



การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์การซื้อของ (Fruits)  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook  
และโมเดล SPEAK-Easy



**นางเยาวภา นันทา**  
**ครูชำนาญพิเศษ**

โรงเรียนอุบลวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1

## คำนำ

รายงานนวัตกรรมเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์การซื้อของ (Fruits) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook และโมเดล SPEAK-Easy จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ควรได้รับการส่งเสริมพื้นฐานด้านภาษาอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย จากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร โดยเฉพาะในสถานการณ์ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อขายสินค้า ผู้รายงานจึงได้พัฒนา นวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook ซึ่งเป็นสื่อภาพประกอบบทสนทนา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของภาษาได้ง่ายขึ้น ควบคู่กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโมเดล SPEAK-Easy ที่มุ่งเน้นการฝึกปฏิบัติจริงผ่านกระบวนการที่เป็นขั้นตอน ส่งเสริมความกล้าแสดงออกและความมั่นใจในการสื่อสาร

การดำเนินการครั้งนี้ มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ประโยชน์สนทนาอย่างง่ายในสถานการณ์การซื้อของ (Fruits) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ตลอดจนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และผลที่ได้คาดว่าจะ เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้ที่สนใจในการพัฒนา นวัตกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้รายงานขอน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุง แก้ไขในโอกาสต่อไป

เยาวภา นันทา

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ชื่อนวัตกรรม	1
2. ผู้จัดทำ	1
3. ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม	1
4. ที่มาและความสำคัญ	1
5. วัตถุประสงค์	3
6. กลุ่มเป้าหมาย	3
7. เครื่องมือที่ใช้	3
8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	4
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	8
11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	8
12. บทเรียนที่ได้รับ	9
13. เงื่อนไขความสำเร็จ	10
ภาคผนวก	12

**รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา ๒๕๖๘**

---

**1. ชื่อนวัตกรรม**

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์การซื้อของ (Fruits) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook และ โมเดล SPEAK-Easy

**2. ผู้จัดทำ**

นางเยาวภา นันทา ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอุบลวิทยาคม

**3. ระยะเวลาดำเนินการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

**4. ที่มาและความสำคัญ**

ภายใต้บริบทของการรวมกลุ่มประชาคมอาเซียนและการเปลี่ยนแปลงของโลกาภิวัตน์ ภาษาอังกฤษได้กลายเป็นภาษากลางที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ ทั้งในด้านการศึกษา เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม การประชุมของ TESOL International Association ได้สะท้อนมุมมองร่วมกันว่าภาษาอังกฤษมีสถานะเป็นภาษาสากลของโลก (Global English) ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือกลางในการสื่อสารของผู้คนจากหลากหลายภูมิหลังทางภาษาและวัฒนธรรม แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอของ Taskin-Can (2013) ที่ระบุว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นปัจจัยสำคัญที่เพิ่มโอกาสทางการศึกษาและการประกอบอาชีพในระดับนานาชาติ ในบริบทของประเทศไทย แม้ภาษาอังกฤษจะถูกกำหนดให้เป็นภาษาต่างประเทศที่มีความสำคัญในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน แต่ผลการประเมินระดับนานาชาติยังสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายด้านคุณภาพการเรียนรู้ โดยรายงานดัชนีความสามารถทางภาษาอังกฤษของ EF Education First (EF English Proficiency Index: EF EPI) ระบุว่า ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษค่อนข้างต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่นในภูมิภาคเอเชียและทั่วโลก นอกจากนี้ ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ซึ่งดำเนินการโดย สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ยังพบว่าคะแนนเฉลี่ยรายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับประถมศึกษา มีแนวโน้มต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานอย่างต่อเนื่อง สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาเชิงโครงสร้างในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยหลายชิ้นในประเทศไทยชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษยังคงได้รับอิทธิพลจากแนวทางดั้งเดิมที่เน้นการสอนแบบไวยากรณ์และการแปล (Grammar Translation Method) ซึ่งมุ่งความถูกต้องเชิงรูปแบบมากกว่าการใช้ภาษาเพื่อสื่อสารจริง ส่งผลให้นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกพูดใน

