

แบบรายงานนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้ Phonics Board Games ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ๒W๓P

.....

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปี
การศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้ Phonics Board Games ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ๒W๓P

๒. ชื่อผู้สร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning)

ชื่อ นางปรีญาพรรณ สกุล พุ่มจันทร์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านแก้งขาว

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๓. ระยะเวลาในการดำเนินงานพัฒนานวัตกรรม

วันที่ ๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๑๐ มีนาคม ๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก

(Active Learning)

ทักษะการอ่าน เป็นทักษะที่สำคัญของผู้เรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นทักษะที่ส่งผลต่อ
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพของผู้เรียน จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผู้เรียนใน
วิชาภาษาอังกฤษ พบว่า ทักษะที่เป็นปัญหามากที่สุด ได้แก่ ทักษะการอ่าน เพราะผู้เรียนอ่านสะกดคำไม่ได้
ไม่สามารถวิเคราะห์เสียงของตัวอักษรนั้น ๆ ได้ และไม่สามารถแทนที่หรือเทียบเสียงระหว่างตัวอักษรภาษาอังกฤษ และ
ภาษาไทยได้ ในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ
และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล และจากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาทำให้พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ปีการศึกษา 2567 ยังไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร

ข้าพเจ้าได้สังเคราะห์ปรัชญาสรณคินิยม ที่ส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน วิเคราะห์ทฤษฎีการเรียนรู้ของ
Dewey ที่พัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ และวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ที่เน้นการคิด ลงมือทำ และนำเสนอ
ของผู้เรียน สู่การออกแบบเกม คือ Phonics Board Games จำนวน 4 กระดาน และจัดทำแบบฝึกทักษะการอ่านสะกด
คำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ จำนวน 4 แบบเทียบเสียงแบบ Phonics ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ขึ้นมา ซึ่ง
ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียน

๕. วัตถุประสงค์ของการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- ๕.๑ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ
- ๕.๒ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเทียบเสียงแบบ Phonics
- ๕.๓ เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียน

๖. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๒ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้ Phonics Board Games ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ ๒W๓P มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

๗.๑ การสร้างและพัฒนาหลักสูตร และการออกแบบการจัดการเรียนรู้

วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ การออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์ และการอ่านออกเสียงสะกดคำตามหลักการ Phonics และวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านแก่งขาว ในเรื่องของมาตรฐานการเรียนรู้และ ตัวชี้วัดของเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ นำหน่วยการเรียนรู้ที่พัฒนามาประยุกต์ให้เข้ากับบริบทของนักเรียน เพื่อพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ให้ นักเรียนมีสมรรถนะและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

๗.๒ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนสอน ๒W๓P ประกอบด้วย Warm up ชี้นำเข้าสู่บทเรียน ทบทวนความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมของนักเรียน Presentation ชี้นำเสนอเนื้อหา Practice ชี้นำฝึก Production ชี้นำไปใช้หรือบูรณาการความรู้ และ Wrap up ชี้นำสรุป โดยการใช้ Phonics Board Games และแบบฝึกทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐาน การเทียบเสียงแบบ Phonics เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ นักเรียนได้ปฏิบัติจริงและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

๗.๓ พัฒนาแหล่งเรียนรู้และห้องเรียนออนไลน์

พัฒนาผู้เรียน และกระตุ้นความสนใจ ให้นักเรียนเรียนรู้ควบคู่ความสุข โดยรวบรวมสื่อการสอนและสร้างสื่อการสอนสำหรับการเรียนรู้และพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้

๗.๗ การอบรมและพัฒนาคุณลักษณะที่ดีของผู้เรียน

พัฒนารูปแบบการเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดี บนโลกดิจิทัล ให้กับนักเรียนง่ายๆ ผ่านกระบวนการที่มีแผนการจัดการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ต ควบคู่กับการอบรมแบบปกติในชั้นเรียน หรือห้องเรียนออนไลน์

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๘.๑ ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้

๘.๑.๑ วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๑) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านแก้งขาว พุทธศักราช ๒๕๖๗ ในเรื่องของ มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด ของเนื้อหาเรื่อง ในสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

๘.๑.๒ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง กิจกรรมการเรียนรู้

๘.๑.๓ สสำรวจความพร้อม ความสามารถในการเข้าถึงสื่อ และเทคโนโลยี รวมถึงรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

๘.๒ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

๘.๒.๑ ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชาภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๘.๒.๒ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัยต้องการให้เกิดแก่นักเรียนหลังจากได้เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

๘.๓ กำหนดโครงสร้างหน่วยการเรียนรู้

๘.๓.๑ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียง Phonic ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๕ แผน แผนละ ๒ ชั่วโมง รวม ๑๐ ชั่วโมงเรียน โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากตามลำดับ

๘.๓.๒ นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียง Phonic ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้วเสนอ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน เพื่อประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ตลอดจนความถูกต้องของภาษาที่ใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ

๘.๓.๓ นำผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านออกเสียง Phonic ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

๘.๔ ชั้นสร้างนวัตกรรม

๘.๔.๑ กำหนดและจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะ การอ่านออกเสียง Phonic ซึ่งประกอบด้วย Phonics Board Games และ แบบฝึกทักษะการอ่าน

