



Ubonwittayakhom  
School



ป.2

ง Animals

มศึกษาปีที่ 2 เล่ม 1

ารเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

un With Words



นางฉ...

โรงเรียนอบลวิทยาคม  
กระทรวงศึกษาธิการ



2025

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ  
**ACTIVE LEARNING** ด้วยนวัตกรรมชุดแบบฝึก  
**“FUN WITH WORDS MODEL”**

เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอบลวิทยาคม

โดย

นางอนันตภรณ์ โชติกเสถียร

โรงเรียนอบลวิทยาคม

## คำนำ

รายงานนวัตกรรมเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ Active Learning ด้วยนวัตกรรมชุดแบบฝึก Fun with Words Model เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นผลงานทางวิชาการประกอบการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะระดับเชี่ยวชาญ โดยมีเป้าหมายสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 และนโยบายการพัฒนาผู้เรียนตามกรอบสมรรถนะ

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้เกิดจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็นในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษระดับประถมศึกษาตอนต้น ซึ่งพบว่าผู้เรียนยังขาดความมั่นใจในการสื่อสารและไม่สามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิด Active Learning การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร และการประเมินตามสภาพจริง เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

รายงานฉบับนี้นำเสนอขั้นตอนการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์บริบท การออกแบบและตรวจสอบคุณภาพ การทดลองใช้ การประเมินผล ตลอดจนการสังเคราะห์บทเรียนและเงื่อนไขความสำเร็จ โดยมุ่งหวังให้นวัตกรรมดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลในบริบททางการศึกษาที่หลากหลาย

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ และเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะการสื่อสารที่มั่นคงและยั่งยืนต่อไป

อนันตภรณ์ โชติกเสถียร

สารบัญ

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

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา 2568

### 1. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ Active Learning ด้วยนวัตกรรมชุดแบบฝึก “Fun with Words Model” เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุบลวิทยาคม

### 2. ผู้จัดทำ

นางอนันตภรณ์ โชติกเสถียร

### 3. ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568

### 4. ที่มาและความสำคัญ

การพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษเป็นกลไกสำคัญในการยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศ ท่ามกลางบริบทสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี และการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม ภาษาอังกฤษจึงมีใช้เพียงรายวิชาพื้นฐาน แต่เป็น “เครื่องมือทางปัญญา” ที่เอื้อต่อการเข้าถึงองค์ความรู้ การสร้างโอกาสทางวิชาชีพ และการพัฒนาศักยภาพการแข่งขันของประเทศในระยะยาว

ทิศทางการจัดการศึกษาปัจจุบันมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนตามแนวคิดหลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-Based Curriculum) ซึ่งให้ความสำคัญกับความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะในการแก้ปัญหาและสื่อสารในสถานการณ์จริง โดยเฉพาะสมรรถนะการสื่อสาร (Communication Competency) ซึ่งถือเป็นสมรรถนะหลักที่ต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ระดับปฐมวัยถึงมัธยมศึกษา

ระดับประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นช่วงวัยที่มีความไวต่อการเรียนรู้ภาษา (Language Sensitivity Period) ผู้เรียนสามารถพัฒนาการออกเสียง ความเข้าใจคำศัพท์ และรูปแบบการสื่อสารได้อย่างเป็นธรรมชาติ หากได้รับการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม จากการวิเคราะห์สภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในบริบทชั้นเรียน พบประเด็นปัญหาเชิงระบบที่ส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้และการฝึกทักษะแบบแยกส่วน มากกว่าการบูรณาการเพื่อการสื่อสารจริง
2. ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ในระดับหนึ่ง แต่ไม่สามารถเชื่อมโยงคำศัพท์สู่การสร้างประโยคหรือบทสนทนาในสถานการณ์จำลอง

3. ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการพูดและการโต้ตอบ ส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาไม่เกิดความหมายเชิงพฤติกรรม
4. การประเมินผลยังเน้นผลสัมฤทธิ์เชิงปริมาณ มากกว่าการประเมินสมรรถนะตามสภาพจริง

