



รายงานวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ Best Practice

โครงการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน Obec Content Center

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

Best Practice



นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำผลงานเสนอขอรับการประกวด ผลงานที่มีวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ ตำบลป่าเว อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒ โดยผู้จัดทำได้รวบรวม สรุปผลงานตามหัวข้อการประเมินที่กำหนด พร้อมแนบหลักฐานเอกสารอ้างอิงไว้ด้วยแล้ว

เอกสารประกอบเพื่อขอรับการประเมินฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ผู้อำนวยการโรงเรียน ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ ตำบลป่าเว อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่ได้ช่วยรวบรวมข้อมูลต่างๆ ทำให้สะดวกต่อการจัดทำเอกสารฉบับนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้คงจะอำนวยความสะดวกให้แก่คณะกรรมการประเมิน ในการพิจารณา ตรวจสอบคุณสมบัติของครูผู้เข้ารับการประเมินต่อไป

นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

ชื่อผลงาน ๓

ข้อมูลทั่วไป ๓

ความเป็นมาและความสำคัญ ๑

วัตถุประสงค์ ๓

ขั้นตอนการดำเนินงาน ๗

ผลการดำเนินการ ๙

บทเรียนที่ได้รับ ๑๓

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ ๑๕

การเผยแพร่ ๑๗

บรรณานุกรม ๑๘

ภาคผนวก

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
วิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

ชื่อผลงาน

สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ผู้เสนอผลงาน นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

หน่วยงาน โรงเรียนบ้านห้วยไผ่

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต ๒

ประเภทผลงาน

- ☐ ผู้สร้างสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☒ ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ ผู้ขับเคลื่อนระบบ OBEC Content Center
- () สถานศึกษา
- () สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา

๑. ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาษาอังกฤษมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นภาษาสากลที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม การประกอบอาชีพ การศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและใช้เป็นสื่อกลางในการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้ นักเรียนตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนานักเรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้นได้เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาต่างประเทศและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขวางขึ้นและมีวิสัยทัศน์ในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามกระบวนการเรียนรู้ และมีสมรรถนะหลัก ๕ ประการ คือความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะช่วยให้ นักเรียนมีวิสัยทัศน์กว้างไกล สามารถติดต่อสื่อสารกับชาวต่างชาติได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมั่นใจ

นักเรียนจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษให้เกิดทักษะทางภาษา โดยจะเน้นแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร (Communicative approach) โดยมุ่งเน้นให้พัฒนาทักษะทั้ง ๔ ด้านได้แก่ ทักษะการฟัง

(Listening) ทักษะการพูด (Speaking) ทักษะการอ่าน (Reading) และทักษะการเขียน (Writing) ให้อยู่ในระดับที่สามารถสื่อสารได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ประกอบอาชีพ รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์โดยได้กำหนดสาระหลักที่จำเป็นสำหรับนักเรียนทุกคนซึ่งประกอบด้วยภาษา เพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษาด้วยความสัมพันธ์กับชุมชนโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑)

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่องการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพนักเรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๖๐) อธิบายว่า Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงนักเรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ นักเรียนได้ลงมือทำงาน และใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นค่าสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามบริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมาทำให้พบว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ยังไม่สามารถจดจำและอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควร จึงได้ทำการสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ขึ้นมาเพื่อช่วยเป็นสื่อการสอนที่จะช่วยฝึกฝนให้นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำศัพท์ได้อย่างถูกต้องตามหลักการอ่านสะกดคำศัพท์แบบโฟนิกส์และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ บททฤษฎีของการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและตอบสนองการเรียนรู้ของนักเรียนในช่วงวัยประถมศึกษา เพื่อช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาการเรียนรู้การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเข้าใจ และมีความมั่นใจในการออกเสียงคำศัพท์มากยิ่งขึ้น

๒. วัตถุประสงค์

๒.๑ จุดประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการอ่านสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games

๒.๑.๒ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games

๒.๒ เป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๒.๑ เชิงคุณภาพ

๑. ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ หลังเรียนโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน

๒. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games อยู่ในระดับมาก

๒.๒.๒ เชิงปริมาณ

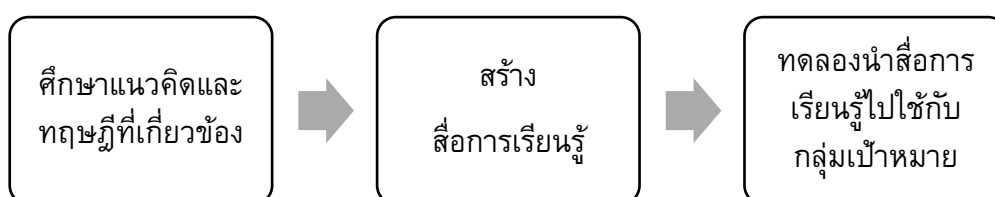
๑. ทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ หลังเรียนโดยการใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games สูงขึ้นกว่าก่อนเรียน ร้อยละ ๗๐

๒. ร้อยละ ๘๐ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีความพึงพอใจที่มีต่อการใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games อยู่ในระดับมาก

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ กระบวนการผลิตผลงาน

๓.๑.๑ การกำหนดเป้าหมายการสร้างสื่อการสอน



๓.๑.๒ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนาสื่อการสอน

ในการพัฒนานวัตกรรม สื่อการเรียนรู้ ชุดบอร์ดเกม Phonics board games เพื่อพัฒนาการอ่านสะกดคำศัพท์พื้นฐานภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ให้ดีขึ้น ได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานตามหัวข้อดังต่อไปนี้

๑) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

- ๒) การออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์
- ๓) การอ่านออกเสียงสะกดคำ
- ๔) การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)
- ๕) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑) ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่นๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

- ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม
- ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม
- ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน
- ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์

ต่างๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

๒) การออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์

ในการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจน เพื่อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารเกิดความเข้าใจตรงกัน ดังนั้นการฝึกออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกออกเสียงพยัญชนะและสระได้ถูกต้องชัดเจน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตำแหน่งของอวัยวะการออกเสียงในช่องปาก (Point of articulation)

(ภฤณดา ยอดมงคล, ๒๕๕๓) เมื่อลมออกจากกล่องเสียงเข้าสู่ช่องปาก อวัยวะในปากจะทำการประสานกัน เช่น ทำให้ช่องปากมีรูปร่างแบบต่างๆ มีการกักลมก่อนปล่อยทันที หรือค่อยๆ ปล่อย อวัยวะที่ใช้เพื่อการออกเสียงในปากเรียกว่า ฐานกรณ์ (Articulators) อวัยวะที่ไม่เคลื่อนไหว เรียกว่า ฐาน (Passive articulators) ส่วนอวัยวะที่เคลื่อนไหว ขยับตัวไปแต่ละอวัยวะส่วนอื่นๆ เรียกว่า กรณ์ (Active articulators) ซึ่งในที่นี้ คือ ลิ้น (tongue) สำหรับลิ้นไก่เป็นอวัยวะที่ขยับตัวได้เช่นกัน แต่ไม่มากเหมือนลิ้น เมื่อลิ้นแตะ “ฐาน” ต่าง ๆ คือ ปุ่มเหงือก เพดานปาก เพดานอ่อน เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการกัก เปลี่ยนรูปร่าง ช่องว่างในปากช่วยให้เราออกเสียงพูดได้

