



# รายงานผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่อง การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es  
โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชาภาษาอังกฤษ

ประจำปี พ.ศ.2568



นางสาวสุภารัตน์ บุญยะมัตย์  
ตำแหน่งครู

โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

ตามที่สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ได้ดำเนินการคัดเลือกครูผู้สอนที่มีวิธีปฏิบัติการณ์การสอนที่เป็นเลิศตามแนวทางปฏิบัติที่ดีในการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไปใช้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ ภายใต้โครงการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพผู้เรียนตามพหุปัญญาและพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะตามหลักสูตรและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ประจำปีงบประมาณ 2568 ซึ่งการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก จะสามารถช่วยให้การเรียนรู้ ของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำเอกสารรายงาน “การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล” ในรายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เล่มนี้ขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผลการดำเนินงาน ให้คณะกรรมการคัดเลือกระดับต่างๆ ทราบและพิจารณาต่อไป

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง หัวหน้างานบริหารวิชาการ ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ที่ให้ความร่วมมือในการรวบรวมข้อมูล ส่งผลให้การจัดทำเอกสารรายงานการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา ประจำปี 2568 เล่มนี้สำเร็จลุล่วงอย่างมีคุณภาพ

นางสาวสุภารัตน์ บุญยะมาตย์

ครูโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

## สารบัญ

| เรื่อง                                    | หน้า |
|-------------------------------------------|------|
| คำนำ                                      | ก    |
| สารบัญ                                    | ข    |
| ชื่อนวัตกรรม                              | 1    |
| ชื่อเจ้าของนวัตกรรม                       | 1    |
| ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม | 1    |
| วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรม   | 3    |
| กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม              | 3    |
| กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม              | 3    |
| ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม     | 5    |
| กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม              | 8    |
| การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา /แก้ปัญหา    | 10   |
| ผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล             | 11   |
| บรรณานุกรม                                | 13   |
| ภาคผนวก                                   | 14   |

## แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

1. **ชื่อนวัตกรรม** การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษ
- ชื่อเจ้าของนวัตกรรม** นางสาวสุภารัตน์ บุญยะมาตย์ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

## 2. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561- 2580) มีเป้าหมายในการพัฒนาคนในทุกมิติทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม ในส่วนของแผนการศึกษาชาติ (พ.ศ.2560-2579) มีกรอบทิศทางการจัดการศึกษาให้คนไทยทุกคนสามารถเข้าถึงโอกาสและความเสมอภาคในการศึกษาที่มีคุณภาพพัฒนากำลังคนให้มีสมรรถนะในการทำงาน การคิดขั้นสูงกระทรวงศึกษาธิการและสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานก็ได้กำหนดให้เป็นนโยบายหลักในเรื่องการสื่อสารภาษาอังกฤษจากสำคัญดังกล่าวการสื่อสารภาษาอังกฤษจึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาให้คนในสังคมมีความก้าวหน้า ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาที่มีบทบาทสำคัญ และมีผลกระทบต่อประชากรไทยในหลากหลายด้าน ตัวอย่างด้านล่างนี้ คือความสำคัญของภาษาอังกฤษที่มีผลต่อด้านต่างๆ ที่ใกล้ตัว และทำให้เห็นภาพชัดเจน เพื่อให้เห็นว่าเพราะเหตุใดเราจึงควรเรียนรู้ และเห็นถึงความสำคัญของภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ความรู้ทักษะ ทั้ง 4 ด้าน คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนอย่างเพียงพอ

จากการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสงพบว่า นักเรียนขาดทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการตอบคำถามเป็นภาษาอังกฤษ และไม่มี ความมั่นใจในการพูดเพื่อสื่อสาร ในการถาม-ตอบภาษาอังกฤษในระดับเบื้องต้น มีเจตคติที่ไม่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์ในการสนทนาภาษาอังกฤษกับครูผู้สอน จึงทำให้นักเรียนขาดทักษะการ เรียนรู้ ภาษาอังกฤษด้านการสื่อสาร และไม่สามารถใช้ได้ สถานการณ์จริง หรือไม่มีความกล้าแสดงออกใน การใช้ภาษา เพื่อดึงดูดให้นักเรียนหันมาสนใจวิชาภาษาอังกฤษครูจึงได้หาเทคนิคและวิธีการที่จะทำให้ นักเรียน สนุกสนานกับการเรียนและมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพื่อเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิด การใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความสุขในการเรียน และเป็นแนวทางที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของ ภาษาอังกฤษได้สูงขึ้น สามารถสื่อสารตามสถานการณ์จริงได้ ครูจึงได้ศึกษาวิธีการสอนที่สอดคล้องและเข้ากับ การเรียนภาษาเพื่อการสื่อสารพบว่าวิธีการสอนแบบ Active Learning โดยใช้ทฤษฎีการสอน CLT (Communicative Language Teaching) เป็นการสอนภาษาที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารภาษา เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้อง ในการใช้ภาษา ซึ่งการสอนแบบนี้จะเน้นพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของผู้เรียน โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ของการเรียนผ่านบรรยากาศที่สนุกสนาน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ร่วมกับการนำกระบวนการสอนแบบ 5Es สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถค้นพบความรู้หรือเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิม หาแนวทางแก้ปัญหาได้ตัวเอง แล้วนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน กระบวนการสอนแบบ 5Es เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสวงหา และศึกษาค้นคว้า ลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างองค์ความรู้ของตนเอง จากกระบวนการเหล่านี้จะตกผลึกภายในตัวของผู้เรียน และสะท้อนออกมาในภาระงานหรือการปฏิบัติที่ครอบคลุมหมาย ผลก็คือผู้เรียนจะสามารถคิด วิเคราะห์ปัญหา เก็บรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์วิธีการแก้ปัญหา เรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้น ครูจึงต้องมีการปรับปรุงแบบการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน โดยสร้างเนื้อหาให้มีลักษณะเร้าความสนใจของผู้เรียนท้าทายความสามารถ เข้าใจง่าย มีภาพ เสียง วิดีโอประกอบ วางรูปแบบสวยงามและสามารถฝึกได้ด้วยตนเอง อันจะส่งผลให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทักษะการสื่อสารและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้ดีขึ้น และการใช้สื่อการสอนที่หลากหลาย น่าสนใจ และเหมาะสม จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถแก้ปัญหา และส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพได้

จากความสำคัญ และปัญหาดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้ามีความประสงค์ที่จะทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอน 5Es โดยการนำทฤษฎีการสอน CLT โดยใช้เกม การศึกษาและสื่อดิจิทัล ขึ้นมา เพื่อให้นักเรียนสามารถสื่อสารและเรียนรู้แบบนำตนเอง ช่วยเสริมทักษะการอ่าน การเขียน และการจดจำคำศัพท์ การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความกล้าแสดงออก ความมั่นใจในการฟัง พูด อ่าน เขียน และการสื่อสาร ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงศักยภาพของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษสูงขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียน สามารถนำไปพัฒนาการเรียนการสอนตามจุดเน้นของสถานศึกษาในครั้งต่อไปและสามารถใช้ในการสื่อสารต่อไป

#### สภาพปัญหาก่อนการพัฒนา ได้แก่

1. นักเรียนขาดความสนใจ กระตือรือร้นในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
2. นักเรียนขาดทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน และการตอบคำถามเป็นภาษาอังกฤษ
3. นักเรียนจดจำคำศัพท์ไม่ได้
4. นักเรียนไม่มีความมั่นใจในการพูดเพื่อสื่อสารในการถาม ตอบภาษาอังกฤษในระดับเบื้องต้น