สภาพดังกล่าวสะท้อนช่องว่างระหว่าง “การเรียนรู้เพื่อรู้” กับ “การเรียนรู้เพื่อใช้” ซึ่งไม่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และไม่ตอบโจทย์การพัฒนาศักยภาพการแข่งขันในระดับประเทศ หากไม่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ อาจส่งผลให้ผู้เรียนขาดความสามารถในการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารในระดับที่สูงขึ้น

จากการวิเคราะห์บริบทดังกล่าว ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนและผู้นำการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ในชั้นเรียน จึงเห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็น “รูปแบบเชิงระบบ” (Systematic Model) สามารถพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารได้อย่างเป็นขั้นตอน และประเมินผลได้อย่างชัดเจน จึงได้พัฒนา “Fun with Words Model” ภายใต้กรอบแนวคิด Active Learning และการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Approach)

รูปแบบดังกล่าวออกแบบให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มศักยภาพ ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ การใช้สถานการณ์จำลอง การทำงานร่วมกัน และการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารในมิติของการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างบูรณาการ พร้อมทั้งใช้การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เพื่อสะท้อนพัฒนาการเชิงคุณภาพของผู้เรียน

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้จึงมิใช่เพียงการปรับปรุงวิธีสอนในระดับชั้นเรียน หากแต่เป็นการสร้างต้นแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดฐานสมรรถนะ สามารถยกระดับคุณภาพผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม และมีศักยภาพในการขยายผลสู่บริบทการศึกษาที่กว้างขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีความสามารถด้านการสื่อสารและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกอนาคต

## 5. วัตถุประสงค์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ Active Learning “Fun with Words Model” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนก่อนและหลังการใช้รูปแบบ
3. เพื่อประเมินสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ “Fun with Words Model”

## 6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอุบลวิทยาคม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จำนวน 31 คน

## 7. เครื่องมือที่ใช้

### 1. เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

#### 1.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ “Fun with Words Model”

เป็นกรอบกระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ Active Learning ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดกิจกรรม การจัดประสบการณ์เชิงสื่อสาร และแนวทางการประเมินตามสภาพจริง

#### 1.2 แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นตามโครงสร้างของรูปแบบ จำนวน ... แผน ครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้เรื่อง แต่ละแผนระบุจุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมเชิงรุก สื่อ/แหล่งเรียนรู้ และวิธีการประเมินผลอย่างชัดเจน

#### 1.3 ชุดแบบฝึก “Fun with Words”

เป็นชุดกิจกรรมเชิงสื่อสาร (Communicative Task-based Exercises) ที่ออกแบบเพื่อส่งเสริมการใช้คำศัพท์ในบริบทจริง ประกอบด้วยกิจกรรมรายบุคคล คู่ และกลุ่ม เน้นการปฏิบัติจริง การโต้ตอบ และการสะท้อนผลการเรียนรู้

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### 2.2 แบบประเมินสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษ

#### 2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน

#### 2.4 แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

## 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรม “Fun with Words Model” ดำเนินการตามกรอบแนวคิดการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยมุ่งสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีฐานทฤษฎีรองรับ มีความเป็นระบบ และผ่านการตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง กระบวนการพัฒนาประกอบด้วย 5 ระยะเวลาสำคัญ ดังนี้

### ระยะที่ 1 การวิเคราะห์บริบทและความต้องการจำเป็น (Needs Analysis)

1. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
2. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Active Learning, Communicative Language Teaching (CLT), Constructivism และ Competency-Based Education
3. วิเคราะห์สภาพปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
4. สังเคราะห์ประเด็นปัญหาเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนานวัตกรรม

ผลจากการวิเคราะห์พบความจำเป็นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการใช้คำศัพท์ในบริบทจริงและพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารอย่างเป็นระบบ

### ระยะที่ 2 การออกแบบและพัฒนารูปแบบ (Design and Development)

1. กำหนดกรอบแนวคิดของ “Fun with Words Model”
2. ออกแบบโครงสร้างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามแนว Active Learning
3. พัฒนาชุดแบบฝึกเชิงสื่อสาร (Communicative Task-based Exercises)
4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการกระบวนการเรียนรู้และการประเมินตามสภาพจริง

การออกแบบเน้นความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ กิจกรรม และการประเมินผล (Alignment of Objectives, Activities, and Assessment)