๘.๔.๒ จัดทำเอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Phonic โดยจัดทำให้ สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๑ โดยจัดเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากตามลำดับ

๘.๔.๓ จัดทำแบบฝึกทักษะ พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จากนิทาน พื้นบ้าน ด้วยเทคนิคคำถาม ๕W๑H สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

๘.๔.๔ นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเน้นกระบวนการ เรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้ Phonics Board Games ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ ๒W๓P สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๓ คน ตรวจสอบ ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ความถูกต้อง ชัดเจน ความสอดคล้องสาระการเรียนรู้ และระยะเวลาที่ใช้ ตลอดจนภาษาที่ถูกต้อง

๘.๔.๕ นำผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมจัดการเรียน การสอนเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำศัพท์พื้นฐาน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยใช้ Phonics Board Games ด้วย การจัดการเรียนรู้แบบ ๒W๓P และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๙. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การอ่านออกเสียงสะกดคำ

(ดวงใจ ตั้งสง่า, 2555-2556) การอ่านออกเสียงสะกดคำ Phonics นั้นมีความหมายและความสำคัญ ดังนี้ โฟ นิกส์ (Phonics) คือวิธีการเรียนอ่านเขียนและออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้หลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียง ตัวอักษร a ถึง z ทั้ง 26 ตัว ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียงของตัวอักษรต่างๆ และออกเสียงเหล่านั้นให้ได้ถูกต้องจึงจะ สามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ ยกตัวอย่าง เช่น การสะกดคำว่า cat จะสอนให้รู้จักตัว“c” จากเสียงของมันคือ เสียง“ค” (ออกเสียงเคอะ เบาๆ ในลำคอ) ตัว“a” เป็นเสียง “แอะ” และตัว“t” เป็นเสียง“ท” (ออกเสียง เทอะ

เบาๆ ใช้ ปลายลิ้นกระทบพื้นหน้าบน) และผสมเสียง กันเป็น “ค-แอะ-ท แคท” (ลองออกเสียง ค- แอะ - ท ซ้ำๆ เร็วๆจะพบว่าสุดท้ายจะออกเสียงเป็น “แคท”)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

ชุตินา สินธวานิช (2565) การจัดการเรียนรู้แบบ Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

๑๐.๑ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Phonic ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๕ แผน แผนละ ๒ ชั่วโมง รวม ๑๐ ชั่วโมงเรียน โดยเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยากตามลำดับ

๑๐.๒ นำแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Phonic ที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว เสนอ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน เพื่อประเมินความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ สารการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ตลอดจนความถูกต้องของภาษาที่ใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความ

๑๐.๓ นำผลการประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ Phonic ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จริงกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย(ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เจตคติ สมรรถนะ)

๑๑.๑ เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ร้อยละ ๗๐ อ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเทียบเสียง Phonics สนุกกับการเรียน และผ่านเกณฑ์การประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ระดับดีขึ้นไป

๑๑.๒ เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษในระดับดี มีทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษในระดับดีขึ้นไปและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่สูงขึ้น เป็นกิจกรรมการเรียนรู้การปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้จักการบริหารเวลา เตรียมความพร้อม การเข้าเรียนตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย อีกทั้ง ครูได้เรียนรู้ในการพัฒนาตนเองในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่านสื่อเทคโนโลยีต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ทำให้เกิดสังคมการเรียนรู้เกิดขึ้นส่งผลให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้เต็มประสิทธิภาพ

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

ผู้เรียนร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มตามศักยภาพ โดยใช้ข้อมูลจากการวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล สนองความถนัด ความสนใจ และความต้องการ และสอดคล้องกับหลักสูตร จนส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่าน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีการพัฒนาคุณภาพ ทั้งความรู้ ความสามารถ คุณลักษณะ ทักษะและเจตคติที่สอดคล้องตามหลักสูตรและมีระบบ ต่อเนื่อง สืบเนื่องได้จากการประเมิน การทดสอบ โดยใช้แบบวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล แบบทดสอบความรู้ด้านการอ่าน (K) แบบวัดทักษะการอ่าน (P) และแบบวัดเจตคติในการอ่าน (A) ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีคุณลักษณะที่ดี ตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คุณธรรมอัตลักษณ์ และอัตลักษณ์ของโรงเรียน โดยสังเกตจากพฤติกรรมด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑๓.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๒ คน ผู้เรียนร้อยละ ๑๐๐ มีการพัฒนาคุณภาพ ทั้งความรู้ ความสามารถ คุณลักษณะ ทักษะและเจตคติที่สอดคล้องตามหลักสูตรและมีระบบ ต่อเนื่อง

๑๓.๒ ครูผู้สอนได้นำมาทดลองใช้เผยแพร่และให้คำแนะนำแก่ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ ผ่านทาง line, Facebook

๑๓.๓ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก้งขาว มีการจัดอบรมพัฒนาคุณภาพครู ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ คุณลักษณะ ทักษะและเจตคติที่สอดคล้องตามหลักสูตรและมีระบบบริหาร นิเทศ ติดตาม อย่างต่อเนื่อง

๑๓.๔ ผู้ปกครองร้อยละ ๘๐ มีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมของโรงเรียน และ ให้ความร่วมมือ สนับสนุน การพัฒนาคุณภาพของโรงเรียนโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ

๑๔. ภาพกิจกรรม