### 3. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนาคุณธรรม

#### วัตถุประสงค์

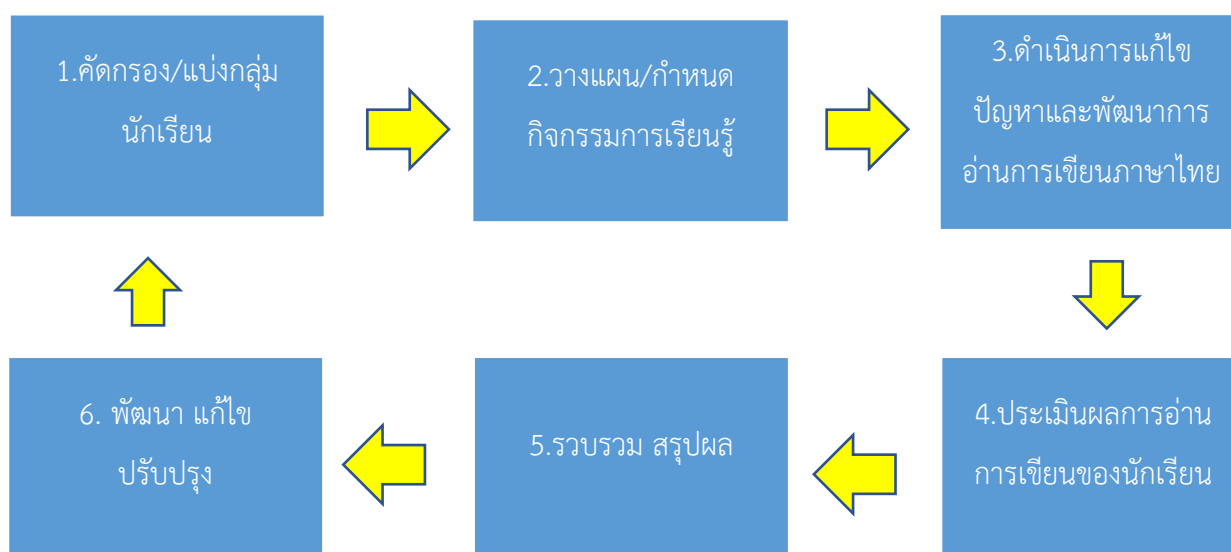
1. เพื่อพัฒนาความสามารถทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล
2. เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจการสื่อสารและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ
3. เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความกระตือรือร้นในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ





ข้าพเจ้าได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียนและการเรียนรู้คำศัพท์ ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล ซึ่งใช้กระบวนการดำเนินงานวงจรบริหารที่มี คุณภาพ PDCA ดังนี้

1. ขั้นวางแผน (Plan)
2. ขั้นดำเนินการตามแผน (Do)
3. ขั้นสรุปผลและติดตาม (check)
4. ขั้นตอนการดำเนินงานให้เหมาะสม (Action)



นวัตกรรมนี้ได้้นำการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ และได้นำแนวคิด ทฤษฎีกิจกรรมการสอน CLT (Communicative Learning Teaching) เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน การเขียนและการเรียนรู้คำศัพท์ ร่วมกับการนำกระบวนการสอนแบบ 5Es เพื่อให้การเรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้โดยใช้กระบวนการทางความคิดหาเหตุผล เพื่อเป็นแนวทางแก้ปัญหาที่ถูกต้องด้วยตนเอง โดย CLT เป็นกระบวนการเรียนการสอนภาษาที่เน้นการสื่อสารผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และความสามารถในการสื่อสารภาษา เพื่อให้สามารถใช้ภาษาได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความถูกต้องในการใช้ภาษา โดยการฝึกฝนทักษะทั้งการฟังและการพูด ที่มุ่งสู่การเรียนรู้จากการสอดแทรกทักษะต่าง ๆ โดยเน้นการจำลองสถานการณ์จริงมาให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจกับการใช้ภาษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำภาษาไปใช้งานในชีวิตจริงได้อย่างคล่องแคล่ว

การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล มี 5 ขั้นตอนดังนี้

1.การสร้าง ความสนใจ (Engagement) โดยผู้สอนควรสร้างความสนใจ สร้างความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดตั้งเฝ้าคำตอบที่ยังไม่ครอบคลุมสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือแนวคิดหรือเนื้อหา

2.การสำรวจและค้นหา (Exploration) ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน การสำรวจ ตรวจสอบ สังเกตและฟังการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ทำการซักถามเพื่อนำไปสู่การสำรวจตรวจสอบของผู้เรียน และให้เวลาผู้เรียนในการคิดข้อสงสัยตลอดจนปัญหาต่าง ๆ และทำหน้าที่ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน

3.การอธิบายและลงข้อสรุป (Explanation) โดยผู้สอนส่งเสริมให้ผู้เรียนอธิบายแนวคิด หรือให้คำจำกัดความ ด้วยคำพูดของผู้เรียนเอง ให้ผู้เรียนแสดงหลักฐาน ให้เหตุผลและอธิบายให้กระจ่าง ให้ผู้เรียนอธิบาย ให้คำจำกัดความและ ชี้บอกส่วนต่าง ๆ ในแผนภาพให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมของตนเป็นพื้นฐานในการอธิบายแนวคิด

