



รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

การพัฒนากิจกรรมการออกเสียงพยัญชนะ ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ร่วมกับ

ระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center)
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง



นางสาวธนวรรณ วิสุทธิแพทย์
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย



โรงเรียนวัดไทรทอง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
โครงการบริหารจัดการและสนับสนุนส่งเสริมการใช้งานคลังความรู้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง

ผู้เสนอผลงาน นางสาวธนวรรณ วิสุทธิแพทย์

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

สถานศึกษา โรงเรียนวัดไทรทอง

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด

1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้มีระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เพื่อให้ นักเรียน ครูผู้สอน และบุคลากรทางการศึกษา สามารถใช้ประโยชน์จากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ รวมทั้ง ส่งเสริม สนับสนุนให้มีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้และพัฒนา รูปแบบการเรียน การสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลแก่ครูผู้สอนในการเลือกและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน

โรงเรียนวัดไทรทองได้ดำเนินการตามแนวทางการขับเคลื่อนของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาตราด โดยการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) ให้กับผู้เรียน ทั้งรูปแบบ Online และ Offline

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ , 2551)

ในยุคโลกาภิวัตน์ที่ภาษาอังกฤษถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและการเข้าถึงองค์ความรู้ระดับสากล การสร้างรากฐานที่มั่นคงด้านภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับประถมศึกษา จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ทักษะการออกเสียง (Pronunciation)” ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการอ่าน การพูด และการฟังที่มีประสิทธิภาพ นักเรียนจำนวนมากแม้จะจดจำคำศัพท์ได้ แต่กลับไม่สามารถออกเสียงได้ถูกต้อง ทำให้เกิดอุปสรรคต่อการสื่อสารและความมั่นใจในการใช้ภาษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ได้ให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะภาษาอย่างบูรณาการ โดยเน้น “การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ” (Effective Communication) ซึ่งรวมถึงการออกเสียงอย่างถูกต้อง การเข้าใจเสียงของคำศัพท์ และการพูดอย่างมั่นใจ ทั้งนี้ การเรียนรู้เสียงของคำผ่าน Phonics จึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการช่วยให้นักเรียนสามารถถอดรหัสคำศัพท์ใหม่ ๆ และเข้าใจรูปแบบการอ่านออกเสียงที่สอดคล้องกับระบบภาษาอังกฤษ

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ส่วนใหญ่ยังคงขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะคำที่มีเสียงผสมซับซ้อน เช่น digraphs (sh, ch, th), blends (bl, st, cr) และเสียงสระยาว-สั้น ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบต่อทักษะการอ่านจับใจความและความกล้าในการสื่อสารอย่างเห็นได้ชัด

เพื่อตอบโจทย์ปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงเลือกใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning (การจัดการเรียนรู้เชิงรุก)** ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงในหลากหลายกิจกรรม เช่น เกมจับคู่เสียง การฝึกอ่านออกเสียง การแข่งขันสะกดคำ ตลอดจนการร่วมสร้างสื่อในห้องเรียน แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิด **Constructivism** ซึ่งเชื่อว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ตรง โดยมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้

ทั้งนี้ ผู้จัดทำได้ประยุกต์ใช้ **ASSURE Model** เป็นกรอบในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างแข็งขัน โดยเฉพาะด้านการฟังเสียงและออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับระดับชั้น

นอกจากนี้ ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการศึกษา การใช้ระบบคลังสื่อ OBEC Content Center เป็นเครื่องมือสำคัญในการขยายผลการเรียนรู้นอกห้องเรียน ทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่ออินโฟกราฟิก ใบงาน และเสียงอ่านคำศัพท์ได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ เพิ่มโอกาสในการฝึกฝนแบบไม่จำกัดสถานที่และเวลา และส่งเสริมแนวคิด “เรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา (Lifelong Learning)”

ด้วยเหตุผลทั้งหมดนี้ ผู้จัดทำจึงได้ดำเนินการใช้สื่อระบบคลังสื่อ OBEC Content Center ผ่านกิจกรรมแบบ Active Learning โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้สามารถอ่านคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง พูดได้อย่างมั่นใจ และใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

2.1 วัตถุประสงค์

- 1) นักเรียนสามารถบอกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง (K)
- 2) นักเรียนสามารถฟังเสียงพยัญชนะและเลือกตัวอักษรที่ตรงกับเสียงนั้นได้อย่างถูกต้อง (P)
- 3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นและกล้าแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (A)

2.2 ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 27 คน สามารถออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง โดยมีผลคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
- 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 27 คน เข้าร่วมกิจกรรม ฟังเสียงจากคลิปวิดีโอ และใช้บัตรคำฝึกออกเสียงพยัญชนะในระบบ OBEC Content Center ได้อย่างครบถ้วนและมีความเข้าใจ

2.3 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

- 1) นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องและมั่นใจยิ่งขึ้น จากการฝึกผ่านคลิปเสียงและบัตรคำจาก OBEC Content Center