บริบทที่ใกล้เคียงชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ปัญหาดังกล่าวก่อให้เกิดทัศนคติด้านลบต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และทำให้ผู้เรียนไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างการเรียนในห้องเรียนกับการนำไปใช้จริง แนวทางหนึ่งที่ได้รับการเสนอว่าเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร คือ “กิจกรรมการละคร” หรือการใช้กระบวนการทางศิลปะการแสดงในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์เสมือนจริง ฝึกการโต้ตอบอย่างเป็นธรรมชาติ และลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา งานศึกษาหลายชิ้นทั้งในและต่างประเทศ เช่น Heinig (1981), Seong (2013) และ Gill (2016) รายงานตรงกันว่ากิจกรรมการละครสามารถส่งเสริมทั้งความคล่องแคล่ว (fluency) และความถูกต้อง (accuracy) ในการใช้ภาษา อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ กิจกรรมการละครยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความสามารถเชิงสื่อสารในหลายมิติ ได้แก่ ความสามารถด้านโครงสร้างภาษา (grammatical competence) ความสามารถด้านสังคมภาษา (sociolinguistic competence) ความสามารถด้านวาทกรรม (discourse competence) และความสามารถด้านกลวิธีสื่อสาร (strategic competence) เนื่องจากผู้เรียนต้องใช้ภาษาในการสร้างบทสนทนา การแสดงบทบาท และการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า การฝึกในลักษณะดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม พร้อมทั้งพัฒนาทักษะทางสังคม ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจผู้อื่นไปพร้อมกัน

แม้กิจกรรมการละครจะมีศักยภาพสูงในการพัฒนาทักษะการพูด แต่การจัดกิจกรรมดังกล่าวจำเป็นต้องมีสื่อสนับสนุนที่เหมาะสมกับวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งผู้เรียนยังต้องพึ่งพาการรับรู้ผ่านภาพและบริบทที่เป็นรูปธรรม ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนา Visual Dialogue Guidebook ซึ่งเป็นสื่อภาพประกอบบทสนทนาที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนกิจกรรมการพูดและบทบาทสมมติในชั้นเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นคู่มือภาพสถานการณ์พร้อมบทสนทนาตัวอย่าง คำศัพท์สำคัญ และโครงสร้างประโยคที่จำเป็นต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น สถานการณ์การซื้อของ การสอบถามราคา หรือการทักทายเบื้องต้น การออกแบบสื่อในลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านบริบท (contextualized learning) และแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมของ Lev Vygotsky ที่เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์และการใช้สื่อช่วยพยุงการเรียนรู้ (scaffolding) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาไปสู่ระดับความสามารถที่สูงขึ้นได้ การบูรณาการกิจกรรมการละครร่วมกับ Visual Dialogue Guidebook จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ได้ฝึกการแสดงบทบาทสมมติเท่านั้น แต่ยังมีเครื่องมือที่ช่วยเชื่อมโยงคำศัพท์ โครงสร้างประโยค และบริบทสถานการณ์เข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม ลดภาระทางความคิด (cognitive load) และเพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษา อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและสนุกสนาน ส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลวิทยาคม พบว่าผู้เรียนจำนวนมากยังไม่สามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในสถานการณ์พื้นฐานได้อย่างคล่องแคล่ว ขาดความเข้าใจประโยคง่าย ๆ ในชีวิตประจำวัน และมีความลังเลในการพูดต่อหน้าผู้อื่น ปัญหาดังกล่าวสะท้อนถึง

ความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภาษาในบริบทจริง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์การซื้อของ (Fruits) ร่วมกับ Visual Dialogue Guidebook และโมเดล SPEAK-Easy เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยคาดหวังว่าการใช้สื่อ ภาพประกอบ บทสนทนาอย่างเป็นระบบควบคู่กับการฝึกปฏิบัติจริง จะช่วยยกระดับความสามารถด้านการสื่อสาร เพิ่มความมั่นใจ และส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ในระยะยาวอย่างยั่งยืน

## 5. วัตถุประสงค์

- 5.1 เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์การซื้อของ (Fruits) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผ่านนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook และ โมเดล SPEAK-Easy
- 5.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook และ โมเดล SPEAK-Easy
- 5.3 เพื่อพัฒนานวัตกรรมการ Visual Dialogue Guidebook และ โมเดล SPEAK-Easy ให้มีประสิทธิภาพ

## 6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ห้องเรียน 2/1, 2/2, 2/3 จำนวน 84 คน

## 7. เครื่องมือที่ใช้

ผู้วิจัยได้พัฒนาและใช้เครื่องมือเพื่อดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 7.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมสถานการณ์การซื้อของ (Fruits) ร่วมกับ Visual Dialogue Guidebook และโมเดล SPEAK-Easy แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีจำนวน 4 แผน รวมระยะเวลา 12 ชั่วโมง โดยออกแบบตามแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT) ร่วมกับกิจกรรมการละคร (Drama Activities) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาอังกฤษในสถานการณ์เสมือนจริง

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

- มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด
- จุดประสงค์การเรียนรู้

- สารสำคัญและเนื้อหา
- ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- สื่อและแหล่งเรียนรู้
- การวัดและประเมินผล