4.การขยายความรู้ (Elaboration) โดยผู้สอนคาดหวังให้ผู้เรียนได้ใช้ประโยชน์จากการชี้บอกส่วนประกอบต่าง ๆ ในแผนภาพคำจำกัดความและอธิบายสิ่งที่เรารู้มาแล้ว ส่งเสริมให้ผู้เรียนนำสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้หรือ ขยายความรู้และทักษะในสถานการณ์ใหม่ ให้ผู้เรียนอธิบายอย่างมีความหมาย ให้ผู้เรียนอ้างอิงข้อมูลที่มีอยู่พร้อมทั้งแสดง หลักฐานและถามคำถามผู้เรียนว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง หรือได้แนวคิดอะไร

5.การประเมินผล (Evaluation) โดยผู้สอนสังเกตผู้เรียนในการนำแนวคิดและทักษะใหม่ไปประยุกต์ใช้ประเมิน ความรู้และทักษะผู้เรียน หาหลักฐานที่แสดงว่าผู้เรียนเปลี่ยนความคิดหรือพฤติกรรม ให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้และ ทักษะกระบวนการกลุ่ม ถามคำถามปลายเปิด



การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ 5 ขั้นตอน (The 5Es of Inquiry-Based Learning)

## 5. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ CLT โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล” เกิดจากการพบปัญหาในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ครูผู้สอนจึงได้จัดทำนวัตกรรม โดยมีขั้นตอนในการจัดทำ ดังนี้

1. ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัดที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียนและการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล



2. กำหนดเนื้อหาที่ใช้สอน สื่อ นวัตกรรมที่ใช้สำหรับแบบฝึกเสริมทักษะเพื่อการพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียนและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการศึกษา และสื่อดิจิทัล

3. สร้างนวัตกรรม สื่อการสอน สื่อดิจิทัล แบบฝึกเสริมทักษะการพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล ให้สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4. นำนวัตกรรม สื่อการสอน สื่อดิจิทัล แบบฝึกเสริมทักษะการพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียน และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล ที่สร้างขึ้นนำเสนอให้ผู้บริหาร และคณะครูโรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง

5. ดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง และจัดพิมพ์นวัตกรรม สื่อการสอน สื่อดิจิทัล แบบฝึกเสริมทักษะการพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียนและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล แล้วนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

6. ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับเป้าหมายด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จากนั้นนำผลที่ได้บันทึกไว้ใช้เป็นคะแนนสอบก่อนเรียนสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

7. ดำเนินการทดลอง โดยให้เป้าหมายศึกษานวัตกรรม สื่อการสอน สื่อดิจิทัล แบบฝึกเสริมทักษะการพัฒนาทักษะฟัง พูด อ่าน เขียนและการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

8. ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน นำผลที่ได้บันทึกไว้ใช้เป็นคะแนนการทดสอบหลังเรียนสำหรับวิเคราะห์ข้อมูล

9. ใช้วิธีการทางสถิติ t-test เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล



แผนภูมิกระบวนการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ  
ประยุกต์ใช้ ADDIE Model



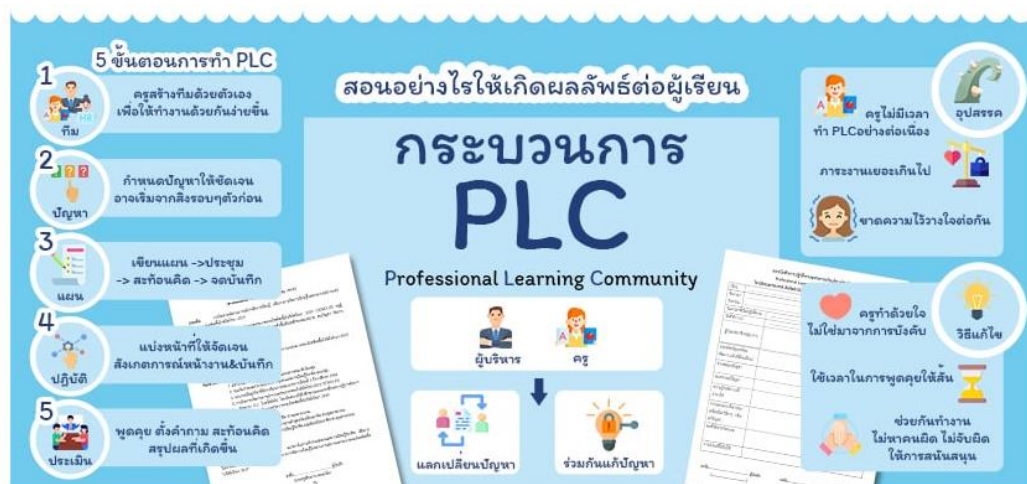
## 6. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล การจัดการกระบวนการเรียนรู้แบบ PLC (Professional Learning Community) เพื่อเรียนรู้แนวทางการสร้าง “ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ” ในสถานศึกษา ด้วยกระบวนการทำงานร่วมกันของครูและบุคลากรทางการศึกษา ที่มุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การวิเคราะห์ปัญหาอย่างมีระบบ การออกแบบการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อผู้เรียนโดยตรง ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การรวมกลุ่ม PLC ครูที่มีปัญหาหรือความต้องการเดียวกัน เช่น ครูในกลุ่มสาระเดียวกัน หรือครูที่สอนระดับชั้นเดียวกัน รวมตัวกันเป็นกลุ่ม
2. การค้นหาปัญหา/ความต้องการ สมาชิกในกลุ่มร่วมกันเสนอประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข และเลือกปัญหาที่สำคัญที่สุด
3. การร่วมกันหาแนวทางในการแก้ปัญหา สมาชิกในกลุ่มร่วมกันศึกษา ค้นคว้า และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม
4. การออกแบบกิจกรรมการแก้ปัญหา สมาชิกในกลุ่มร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวิธีการที่เลือกไว้
5. การนำไปปฏิบัติ/สังเกตการสอน สมาชิกในกลุ่มนำกิจกรรมไปใช้ในการเรียนการสอนจริง และมีการสังเกตการสอนเพื่อเก็บข้อมูล
6. การสะท้อนผล สมาชิกในกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์ สรุปผล และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนา

### ผลที่เกิดกับครู

1. ครูมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างเป็นกระบวนการ
2. ครูสามารถพัฒนาทักษะการจัดการเรียนการสอนของตนเอง สามารถพัฒนาทักษะการในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ PLC
3. ครูสามารถปรับกระบวนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน และมีความเข้มแข็งในการพัฒนาการวิชาชีพของตนเอง





กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม คือ การตรวจสอบและประเมินคุณลักษณะต่างๆ ของนวัตกรรม เพื่อให้แน่ใจว่านวัตกรรมนั้นมีคุณภาพตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด และสามารถนำไปใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยทั่วไปแล้ว กระบวนการนี้ประกอบด้วย การตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม และการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ ขั้นตอนหลักในการหาคุณภาพของนวัตกรรม มีขั้นตอนดังนี้

1. การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ หรือคณะครูที่มีความรู้ความสามารถ นำนวัตกรรมที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและสื่อ เพื่อให้ตรวจสอบและประเมินความเหมาะสม ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และความเชื่อมั่นของนวัตกรรม
2. การทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ทดลองใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก (เช่น 1:1 หรือ 1:10) และกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ (เช่น 1 ห้องเรียน) เพื่อประเมินประสิทธิภาพและเก็บรวบรวมข้อมูลผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง
3. การวิเคราะห์และประเมินผล เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง เพื่อหาค่าประสิทธิภาพ และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้
4. การปรับปรุงและแก้ไข ปรับปรุงนวัตกรรมตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการและวัตถุประสงค์
5. การประเมินความพึงพอใจ สอบถามความพึงพอใจของผู้ใช้นวัตกรรม เพื่อนำมาปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

## 7. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา /แก้ปัญหา

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล มีขั้นตอนดังนี้

### 1. ขั้นวางแผนปฏิบัติงาน (Analyze : A)

1.1 วิเคราะห์หลักสูตร เกี่ยวกับความสอดคล้องมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด สาระ เรียนรู้ แกนกลาง สาระการเรียนรู้ท้องถิ่นกำหนดหน่วยการเรียนรู้ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.2 ระบุเป้าหมายพฤติกรรมใหม่ที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน พร้อมทั้งวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล

### 2. ขั้นการออกแบบ (Design: D)

2.1 ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2.2 ออกแบบและสร้าง เกมการศึกษา สื่อดิจิทัล และใบงาน

2.3 กำหนดวิธี เครื่องมือ และเกณฑ์การวัดผลประเมินผล

### 3. ขั้นการพัฒนาแก้ปัญหา (Development: D)

3.1 ปรับปรุงแผนการเรียนรู้โดยเพิ่มเติมเอกสารให้ความรู้เกี่ยวกับทักษะกระบวนการขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันมากขึ้น หาข้อจำกัดในการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมไปใช้ในการเรียนการสอน