๓) การอ่านออกเสียงสะกดคำ

(ดวงใจ ตั้งสง่า, ๒๕๕๕-๒๕๕๖) การอ่านออกเสียงสะกดคำ Phonics นั้นมีความหมายและความสำคัญ ดังนี้ โฟนิคส์ (Phonics) คือวิธีการเรียนอ่านเขียนและออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้หลักการถอดรหัสเสียงและการผสมเสียงตัวอักษร a ถึง z ทั้ง ๒๖ ตัว ผู้เรียนจะต้องเข้าใจเสียงของตัวอักษรต่างๆ และออกเสียงเหล่านั้นให้ได้อย่างถูกต้องจึงจะสามารถผสมเสียงออกมาเป็นคำได้ ยกตัวอย่าง เช่น การสะกดคำว่า cat จะสอนให้รู้จักตัว “c” จากเสียงของมันคือเสียง “ค” (ออกเสียงเคอะ เบาๆ ในลำคอ) ตัว “a” เป็นเสียง “แอะ” และตัว “t” เป็นเสียง “ท” (ออกเสียง เทอะ เบาๆ ใช้ปลายลิ้นกระทบฟันหน้าบน) และผสมเสียง กันเป็น “ค-แอะ-ท แคท” (ลองออกเสียง ค- แอะ - ท ซ้ำๆเร็วๆ จะพบว่าสุดท้ายจะออกเสียงเป็น “แคท”)

การอ่านออกเสียงแบบโฟนิคส์ จะช่วยให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง ทำให้การสื่อสารภาษาอังกฤษได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และจะช่วยให้ นักเรียนสามารถอ่านเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่าง ๆ จากการรู้จักเสียงของตัวอักษรและเข้าใจหลักการผสมเสียง แม้ในช่วงแรกการเรียนรู้แบบโฟนิคส์จะดูซ้ำกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำมาก เพราะนักเรียนต้องทำความเข้าใจเสียงและหลักการผสมคำจากง่ายไปยาก ต้องฝึกซ้ำ ๆ เพื่อให้จำได้ นอกจากนี้มีบทศึกษามากมายที่ยืนยันว่า นักเรียนที่เรียนการอ่านเขียนแบบโฟนิคส์นี้ จะสามารถเรียนภาษาอังกฤษได้มีประสิทธิภาพและรวดเร็วแก่นักเรียนทั่วไป และมีความแตกฉานทางภาษา รักการอ่าน การค้นคว้าหาความรู้ซึ่งจะเป็นประโยชน์กับตัวนักเรียนเองในอนาคต

๔) การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning)

ประหยัด จิระ วรพงศ์ (๒๕๕๕) ได้กล่าวว่า เกมการเรียนรู้ (GBL: Games Base Learning)

เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

ชุดิมา สันธวานิช (๒๕๖๕) การจัดการเรียนรู้แบบ Games-Based Learning (GBL) คือ แนวการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยผสมผสานความสนุกสนานจากการเล่นเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) คือ การใช้นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่นเกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

๕) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จิรนนท์ เมฆวงศ์ (๒๕๔๗) ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่องการพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์ ผลปรากฏว่า ความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยวิธีโฟนิกส์โดยรวมผ่านเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนั้นผู้เรียนมีความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังจากที่ได้รับการสอนด้วยวิธีโฟนิกส์

๓.๑.๓ การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์

- ๑) กระดาษนิ่มสำหรับพิมพ์รูปขนาด A๔
- ๒) สติกเกอร์ใส
- ๓) ฟิวเจอร์บอร์ดที่เหลือใช้
- ๔) เทปกาวชนิดหนา และเทปกาวชนิดบาง
- ๕) ลูกเต๋า, ตัววางผู้เล่น, ลูกศรวงล้อ

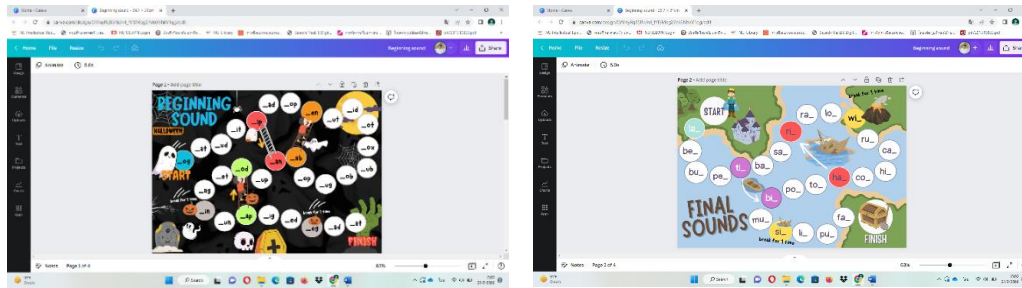
๓.๒ ขั้นตอนการดำเนินการผลิต

๑) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL), การจัดการเรียนรู้ การออกเสียงภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์ และการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหลัก Phonics

๒) ออกแบบบอร์ดเกม (เกมกระดาน) ให้มีลักษณะคล้ายเกมบันไดงู เพื่อความง่ายต่อการเล่นของเด็กนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา

๓) สร้างบอร์ดเกมการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหลัก Phonics

ทั้ง ๔ กระดาน ด้วยโปรแกรม Canva โดยให้มีการเน้นการใช้สีสดใส เพื่อช่วยดึงดูดความสนใจของนักเรียน



- ๔) พิมพ์บอร์ดเกม ทั้ง ๔ กระดาน ด้วยกระดาษผิวนมันสำหรับพิมพ์ภาพขนาด A๔
- ๕) แปะบอร์ดเกมลงในฟิวเจอร์บอร์ดที่เหลือใช้
- ๕) เคลือบบอร์ดเกมด้วยสติ๊กเกอร์ใสเพื่อความคงทน
- ๖) ติดขอบฟิวเจอร์บอร์ดด้วยเทปกาวชนิดหนา
- ๗) สร้างวงล้อตัวอักษรด้วยโปรแกรม Canva และพิมพ์วงล้อด้วยกระดาษผิวนมันพิมพ์ภาพ

ขนาด A๔

- ๘) เคลือบวงล้อด้วยสติ๊กเกอร์ใสสำหรับเคลือบกระดาษเพื่อความคงทน

๓.๓ วิธีการนำสื่อการสอนไปใช้

๑) นักเรียนทำแบบทดสอบการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนเรียน จากนั้นครูจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษตามหลัก Phonics และใช้นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ตามแผนการสอน ดังนี้

ขั้นนำ (Warm up)

๑. ครูเข้ามาในห้องและพูดคุยทักทายนักเรียนในชั้น

Teacher: Good morning. How are you today?

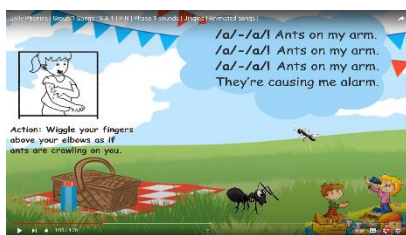
Student: I'm fine, thank you and you?

Teacher: I'm great.