## 2) Visual Dialogue Guidebook

เป็นสื่อประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีลักษณะเป็นคู่มือภาพสถานการณ์พร้อมบทสนทนาตัวอย่าง คำศัพท์สำคัญเกี่ยวกับผลไม้ และโครงสร้างประโยคที่สอดคล้องกับบริบทในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อสินค้า การสอบถามข้อมูล และการสนทนาในสถานการณ์ทั่วไป

## 7.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

### 1) แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

เป็นแบบทดสอบการพูด (Speaking Test) ที่ใช้วัดความสามารถด้านการสื่อสารของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 1 ชุด การประเมินผลใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) ครอบคลุม 4 ด้าน ได้แก่ ความถูกต้องด้านภาษา (Accuracy) ความคล่องแคล่ว (Fluency) การออกเสียง (Pronunciation) และความสามารถในการโต้ตอบ (Interactive Communication)

### 2) แบบสังเกตพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

เป็นแบบประเมินพฤติกรรมที่ผู้วิจัยใช้สังเกตระหว่างการจัดกิจกรรม เพื่อประเมินระดับความกล้าแสดงออก การมีส่วนร่วม ความร่วมมือกับเพื่อน และความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

### 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 10 ข้อ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์การซื้อของ (Fruits) ร่วมกับ Visual Dialogue Guidebook และโมเดล SPEAK-Easy ครอบคลุมด้านความสนุก ความเข้าใจ ความมั่นใจ และประโยชน์ที่ได้รับ

## 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์การซื้อของ (Fruits) ร่วมกับ Visual Dialogue Guidebook และโมเดล SPEAK-Easy เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดำเนินการตามแนวคิดวงจรคุณภาพ PDCA ของ W. Edwards Deming ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

### 8.1 ขั้นวางแผน (Plan)

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการใช้ภาษา และเอกสารหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง จากนั้นศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ในขั้นนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบนวัตกรรม ได้แก่

- 1) การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามโมเดล SPEAK-Easy
- 2) การพัฒนา Visual Dialogue Guidebook
- 3) การกำหนดเครื่องมือวัดและประเมินผล

### 8.2 ขั้นดำเนินการ (Do)

ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างตามระยะเวลาที่กำหนด โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกบทบาทสมมติและใช้ Visual Dialogue Guidebook เป็นสื่อสนับสนุนการสื่อสาร ดังนี้

- 1) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด โดยใช้กิจกรรมการละครและ Visual Dialogue Guidebook เป็นสื่อหลัก
- 2) เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกอ่านบทสนทนา ฝึกออกเสียง และแสดงบทบาทสมมติเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มย่อย
- 3) ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ให้คำแนะนำ ช่วยแก้ไขการออกเสียง และกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออก
- 4) สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความกล้าแสดงออก และความสามารถในการโต้ตอบของนักเรียน ระหว่างทำกิจกรรม

### 8.3 ขั้นตรวจสอบ (Check)

ผู้วิจัยดำเนินการประเมินผลการใช้นวัตกรรม โดยเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรม วิเคราะห์พฤติกรรมการมีส่วนร่วม และศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียน ดังนี้

- 1) ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
- 2) วิเคราะห์ผลคะแนน เปรียบเทียบพัฒนาการด้านความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว และมั่นใจในการพูด
- 3) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมและแบบสอบถามความพึงพอใจ

### 8.4 ขั้นปรับปรุงพัฒนา (Act)

จากผลการประเมิน ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ รูปแบบของ Visual Dialogue Guidebook และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามโมเดล SPEAK-Easy ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังนี้

- 1) สรุปผลการดำเนินงานและสะท้อนผลการจัดกิจกรรม
- 2) ปรับปรุงเนื้อหาใน Visual Dialogue Guidebook ให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนมากยิ่งขึ้น
- 3) ปรับวิธีการจัดกิจกรรม เช่น ระยะเวลา ความยากของบทสนทนา และรูปแบบการจัดกลุ่ม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูด
- 4) เตรียมนำผลการพัฒนาไปใช้ในรอบการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป

## 9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

### 9.1 การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษ

- 1) เป้าหมายสำคัญในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในสถานศึกษา (หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 )
- 2) วิสัยทัศน์การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
- 3) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### 9.2 แนวคิดการใช้สื่อภาพเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ (Visual Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านสื่อภาพอธิบายว่า ภาพสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะผู้เรียนระดับประถมศึกษา สอดคล้องกับทฤษฎีรหัสคู่ (Dual Coding Theory) ของ Allan Paivio ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้ที่ใช้ทั้งภาพและภาษา จะช่วยให้จดจำได้ดีกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว

### 9.3 แนวคิดการใช้กิจกรรมการละครในการจัดการเรียนรู้ (Drama in Education)

กิจกรรมการละคร (Drama in Education) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสวมบทบาทสมมติ ฝึกการสื่อสาร และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้ผ่านการแสดงช่วยลดความกังวลในการใช้ภาษา และส่งเสริมความกล้าแสดงออก โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาการนำกิจกรรมการละครมาใช้ในการสอนภาษาอังกฤษจึงช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการพูดในบริบทใกล้ตัว และเกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีแรงจูงใจ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

### 9.4 แนวคิดโมเดลการจัดการเรียนรู้ SPEAK-Easy

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ SPEAK-Easy Model เป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ผ่านกิจกรรมที่เป็นระบบและเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยโมเดล SPEAK-Easy ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

### S – Situational Warm-up

เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเข้าสู่บริบทของบทเรียน ด้วยการกระตุ้นความสนใจผ่านภาพ วิดีโอ หรือคำถามที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่จะเรียน เช่น การซื้อของ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นเคยกับสถานการณ์จริง

### P – Practice Vocabulary

เป็นขั้นฝึกทบทวนและเรียนรู้คำศัพท์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์นั้น ๆ โดยอาจใช้สื่อภาพ เสียง เกม หรือใบงาน เพื่อเสริมสร้างคลังคำศัพท์ให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในการพูดได้อย่างถูกต้อง

### E – Example Conversation

เป็นขั้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากตัวอย่างบทสนทนา (Visual Dialogue) ซึ่งเป็นบทพูดที่มีภาพประกอบ เพื่อเสริมความเข้าใจและเห็นการใช้ภาษาที่ถูกต้องตามบริบทอย่างเป็นธรรมชาติ

### A – Act It Out (Role Play)

เป็นขั้นที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกการพูดผ่านบทบาทสมมติ โดยจับคู่หรือแบ่งกลุ่มเล่นสถานการณ์จริง เช่น การซื้อของในร้านค้า เพื่อฝึกใช้คำศัพท์และประโยคที่ได้เรียนมาอย่างสร้างสรรค์

### K – Keep Improving

เป็นขั้นสรุปบทเรียนและให้ข้อเสนอแนะ (Feedback) แก่ผู้เรียน โดยครูอาจประเมินการพูดผ่านแบบประเมิน (Rubric) และแนะนำแนวทางในการพัฒนาตนเองต่อไป เช่น การฝึกซ้ำ การใช้สื่อเสริม หรือการทำกิจกรรมเพิ่มเติม

## 9.5 นวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook

Visual Dialogue Guidebook เป็นชุดฝึกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยมีลักษณะเป็นหนังสือคู่มือภาพสนทนา ที่ประกอบด้วย ภาพประกอบสถานการณ์ คำศัพท์สำคัญ ประโยค ตัวอย่าง และช่องให้ผู้เรียนฝึกพูดหรือเติมบทสนทนา สื่อชนิดนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น เหมาะกับผู้เรียนระดับประถมที่ยังต้องการความช่วยเหลือทางด้านภาพและบริบท

## 9.6 แนวคิดวงจรคุณภาพ PDCA

การพัฒนานวัตกรรมการครั้งนี้ดำเนินการตามวงจรคุณภาพ PDCA ของ W. Edwards Deming ซึ่งประกอบด้วยขั้นวางแผน (Plan) ขั้นดำเนินการ (Do) ขั้นตรวจสอบ (Check) และขั้นปรับปรุงพัฒนา (Act) แนวคิดดังกล่าวช่วยให้การพัฒนานวัตกรรมเป็นระบบ มีการประเมินผล และปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

## 10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การใช้นวัตกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ห้อง 2/1, 2/2, 2/3 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 84 คน โดยดำเนินการตามลำดับดังนี้

1. สร้างความเข้าใจ/ข้อตกลงเกี่ยวกับนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook ผ่านโมเดลการจัดการเรียนรู้ SPEAK-Easy ซึ่งประกอบด้วย

1) กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านโมเดลการจัดการเรียนรู้ SPEAK-Easy จำนวน 4 แผน

- แผนที่ 1 What is your favorite fruit?
- แผนที่ 2 What fruits do you want?
- แผนที่ 3 How much is it?
- แผนที่ 4 shopping time

2) นวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook จำนวน 1ชุด

2. นำแบบทดสอบก่อนเรียนไปทดสอบกับนักเรียน แล้วบันทึกคะแนนไว้

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ SPEAK-Easy โดยใช้นวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook

4. เมื่อนักเรียนปฏิบัติกิจกรรมครบทักษะแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Post-test) ซึ่งเป็นชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

