรียน ในรูปแบบของเว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานโดยใช้คำศัพท์จากตำราชุด “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโทะโมะตะจิ” เล่ม 1-6
- 7.4 ผลิตเว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานที่ต้องชัดเจน
- 7.5 การออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ มีความสร้างสรรค์และน่าสนใจ เช่น การออกแบบการ์ดไฟ การแทรกการ์ตูนอนิเมชั่น การทำเสียงประกอบ (Sound Effect) ตลอดจน มีการตรวจพิสูจน์อักษรเพื่อความถูกต้องของเนื้อหา
- 7.6 นำแบบแบบทดสอบก่อนเล่น เว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน กับนักเรียนมัธยมศึกษาที่เรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 20 คน
- 7.7 นำเว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน ไปใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาที่เรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 40 คน
- 7.8 นำแบบแบบทดสอบหลังเล่น เว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน กับนักเรียนมัธยมศึกษาที่เรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น จำนวน 20 คน
- 7.9 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจของเว็บแอปพลิเคชันเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน และการใช้งาน
- 7.10 สรุปผล

8. การประเมินผลและเก็บรวบรวมข้อมูล

นำเว็บแอปพลิเคชันเกมไพ่นาฬิกาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน ไปใช้กับ

- 1. นักเรียนมัธยมศึกษาที่เรียนศิลป์ภาษาญี่ปุ่น โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 40 คน
- 2. นักเรียนโรงเรียนสอนภาษาต่างประเทศเซโค จำนวน 20 คน

9. การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้ข้อสอบก่อน-หลัง การใช้เว็บแอปพลิเคชันเกมไพ่นาฬิกาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐาน โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Average)

10. ผลการใช้นวัตกรรม

นักเรียนมีผลคะแนนสอบหลังการใช้งานเว็บแอปพลิเคชันเกมไพ่นาฬิกาภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานสูงกว่าก่อนใช้

ผลสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย			
รายการประเมิน		ค่าเฉลี่ย	ระดับ
ด้านการออกแบบ			
1. รูปแบบเมนูการใช้งานเข้าใจง่าย		5	มากที่สุด
2. ตัวอักษรมีขนาดเหมาะสม สวยงาม และชัดเจน		4.90	มากที่สุด
3. ฟังก์ชันการใช้งานเป็นระเบียบง่ายต่อการใช้งาน		5	มากที่สุด
รวม		4.96	มากที่สุด
ด้านการทำงาน			
1. การนำเสนอคำศัพท์น่าสนใจ เข้าใจง่าย		5	มากที่สุด
2. คำศัพท์พื้นฐานที่ใช้ในเกมเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน		5	มากที่สุด
3. ความถูกต้องของคำศัพท์		5	มากที่สุด
4. สะดวกต่อการใช้งาน ใช้ง่าย		5	มากที่สุด
รวม		5.00	มากที่สุด
ด้านการนำไปใช้ประโยชน์			
1. มีประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน สามารถนำไปใช้ได้จริง		5	มากที่สุด
2. เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษา ภาษาญี่ปุ่นให้แก่ผู้สนใจ		5	
3. ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาภาษาญี่ปุ่นมากขึ้น		5	
รวม		5.00	มากที่สุด
รวมทั้ง 3 ด้าน		4.98	มากที่สุด

11. สรุปและอภิปรายผล

การนำเกมซึ่งเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มอบความบันเทิง มาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเกมไฟที่รู้จักและเล่นกันอย่างแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่มากมายประยุกต์เข้ากับเนื้อหาจากตำราชุด “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ” และพัฒนาเป็นเกมไฟคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นบนเว็บแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมทักษะและพัฒนาการเรียนรู้และการจำคำศัพท์ คำนจิ ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่เรียนศิลป์ญี่ปุ่น ตลอดถึงผู้ที่สนใจศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง หรือเรียนจากสถาบันสอนภาษาญี่ปุ่น ไม่จำกัดการใช้ เป็นสื่อการสอนนอกห้องเรียน เป็นสื่อการสอนที่ช่วยเสริมทักษะและความสนใจในการเรียนได้มากขึ้น

12. สิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือความรู้ใหม่ที่ได้จากการสร้างนวัตกรรม

1. ได้เรียนรู้คำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นพื้นฐานบนเว็บแอปพลิเคชัน
2. ได้เรียนรู้รูปแบบการจัดทำและออกแบบเกมบนเว็บแอปพลิเคชัน
3. ได้พัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ ซึ่งสื่อสามารถเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาญี่ปุ่นให้แก่ผู้สนใจ
4. ได้นำความรู้ภาษาญี่ปุ่นมาต่อยอดในการทำนวัตกรรมบนเว็บแอปพลิเคชัน