### ระยะที่ 3 การตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Validation)

นำรูปแบบและเครื่องมือที่พัฒนาขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาอังกฤษและการวัดประเมินผล จำนวน 3–5 คน เพื่อตรวจสอบ

- ความถูกต้องเชิงเนื้อหา
- ความเหมาะสมของกระบวนการจัดกิจกรรม
- ความสอดคล้องกับแนวคิดฐานสมรรถนะ

ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์เชิงวิชาการ

### ระยะที่ 4 การทดลองใช้และปรับปรุง (Try-out and Revision)

นำรูปแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริงในชั้นเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนที่กำหนด พร้อมเก็บข้อมูล

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อน-หลัง
- การประเมินสมรรถนะการสื่อสาร
- พฤติกรรมการมีส่วนร่วม

- ความพึงพอใจของผู้เรียน

วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงรูปแบบให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## ระยะที่ 5 การประเมินผลและสรุปรูปแบบ (Evaluation and Finalization)

ประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามเกณฑ์ที่กำหนด วิเคราะห์ความก้าวหน้าของสมรรถนะผู้เรียน และสรุปรูปแบบ “Fun with Words Model” ฉบับสมบูรณ์ พร้อมจัดทำคู่มือการใช้สำหรับครูผู้สอน

## 9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบ Active Learning ด้วยนวัตกรรมชุดแบบฝึก “Fun with Words Model” ตั้งอยู่บนฐานแนวคิดและทฤษฎีสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ดังนี้

### 1. แนวคิดการจัดการศึกษาแบบฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education)

แนวคิดการจัดการศึกษาแบบฐานสมรรถนะมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถบูรณาการความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และคุณลักษณะ (Attributes) เพื่อปฏิบัติภารกิจหรือแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้จึงมิได้มุ่งเพียงผลสัมฤทธิ์เชิงเนื้อหา แต่เน้น “ความสามารถในการใช้” (Performance-based Learning)

ในบริบทการเรียนภาษาอังกฤษ สมรรถนะการสื่อสารประกอบด้วยความสามารถในการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง เหมาะสม และคล่องแคล่วในสถานการณ์ที่หลากหลาย ดังนั้น การออกแบบ Fun with Words Model จึงมุ่งเน้นกิจกรรมเชิงปฏิบัติและการประเมินตามสภาพจริง เพื่อสะท้อนสมรรถนะเชิงพฤติกรรมของผู้เรียน

### 2. แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้เรียนในฐานะผู้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการสร้างองค์ความรู้ ผ่านการคิด วิเคราะห์ อภิปราย ลงมือปฏิบัติ และสะท้อนผลการเรียนรู้ กระบวนการดังกล่าวช่วยพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงและความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้

การประยุกต์ใช้แนวคิดนี้ใน Fun with Words Model ปรากฏในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกม ภาษา บทบาทสมมติ การทำงานกลุ่ม และภาระงานเชิงสื่อสาร ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างมีความหมาย มากกว่าการรับฟังและจดจำเพียงอย่างเดียว

### 3. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เสนอว่าความรู้ไม่ได้ถูกถ่ายทอดโดยตรงจากครูสู่ผู้เรียน แต่เกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความหมายผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงควรจัดให้ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม

Fun with Words Model ออกแบบกิจกรรมที่เอื้อต่อการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน (Social Construction of Knowledge) ผ่านการทำงานคู่และกลุ่ม การสนทนา และการสะท้อนผล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงสังคมของ Vygotsky โดยเฉพาะแนวคิดเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD)

#### 4. แนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative Language Teaching: CLT)

CLT มุ่งเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในบริบทที่มีความหมาย มากกว่าการเน้นความถูกต้องเชิงไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว กิจกรรมการเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ใช้ภาษาเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ และฝึกทักษะการโต้ตอบ

Fun with Words Model นำหลักการของ CLT มาประยุกต์ใช้ผ่านกิจกรรมเชิงสถานการณ์ (Situational Tasks) และภาระงาน (Task-based Activities) ที่สะท้อนการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน เช่น การแนะนำตนเอง การบรรยายสิ่งของ หรือการสนทนาในบริบทใกล้ตัว