## 11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ SPEAK-Easy ร่วมกับนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook ไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าเกิดผลต่อกลุ่มเป้าหมายในหลายด้าน ดังนี้

### 1) ด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

นักเรียนมีพัฒนาการด้านการออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องมากขึ้น สามารถใช้ประโยคสนทนาที่ง่าย ๆ ในสถานการณ์ใกล้ตัวได้อย่างเหมาะสม มีความคล่องแคล่วในการโต้ตอบเพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนการจัดกิจกรรม

### 2) ด้านความมั่นใจและความกล้าแสดงออก

นักเรียนมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น กล้าแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน และมีท่าทีที่ผ่อนคลายในการใช้ภาษา ลดความกังวลและความเขินอายในการสื่อสาร

### 3) ด้านการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม ให้ความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม และมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกในระหว่างการทำกิจกรรมการละคร ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้

### 4) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการประเมินหลังการจัดกิจกรรมพบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 5) ด้านทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เห็นว่ากิจกรรมมีความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และช่วยให้เข้าใจบทสนทนาได้ง่ายขึ้นจากการใช้สื่อภาพประกอบ

## 12. บทเรียนที่ได้รับ

จากการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ผ่านโมเดล SPEAK-Easy เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ข้อค้นพบและบทเรียนที่สำคัญ ดังนี้

1) การจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริงและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สวมบทบาทสมมติในสถานการณ์ใกล้ตัว ช่วยลดความกังวลในการใช้ภาษาอังกฤษ และส่งเสริมความกล้าแสดงออกของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นมิตรและไม่เน้นความถูกต้องมากเกินไป มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการสื่อสารในระดับประถมศึกษา

2) การใช้สื่อภาพประกอบบทสนทนาใน Visual Dialogue Guidebook ช่วยให้นักเรียนเข้าใจบริบทของภาษาได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะผู้เรียนที่ยังมีพื้นฐานคำศัพท์จำกัด สื่อภาพทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการเชื่อมโยงความหมายและกระตุ้นความสนใจ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถจดจำและนำภาษาไปใช้ได้ดีขึ้น

3) บทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มีความสำคัญอย่างยิ่ง ครูควรให้กำลังใจ ชี้แนะอย่างเหมาะสม และสร้างแรงเสริมทางบวก เพื่อส่งเสริมความมั่นใจของผู้เรียนมากกว่าการมุ่งแก้ไขข้อผิดพลาดทันที

4) การจัดกลุ่มนักเรียนให้เหมาะสมกับระดับความสามารถ และกำหนดบทสนทนาที่สอดคล้องกับวัยและประสบการณ์ของผู้เรียน จะช่วยให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่นและเกิดการมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง

## 13. เงื่อนไขความสำเร็จ

### ด้านนักเรียน

- 1) นักเรียนต้องมีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรมและเปิดใจต่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ โดยเฉพาะกิจกรรมที่เน้นการแสดงบทบาทสมมติและการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ความกล้าแสดงออกและความตั้งใจในการฝึกฝนมีส่วนสำคัญต่อพัฒนาการด้านทักษะการพูด
- 2) นักเรียนควรมีวินัยในการเรียนรู้ให้ความร่วมมือกับครูและเพื่อนในกลุ่ม สามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของชั้นเรียน และมีความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเองในกิจกรรมกลุ่ม
- 3) ความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น พื้นฐานความรู้เดิม ความสามารถในการออกเสียง และความมั่นใจในการสื่อสาร เป็นปัจจัยที่ต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม หากนักเรียนได้รับการสนับสนุนที่สอดคล้องกับระดับความสามารถของตนเอง จะช่วยให้เกิดพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
- 4) ทักษะคิดที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ และการมองเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน จะช่วยเสริมแรงจูงใจภายใน ทำให้นักเรียนมีความพยายามและไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคในการเรียนรู้

### ด้านครู

- 1) ครูต้องมีความเข้าใจในหลักการจัดการเรียนรู้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และตระหนักถึงความสำคัญของการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงมากกว่าการเน้นการท่องจำ ครูควรวางแผนกิจกรรมอย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน
- 2) ครูควรปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) โดยสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและเป็นมิตร ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออก ให้กำลังใจ และใช้แรงเสริมทางบวกอย่างเหมาะสม
- 3) ครูต้องเตรียมสื่อและอุปกรณ์การเรียนรู้ให้พร้อมและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน รวมทั้งมีความยืดหยุ่นในการปรับกิจกรรมตามสถานการณ์จริงในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมอย่างทั่วถึง
- 4) ครูควรมีการติดตาม ประเมินผล และสะท้อนผลการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## ด้านผู้บริหาร