13. อ้างอิง

The Japan Foundation,2560. ภาษาญี่ปุ่นอะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ1. สำนักพิมพ์ภาษาวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย-ญี่ปุ่น)

The Japan Foundation,2560. ภาษาญี่ปุ่นอะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ2. สำนักพิมพ์ภาษาวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย-ญี่ปุ่น)

The Japan Foundation,2560. ภาษาญี่ปุ่นอะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ3. สำนักพิมพ์ภาษาวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย-ญี่ปุ่น)

The Japan Foundation,2560. ภาษาญี่ปุ่นอะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ4. สำนักพิมพ์ภาษาวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย-ญี่ปุ่น)

The Japan Foundation,2560. ภาษาญี่ปุ่นอะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ5. สำนักพิมพ์ภาษาวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย-ญี่ปุ่น)

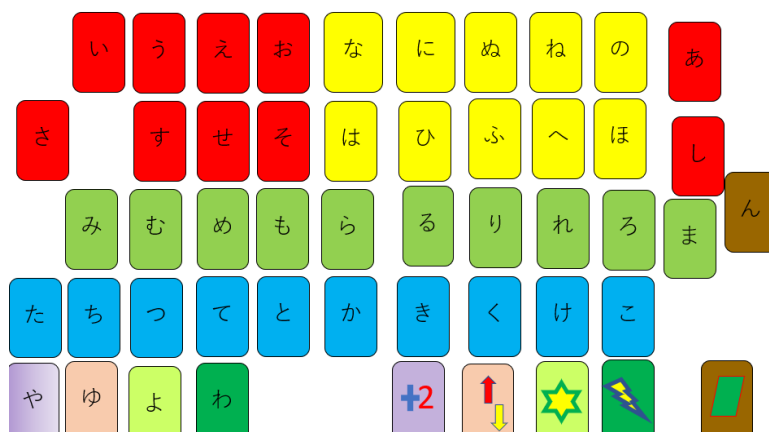
The Japan Foundation,2560. ภาษาญี่ปุ่นอะกิโกะโตะโตะโมะตะจิ6. สำนักพิมพ์ภาษาวัฒนธรรม สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี(ไทย-ญี่ปุ่น)

ภาคผนวก

ขั้นตอนการจัดทำเกม

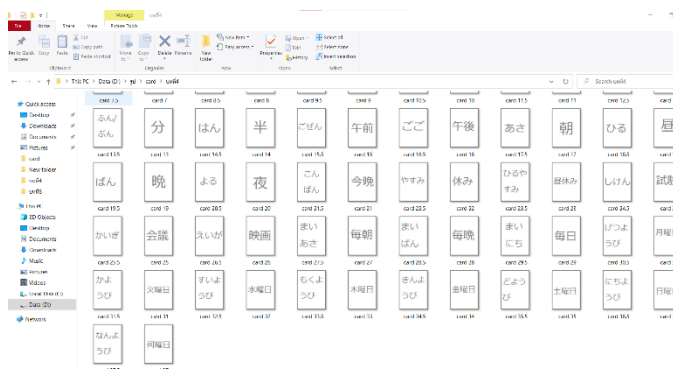
1.วางแผน

ทำการวางแผนก่อนว่าเกมที่เราจะสร้างจะต้องการเกมแบบรูปแบบไหนและแบ่งหน้าที่ให้แต่ละคน
รวมทั้งให้ทุกคนออกความคิดเห็นมาว่าจะสร้างเกมสืในความคิดของตัวเองและทำการเอาความเห็นที่ดีที่สุดมาสร้าง
เกม