๒. ครูเปิดเพลงการออกเสียงคำศัพท์ /s/ - /a/ - /t/ - /i/ - /p/ - /n/ ใน YouTube ให้นักเรียนร้องตาม พร้อมทำท่าประกอบ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและสนใจกับบทเรียน

๓. ครูถามคำถามนักเรียนเกี่ยวกับเพลงการออกเสียงคำศัพท์ /s/ - /a/ - /t/ - /i/ - /p/ - /n/ ใน YouTube ที่ครูได้เปิดให้นักเรียนดูไปด้วยคำถาม ดังนี้

- นักเรียนเคยได้ยินเพลงนี้หรือไม่
- นักเรียนคิดว่าการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษแบบ phonics มีความน่าสนใจหรือไม่
- นักเรียนเคยได้ยินการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษแบบ phonics แบบนี้หรือไม่



นำเสนอ (Presentation)

๑. ครูสอนให้นักเรียนเริ่มอ่านสะกดคำศัพท์จากสระเสียงสั้นก่อน A E I O U คือสระอะ, เอะ, อิ, เอาะ, อะ ตามลำดับ

ให้นำเอาสระเหล่านี้ไปผสมกับพยัญชนะต้นต่าง ๆ จากนั้นฝึกผสมเสียง (หรือ blend) ดังนี้

Ba = ເບອະ ແອະ "ແບະ" ($b + a = ba$)

Be = បេខ ខេខ "បេ"

Bi = បេឡេ វិ "ប៊ី"

Bo = បេខ ខោខ "ហោខ"

Bu = បេខ ខ្ញុំ "ប្តី"

๒. กรุณาเสนอคำศัพท์จากสระเสียงสั้นบนกระดาน ๕-๑๐ คำ และถามคำถามนักเรียนว่าคำนี้
เหล่านี้สะกดอย่างไร และให้นักเรียนอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์

๓. ครูสอนสระเสียงยาว A E I O U คือ เอ, อี, อาย, โอว, อุ แต่ให้สะกดอีกแบบ เช่น เอ ให้ใช้ ay / อี = ee / อาย = y / โอว = ow / อุ = oo (Bay, Bee, By, Bow, Boo) เมื่อนักเรียนสามารถออกเสียงสระเสียงสั้นและเสียงยาวได้แล้ว ให้นักเรียนฝึก "blend" เสียงเพื่อประกอบเป็นคำศัพท์ที่มีความหมายในชีวิตจริง จะเป็นคำที่สะกดด้วยตัวอักษรสามตัวเป็นส่วนใหญ่ โดยใช้ rhyming words เช่น -at, -it, -et มาผสมกับพยัญชนะต้นอย่าง b-, r-, k-, g- เป็นต้น

B + at (เบอะ แอท) = Bat (แบท)

C + at (เคอะ แอท) = Cat (แคท)

F + at (เฟอะ แอท) = Fat (แฟท)

H + at (เหอะ แอท) = Hat (แฮท)

$$M + at \text{ (อิม แอท)} = Mat \text{ (แมท)}$$

ขั้นฝึก (Practice)

๑. ครูใช้นวัตกรรม สื่อการสอนชุดบอร์ดเกม Phonics board games โดยแบ่งนักเรียนหรือผู้เล่นออกเป็น ๒ – ๔ ฝ่าย จากนั้นให้ผู้เล่นทอยลูกเต๋าเพื่อหาผู้เล่นก่อน – หลัง ตามลำดับ

๒. ผู้เล่นที่เริ่มก่อนทยอยลุกเต่า และเดินช่องตามจำนวนที่ทยอยลุกเต่าได้ เมื่อเดินไปตกที่ช่องใดผู้เล่นออกเสียงคำศัพท์ตามหลัก Phonics พร้อมส้อมวงล้อ พยัญชนะ และสระ ประสมคำตามทีแต่ละช่อง กำหนดไว้ให้ถูกต้อง หากผู้เล่นออกเสียงไม่ถูกต้อง ให้ย้อนกลับไปทีช่องเดิม ผู้เล่นคนใดที่ถึงจุด Finish ได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้ (Production)

๑. ครูนำเสนอคำศัพท์จากสระเสียงสั้นและยาวบนกระดานจำนวน ๕-๑๐ คำ และถามคำถามนักเรียนว่าคำนี้เหล่านี้อ่านอย่างไร และให้นักเรียนช่วยกันอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์พร้อม ๆ กัน

๒. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียน

ขั้นสรุป (Wrap up)

๑. ครูถามคำถามนักเรียนเพื่อสรุปความรู้ที่ได้เรียนในช่วงนี้ด้วยคำถาม ดังนี้

- นักเรียนคิดว่าการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ phonics มีความยากหรือง่ายอย่างไร

- นักเรียนคิดว่าการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ phonics ช่วยให้นักเรียนอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ดีขึ้นหรือไม่

๔. ผลการดำเนินการ

๔.๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน – หลังเรียน โดยใช้สื่อชุดบอร์ดเกม Phonics Board

Games

หลังจากที่ทดสอบนักเรียนด้านการอ่านออกเสียงสะกดคำโดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน แล้วปรากฏผล ดังนี้

ตารางแสดงค่าสถิติของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คนที่	คะแนน ก่อนเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	ผลต่างของคะแนน ก่อนและหลังเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ
๑	๑๒	๖๐	๑๗	๘๕	๕	๒๕
๒	๘	๔๐	๑๑	๕๕	๓	๑๕
๓	๑๓	๖๕	๑๘	๙๐	๕	๒๕
๔	๖	๓๐	๙	๔๕	๓	๑๕
๕	๑๒	๖๐	๑๘	๙๐	๖	๓๐
เฉลี่ย	๗.๔๒	๓๗.๑๐	๑๒.๑๕	๖๐.๗๘	๔.๗๓	๒๓.๔๒
S.D.	๓.๑๑		๔.๑๒		๑.๕๑	

จากตารางแสดงให้เห็นว่าในการทดสอบก่อนเรียนนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงสะกดคำได้ค่าเฉลี่ย ๗.๔๒ จากคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๑๐ มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๓.๑๑ และเมื่อทำการทดสอบหลังเรียนนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้เฉลี่ย ๑๒.๑๕ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๖๐.๗๘ มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๔.๑๒ ทั้งนี้ผลต่างของค่าคะแนนทั้งสองครั้งเฉลี่ย ๔.๗๓ แสดงว่าหลังจากการจัดการ

เรียนรู้โดยใช้สื่อการเรียนรู้ ชุดบอร์ดเกม Phonics board games แล้วนักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียง สะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น

๕.๒ ความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่มีต่อการใช้สื่อชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games

การสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ที่มีต่อการใช้สื่อชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games โดยใช้กิจกรรมสำรวจความคิดเห็นของนักเรียน ในภาพรวมพบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีความพึงพอใจเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก

๕. บทเรียนที่ได้รับ

๕.๑ มิติด้านการเรียนรู้

การอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ Phonics ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ช่วยให้นักเรียนออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ถูกต้อง ทำให้การสื่อสารภาษาอังกฤษได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และจะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสามารถสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองอย่างคล่องแคล่ว จากการรู้จักเสียงของตัวอักษรและเข้าใจหลักการผสมเสียง แม้ในช่วงแรกการเรียนรู้แบบโฟนิกส์จะดูซ้ำกว่าการเรียนรู้แบบท่องจำมาก เพราะนักเรียนต้องทำความเข้าใจเสียงและหลักการผสมคำจากง่ายไปยาก ต้องมีการฝึกฝนซ้ำ ๆ เพื่อให้สามารถจำได้ นอกจากนี้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจใฝ่รู้มากขึ้น และสนุกสนานกับสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games รวมถึงสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน

๕.๒ มิติด้านกระบวนการ

การเรียนรู้เรื่องการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ Phonics ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games นับว่าเป็นการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการ และสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกา หรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะเดียวกันผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกมได้

๕.๓ มิติด้านการมีส่วนร่วมและสังคม

การจัดการเรียนรู้เรื่องการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษแบบ Phonics ด้วยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ได้รับความร่วมมือจากผู้บริหารสถานศึกษา คณะครูที่ให้การสนับสนุน รวมถึงให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาแก้ไขปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความสมบูรณ์ได้ นอกจากนี้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ครูผู้สอนเป็นที่ไว้วางใจแก่ผู้ปกครอง เกิดความเชื่อถือและให้ความมั่นใจในคุณภาพการเรียนการสอน และก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครู ผู้ปกครองและชุมชน

๖. ปัจจัยความสำเร็จ

๖.๑ ด้านผู้เรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ให้ความสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านสะกดคำศัพท์แบบโฟนิกส์ และสนุกสนานกับสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games ที่ครูนำมาให้เล่น นักเรียนให้ความร่วมมือในขณะการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตลอดคาบเรียนตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งนับว่าได้รับการปรับทัศนคติจากการความเบื่อในการเรียนรู้มาเป็นความสนุกและความสนใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

๖.๒ ด้านครู

ครูใช้วิธีการสอนที่เน้นการตั้งคำถาม (Question Based Learning) เป็นลักษณะ Driving Question เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความรู้เข้าใจ มีทักษะเพื่อการประยุกต์นำไปใช้ (Applicable Based Learning) ในขณะเดียวกันนักเรียนได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) บทบาทของครูจึงเปลี่ยนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ฝึก (Coach) และผู้ให้กำลังใจ (Supporter) ในขณะที่นักเรียนกำลังเรียนรู้และใช้สื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games และช่วยนักเรียนได้ไตร่ตรองสะท้อนกลับ (Reflection) ออกมาในลักษณะของการตอบคำถามที่ครูใช้ถามตลอดการจัดการเรียนรู้

๖.๓ ด้านผู้บริหาร

ท่านผู้อำนวยการโรงเรียน ได้ให้การสนับสนุนครูเป็นอย่างดี ในด้านการใช้จ่ายงบประมาณเพื่อการจัดทำนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ของครูอย่างต่อเนื่อง มีการนิเทศ ติดตาม พัฒนาครูผู้สอนในด้านการจัดการเรียนรู้ โดยให้การสนับสนุนให้ครูมีการสร้างนวัตกรรมที่ทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียน ส่งเสริมให้ครูเข้าร่วมการอบรมเพื่อพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ รวมถึงการสนับสนุนกิจกรรมประกวดสื่อการสอนภายในโรงเรียน นอกจากนี้ยังมีการติดตามและประเมินผลการใช้สื่อนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ของครู และนักเรียน รวมถึงวิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปรับปรุง และพัฒนาต่อไป

๖. ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

๖.๑ การได้รับการยอมรับ

การจัดการเรียนการสอนที่ดีนั้น นอกจากจะมีนวัตกรรมการสอนที่ดีทันสมัย มาใช้กับผู้เรียนให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุดแล้ว ยังต้องมีสิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมการเรียนการสอนอีก ซึ่งประกอบด้วย ครูผู้สอน หลักสูตรหรือเนื้อหา ผู้เรียน สื่อ/อุปกรณ์ และทักษะกระบวนการต่าง ๆ ทั้งหมดล้วนก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ต่อผู้เรียนได้ตลอดเวลาและตลอดชีวิตเพื่อนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา โดยการนำเสนอสิ่งประดิษฐ์หรือแนวความคิดใหม่ ๆ ในการเรียนการสอนนั้นมาเผยแพร่ไปสู่ครูท่านอื่น ๆ หรือเพื่อเป็นตัวอย่างอีกรูปแบบหนึ่งให้กับครู ที่ทำการสอนในรายวิชาเดียวกัน ได้นำแนวความคิดไปปรับปรุงใช้หรือผลิตสื่อการสอนใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

ข้าพเจ้าเผยแพร่นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ผ่านแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก ในเพจแลกเปลี่ยนเรียนรู้สื่อการสอนภาษาอังกฤษ ต่อผู้ที่สนใจผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้สื่อดิจิทัล โดยได้รับการยอมรับจากครูสอนภาษาอังกฤษหลายท่าน ว่าเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

๗. การเผยแพร่

ข้าพเจ้าเผยแพร่นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ผ่านแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก ในเพจแลกเปลี่ยนเรียนรู้สื่อการสอนภาษาอังกฤษ ต่อผู้ที่สนใจผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยใช้สื่อดิจิทัล

การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน/นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ

การอ่านสะกดคำศัพท์แบบโฟนิกส์นั้น จะเป็นการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไป จึงจะดูเป็นการเรียนรู้ที่ช้ากว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ เพราะนักเรียนทุกคนไม่ว่าจะอยู่ในระดับใด ต้องเริ่มจากการอ่านออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษจาก a - z แล้วจากนั้นจะเริ่มฝึกผสมเสียงคำศัพท์ในระดับง่ายก่อน ดังนั้น การที่จะคาดหวังให้นักเรียนสามารถใช้หลักการอ่านออกเสียงแบบโฟนิกส์สะกดคำศัพท์ยาก ๆ ได้เลยนั้นคงมีความเป็นไปได้ยาก แต่ในระยะยาวเมื่อนักเรียนได้รับการเรียนรู้และได้มีการฝึกฝนการอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างสม่ำเสมอ จะทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่าน การสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น และเข้าใจหลักการออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษอย่างแท้จริง จึงมีผู้วิจัยหลายท่านที่ให้การยืนยันว่า หลักการอ่านสะกดคำศัพท์แบบโฟนิกส์ จะช่วยให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียน มีประสิทธิภาพและรวดเร็วกว่านักเรียนทั่วไป ดังนี้ อัจจิมา ไชยชิต(๒๕๖๓) ได้ทำวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ (Phonics) โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ผลปรากฏว่า นักเรียนออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการแบบโฟนิกส์ โดยรวมผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนดและนักเรียนสามารถจำคำศัพท์พร้อมทั้งความหมายได้เป็นอย่างดี และ นภาพร วงศ์พุทธา (๒๕๕๔) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒/๑๒ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศสตรีวิทยา พุทธมณฑล ผลปรากฏว่า หลังจากนักเรียนได้อ่านชุดฝึกการอ่านตามหลักโฟนิกส์ นักเรียนมีทักษะการอ่านดีขึ้นและมีความมั่นใจในการอ่านมากขึ้น