- 1) ผู้บริหารควรให้การสนับสนุนเชิงนโยบายและส่งเสริมให้ครูพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเปิดโอกาสให้ครูได้ทดลองใช้รูปแบบการสอนใหม่ ๆ อย่างเหมาะสม
- 2) ผู้บริหารควรสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น เช่น สื่อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมการละคร เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่น
- 3) ผู้บริหารควรส่งเสริมการนิเทศ ติดตาม และให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสนับสนุนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูในสถานศึกษา
- 4) การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพครู และส่งเสริมบรรยากาศแห่งความร่วมมือ จะช่วยให้การนำนวัตกรรมไปใช้เกิดความยั่งยืน

## ผู้ปกครอง

ความสำเร็จของการนำนวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook ไปใช้ผ่านการจัดการเรียนรู้ SPEAK-Easy ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีได้ขึ้นอยู่กับการทำงานในชั้นเรียนเพียงอย่างเดียว แต่ยังเกี่ยวข้องกับการสนับสนุนจากผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญ ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่บ้าน โดยให้กำลังใจและสนับสนุนบุตรหลานในการฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง การสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษจากครอบครัว จะช่วยเสริมแรงจูงใจภายในของนักเรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจและกล้าใช้ภาษาในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การที่ผู้ปกครองให้ความร่วมมือในการติดตามพัฒนาการของบุตรหลาน รับทราบผลการเรียนรู้ และให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม จะช่วยให้การพัฒนาทักษะเกิดความต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

อีกทั้ง การสื่อสารที่ดีระหว่างครูและผู้ปกครอง เช่น การรายงานผลการเรียนรู้หรือการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน จะช่วยสร้างความเข้าใจร่วมกัน และทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น

## ภาคผนวก

### ภาพกิจกรรม



### ภาพกิจกรรม



## นวัตกรรม Visual Dialogue Guidebook



Name.....

Class.....No .....

Teacher .....

School .....



Banana



Cherry



Peach



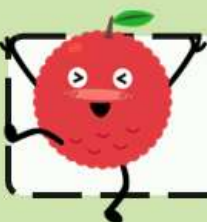
Pear



Kiwi



Dragonfrui



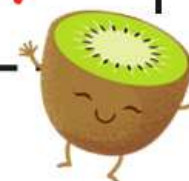
Lyche<sup>t</sup>

e.

Q &amp; A



# What is your favorite fruits?



1. My favorite fruit is

2. My favorite fruit is

3. My favorite fruit is

4. My favorite fruit is

5. My favorite fruit is

6. My favorite fruit is

7. My favorite fruit is

8. My favorite fruit is

9. My favorite fruit is

10. My favorite fruit is

Q  
A

# Bingo



# Bingo



# Bingo



# Bingo



How to answer the question.  
What fruits do you want?

What fruits  
do you want?

I want  
an orange.