3.2 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่ม สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.3 เลือกกิจกรรม และสื่อ ให้เหมาะสม สอดคล้องกับกระบวนการวิธีการจัดการเรียน การสอนที่ได้รับปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว

### 4. ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implement : I)

4.1 ทดสอบทางการเรียนก่อนเรียน

4.2 สอนนักเรียนตามรูปแบบ 5Es ตามแผนการจัดการเรียนรู้

- การสร้างความสนใจ
- การสำรวจและค้นหา (E)
- การอธิบายและลงข้อสรุป (E)
- การขยายความรู้ (E)
- การประเมินผล (E)

4.3 นักเรียนลงมือทำ ใบงานและฝึกฝนการฟัง การพูด การอ่าน การเขียน

4.4 สังเกตปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการสอน

### 5. ขั้นตรวจสอบและประเมินผล (Evaluation: E)

5.1 ทดสอบทางการเรียนหลังเรียน

5.2 นักเรียนนำเสนอผลงานและครูประเมินผลงานนักเรียน



5.3 บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

5.4 เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมาย

5.5 จัดทำรายงานผลการจัดการเรียนรู้

## 8. ผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล

สรุปผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล มีดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทุกคนได้รับการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่านและเขียนภาษาอังกฤษด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทุกคนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจการสื่อสารและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทุกคนสามารถสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางแสดงคะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน

| เลขที่                        | คะแนน<br>ก่อนเรียน (10) | คะแนน<br>หลังเรียน (10) | รวมคะแนน<br>ทั้งหมด (20) |
|-------------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 1 เด็กชายฐิติกรณ มุสิก        | 2                       | 8                       | 10                       |
| 2 เด็กชายธนโชค กาแก้ว         | 3                       | 10                      | 13                       |
| 3 เด็กชายธนวรรณ วาดวงษ์       | 2                       | 7                       | 9                        |
| 4 เด็กชายอักรินทร์ อินทร์ผ่อง | 2                       | 6                       | 8                        |
| 5 เด็กชายบุญญพัฒน์ นามเรียง   | 3                       | 7                       | 10                       |
| 6 เด็กหญิงกนกพร นาสินพร้อม    | 4                       | 9                       | 13                       |
| 7 เด็กหญิงณัชชา เห็นสม        | 3                       | 8                       | 11                       |
| 8 เด็กหญิงพัทธนันท์ นิกพิมพ์  | 4                       | 10                      | 14                       |
| 9 เด็กหญิงอริสรา ยาคำ         | 3                       | 7                       | 10                       |
| รวม                           | 26                      | 72                      | 98                       |
| คะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )     | 2.89                    | 8                       | 10.89                    |
| ค่าร้อยละ                     | 28.89                   | 80                      | 97.89                    |

จากตารางแสดงคะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ปรากฏว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนมากกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 80

### ผลที่เกิดสำหรับครู

1.1 ครูเรียนรู้ที่จะใช้กระบวนการแบบ 5Es ทำให้นักเรียนริเริ่มการคิดสร้างสรรค์ที่หลอมรวมคุณธรรม มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ เกิดร่องรอยการทำงาน การแก้ปัญหาจนเกิดผลงานที่มีคุณภาพกว่าเดิม มีคุณค่ามากกว่าเดิม

1.2 สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และจุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่เน้นสมรรถนะผู้เรียนมาตรฐาน และตัวชี้วัด ที่นำไปสู่การปฏิบัติ โดยเฉพาะสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่มุ่งให้เกิดความสามารถในการสื่อสารและความสามารถในการคิดวิเคราะห์

1.3 เป็นกลวิธีการสอน (Teaching Strategies) มาใช้ควบคู่กับการจัดการเรียนรู้ เช่น กลวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ (Cooperative Learning) การสังเกตและอธิบาย (Predict - Observe - Explain) การระดมความคิด (Brainstorming) การอ่านและการเขียนอย่างมีศักยภาพ (Active reading and writing) ซึ่งกลวิธีเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและ ประสิทธิผลในด้านการสร้างองค์ความรู้ทักษะกระบวนการคิด กระบวนการ เรียนรู้ และทักษะทางสังคมมากขึ้น

### ผลที่เกิดสำหรับนักเรียน

2.1 เป็นกระบวนการที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองหรือเป็นกลุ่ม เพื่อสร้างทักษะชีวิตและทักษะทางสังคม