ดังนั้นข้าพเจ้ามีความคิดที่จะประยุกต์ ต่อยอดนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ชุดบอร์ดเกม Phonics board games ในรูปแบบออนไลน์ เนื่องจากยุคสมัยปัจจุบันนับว่าเป็นยุคดิจิทัล ที่เทคโนโลยีมีส่วนในการกำหนดเนื้อหา และรูปแบบการเรียนการสอนที่สำคัญ ศักยภาพของเทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถตอบสนองความต้องการเห็นมากยิ่งขึ้น หากครูคนใดรู้จักปรับตัว นำเอาเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการนำเสนอเนื้อหา ก็ย่อมจะเพิ่มพลังในกิจกรรมการสอนให้ช่วยดึงดูดเหล่าผู้เรียนยุคใหม่ ให้หันมาสนใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น (บุญเลิศ วงศ์พรม, ๒๕๖๕) ครูผู้สอนภาษาอังกฤษจึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการศึกษาในยุคดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นฐานรากสำคัญ สามารถจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจให้ผู้เรียนในยุคดิจิทัลมาสนใจกับเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น

๘. บรรณานุกรม

กนกทิพย์ ประเสริฐธิดาสุข. (๒๕๖๐). โฟนิคส์ (Phonics) คืออะไร. สืบค้นเมื่อ ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๕. จาก

<http://whatisphonic.blogspot.com/๒๐๑๓/๐๓/phonics.html>.

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด

กึ่งกาญจน์ บุณณสินวัฒนกุล. (๒๕๖๒). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี. วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๐(๑), ๒๐

กิตติยาพร เนื่อออน. (๒๕๕๑). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

กฤษณา ยอดมงคล. (๒๕๕๓). เอกสารประกอบการสอน ๑๕๓๕๒๐๓ สัทศาสตร์และสรีวิทยา Practical English Phonetics and Phonology. เลย : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.

จิรนนท์ เมฆวงษ์. (๒๕๕๗). การพัฒนาความสามารถในการออกเสียงภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ ด้วยวิธีการสอนแบบโฟนิกส์. เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

เจษฎา วารี. (๒๕๕๗). ทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนเปี่ยมสุวรรณวิทยา ที่เรียนรู้แบบร่วมมือและแบบเน้นปฏิบัติ. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). สมุทรปราการ: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.

ณัฐภา แสงคำ. (๒๕๕๓). แบบฝึกเสริมทักษะ. [Online]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.sahavicha.com/?name=media&file=readmedia&id = ๑๖๖๗>,
(๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๕)

ณัฐชา อักษรเดช. (๒๕๕๔). การสร้างแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

ดวงใจ ตั้งสง่า. (๒๕๕๕-๒๕๕๖). โฟนิคส์คืออะไร ทำไมต้องเรียน[Online]. เข้าถึงได้จาก
<http://taamkru.com/th/ โฟนิคส์คืออะไร -ทำไมต้องเรียน>

นภาพร วงศ์พุทธา (๒๕๕๔) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ. ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่๒/๑๒. เข้าถึงได้จาก

http://sk๒.go.th/reis/data/research/๒๕๖๔๐๗๐๓_๒๑๒๒๔๗_๒๒๗๔.pdf,
(๒๑ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖)

พินทิพย์ ทวยเจริญ. (๒๕๕๔). การพูดภาษาอังกฤษตามหลักภาษาศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ :

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

รหัสวิชา อ ๑๓๑๐๑

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ Phonics group ๗

รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน

ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๖

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง Phonics

๑. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ต ๑.๑ ป.๓/๑ ปฏิบัติตามคำสั่ง และคำขอร้องที่ฟังหรืออ่าน

ต ๑.๑ ป.๓/๒ อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต ๑.๑ ป.๓/๓ เลือก/ระบุภาพ หรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำและประโยคที่ฟัง

ต ๑.๑ ป.๓/๔ ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือประโยคง่าย ๆ

ต ๓.๑ ป.๓/๑ เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

ต ๔.๒ ป.๓/๑ ใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การเรียนรู้วิธีการออกเสียงที่ถูกต้องของตัวอักษรกลุ่มที่ ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ และสามารถออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของคำ วลี หรือส่วนต่าง ๆ ของประโยค และสามารถนำหลักการออกเสียงไปอ่านคำศัพท์อื่น ๆ ที่มีตัว ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ ประสมอยู่

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้(K)

๑. นักเรียนทราบการออกเสียงคำตัวอักษรกลุ่มที่ ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/

ด้านทักษะ/กระบวนการ(P)

๒. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์กลุ่มที่ ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน phonics

ด้านเจตคติ(A)

๓. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ เชื่อมมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก มีความรับผิดชอบ และดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ

๔. สาระการเรียนรู้

ความรู้ (Knowledge : K)

- คำศัพท์ที่มีเสียง /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/

queen	squid	quack	quiz	quick	mouth
cloud	loud	ouch	shout	oil	boil
soil	coins	toilet	due	fuel	rescue

continue	her	tower	river	mixer	letter
jar	star	car	farm	scarf	shark

ทักษะ / กระบวนการ (Process : P)

ทักษะการฟัง การอ่าน

เจตคติ (Attitude : A)

- มี ขยัน ใฝ่รู้ใฝ่เรียน
- มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก
- มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
๒. ความสามารถในการคิด
 - ทักษะการคิดวิเคราะห์
 - ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. ใฝ่เรียนรู้
๒. มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. ชิ้นงาน

การบ้าน

๘. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ (Warm up)

๑. ครูเข้ามาในห้องและพูดทักทายนักเรียนในชั้น

Teacher: Good morning. How are you today?

Student: I'm fine, thank you and you?

Teacher: I'm great.

๒. ครูเปิดเพลงการออกเสียงคำศัพท์ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ ใน

YouTube ให้นักเรียนร้องตาม พร้อมทำท่าประกอบ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิด
ความสนุกสนานและสนใจกับบทเรียน



ขั้นนำเสนอ (Presentation)

๓. ครูนำเสนอการออกเสียงตามหลัก phonics ของตัวอักษรภาษาอังกฤษ กลุ่มที่ ๗ ทั้ง ๖ ตัว ได้แก่ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ โดยครูนำบัตรตัวอักษรชูขึ้นทีละตัว และอ่านให้นักเรียนอ่านออกเสียงตาม จากนั้นครูชูบัตรตัวอักษรขึ้นและให้นักเรียนอ่านเอง โดยสลับตำแหน่งไปมา เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนรู้หน่วยเสียงที่ถูกต้องของทั้ง ๖ ตัวอักษร
๔. ครูอธิบายให้เรียนทราบว่า การออกเสียงคำทั้ง ๖ ตัว เช่น /qu/ ออกเสียงว่า ควอะ คือ ตัว คว ในภาษาไทย /ou/ ออกเสียงว่า อาว /oi/ ออกเสียงว่า ออย /ue/ ออกเสียงว่า อิว /er/ ออกเสียงว่า เออร์ และ /ar/ ออกเสียงว่า อาร์
๕. ครูนำเสนอคำศัพท์ ๓๐ คำ ที่อยู่ในกลุ่ม ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ ให้นักเรียนฝึกสะกดคำ

queen	squid	quack	quiz	quick
cloud	loud	ouch	shout	oil
soil	coins	toilet	due	fuel
continue	her	tower	river	mixer
jar	star	car	farm	scarf