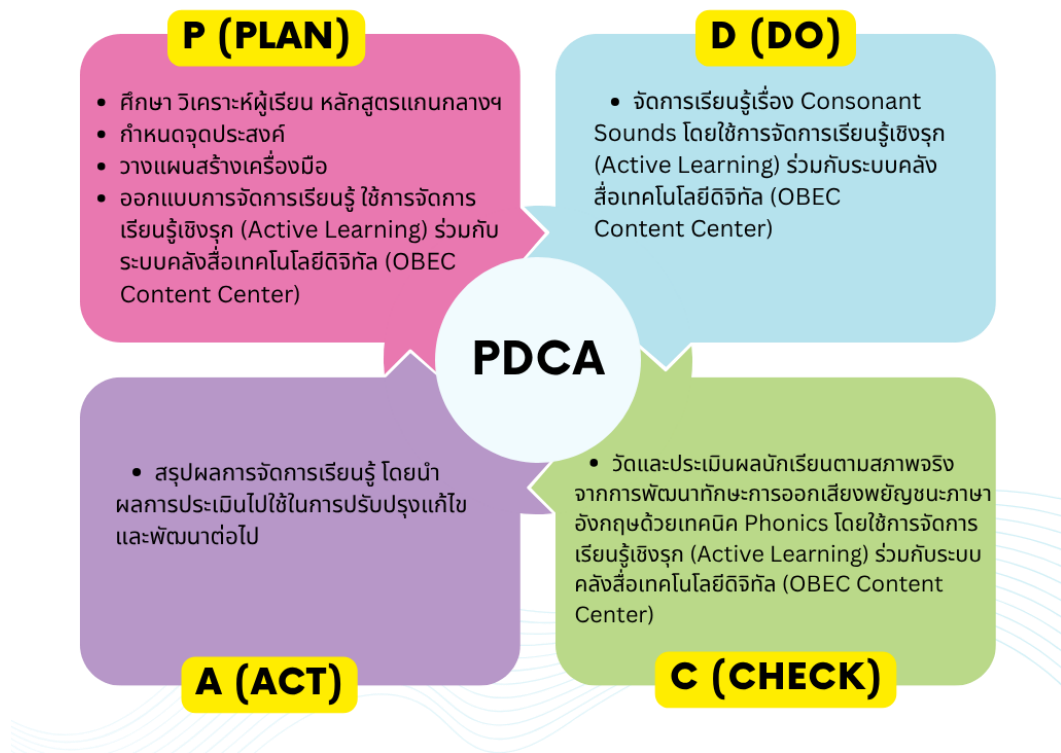
2) ครูผู้สอนสามารถนำสื่อจาก OBEC Content Center มาบูรณาการในการจัดกิจกรรมเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ได้อย่างเหมาะสม สร้างแรงจูงใจในการเรียน และเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนตามแนวทาง ASSURE Model

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 การออกแบบการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยครูผู้สอนได้นำมาจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง ซึ่งมีรายละเอียดแต่ละขั้นตอนการดำเนินงานตามวงจรการดำเนินงานคุณภาพ (PDCA) ระดับการจัดการ ดังนี้

แผนภูมิ PDCA สำหรับการวางแผนและดำเนินการพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทองอย่างเป็นระบบ



P (Plan) วางแผนปฏิบัติ

ครูผู้สอนศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ดำเนินการวิเคราะห์ความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดระหว่างทางปลายทาง กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรม สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดและการประเมินผล

การคัดเลือกสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมทั้งใบความรู้ คลิป สื่อที่ครูผู้สอนจัดทำขึ้น และจากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลให้มีความสอดคล้อง เหมาะสมในการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยางค์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ซึ่งเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Phonics รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง ประกอบด้วย

เรื่อง Consonants Sounds จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง Short Vowel Sounds จำนวน 1 ชั่วโมง

เรื่อง Long Vowel Sounds จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง CVC Words จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง Reading Practice จำนวน 3 ชั่วโมง

D (Do) ลงมือปฏิบัติ

ครูผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในหน่วยการเรียนรู้ Phonics เรื่อง Consonants Sounds โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ซึ่งแทรกอยู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up) ขั้นนำเสนอ (Presentation) ขั้นฝึกหัด (Practice) ขั้นนำไปใช้ (Production) และขั้นสรุป (Wrap up)

C (Check) วัดและประเมินผล

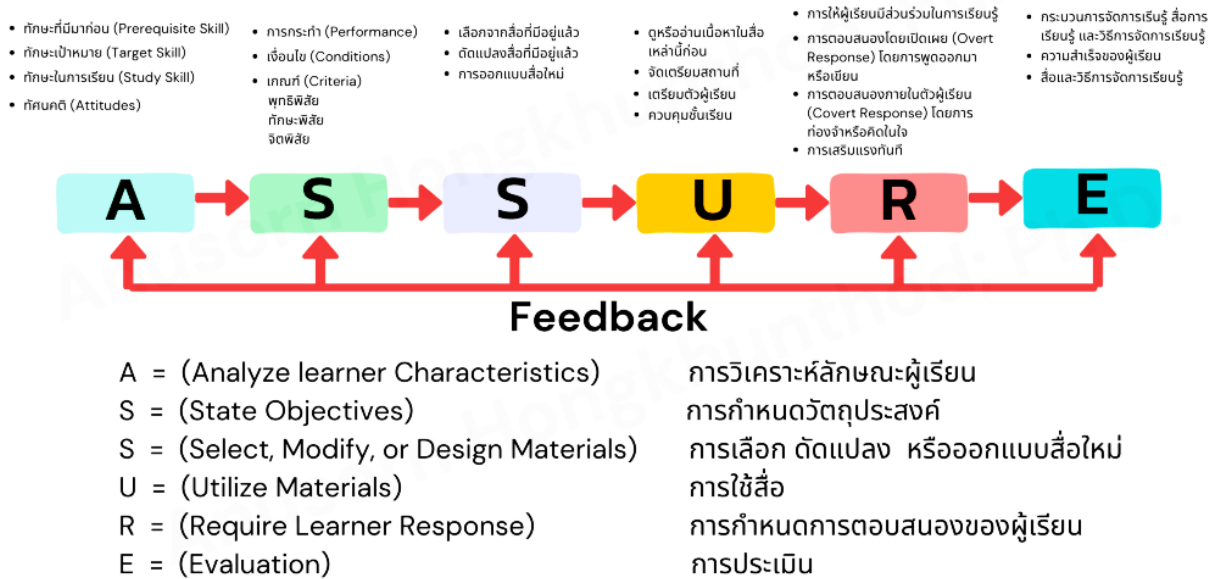
ครูผู้สอนมีการดำเนินการวัดและประเมินผลนักเรียนตามสภาพจริงจากการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยางค์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) โดยดูจากความก้าวหน้า ของนักเรียนแต่ละคนว่ามีทักษะในการเรียนรู้น้อยเพียงใด วิเคราะห์และหาสาเหตุที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ทราบว่าจะต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไร

A (Act) ปรับปรุงและพัฒนา

ครูผู้สอนสรุปผลการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยางค์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) วิเคราะห์ข้อมูล โดยนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาให้มีความครบถ้วน สมบูรณ์มากขึ้น เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ

เพื่อให้กิจกรรมที่จัดขึ้นมีประสิทธิภาพในระดับการเรียนรู้ในชั้นเรียน (Instructional Design) ผู้จัดทำได้ประยุกต์ใช้ ASSURE Model ซึ่งเป็นแนวทางการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และเน้นการใช้สื่ออย่างมีระบบ โดยประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

ระบบการสอน ASSURE Model



A (Analyze Learners Characteristics) การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน

ครูผู้สอนวิเคราะห์พื้นฐานความรู้ของนักเรียนชั้น ป.5 โดยใช้ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน 20 ข้อ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษ และมีความสับสนระหว่างเสียงพยัญชนะที่คล้ายกัน เช่น /b/ กับ /p/, /k/ กับ /g/ นอกจากนี้ยังพิจารณาพัฒนาการทางภาษา และลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน เช่น เหมาะกับการเรียนรู้ผ่านเกม สื่อภาพ หรือสื่อเสียง

S (State Objectives) การกำหนดวัตถุประสงค์

ครูผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจนและวัดผลได้ ดังนี้

- นักเรียนสามารถบอกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง (K)
- นักเรียนสามารถฟังเสียงพยัญชนะและเลือกตัวอักษรที่ตรงกับเสียงนั้นได้อย่างถูกต้อง (P)
- นักเรียนมีความกระตือรือร้นและกล้าแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (A)

S (Select, Modify, or Design Materials) การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อใหม่

ครูผู้สอนเลือกใช้สื่อจาก OBEC Content Center ได้แก่ วิดีโอสื่อการสอนการออกเสียง Phonics และบัตรคำ Phonics สำเร็จรูป นอกจากนี้ยังออกแบบกิจกรรมเกมจับเสียงด้วยแก้วเพิ่มเติม เพื่อสร้างความสนุกสนานและให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้กิจกรรมที่ใช้มีการคัดเลือกตามลำดับความง่าย-ยากของเสียงพยัญชนะ และเน้นการตอบสนองทางเสียง

U (Utilize Media) การใช้สื่อ

ครูผู้สอนนำสื่อมาใช้ในการกิจกรรมอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการเปิดวิดีโอสื่อการสอนการออกเสียง Phonics (เสียงพยัญชนะ) จากนั้นใช้บัตรคำ Phonics สำเร็จรูป เพื่อให้นักเรียนออกเสียงตามตัวอักษรนั้น ๆ และดำเนินกิจกรรมเกม “จับเสียงด้วยแก้ว” ให้ผู้เรียนนำแก้วจับกับเสียงกับตัวอักษรที่ได้ยิน

ก่อนการใช้สื่อ ครูผู้สอนมีการเตรียมบัตรคำ วิดีโอ และวางแผนการใช้สื่อล่วงหน้า รวมถึงจัดตำแหน่งโต๊ะ เก้าอี้ให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรม

R (Require Learner Response) การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน

ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ตลอดการจัดการเรียนรู้ เช่น แบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนจดจำเสียงพยัญชนะและเล่นเกมทายเสียงภายในกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มแข่งขันกันตอบเสียงที่ได้ยิน ใช้เกมจับเสียงเพื่อให้นักเรียนคิดหาคำตอบ และครอบแก้วจับตัวอักษรที่ถูกต้อง กระตุ้นให้ผู้เรียนออกเสียงทุกคน หรือถาม-ตอบแบบสุ่ม

E (Evaluate and Revise) การประเมินผล

ครูผู้สอนใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) จำนวน 20 ข้อ มีการประเมินพฤติกรรมผู้เรียนระหว่างกิจกรรม วิเคราะห์คะแนนเฉลี่ย ความก้าวหน้า รายชื่อนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 80% รวมถึงใช้แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน สรุปผลและข้อเสนอแนะในบันทึกหลังการสอน

การบูรณาการแนวคิด PDCA และ ASSURE Model เข้าด้วยกันในกระบวนการจัดการเรียนรู้ครั้งนี้ ทำให้กิจกรรมมีความเป็นระบบ ชัดเจน ทั้งในระดับการบริหารจัดการและการออกแบบการสอน อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและวัดผลได้

3.2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

การสอนด้วยกระบวนการ 2W3P โดยใช้เทคนิคการสอนออกเสียงแบบ Phonics คือแนวทางการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นการเชื่อมโยงระหว่าง เสียง (sound) ของตัวอักษรหรือกลุ่มตัวอักษร กับรูปแบบการเขียน (letter or spelling pattern) เพื่อให้นักเรียนสามารถ อ่านออกเสียงคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง โดยเริ่มจากเสียงพื้นฐานของพยัญชนะและสระ แล้วค่อยๆ ผสมเสียงเพื่ออ่านคำทั้งคำ ขั้นตอนการสอนมีดังนี้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนทักทายกัน Hello, students. How are you today?
- 2) ครูผู้สอนสร้างความสนใจโดยการพูดคำศัพท์ง่าย ๆ ที่มีพยัญชนะต้นต่าง ๆ เช่น /เบอะ/ – ball, /เทอะ/ – tiger ใช้คำถามถามนักเรียนว่าได้ยินเสียงตัวอักษรอะไรจากคำศัพท์ และตัวอักษรนั้นคือตัวใดบ้าง

- 3) ครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน
- 4) นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เรื่อง Consonants Sounds จำนวน 20 ข้อ

ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

- 5) นักเรียนดูสื่อคลิปวิดีโอจาก OBEC Content Center เรื่องการออกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษ
- 6) นักเรียนดูและฟังเสียงพยัญชนะทีละตัว
- 7) นักเรียนฝึกออกเสียงตามวิดีโอ โดยครูผู้สอนออกเสียงซ้ำให้นักเรียนฟังอย่างช้า ๆ

