

# รายงานนวัตกรรม



เรื่อง เรียนรู้โฟนิคส์กับบัตรคำแสนสนุก:  
การพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษผ่านเกมการ  
ศึกษา โดยใช้บัตรคำตัวอักษรภาษาอังกฤษ

**นางสาวมูชิตา นามประกอบ**  
**ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง**

โรงเรียนปทุมวิทยากร  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของศึกษาวิจัยและพัฒนาวัตกรรมการพัฒนา “เรียนรู้โฟนิกส์กับบัตรคำแสนสนุก” ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑/๑ โดยใช้บัตรคำตัวอักษรภาษาอังกฤษและเกมการศึกษา เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ การเรียนการสอนรูปแบบนี้ถูกออกแบบเพื่อสร้างความสนุกสนานและความสนใจในการเรียนรู้ภาษาตั้งแต่ระดับพื้นฐาน โดยเน้นการฝึกฝนการออกเสียงและการฟังผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยอนุบาล เพื่อเสริมสร้างพื้นฐานทักษะภาษาอังกฤษให้กับเด็กในวัยเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ นวัตกรรมนี้ได้รับการออกแบบเพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ภาษาอังกฤษในรูปแบบที่มีความสนุกสนานและเหมาะสมกับการพัฒนาของนักเรียน ผ่านการใช้เทคนิคที่เหมาะสมกับเด็กอนุบาล ทำให้การเรียนการสอนเป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีประสิทธิผลสูงสุด.

ผู้จัดทำขอขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการพัฒนา นวัตกรรมนี้ เพื่อเสริมสร้างโอกาสในการเรียนรู้ที่มีคุณภาพให้กับเด็กๆ ในระดับปฐมวัย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัยไว้เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

มุชิตา นามประกอบ

ผู้จัดทำ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรม	๑
ผู้จัดทำ	๑
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	๑
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
เครื่องมือที่ใช้	๒
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๒
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๒
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๒
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๓
บทเรียนที่ได้รับ	๓-๔
เงื่อนไขความสำเร็จ	๔
ภาพกิจกรรม	๕

## นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนปทุมวิทยากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ นางสาวมุขิตา นามประกอบ ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง วิทยฐานะ –  
โรงเรียนปทุมวิทยากร อำเภอ เมืองอุบลราชธานี จังหวัด อุบลราชธานี

### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน

เรียนรู้โฟนิกส์กับบัตรคำแสนสนุก: การพัฒนาทักษะการฟังและพูดภาษาอังกฤษผ่านเกมการศึกษา โดย  
การใช้บัตรคำตัวอักษรภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล ๑/๑

### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษาที่ ๒/๒๕๖๗

### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

นวัตกรรมการเรียนการสอนพัฒนาขึ้นใหม่

### ๕. ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

### ๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

หลักการและเหตุผล

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับปฐมวัยเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็ก โดยเฉพาะทักษะการฟังและการพูด ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ภาษาในระดับสูงขึ้นไป โฟนิกส์ (Phonics) เป็นแนวทางการสอนที่ช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงเสียงและตัวอักษรภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้เด็กเข้าใจหลักการออกเสียงที่ถูกต้องและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เกมการศึกษา และบัตรคำตัวอักษรภาษาอังกฤษ เป็นสื่อที่สามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและสนุกสนานกับการเรียนรู้ ทำให้เด็กสามารถจดจำเสียงและตัวอักษรภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การจับคู่เสียงกับตัวอักษร การออกเสียงตาม และการเล่นเกมโฟนิกส์ จะช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของเด็กอย่างเป็นระบบ

ดังนั้น เกมการศึกษานี้จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นเรื่องง่าย สนุก และมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย อีกทั้งยังส่งเสริมให้เด็กมีความมั่นใจในการสื่อสารภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันต่อไป

## ๗. วัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

๑. เพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นอนุบาล ๑/๑ ผ่านกิจกรรมโฟนิกส์ และบัตรคำที่สนุกสนาน

๒. เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเสียงของตัวอักษรภาษาอังกฤษกับสัญลักษณ์ตัวอักษรได้อย่างถูกต้อง และพัฒนาทักษะการออกเสียงเบื้องต้น

๓. เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ ผ่านเกมการศึกษาและกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม

## ๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นอนุบาล ๑/๑

## ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ทฤษฎีโฟนิกส์ (Phonics Theory)

ทฤษฎีโฟนิกส์เน้นการเชื่อมโยงเสียง (phonemes) กับตัวอักษร (graphemes) เพื่อช่วยให้เด็กสามารถออกเสียงและอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง การใช้บัตรคำตัวอักษรช่วยให้เด็กจดจำและฝึกฝนการออกเสียงผ่านกิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกมจับคู่เสียงกับตัวอักษร และการฝึกอ่านออกเสียง โฟนิกส์ช่วยพัฒนาทักษะการฟังและการพูด ทำให้เด็กเข้าใจโครงสร้างเสียงของภาษาได้ดีขึ้น การนำทฤษฎีนี้มาใช้ในนวัตกรรมช่วยให้นักเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพ

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและเหมาะสมกับพัฒนาการของวัยอนุบาล โดยเริ่มต้นจากขั้นนำ ซึ่งครูใช้เพลงโฟนิกส์และบัตรคำตัวอักษรภาษาอังกฤษ เพื่อดึงดูดความสนใจและให้ฝึกออกเสียงตามครู พร้อมทำท่าทางประกอบ ในขั้นสอน ครูจะอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างเสียงและตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยใช้บัตรคำและสื่อเสริม เช่น ภาพประกอบหรือวัตถุจริง จากนั้นจึงให้นักเรียนฝึกฝนผ่านเกมการศึกษา เช่น เกมจับคู่ตัวอักษรกับภาพ เกมบิงโกโฟนิกส์ และเกมทายเสียงตัวอักษร ซึ่งช่วยให้จดจำเสียงและตัวอักษรได้ดีขึ้น ต่อมาในขั้นฝึกทักษะ นักเรียนจะได้ลงมือทำกิจกรรมแบบ Active Learning เช่น การค้นหาตัวอักษร การสร้างคำง่ายๆ และการเล่านิทานจากบัตรคำ ซึ่งช่วยให้สามารถเชื่อมโยงเสียงกับความหมายของคำได้อย่างเป็นธรรมชาติ อีกทั้งยังใช้แนวคิด TPR (Total Physical Response) ที่ให้นักเรียนออกท่าทางตามเสียงตัวอักษรเพื่อเสริมการจดจำสุดท้ายในขั้นสรุปและประเมินผล ครูจะทบทวนบทเรียนโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในเกมสรุป เช่น “Find the Sound” หรือ “Guess the Letter” เพื่อตรวจสอบความเข้าใจ พร้อมทั้งชมเชยและให้กำลังใจเด็กเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง

## ๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

### ด้านความรู้ (Knowledge)

นักเรียนจะมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวอักษรภาษาอังกฤษและเสียงของตัวอักษร (Phonics) ได้อย่างชัดเจน สามารถเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรได้ถูกต้อง รวมถึงการรู้จักคำศัพท์พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับตัวอักษรและเสียงต่างๆ

### ด้านทักษะ (Skill)

นักเรียนจะสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ จะสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามหลักโฟนิกส์และสามารถแยกแยะเสียงของตัวอักษรได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้ทักษะการสื่อสารเบื้องต้น เช่น การออกเสียงคำใหม่หรือการโต้ตอบในบทสนทนาแบบง่ายๆ ได้

### ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

นักเรียนจะมีความกล้าแสดงออกและมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น การใช้เกมการศึกษาและกิจกรรมที่สนุกสนานทำให้มีความสนใจและไม่รู้สึกเครียดในการเรียน การเรียนรู้ผ่านเกมทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และชอบการเรียนรู้อย่างมีความสุข

### ด้านเจตคติ (Attitude)

นักเรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เนื่องจากการเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่รู้สึกกดดัน ทำให้นักเรียนมีความสนใจและพร้อมที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษต่อไปในอนาคต นักเรียนจะเห็นว่าภาษาอังกฤษเป็นเรื่องสนุกและน่าสนใจ

### ด้านสมรรถนะ (Competency)

นักเรียนจะมีสมรรถนะในการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้น แม้ว่าจะเป็นทักษะพื้นฐาน แต่พวกเขาจะสามารถสื่อสารและฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นได้ในอนาคต

## ๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. การเรียนรู้ผ่านการเล่นช่วยพัฒนาได้ดีขึ้น การใช้เกมการศึกษาและกิจกรรมที่สนุกสนานสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำตัวอักษรและเสียงภาษาอังกฤษได้ดีขึ้น การเรียนรู้ที่ไม่มี ความเครียดทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและเต็มใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น

๒. การฝึกฝนการออกเสียงสร้างความมั่นใจ การให้นักเรียนได้ฝึกออกเสียงตัวอักษรและคำต่างๆอย่างต่อเนื่องทำให้นักเรียนมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูด

๓. การเชื่อมโยงทักษะการฟังและการพูด การใช้บัตรคำช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษร และสามารถเข้าใจการออกเสียงในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติ นักเรียนสามารถฟังเสียงและพูดตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๔. การเรียนรู้ในรูปแบบที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม การออกแบบกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การเล่นเกมหรือการทำกิจกรรมแบบ Active Learning ช่วยให้นักเรียนเข้าใจการเรียนรู้ได้ดีขึ้นและสนุกสนานไปกับการเรียน

๕. การพัฒนาความสนใจและเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ที่สนุกสนานและไม่เป็นภาระทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นักเรียนจะมีความสนใจในการเรียนรู้และอยากเรียนรู้เพิ่มเติมในอนาคต

### ๑๓. เจาะใจความสำเร็จ

๑. ความพร้อมของสื่อการสอน การมีบัตรคำตัวอักษรภาษาอังกฤษที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับเด็กอนุบาล รวมถึงการใช้เกมการศึกษาที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กและช่วยในการเรียนรู้ได้จริง โดยต้องสามารถเชื่อมโยงตัวอักษรกับเสียงได้อย่างชัดเจน

๒. การมีส่วนร่วมของนักเรียน การที่นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ผ่านเกมการศึกษา เช่น การจับคู่ตัวอักษรกับภาพหรือการออกเสียงร่วมกับเพื่อนๆ เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟังและการพูดอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. การมีทักษะและความพร้อมของครูผู้สอน ครูต้องมีความรู้และทักษะในการสอนโฟนิกส์ รวมถึงสามารถใช้สื่อและเกมการศึกษาต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนาน

๔. การประเมินผลและการติดตามผล การมีระบบประเมินผลที่เหมาะสม เช่น การทดสอบการออกเสียงหรือการฟังของนักเรียน ช่วยให้ครูสามารถติดตามความก้าวหน้าและปรับปรุงการสอนตามความต้องการของนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่องและพัฒนาตามจังหวะของแต่ละคน

### ๕. การสนับสนุนจากผู้ปกครอง

การที่ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็ก โดยการกระตุ้นให้เด็กฝึกฝนการออกเสียงหรือเล่นเกมโฟนิกส์ที่บ้าน ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการฟังและพูดได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

๑๔. ภาพกิจกรรม