#### 5. แนวคิดการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

การประเมินตามสภาพจริงเป็นแนวคิดที่มุ่งวัดความสามารถของผู้เรียนผ่านภาระงานที่ใกล้เคียงสถานการณ์จริง มากกว่าการวัดผลด้วยข้อสอบแบบเลือกตอบเพียงอย่างเดียว เครื่องมือที่ใช้มักอยู่ในรูปแบบ Rubric ซึ่งสามารถสะท้อนระดับความสามารถเชิงพฤติกรรมได้อย่างละเอียด

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ออกแบบเกณฑ์การประเมินสมรรถนะการสื่อสารที่ครอบคลุมความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว และความเหมาะสมของการใช้ภาษา เพื่อให้การวัดผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงสมรรถนะ

#### การสังเคราะห์กรอบแนวคิดสู่การพัฒนาารูปแบบ

จากการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว สามารถสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดของ Fun with Words Model ได้ว่า การพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาอังกฤษจำเป็นต้องอาศัย

- การมีส่วนร่วมเชิงรุกของผู้เรียน (Active Participation)
- การสร้างความหมายผ่านประสบการณ์ (Meaningful Construction)
- การใช้ภาษาในบริบทจริง (Authentic Communication)
- การประเมินที่สะท้อนสมรรถนะเชิงพฤติกรรม (Performance-based Assessment)

กรอบแนวคิดดังกล่าวเป็นฐานสำคัญในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมในนวัตกรรมที่พัฒนาขึ้น

## 10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมชุดแบบฝึก “Fun with Words Model” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดำเนินการอย่างเป็นระบบ ภายใต้หลักการของการทดลองใช้ภาคสนาม (Field Implementation) เพื่อประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลของรูปแบบที่พัฒนาขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

### ระยะที่ 1 การเตรียมความพร้อมก่อนใช้นวัตกรรม (Preparation Phase)

1. วิเคราะห์ตัวชี้วัดและมาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
2. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการขั้นตอนของ Fun with Words Model
3. พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ได้แก่
  - แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
  - แบบประเมินสมรรถนะการสื่อสาร (Rubric)
  - แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
4. ชี้แจงวัตถุประสงค์และแนวทางการจัดกิจกรรมแก่ผู้เรียน

การเตรียมความพร้อมดังกล่าวช่วยลดความคลาดเคลื่อนในการทดลองใช้ และสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างครูและผู้เรียน

### ระยะที่ 2 การดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ (Implementation Phase)

การจัดกิจกรรมดำเนินการตามโครงสร้างของ Fun with Words Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. Warm Up & Motivation  
กระตุ้นความสนใจผ่านเกม เพลง หรือภาพประกอบ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
2. Word Exploration  
เรียนรู้คำศัพท์ผ่านกิจกรรมเชิงรุก เช่น บัตรคำ เกมจับคู่ หรือกิจกรรมกลุ่ม
3. Practice & Interaction  
ฝึกใช้ภาษาในรูปแบบคู่หรือกลุ่ม ผ่านบทบาทสมมติหรือสถานการณ์จำลอง
4. Communication Task  
ปฏิบัติภาระงานเชิงสื่อสาร เช่น การพูดนำเสนอ การสนทนา หรือการอธิบาย
5. Reflection & Feedback  
สะท้อนผลการเรียนรู้ และรับข้อเสนอแนะจากครูและเพื่อน

การดำเนินการใช้ระยะเวลา 8 สัปดาห์ จำนวน 8 คาบเรียน โดยจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้น

### ระยะที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูล (Data Collection Phase)

เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ได้แก่

- คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
- คะแนนสมรรถนะการสื่อสารตามเกณฑ์ Rubric
- พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- บันทึกสะท้อนผลของครู

การเก็บข้อมูลหลายแหล่ง (Triangulation) ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย

### ระยะที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและปรับปรุง (Evaluation and Revision Phase)

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้สถิติพื้นฐาน เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบความแตกต่างก่อน-หลังเรียน
2. วิเคราะห์ระดับสมรรถนะการสื่อสารเชิงพฤติกรรม
3. สังเคราะห์ข้อค้นพบเชิงคุณภาพ
4. ปรับปรุงรูปแบบตามข้อเสนอแนะและผลการประเมิน

#### หลักการสำคัญของการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมครั้งนี้ยึดหลักสำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1. ความสอดคล้องกับบริบทผู้เรียนระดับประถมศึกษา
2. การมีส่วนร่วมเชิงรุกของผู้เรียน
3. การประเมินตามสภาพจริง
4. การปรับปรุงอย่างต่อเนื่องบนฐานข้อมูลเชิงประจักษ์

### 11.ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1. ผลด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิเคราะห์คะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนพบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า Fun with Words Model มีประสิทธิผลในการพัฒนาความรู้ด้านคำศัพท์และโครงสร้างภาษาที่เกี่ยวข้อง

เมื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมตามเกณฑ์ E1/E2 พบว่ามีค่าประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ซึ่งสะท้อนถึงความเหมาะสมของกิจกรรมและความสอดคล้องกับศักยภาพผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น

2. ผลด้านสมรรถนะการสื่อสาร

ผลการประเมินสมรรถนะการสื่อสารตาม Rubric 3 ด้าน ได้แก่

- ความถูกต้อง (Accuracy)
- ความคล่องแคล่ว (Fluency)

- ความเหมาะสมตามบริบท (Appropriacy)

พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับ “ดี” และ “ดีมาก” หลังการใช้นวัตกรรม โดยเฉพาะด้านความกล้าแสดงออกและการโต้ตอบสื่อสารมีพัฒนาการชัดเจน

### 3. ผลด้านพฤติกรรมการเรียนรู้

ข้อมูลจากแบบสังเกตและบันทึกสะท้อนผลพบว่า

- นักเรียนมีความกระตือรือร้นเพิ่มขึ้น
- กล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น
- มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อน
- ลดพฤติกรรมการหลีกเลี่ยงการพูด

สะท้อนให้เห็นว่า นวัตกรรมช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและสนุกสนาน

## 12. บทเรียนที่ได้รับ

1. การใช้เกมและกิจกรรมเชิงสถานการณ์ช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา
2. การให้ Feedback ทันทีมีผลต่อการพัฒนาความมั่นใจ
3. การจัดกิจกรรมเป็นขั้นตอนชัดเจนช่วยให้นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ
4. การประเมินด้วย Rubric ทำให้ครูเห็นพัฒนาการเชิงคุณภาพชัดเจนกว่าการวัดด้วยคะแนนข้อสอบ

เพียงอย่างเดียว

## 13. เงื่อนไขความสำเร็จ

### ด้านนักเรียน

- มีบรรยากาศปลอดภัย ไม่ถูกตำหนิเมื่อใช้ภาษาผิด
- ได้รับโอกาสสื่อสารจริงอย่างสม่ำเสมอ
- กิจกรรมเหมาะสมกับวัยและช่วงความสนใจ

### ด้านครู

- มีความเข้าใจแนวคิด Active Learning และ CLT อย่างแท้จริง
- สามารถออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย
- ใช้คำถามกระตุ้นคิดและให้ Feedback เชิงบวก

### ด้านผู้บริหาร

- สนับสนุนเวลาและทรัพยากร
- เปิดโอกาสให้ทดลองนวัตกรรม

- ส่งเสริมวัฒนธรรม PLC ในโรงเรียน

#### ผู้ปกครอง

- สนับสนุนการใช้ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
- ให้กำลังใจผู้เรียน
- มีส่วนร่วมติดตามพัฒนาการ