ขั้นฝึกทักษะ (Practice)

- 8) นักเรียนแต่ละกลุ่ม (3-4 คน) รับสื่อบัตรคำที่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษพร้อมเสียง Phonics จาก OBEC Content Center เช่น A-แอะ, B-เบอะ, K-เคอะ, L-เลอะ เป็นต้น
- 9) นักเรียนฝึกออกเสียงกันเองภายในกลุ่ม คิดเกมหรือวิธีการจดจำด้วยตนเอง เช่น เกมจับคู่เสียงกับตัวอักษร หรือสลับกันทายเสียงของพยัญชนะ โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ให้คำแนะนำ
- 10) นักเรียนเล่นเกม “จับเสียงด้วยแก้ว” (ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมเอง) โดยครูผู้สอนแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ครูผู้สอนออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษทีละตัว นักเรียนแต่ละทีมต้องออกเสียงตามครู แล้วนำแก้วไปครอบตัวอักษรที่ตรงกับเสียงให้เร็วที่สุด และกดกระดิ่ง จึงได้รับคะแนนในแต่ละรอบ

ขั้นประมวลผลการเรียนรู้ (Production)

- 11) นักเรียนร่วมกันสรุปเสียงของพยัญชนะที่เรียน
- 12) ครูผู้สอนชวนถาม-ตอบเพื่อประเมินพัฒนาการเรียนรู้และทบทวน เช่น “เสียงเทอะ มาจากตัวอักษรอะไร?” หรือ “คำว่า bat มีเสียงพยัญชนะอะไรบ้าง?”
- 13) นักเรียนทุกคนมีโอกาสนำเสนอการพูดออกเสียงพยัญชนะที่ตนเองชอบหรือจำได้

ขั้นสรุป (Wrap up)

- 14) นักเรียนรับการประเมินการออกเสียงเป็นรายบุคคลโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เรื่อง Consonants Sounds จำนวน 20 ข้อ
 - 15) ครูผู้สอนใช้แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ความถูกต้องในการจำ/ออกเสียง
-

3.3 ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

3.3.1 คลิปวิดีโอการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษจาก OBEC Content Center





หน้าหลัก

คลังเนื้อหา >

คอลเลกชั่น

เกี่ยวกับ

ASL

🔍

🔔

👤

สวัสดี สมวรรณ วิสุทธิแพทย์ > 



วิดีโอ

ASL Phonics

สับสนุน






By ...Teacher Areeya Iaddee (KruNuch)

Anubanmanang School

SATUN PRIMARY EDUCATIONAL SERVICE AREA OFFICE

คะแนน

★★★★☆

ผู้เยี่ยมชม: 31

ดาวน์โหลด: 32

👁 ดูออนไลน์

★ คะแนน

⏪ แลร์

📄 รายงาน

❤ บันทึก

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ

อารียา เอียดดี

หน่วยงาน/สำนักพิมพ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1

หมวดหมู่

ภาษาไทย, ภาษาอังกฤษ, ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม, ภาษาอังกฤษพื้นฐาน, ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร, ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาระดับสูง, ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาระดับมัธยมศึกษา, ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาระดับประถมศึกษา, ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาระดับอนุบาล



3.3.2 บัตรคำพยัญชนะที่มีตัวอักษรและเสียง Phonics จาก OBEC Content Center



ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มีการเลือกใช้ สื่อคลิปวิดีโอการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษ และ บัตรคำที่มีตัวอักษรควบคู่กับเสียง Phonics จากระบบ OBEC Content Center ซึ่งเป็นแหล่งสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อเหล่านี้สอดคล้องกับ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ดังนี้

มาตรฐาน ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้น ๆ ได้ถูกต้องตามหลักการอ่าน

สื่อคลิปวิดีโอการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษช่วยให้นักเรียนฝึกฟังและเลียนแบบการออกเสียงอย่างถูกต้อง บัตรคำที่มีตัวอักษรควบคู่กับเสียง Phonics ทำให้นักเรียนสามารถฝึกออกเสียงได้ซ้ำ ๆ และช่วยให้การออกเสียงของนักเรียนตรงตามหลักภาษา

มาตรฐาน ต 4.1 ป.5/1 ใช้ภาษาในการฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

สื่อคลิปวิดีโอการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษ และเกมจับเสียงด้วยแก้ว (ครูผู้สอนออกแบบกิจกรรมเอง) ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฟังเสียงจริงในบริบทการเรียนรู้ และตอบสนองผ่านกิจกรรมที่ต้องใช้การพูดและเลือกเสียงที่ถูกต้อง จึงเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนใช้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพในสถานการณ์จริงของห้องเรียน

สื่อที่ครูผู้สอนเลือกใช้นี้จึงมีความ เชื่อมโยงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้ง ยังสนับสนุนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการลงมือปฏิบัติจริง และตอบสนองต่อสื่ออย่างมีความหมาย

4. ผลการดำเนินงาน

4.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

ผลที่เกิดขึ้นตามวัตถุประสงค์จากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

- 1) นักเรียนสามารถบอกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนสามารถฟังเสียงพยัญชนะและเลือกตัวอักษรที่ตรงกับเสียงนั้นได้อย่างถูกต้อง
- 3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นและกล้าแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

จากการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง พบว่า

ตารางที่ 1 แสดงผลการเปรียบเทียบการทดสอบก่อน-หลังเรียน เรื่อง Consonants Sounds ของนักเรียนจำนวน 27 คน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 80

การทดสอบ	คะแนนเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าร้อยละ
ทดสอบก่อนเรียน	6.26	2.29	31.30
ทดสอบหลังเรียน	17.15	1.72	85.75

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า หลังการใช้สื่อนวัตกรรมพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) นักเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีการพัฒนาทักษะการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 27 คน

ความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความ พึงพอใจ	ลำดับ ที่
1. การนำเข้าสู่บทเรียน				
1.1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียน	4.72	0.45	พึงพอใจมากที่สุด	5
1.2 มีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน	4.72	0.43	พึงพอใจมากที่สุด	
รวม	4.72	0.44	พึงพอใจมากที่สุด	
2. ด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้				
2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4.65	0.48	พึงพอใจมากที่สุด	3
2.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ	4.70	0.46	พึงพอใจมากที่สุด	
2.3 สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้	4.60	0.49	พึงพอใจมากที่สุด	
2.4 ใช้คำถามกระตุ้นให้คิด	4.55	0.50	พึงพอใจมากที่สุด	
2.5 ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.75	0.42	พึงพอใจมากที่สุด	
2.6 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง	4.68	0.45	พึงพอใจมากที่สุด	
รวม	4.65	0.47	พึงพอใจมากที่สุด	
3. ด้านการสรุปบทเรียน				
3.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการสรุปบทเรียน	4.66	0.43	พึงพอใจมากที่สุด	2
3.2 สรุปบทเรียนได้ตรงตามเนื้อหา	4.70	0.44	พึงพอใจมากที่สุด	
รวม	4.68	0.44	พึงพอใจมากที่สุด	
4. ด้านสื่อการสอน				
4.1 สื่อสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน	4.80	0.40	พึงพอใจมากที่สุด	1
4.2 สื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ความ เข้าใจในบทเรียนและสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.75	0.42	พึงพอใจมากที่สุด	
รวม	4.78	0.41	พึงพอใจมากที่สุด	
5. ด้านการวัดและประเมินผล				
5.1 ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้	4.65	0.47	พึงพอใจมากที่สุด	4
5.2 วัดและประเมินผลได้ครอบคลุม	4.60	0.49	พึงพอใจมากที่สุด	
รวม	4.63	0.48	พึงพอใจมากที่สุด	
ความพึงพอใจโดยรวม	4.69	0.45	พึงพอใจมากที่สุด	

เกณฑ์ในการประเมิน 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert)

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.51 - 5.00	พึงพอใจมากที่สุด

3.51 - 4.50	พึงพอใจมาก
2.51 - 3.50	พึงพอใจปานกลาง
1.51 - 2.50	พึงพอใจน้อย
1.00 - 1.50	พึงพอใจน้อยที่สุด

จากตารางที่ 2 ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “การพัฒนาทักษะการออกเสียงภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center)” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 27 คน พบว่าโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.69, S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจมากเป็นลำดับที่ 1 คือ ด้านสื่อการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.78, S.D. = 0.41), ลำดับที่ 2 คือ ด้านการสรุปบทเรียน ($\bar{X}$ = 4.68, S.D. = 0.44), ลำดับที่ 3 คือ ด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ ($\bar{X}$ = 4.65, S.D. = 0.47), ลำดับที่ 4 คือ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.63, S.D. = 0.48), และลำดับสุดท้ายคือ ด้านการนำเข้าสู่บทเรียน ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.44) ซึ่งยังอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน

สรุปผลการดำเนินงาน

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง มีผลสัมฤทธิ์ในการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.75 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง มีความพอพึงใจต่อการพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง พบว่า นักเรียน ทำแบบทดสอบหลังเรียนได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 85.75 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 ตามวัตถุประสงค์ นักเรียนได้เรียนรู้การออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ใช้สื่อวิดีโอและบัตรคำจากระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล บูรณาการกับเกมคำศัพท์ในห้องเรียน ซึ่งสามารถช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ผลการศึกษาความพึงพอใจในการพัฒนาการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง จากแบบสอบถามความพึงพอใจ อยู่ระดับมากที่สุด

4.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

ต่อผู้เรียน

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษชัดเจน สะกดคำได้คล่องแคล่ว และกล้าสื่อสารมากขึ้น
- นักเรียนได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่สนุก มีส่วนร่วม และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
- นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้จาก OBEC Content Center ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ต่อครูผู้สอน

- ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อและกิจกรรมประกอบการสอนได้ทันที โดยไม่ต้องจัดทำใหม่
- ครูผู้สอนสามารถปรับประยุกต์ใช้กับระดับชั้นอื่น เช่น ป.4 หรือ ป.6 ได้ตามบริบทของโรงเรียน
- ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นตัวอย่างของการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สอดคล้องกับแนวทางการศึกษาปัจจุบัน

ต่อสถานศึกษา

- เป็นรูปธรรมของการพัฒนาสื่อและกระบวนการเรียนรู้เชิงคุณภาพ โดยใช้ทรัพยากรดิจิทัลที่มีอยู่
- สนับสนุนเป้าหมายของโรงเรียนในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ
- สอดคล้องกับนโยบายส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา

ต่อสาธารณะ / ชุมชนวิชาชีพ

- สามารถเผยแพร่กระบวนการจัดการเรียนรู้สู่ OBEC Content Center ให้ครูผู้สอนทั่วประเทศนำไปใช้และต่อยอดได้
- สร้างแรงบันดาลใจให้ครูผู้สอนภาษาอังกฤษในการสร้างสื่อที่ส่งเสริมทักษะด้าน Phonics อย่างสร้างสรรค์
- ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายครูผู้สอนผู้พัฒนาสื่อดิจิทัลใช้ได้จริงในห้องเรียน

5. บทเรียนที่ได้รับ

- การออกแบบหน่วยการเรียนรู้และสื่อประกอบอย่างมีขั้นตอน ทำให้สามารถจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนในแต่ละระดับ ส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม
 - กิจกรรมที่ให้นักเรียนมีส่วนร่วม เช่น เกม Phonics, การอ่านออกเสียงแบบกลุ่ม และการแข่งขันออกเสียงพยัญชนะ ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียน และกล้าใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น
 - การใช้ระบบ OBEC Content Center เป็นช่องทางเผยแพร่สื่อทำให้นักเรียนสามารถเข้าถึงใบงาน คลิปวิดีโอ และกิจกรรมเสริมได้แม้อยู่นอกเวลาเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับยุคดิจิทัล
 - จากการสอนพบว่า นักเรียนสามารถพัฒนาได้ เมื่อได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ และได้รับคำชม คำแนะนำ หรือการกระตุ้นเชิงบวกอยู่เสมอ
-