โดยครูอธิบายหลักการออกเสียงว่า queen คือ qu+ee+n = คว+อี+น อ่านว่า ควีน
loud คือ l+ou+d = ล+อาว+ด อ่านว่า ลาวด์
car คือ c+ar = ค+อาร์ อ่านว่า คาร์

ขั้นฝึก (Practice)

๖. นักเรียนและครูอ่านนิทานเรื่อง Mervin's garden ด้วยกัน โดยการฝึกสะกดทีละคำ และช่วยกันแปลความหมายของคำศัพท์และเรียบเรียงเป็นเรื่อง



ขั้นนำไปใช้ (Production)

๗. นักเรียนสอบอ่านคำกลุ่มที่ ๗ จำนวน ๓๐ คำ
๘. ครูและนักเรียนใช้สื่อการเรียนรู้ Phonics Board Game

วิธีการใช้สื่อ Phonics Board Game

- ๑) แบ่งผู้เล่นออกเป็น ๒ - ๔ ฝ่าย จากนั้นทอยลูกเต๋าหาผู้เล่นก่อน - หลัง ตามลำดับ
- ๒) ผู้เล่นทอยลูกเต๋า
- ๓) ผู้เล่นเดินช่องตามจำนวนที่ทอยลูกเต๋ามาได้
- ๔) ผู้เล่นออกเสียงคำศัพท์ตามหลัก Phonics พร้อมส่มวงล้อ พยัญชนะ และสระ ประสมคำตามที่แต่ละช่องกำหนดไว้ให้ถูกต้อง
- ๕) หากผู้เล่นออกเสียงไม่ถูกต้อง ให้ย้อนกลับไปช่องเดิม
- ๖) ผู้เล่นคนใดไปถึงจุด Finish ได้ก่อนจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป (Wrap up)

๙. ครูและนักเรียนสรุปความรู้ที่ได้เรียนมาในวันนี้

๙. การวัดและประเมินผล

ทักษะที่ต้องการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ความรู้ ๑. นักเรียนทราบการออกเสียงคำ ตัวอักษรกลุ่มที่ ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/	สังเกต	แบบสังเกตการ อ่านออกเสียง	นักเรียนผ่านเกณฑ์ โดยปฏิบัติกิจกรรมได้ ถูกต้องร้อยละ ๗๐

ด้านทักษะ ๑.นักเรียนสามารถอ่านออกเสียง คำศัพท์กลุ่มที่ ๗ /qu/ - /ou/ - /oi/ - /ue/ - /er/ - /ar/ ได้ ถูกต้องตามหลักการอ่าน phonics	ทดสอบ	แบบทดสอบ การอ่านออก เสียง	นักเรียนผ่านเกณฑ์ โดยปฏิบัติการได้ ถูกต้องร้อยละ ๗๐
ด้านเจตคติ ๑.นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ เชื่อม ในตนเอง กล้าแสดงออก มีความ รับผิดชอบและมีเจตคติที่ดีต่อวิชา ภาษาอังกฤษ	สังเกต	แบบสังเกต พฤติกรรมเข้า ร่วมในชั้นเรียน	นักเรียนผ่านเกณฑ์โดย มีส่วนร่วมในกิจกรรม และมีความสุขใน การเรียนอย่างน้อย ร้อยละ ๘๐

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....

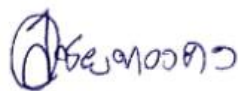
แผนการจัดการเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและตัวชี้วัด เห็นควรให้ใช้สอนกับนักเรียนได้

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....


(นางวาสนา ไชยทองคง)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยไผ่

บันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้(K)

นักเรียนสามารถอธิบายหลักการอ่านออกเสียงได้ จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

ด้านทักษะ/กระบวนการ(P)

นักเรียนสามารถให้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ และสรุปผลการแสดงวิธีทำและหาคำตอบได้อย่างเหมาะสม จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

ด้านเจตคติ(A)

นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ระดับดี จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

ปัญหาและอุปสรรค

นักเรียนยังมีความเขินอาย ไม่ค่อยกล้าแสดงออก

แนวทางการแก้ไขปัญหา

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)

แบบสังเกตพฤติกรรมการการถาม-ตอบในชั้นเรียน

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - สกุล	รายการ									รวมคะแนน
		สามารถตอบคำถามได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้อง			สามารถตอบคำถามได้คล่องแคล่ว แต่พูดผิด ๑-๒ คำ			สามารถตอบคำถามได้ แต่ไม่คล่อง และพูดผิดเยอะ			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
๑	เด็กชายเตชิต กอพลูกกลาง	/				/				/	
๒	เด็กชายสรศักดิ์ วงศ์วานิช			/			/		/		
๓	เด็กชายปิยพล โตขาว		/				/		/		
๔	เด็กหญิงพรพิมล จันทรแจ่มใส		/			/			/		
๕	เด็กหญิงแอ๊ปเปิล พม่า		/			/			/		
๖											
๗											
๘											
๙											
๑๐											
๑๑											
๑๒											
๑๓											
๑๔											
๑๕											

เกณฑ์การให้คะแนนจากการสังเกตพฤติกรรม คือ

เกณฑ์การให้คะแนน ๓ คะแนน เมื่อนักเรียนสามารถตอบคำถามได้อย่างคล่องแคล่ว และถูกต้อง

เกณฑ์การให้คะแนน ๒ คะแนน เมื่อนักเรียนสามารถตอบคำถามได้คล่องแคล่ว แต่พูดผิด ๑-๒ คำ

เกณฑ์การให้คะแนน ๑ คะแนน เมื่อนักเรียนสามารถตอบคำถามได้ แต่ไม่คล่อง และพูดผิดเยอะ

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่เป็นจริงมากที่สุด

 Reading Test Phonics group 7 qu ou oi ue er ar					Score 				
ชื่อ - สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....									
ที่	คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ	ที่	คำ	ผลการอ่าน		หมายเหตุ
		ได้	ไม่ได้				ได้	ไม่ได้	
1	Queen				16	Due			
2	Squid				17	Fuel			
3	Quack				18	Rescue			
4	Quick				19	Continue			
5	Mouth				20	Her			
6	Cloud				21	Tower			
7	Loud				22	River			
8	Ouch				23	Mixer			
9	Shout				24	Letter			
10	Count				25	jar			
11	Oil				26	Star			
12	Boil				27	Car			
13	Soil				28	Farm			
14	Coins				29	Scarf			
15	Toilet				30	Farm			

จำนวนคำที่อ่านได้..... คำ

จำนวนคำที่อ่านไม่ได้..... คำ

เกณฑ์การประเมิน

อ่านได้ 25 – 30 คำ = ดีมาก

อ่านได้ 20 – 24 คำ = ดี

อ่านได้ 15 – 19 คำ = พอใช้

อ่านได้ 0 – 14 คำ = ปรับปรุง



ผลการประเมิน ☐ ดีมาก ☐ ดี ☐ พอใช้ ☐ ปรับปรุง

ลงชื่อผู้ประเมิน..... วันที่ประเมิน.....

ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่เป็นจริงมากที่สุด

ที่	ชื่อ - สกุล	รายการประเมิน									รวม คะแนน
		ใฝ่เรียนรู้			เชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก			มีความรับผิดชอบ			
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	
๑	เด็กชายเตชิต กอพลูกลาง	/			/			/			
๒	เด็กชายสรศักดิ์ วงศ์วานิช		/			/			/		
๓	เด็กชายปิยพล โตขาว		/			/			/		
๔	เด็กหญิงพรพิมล จันทร์แจ่มใส	/			/			/			
๕	เด็กหญิงแอ๊ปเปิ้ล พม่า	/			/			/			
๖											
๗											
๘											
๙											
๑๐											
๑๑											
๑๒											
๑๓											
๑๔											
๑๕											

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)

เกณฑ์การให้คะแนนคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง มีความตั้งใจในการเรียน ไม่พุดคุยขณะที่ครูสอน

คะแนน/ความหมาย	คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น
๓ ดีมาก	มีความตั้งใจในการเรียนสูงมาก ไม่พุดคุยในขณะที่ครูสอน มีการซักถามถึงข้อที่ตนสงสัย
๒ ดี	มีความตั้งใจในการเรียนสูง พุดคุยในขณะที่ครูสอนเล็กน้อย-ปานกลาง การซักถามถึงข้อที่ตนสงสัย
๑ พอใช้	มีความตั้งใจในการเรียนพอสมควร พุดคุยขณะที่ครูสอน ปานกลาง – มาก

๒. เชื้อมั่นในตนเอง / มีความกล้าแสดงออก หมายถึง สามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง ไม่อายที่จะตอบ ไม่อายที่จะถามในข้อที่ตนสงสัย

คะแนน/ความหมาย	คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น
๓ ดีมาก	มีความกล้าตอบคำถามได้อย่างไม่ลังเล และมีความกล้าที่จะยกมือถามคำถามในข้อที่ตนเองสงสัย
๒ ดี	มีความกล้าตอบคำถาม แต่ลังเลบ้างเล็กน้อย และมีความกล้าที่จะยกมือถามคำถามในข้อที่ตนเองสงสัย
๑ พอใช้	ยังมีความกลัวที่จะตอบคำถามอยู่

๓. มีความรับผิดชอบ หมายถึง มีการส่งงานตรงตามเวลาที่กำหนด

คะแนน/ความหมาย	คุณลักษณะที่ปรากฏให้เห็น
๓ ดีมาก	ส่งการบ้านตรงตามเวลาที่กำหนด
๒ ดี	ส่งการบ้าน ช้า ๑-๒ วัน
๑ พอใช้	ส่งการบ้านช้า เกิน ๒ วัน

ภาคผนวก ๑ : ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ค่าสถิติของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ปรากฏผลดังนี้

Statistics			
		ก่อนเรียน	หลังเรียน
N	Valid	๑๙	๑๙
	Missing	๐	๐
Mean		๗.๑๖	๑๒.๖๓
Std. Deviation		๑.๙๘	๒.๕๙

การวิเคราะห์ค่าสถิติของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อชุดบอร์ดเกม Phonics Board Games ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ปรากฏผลดังนี้

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair ๑	ก่อนเรียน	๗.๑๖	๑๙	๑.๙๘	๐.๔๕
	หลังเรียน	๑๒.๖๓	๑๙	๒.๕๙	๐.๕๙

Paired Samples Correlations			
		N	Sig.
Pair ๑	ก่อนเรียน & หลังเรียน	๑๙	๐.๘๔๘

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	ก่อนเรียน	-5.47368	1.38918	0.3187	-6.14325	-4.80412	-17.175	18
								0

ภาคผนวก ๒ : แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ชื่อ เด็กชายเตชิต กอพลูกลาง ชั้น ป.๔ เลขที่ ๑

ที่	คำศัพท์	อ่านคำศัพท์		คะแนน	หมายเหตุ
		ได้	ไม่ได้		
๑	Van	/		๑	
๒	Pan	/		๑	
๓	Hat	/		๑	
๔	Call		/	๐	
๕	Pet	/		๑	
๖	Net	/		๑	
๗	Pen	/		๑	
๘	Cook	/		๑	
๙	Zoo	/		๑	
๑๐	Reel		/	๐	
๑๑	Heel	/		๑	
๑๒	Fin		/	๐	
๑๓	Bin	/		๑	
๑๔	Run		/	๐	
๑๕	Gun	/		๑	
๑๖	But	/		๑	
๑๗	Toy	/		๑	
๑๘	Pot	/		๑	
๑๙	Job	/		๑	
๒๐	Top		/	๐	
รวม				๑๕	

ลงชื่อ.....

(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก ๒ : แบบทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

ชื่อ เด็กชายสรศักดิ์ วงศ์วานิช ชั้น ป.๔ เลขที่ ๒

ที่	คำศัพท์	อ่านคำศัพท์		คะแนน	หมายเหตุ
		ได้	ไม่ได้		
๑	Van	/		๑	
๒	Pan		/	๐	
๓	Hat		/	๐	
๔	Call		/	๐	
๕	Pet		/	๐	
๖	Net	/		๑	
๗	Pen		/	๐	
๘	Cook		/	๐	
๙	Zoo		/	๐	
๑๐	Reel	/		๑	
๑๑	Heel		/	๐	
๑๒	Fin		/	๐	
๑๓	Bin		/	๐	
๑๔	Run	/		๑	
๑๕	Gun	/		๑	
๑๖	But		/	๐	
๑๗	Toy		/	๐	
๑๘	Pot	/		๑	
๑๙	Job		/	๐	
๒๐	Top		/	๐	
รวม				๖	

ลงชื่อ.....

(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)

ครูผู้สอน

แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง
ชื่อ เด็กชายเตชิต กอพลูกกลาง ชั้น ป.๔ เลขที่ ๑

ที่	คำศัพท์	อ่านคำศัพท์		คะแนน	หมายเหตุ
		ได้	ไม่ได้		
๑	Van	/		๑	
๒	Pan	/		๑	
๓	Hat	/		๑	
๔	Call	/		๑	
๕	Pet	/		๑	
๖	Net	/		๑	
๗	Pen	/		๑	
๘	Cook	/		๑	
๙	Zoo	/		๑	
๑๐	Reel		/	๐	
๑๑	Heel	/		๑	
๑๒	Fin	/		๑	
๑๓	Bin	/		๑	
๑๔	Run	/		๑	
๑๕	Gun	/		๑	
๑๖	But	/		๑	
๑๗	Toy	/		๑	
๑๘	Pot	/		๑	
๑๙	Job	/		๑	
๒๐	Top	/		๑	
รวม				๑๙	

ลงชื่อ.....
(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)
ครูผู้สอน

แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง
ชื่อ เด็กชายสรศักดิ์ วงศ์วานิช ชั้น ป.๔ เลขที่ ๒

ที่	คำศัพท์	อ่านคำศัพท์		คะแนน	หมายเหตุ
		ได้	ไม่ได้		
๑	Van	/		๑	
๒	Pan		/	๐	
๓	Hat	/		๑	
๔	Call	/		๑	
๕	Pet		/	๐	
๖	Net	/		๑	
๗	Pen		/	๐	
๘	Cook		/	๐	
๙	Zoo	/		๑	
๑๐	Reel		/	๐	
๑๑	Heel	/		๑	
๑๒	Fin	/		๑	
๑๓	Bin		/	๐	
๑๔	Run	/		๑	
๑๕	Gun	/		๑	
๑๖	But		/	๐	
๑๗	Toy	/		๑	
๑๘	Pot		/	๐	
๑๙	Job	/		๑	
๒๐	Top	/		๑	
รวม				๑๒	

ลงชื่อ.....