## ภาคผนวก

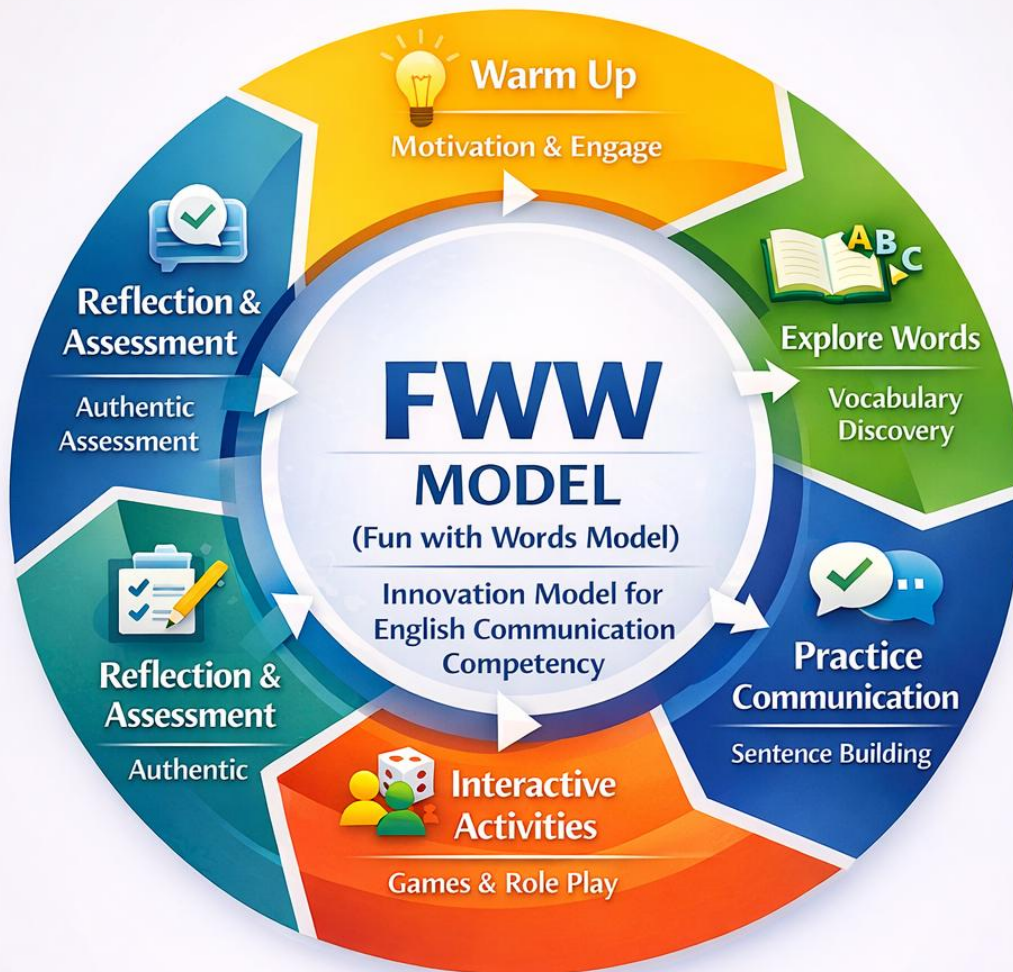
- โครงสร้าง Fun with Words Model
- ภาพกิจกรรมการเรียนรู้
- ตัวอย่างผลงานนักเรียน
- Timeline การใช้นวัตกรรม (8 สัปดาห์)

Timeline การใช้วัตกรรมการ (8 สัปดาห์)		
สัปดาห์	กิจกรรมหลัก	จุดเน้นสมรรถนะ
1	Pre-test / ปฐมนิเทศ	วัดพื้นฐาน
2	Unit 1: Animals	คำศัพท์พื้นฐาน
3	กิจกรรมสื่อสารสถานการณ์	การโต้ตอบสั้น
4	Unit 2: Vegetables	การแนะนำ
5	Role Play	ความคล่องแคล่ว
6	Communication Task	การพูดเป็นประโยค
7	บูรณาการกิจกรรม	ความเหมาะสมบริบท
8	Post-test / Reflection	Post-test / Reflection

# FWW MODEL

(Fun with Words Model)

Innovation Model for English Communication Competency



**English Communication Competency**

 Listening • Speaking • Reading • Writing

แบบฝึกเสริมทักษะการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ



# ACTIVE LEARNING



ป.2

## เรื่อง Animals

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เล่ม 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ชุด Fun With Words



โรงเรียนอุบลวิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



นางอนันตภรณ์ โชติกเสถียร  
ครูผู้สอน



หน่วยงานนี้จัดทำขึ้น เพื่อช่วยนักเรียน ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ  
 FUN WITH WORDS

**Exercise 3** Fill in the blank.

I go to the zoo with my father, mother, and grandmother.

First, we go to the mammal animal zone. There, I can see a giraffe, zebra, and elephant. After that, we go to the tame animal zone. There are a monkey, panda, and dolphin. Next, we go to the wild animal zone. I can see a lion, bear, and crocodile. I also see a big cage of a bird.

Checked by:

Checked by:  Correct  
 Good job!  
 Fine!  
 Improve  
 Prepared by:

Name: Atikun, Pao Sri, No. 2/1510

ANIMALS