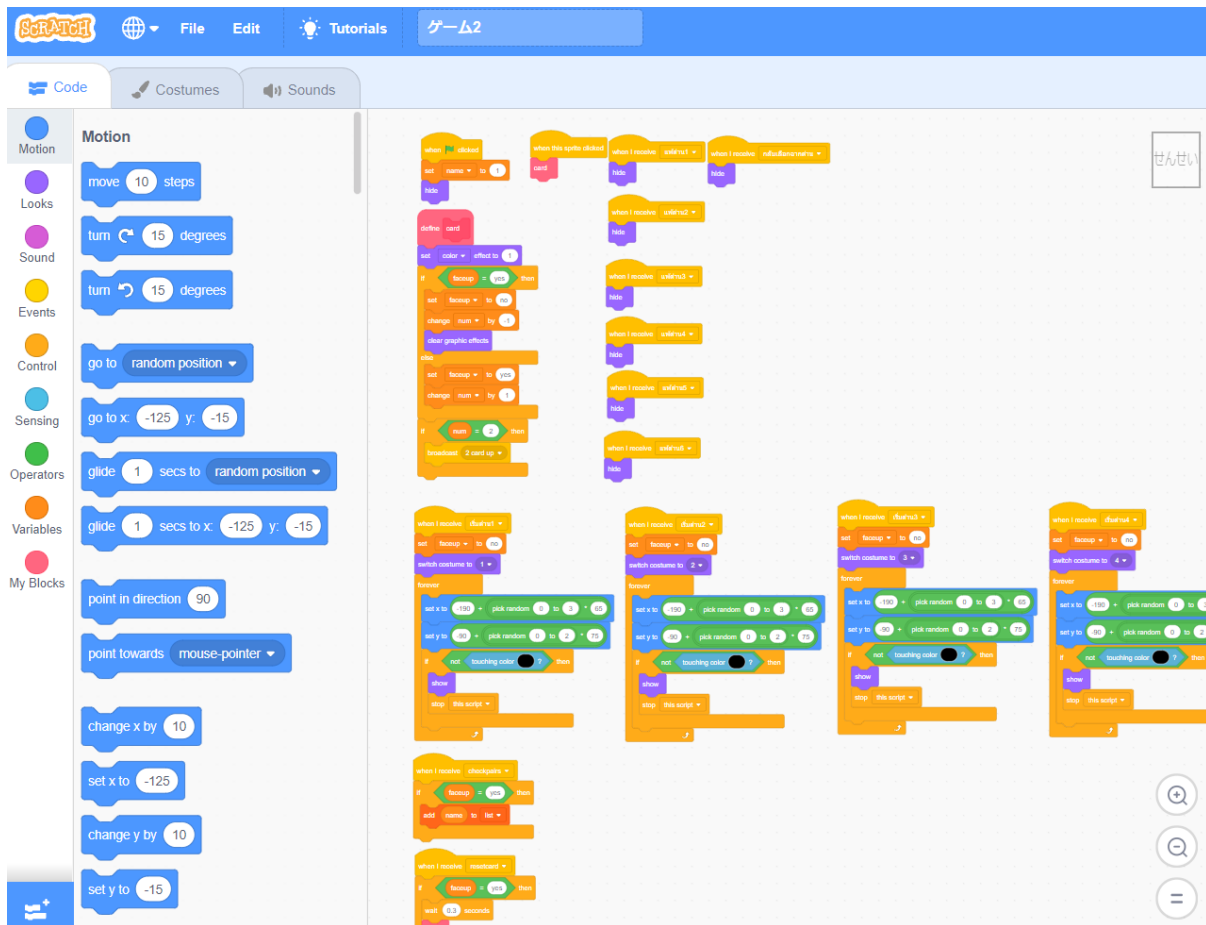
2. ออกแบบ

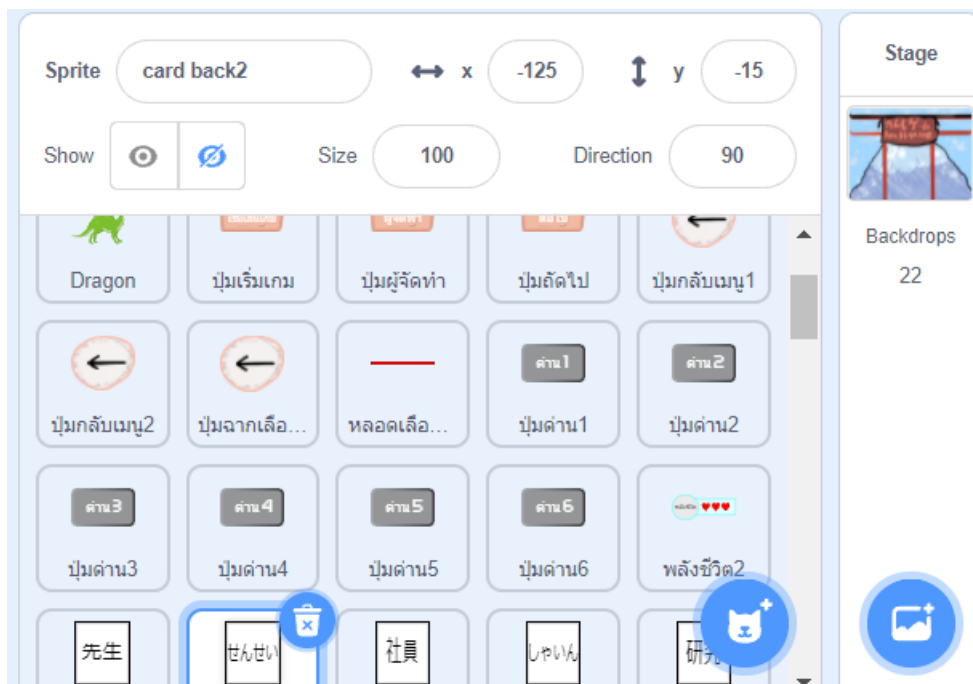
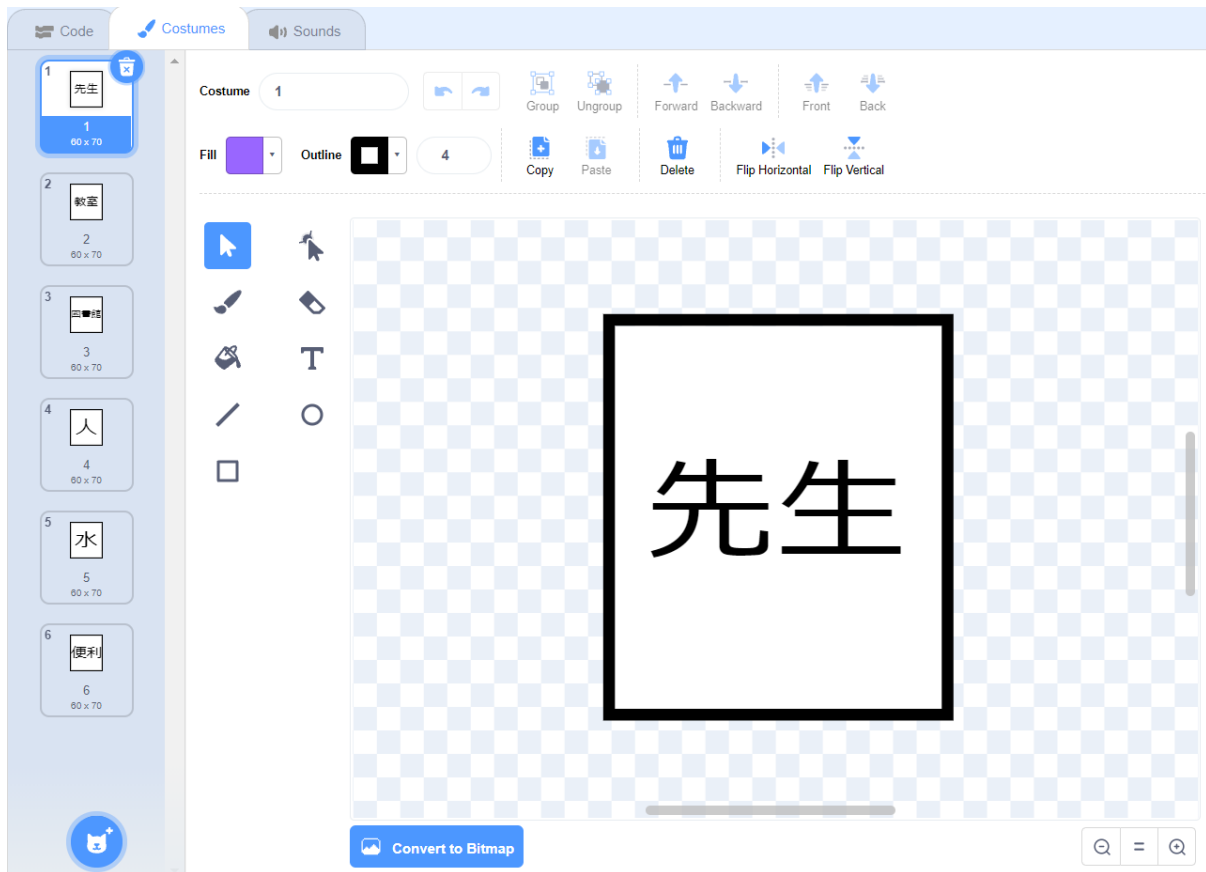
เมื่อได้แนวทางในการสร้างเกมแล้วก็เริ่มออกแบบตัวละคร ฉากหลังให้เข้ากับธีมของเกมที่จะสร้างและเลือกเครื่องมือที่จะใช้ในการสร้างเกมที่เหมาะสมกับเกมส์ที่เราจะสร้าง



3.ลงมือทำ

เมื่อได้เครื่องมือในการสร้างเกมแล้วก็เริ่มลงมือสร้างเกมตามที่วางแผนไว้ โดยใช้เนื้อหาคำศัพท์จากจากตำราชุด “ภาษาญี่ปุ่น อะกิโกะ โตะ โทะโมะตะ จิ” เล่ม 1-6





4. ทดลองเกมและนำไปใช้จริง

เมื่อได้ตัวเกมที่เสร็จสมบูรณ์แล้วก็เริ่มทดสอบเล่นเกมหาข้อผิดพลาดของเกมแล้วทำการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้น
แล้วนำตัวเกมที่แก้ไขแล้วมาใช้จริง