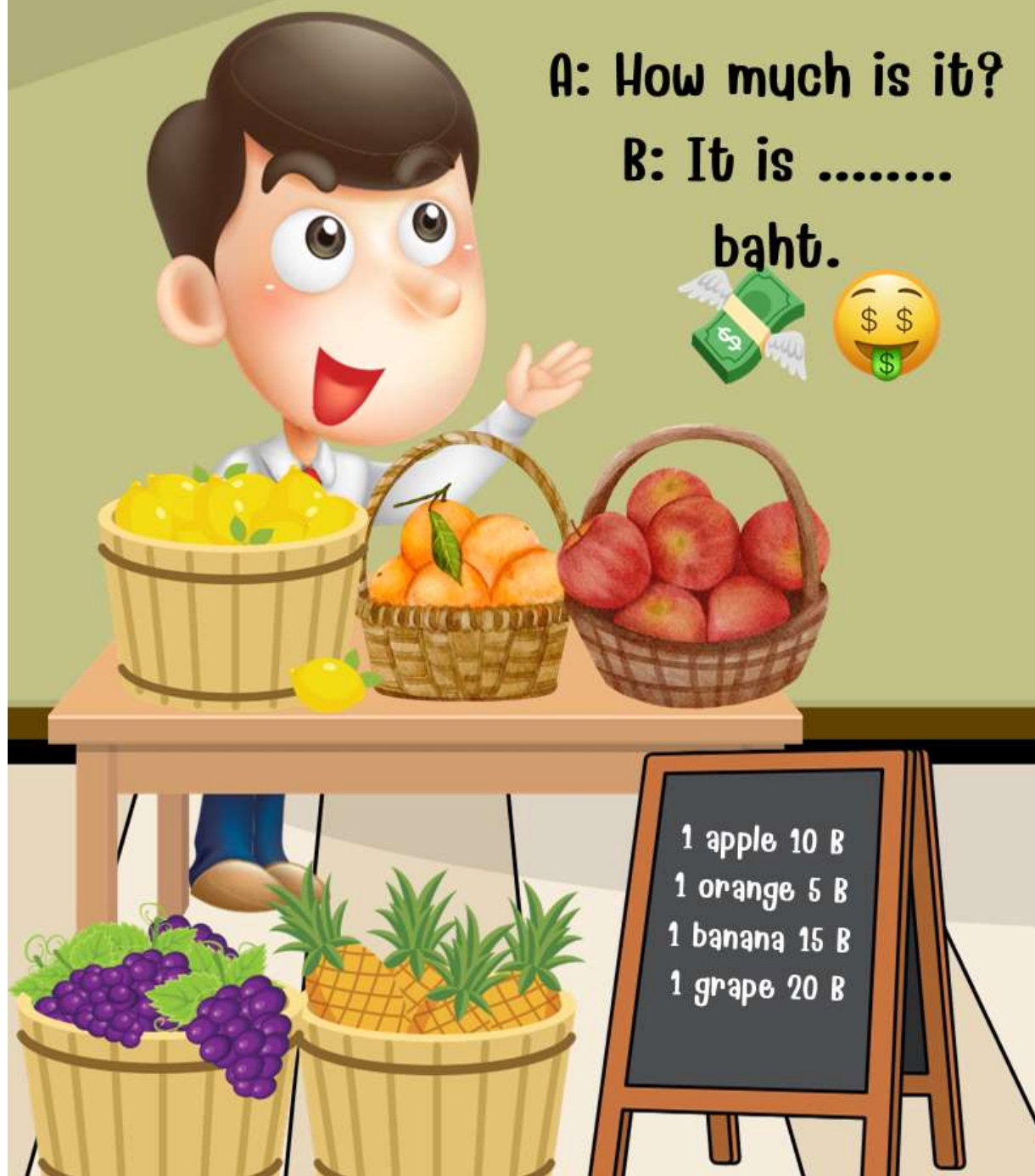


# At the fruits shop

A: How much is it?

B: It is .....

baht.



1 apple 10 B  
1 orange 5 B  
1 banana 15 B  
1 grape 20 B



A: How much is it?  
B: It is .....



baht.

A: How much is it?

B: It is .....



baht.



A: How much is it?

B: It is .....

baht.

A: How much is it?

B: It is .....



baht.



A: How much is it?

B: It is .....

baht.

# FRUIT



A: Hello. What fruit do you want?

B: I want watermelon.



A: Here you are.

B: How much is it?



A: It is 20 baht.

B: Here you are.



A: Thank you.