6. ปัจจัยความสำเร็จ

- ได้รับนโยบายสนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพจากหน่วยงานต้นสังกัด คือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด ซึ่งมีการส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอนผ่านการดำเนินงานระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการศึกษาระดับขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center)

- ผู้บริหารโรงเรียนมีการส่งเสริมและสนับสนุนให้ครูผู้สอนนำผลงานเข้าร่วมประกวดในโครงการผลงานที่มีวิธีปฏิบัติยอดเยี่ยมของระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเปิดโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง



- ได้รับความร่วมมืออย่างดีจากคณะครูผู้สอนในโรงเรียนวัดไทรทอง ที่ให้การช่วยเหลือ สนับสนุน และเสนอแนะในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการวางแผนกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ครูผู้สอนสามารถจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียน และช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิชาชีพ รวมถึงการพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนในอนาคต



- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความร่วมมือ กระตือรือร้น ตั้งใจ และมีความสนใจเป็นอย่างดีในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดขึ้น

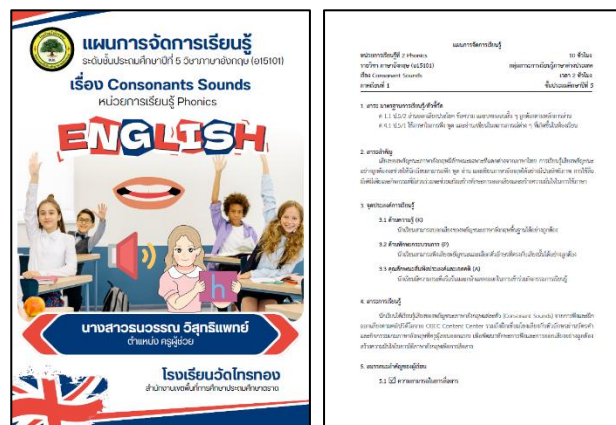


7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

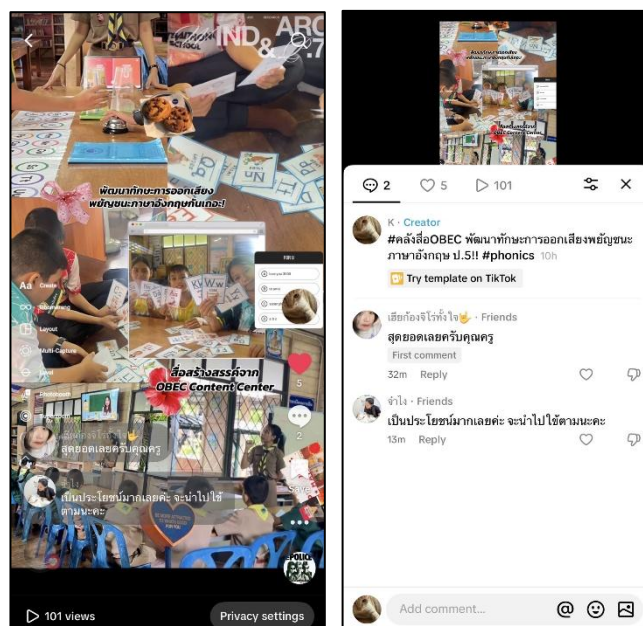
7.1 การเผยแพร่การใช้สื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center/ การได้รับการยอมรับ

- เผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้ในระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center)

นางสาวอนรรณ วิสุทธิแพทย์					
CMS OBEC Content Management System					
บริหารจัดการเนื้อหา เนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ ข้อสอบ เครื่องมือตัดรูปภาพ แสดงข้อมูล 25 รายการ ค้นหา: พิมพ์คำค้นหาที่นี่...					
#	ชื่อ	ประเภทเนื้อหา	ประเภทไฟล์เนื้อหา	วันที่อัปโหลดเนื้อหา	
1	แผนการสอนเรื่อง Consonants Sounds ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	Template	PDF	17 ก.ค. 2568 15:53 น.	
2	ฝึกอ่าน Phonics เสียง e	Template	PDF	16 ก.ค. 2568 09:48 น.	
3	สื่อนำเสนอคำศัพท์ หมวด fruits and vegetables	Template	ppt	16 ก.ค. 2567 20:03 น.	
4	Journey with Story - A Storytelling Podcast for Kids - Episode 26 - The Tale of Three Trees	Video	Youtube	15 มิ.ย. 2567 14:06 น.	
5	Months of the year	Template	PDF	18 ส.ค. 2566 12:18 น.	
6	Countries	Template	doc	16 ส.ค. 2566 17:32	



- เผยแพร่กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย (Tiktok)



7.2 รางวัลที่ได้รับจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระหว่างปีการศึกษา 2566 - 2568



ผ่านการอบรมการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
“การใช้งาน OBEC Content Center และสร้างสื่อนำเข้าระบบ CMS ปี 2567”

8. บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*.
สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ, กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์ชุมนุม สหกรณ์ การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 Phonics
รายวิชา ภาษาอังกฤษ (อ15101)
เรื่อง Consonants Sounds
ภาคเรียนที่ 1

10 ชั่วโมง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
เวลา 2 ชั่วโมง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. สาระ มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ต 1.1 ป.5/2 อ่านออกเสียงประโยค ข้อความ และบทกลอนสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน
ต 4.1 ป.5/1 ใช้ภาษาในการฟัง พูด และอ่าน/เขียนในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

2. สาระสำคัญ

เสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากภาษาไทย การเรียนรู้เสียงพยัญชนะอย่างถูกต้องจะช่วยให้นักเรียนสามารถฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้สื่อมัลติมีเดียและกิจกรรมที่มีส่วนร่วมจะช่วยเสริมสร้างทักษะการออกเสียงและสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษา

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K)

นักเรียนสามารถบอกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง

3.2 ด้านทักษะกระบวนการ (P)

นักเรียนสามารถฟังเสียงพยัญชนะและเลือกตัวอักษรที่ตรงกับเสียงนั้นได้อย่างถูกต้อง

3.3 คุณลักษณะอันพึงประสงค์และเจตคติ (A)

นักเรียนมีความกระตือรือร้นและกล้าแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

4. สาระการเรียนรู้

นักเรียนได้เรียนรู้เสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษแต่ละตัว (Consonants Sounds) จากการฟังและฝึกออกเสียงตามคลิปวิดีโอจาก OBEC Content Center รวมถึงฝึกเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษรผ่านบัตรคำ และกิจกรรมเกมภาษาอังกฤษที่ครูผู้สอนออกแบบ เพื่อพัฒนาทักษะการฟังและการออกเสียงอย่างถูกต้อง สร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ☒ ความสามารถในการสื่อสาร

- มีความรู้ความเข้าใจและสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษกับครูผู้สอนและเพื่อนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

5.2 ☒ ความสามารถในการคิด

- คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ

5.3 ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา

- ใช้ทักษะทางภาษาอังกฤษในการคิดตัดสินใจโดยคำนึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

5.4 ☒ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- ใช้กระบวนการทางภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวันและปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างเหมาะสม

5.5 ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

- เลือกใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเพื่อพัฒนาตนเองด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

6. ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 (3Rs x 8Cs)

6.1 ทักษะในสาระวิชาหลัก (3Rs)

- ☒ Reading (อ่านออก) ☒ (W) Riting (เขียนได้) ☐ (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น)

6.2 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (8Cs)

- ☒ Critical Thinking and Problem Solving (การคิดวิจารณ์ญาณและแก้ปัญหา)
- ☐ Creativity and Innovation (การสร้างสรรค์และนวัตกรรม)
- ☒ Cross-cultural Understanding (ความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม)
- ☒ Collaboration, Teamwork and Leadership (ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ)
- ☒ Communication, Information, and Media Literacy (การสื่อสารสารสนเทศ)
- ☒ Computing and ICT Literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี)
- ☒ Career and Learning (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)
- ☒ Compassion (คุณธรรม เมตตา กรุณา ระเบียบวินัย)

7. ชิ้นงาน / ภาระงาน

- 7.1 เกม “จับเสียงด้วยแก้ว” (Catch the Sound!)

8. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

8.1 จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้กลยุทธ์

- ☒ 1. การสอนด้วยกระบวนการ 2W3P
- ☐ 2. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share)
- ☒ 3. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games)
- ☐ 4. การสอนแบบบทบาทสมมุติ (Role Playing)
- ☐ 5. อื่น ๆ :

8.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm up)

- 1) นักเรียนและครูผู้สอนทักทายกัน Hello, students. How are you today?
- 2) ครูผู้สอนสร้างความสนใจโดยการพูดคำศัพท์ง่าย ๆ ที่มีพยัญชนะต้นต่าง ๆ เช่น /เบอะ/ – ball, /เทอะ/ – tiger ใช้คำถามถามนักเรียนว่าได้ยินเสียงตัวอักษรอะไรจากคำศัพท์ และตัวอักษรนั้นคือตัวใดบ้าง
- 3) ครูผู้สอนแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน
- 4) นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เรื่อง Consonants Sounds จำนวน 20 ข้อ

8.3 ขั้นนำเสนอเนื้อหา (Presentation)

- 5) นักเรียนดูสื่อคลิปวิดีโอจาก OBEC Content Center เรื่องการออกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษ
- 6) นักเรียนดูและฟังเสียงพยัญชนะทีละตัว

7) นักเรียนฝึกออกเสียงตามวิดีโอ โดยครูผู้สอนออกเสียงซ้ำให้นักเรียนฟังอย่างช้า ๆ

8.4 ขั้นฝึกทักษะ (Practice)

8) นักเรียนแต่ละกลุ่ม (3-4 คน) รับสื่อบัตรคำที่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษพร้อมเสียง Phonics จาก OBEC Content Center เช่น A-แอะ, B-เบอะ, K-เคอะ, L-เลอะ เป็นต้น

9) นักเรียนฝึกออกเสียงกันเองภายในกลุ่ม คิดเกมหรือวิธีการจดจำด้วยตนเอง เช่น เกมจับคู่เสียงกับตัวอักษร หรือสลับกันทายเสียงของพยัญชนะ ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ

10) นักเรียนเล่นเกม “จับเสียงด้วยแก้ว” โดยครูผู้สอนแบ่งนักเรียนเป็น 2 ทีม ครูผู้สอนออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษทีละตัว นักเรียนแต่ละทีมต้องออกเสียงตามครู แล้วนำแก้วไปครอบตัวอักษรที่ตรงกับเสียงให้เร็วที่สุด และกดกระดิ่ง จึงได้รับคะแนนในแต่ละรอบ

8.5 ขั้นประมวลผลการเรียนรู้ (Production)

11) นักเรียนร่วมกันสรุปเสียงของพยัญชนะที่เรียน

12) ครูผู้สอนชวนถาม-ตอบเพื่อประเมินพัฒนาการเรียนรู้และทบทวน เช่น “เสียง เทอะ มาจากตัวอักษรอะไร?” หรือ “คำว่า bat มีเสียงพยัญชนะอะไรบ้าง?”