2.2 เป็นสื่อที่สามารถใช้กระบวนการคิดได้อย่างหลากหลายโดยเฉพาะการคิดวิเคราะห์และ การคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการคิดขั้นสูงสุด

2.3 นักเรียนรู้จักการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงาน เสริมสร้างจินตนาการ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบนำตนเอง และได้รับความสนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

### ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

1. เพิ่มความหลากหลายของสื่อดิจิทัล พัฒนาเกมและสื่อในรูปแบบ Interactive เช่น Kahoot, Quizizz, Wordwall เพิ่มคลิปวิดีโอสั้น หรือ Animation ประกอบการเรียนรู้แต่ละขั้นของ 5Es ทำสื่อในรูปแบบ AR/VR เพื่อให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์ใกล้เคียงของจริง สามารถนำมาต่อยอดได้ในอนาคต

2. ปรับเนื้อหาให้เชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ออกแบบบทเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลอง เช่น การสั่งอาหาร การท่องเที่ยว ให้ผู้เรียนใช้ภาษาอังกฤษในการกิจ/เกมที่ต้องทำงานเป็นทีม

3. เพิ่มการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ให้ผู้เรียนสร้างเกมหรือเนื้อหาภาษาอังกฤษด้วยตนเอง ใช้ PBL (Project-Based Learning) ผสมกับ 5Es เพื่อฝึกการใช้ภาษาในโครงการ

4. ทำวิจัยเพื่อพัฒนาต่อเนื่อง เก็บข้อมูลความพึงพอใจของผู้เรียนและครู วิเคราะห์คะแนนก่อน-หลังเรียนเพื่อนำมาปรับสื่อและกิจกรรมให้ตรงความต้องการ

## บรรณานุกรม

ครูสุภา . (2566) การประชุมวิชาการพลิกโฉมโรงเรียนต้นแบบสร้างนวัตกรรมครูสู่นวัตกรรมนักเรียนแบบ Active Learning ด้วยกระบวนการคิดขั้นสูง. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2568, จาก <https://moe360.blog/2022/09/19/>

ทีศนา แคมมณี. 2558. ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 19. กรุงเทพมหานคร: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์.

พิจิตรา ธงพานิช. (2562). วิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการในชั้นเรียน:รูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE Model). สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2568 จาก <http://adi2learn.blogspot.com/2018/01/addiemodel.htm>

มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ. (2567). เทคนิคการสอนแบบ CLT. สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2568 จาก <https://anyflip.com/pskco/ckwo/basic>

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ. (2561). การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ตามแนวทาง Backward Design และการวัดประเมินผลแบบ Authentic Assessment ตามหลักสูตรอิงมาตรฐานในศตวรรษที่ 21.เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ. สถาบัน พัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว.).

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়กรัฐมนตรี. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566—2570). ราชกิจจานุเบกษา.

อักษรเจริญทัศน์ อจท. (2565). บทบาทการเรียนรู้การสอน ในห้องเรียน 5Es. สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2568 จาก <https://www.aksorn.com/classroom-5es>

Starfish Academy. (2565). ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC). สืบค้นเมื่อ 13 สิงหาคม 2568 จาก <https://www.tarfishlabz.com/blog/917-ประโยชน์-4-ข้อ-ของชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ-plc>

## ภาคผนวก

- คิวอาร์โค้ด คลิปการสอน
- คิวอาร์โค้ด แผนการสอนและผลลัพธ์ของผู้เรียน
- คิวอาร์โค้ด แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียนและผลงานนักเรียน

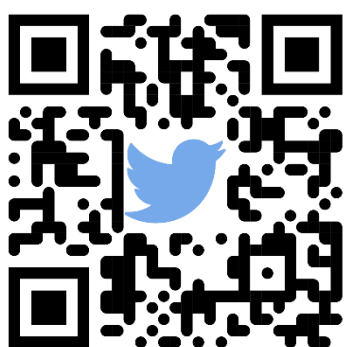
QR CODE



SCAN ME

คลิปการสอน

SCAN ME



แผนการสอนและผลลัพธ์ของผู้เรียน



SCAN ME

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน  
และผลงานนักเรียน





# รายงานผลการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เรื่อง การพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยกระบวนการสอนแบบ 5Es

โดยใช้เกมการศึกษาและสื่อดิจิทัล  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

รายวิชาภาษาอังกฤษ  
ประจำปี พ.ศ.2568



โรงเรียนชุมชนบ้านหนองแสง  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
กระทรวงศึกษาธิการ