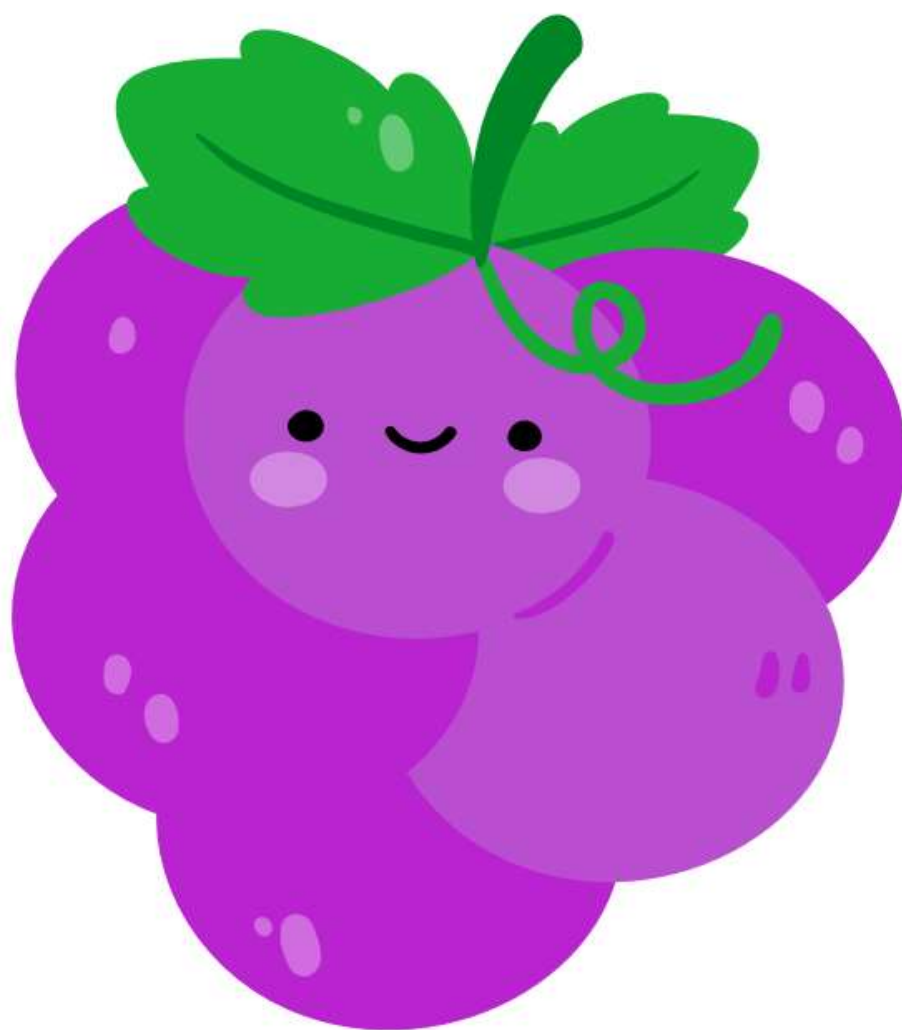
บัตรคำ



watermelon



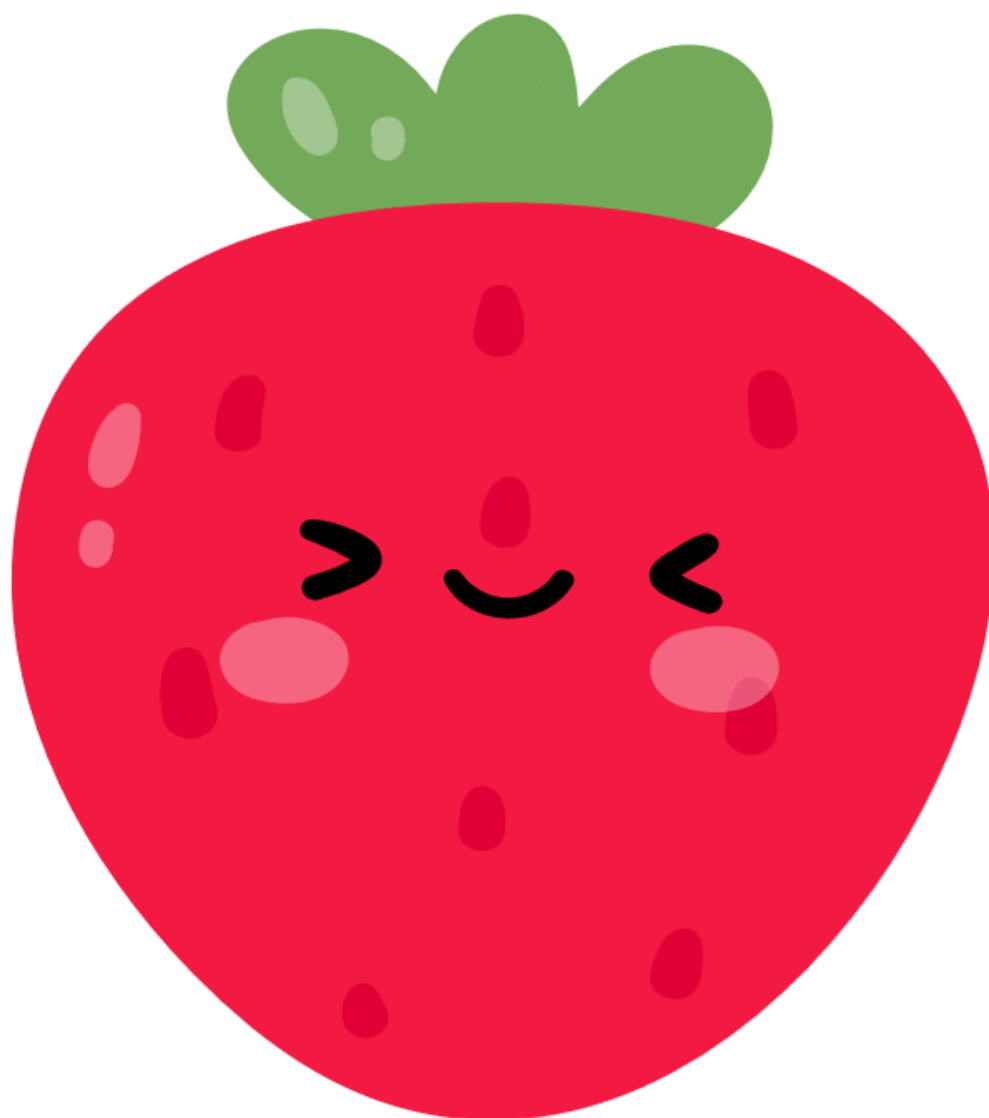
orange



grapes



papaya



strawberry



mango



pineapple



banana