(นางสาวพรเพ็ญ เลี้ยงวิทยา)

ครูผู้สอน

ภาคผนวก ๓ : รูปภาพการนำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้





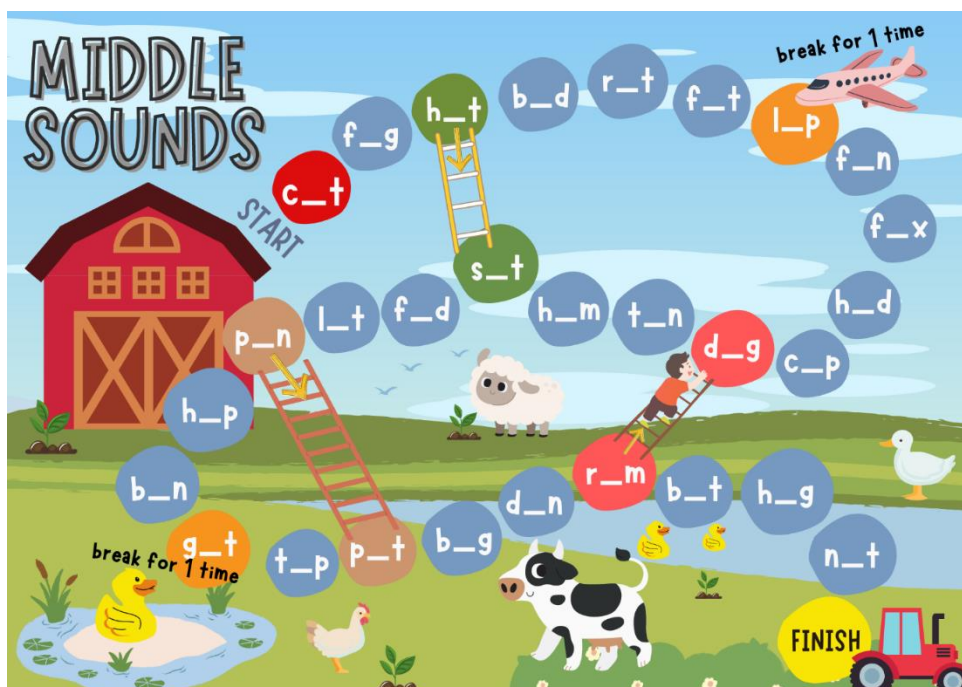


ภาพสื่อการสอนชุด Phonisc Board Games

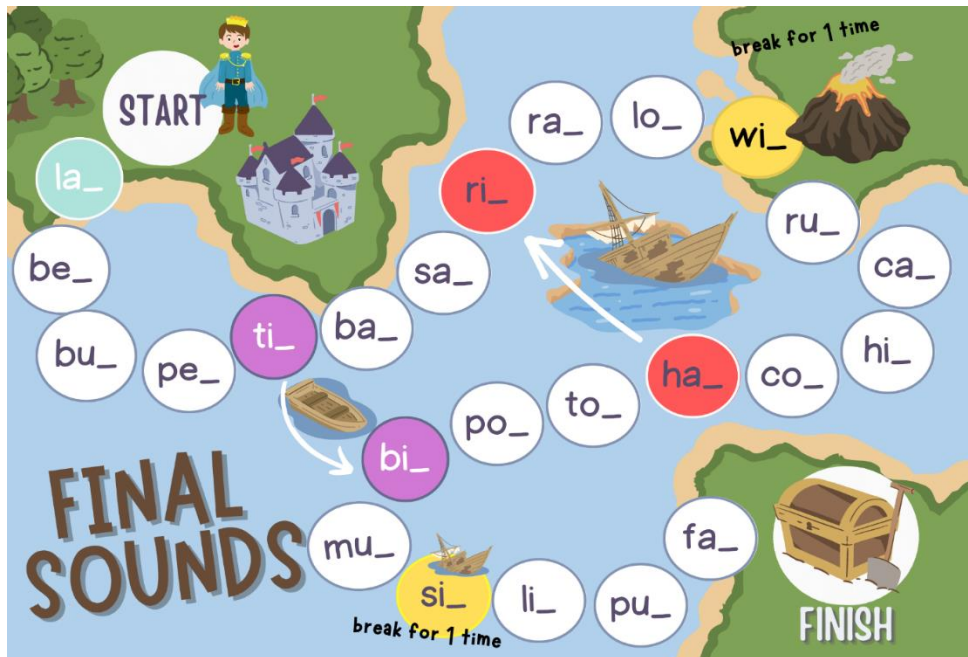
บอร์ดที่ ๑ Beginning Sound



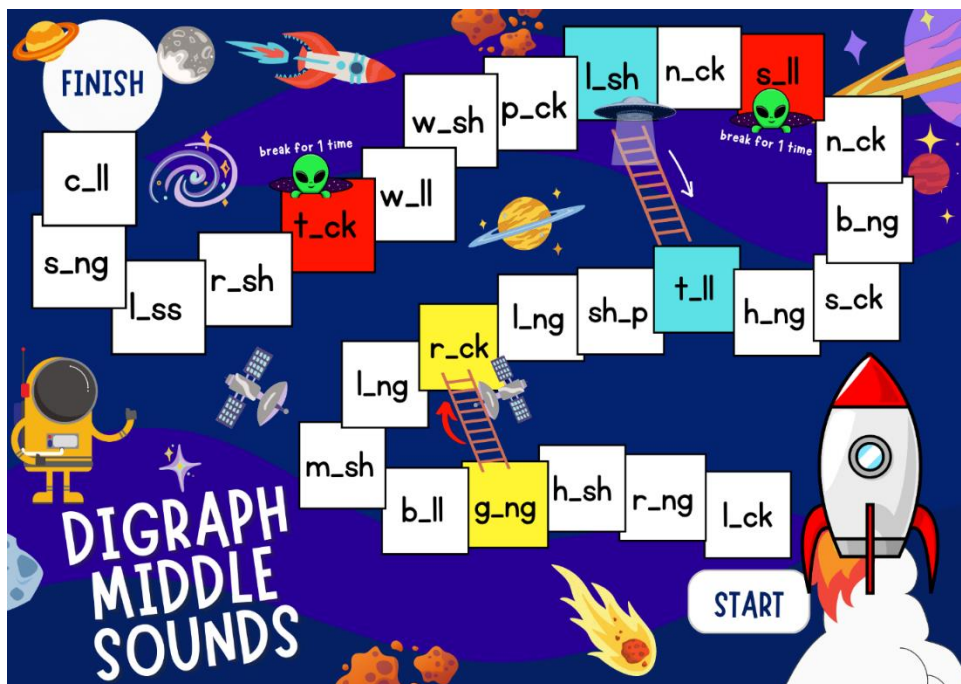
บอร์ดที่ ๒ Middle Sound



บอร์ดที่ ๓ Final Sound



บอร์ดที่ ๔ Digraph Middle Sound



ภาคผนวก๔ : รูปภาพการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)





กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
โรงเรียนบ้านห้วยไผ่ อำเภอยะโฮง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