13) นักเรียนทุกคนมีโอกาสในการพูดออกเสียงพยัญชนะที่ตนเองชอบหรือจำได้

8.6 ขั้นสรุป (Wrap up)

14) นักเรียนรับการประเมินการออกเสียงเป็นรายบุคคลโดยใช้แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) เรื่อง Consonants Sounds จำนวน 20 ข้อ

15) ครูผู้สอนใช้แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ความถูกต้องในการจำ/ออกเสียง

9. สื่อการสอนและแหล่งการเรียนรู้

9.1 คลิปวิดีโอการออกเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษจาก OBEC Content Center



หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ
ASL
สวัสดี สมวรรณ วิสุทธิ์แพทย์

วิดีโอ

ASL Phonics

สนับสนุน

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 31 ดาวยอดนิยม : 32

ดูออนไลน์

★ คะแนน < แชร์ < รายงาน < บันทึกลับ

ข้อมูลทั่วไป

ผู้จัดทำ	อารียา เอียดดี
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสตูล
หมวดหมู่	400 ภาษา, 410 ภาษาศาสตร์, 420 ภาษาอังกฤษ, 430 ภาษาเยอรมัน



9.2 บัตรคำพยัญชนะที่มีตัวอักษรและเสียง Phonics จาก OBEC Content Center



OBEC Content Center หน้าหลัก คลังเนื้อหา คอลเลกชัน เกี่ยวกับ Phonics sc สวัสดิ์ สมวรรณ วิสุทธิแพทย์

Alphabet
ฉบับสมบูรณ์

คะแนน ★★★★★ ผู้เยี่ยมชม : 9 ดาวโหลด : 8

อ่านเล่มนี้

ข้อมูลทั่วไป
ผู้จัดทำ: รัตตน์ วิจารณ์
หน่วยงาน/สำนักพิมพ์: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2
หมวดหมู่: ภาษาต่างประเทศ, ประถมศึกษาปีที่ 1



9.3 แก้วพลาสติก กระดาน/โต๊ะสำหรับติดตัวอักษร



10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง (K)	ทดสอบก่อน-หลังเรียน (20 ข้อ)	แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (20 ข้อ)	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2. นักเรียนฟังเสียงแล้วเลือกตัวอักษรที่ตรงกับเสียงได้ถูกต้อง (P)	กิจกรรมเกม “จับเสียงด้วยแก้ว”	แบบประเมินทักษะและการมีส่วนร่วม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3. นักเรียนกระตือรือร้นกล้าแสดงออกในกิจกรรม (A)	สังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน	แบบประเมินทักษะและการมีส่วนร่วม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

11. บันทึกหลังการสอน

ผลการจัดการเรียนการสอน

ด้านความรู้ (Knowledge – K)

นักเรียนสามารถบอกเสียงของพยัญชนะภาษาอังกฤษพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง จากผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียน พบว่านักเรียนจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 85.19 ผ่านเกณฑ์ และนักเรียนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 14.81 อยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่เข้าใจหลักการออกเสียงในระดับที่ดีมาก

ด้านทักษะกระบวนการ (Process – P)

นักเรียนสามารถฟังเสียงพยัญชนะภาษาอังกฤษและเลือกตัวอักษรที่ตรงกับเสียงได้อย่างแม่นยำ ผ่านกิจกรรม “จับเสียงด้วยแก้ว” ซึ่งวัดจากการจับตัวอักษรถูกต้องอย่างน้อย 4 ใน 5 ครั้ง พบว่านักเรียน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 85.18 สามารถปฏิบัติได้ตามเกณฑ์ และมีนักเรียน 4 คน ร้อยละ 14.81 ที่ยังต้องการพัฒนาความแม่นยำเพิ่มเติม

ด้านเจตคติ (Attitude – A)

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาอังกฤษ มีความกล้าแสดงออก กล้าเล่นเกม และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเหมาะสม โดยจากแบบสังเกตพฤติกรรม พบว่า นักเรียนจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 81.48 แสดงเจตคติในระดับดีถึงดีมาก และอีก 5 คน อยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าส่วนใหญ่มีพัฒนาการด้านความมั่นใจและแรงจูงใจในเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ปัญหาและอุปสรรค

- นักเรียนบางส่วนยังสับสนกับเสียงพยัญชนะที่มีความใกล้เคียงกัน เช่น เบอะ กับ เดอะ หรือ เกอะ กับ เคอะ และยังมีนักเรียนบางคนไม่กล้าออกเสียงหน้าชั้นเรียน เนื่องจากยังไม่มั่นใจในตนเอง
- เวลาในการจัดการเรียนการสอนไม่เพียงพอภายใน 2 ชั่วโมง

ข้อเสนอแนะ/ แนวทางแก้ไข

- ควรเพิ่มกิจกรรมฝึกฟังเสียงแบบจับคู่คำที่คล้ายกัน (Minimal Pairs) เช่น bat – pat, dog – log เพื่อเสริมความแม่นยำในการแยกแยะเสียง และควรแบ่งกลุ่มย่อยให้นักเรียนฝึกออกเสียงร่วมกันเพื่อฝึกฝนให้นักเรียนจดจำและออกเสียงได้ถูกต้องมากขึ้น
- ปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมให้พอดีกับกรอบระยะเวลาที่กำหนด

ลงชื่อ

(นางสาวธนวรรณ วิสุทธิแพทย์)

ครูผู้สอนและบันทึก

17 กรกฎาคม 2568

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา

ลงชื่อ

(นายณัฐ วรรณบุตร)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดทอง

17 กรกฎาคม 2568

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



การใช้สื่อวิดีโอเรื่องการออกเสียงพยัญชนะจาก OBEC Content Center



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ต่อ)



การใช้สื่อบัตรคำพยัญชนะที่มีตัวอักษรและเสียงจาก OBEC Content Center



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ต่อ)



การใช้สื่อเกม“จับเสียงด้วยแก้ว” (Catch the Sound!)
(ครูผู้สอนออกแบบสื่อเอง)

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน (ต่อ)



การทดสอบหลังเรียนเรื่อง Consonants sounds

แบบบันทึกคะแนนก่อน-หลังเรียน
เรื่อง Consonants sounds หน่วยการเรียนรู้ Phonics
รายวิชา ภาษาอังกฤษ (อ15101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นักเรียนชั้นป.5	คะแนน		ความก้าวหน้า	ระดับ
	ก่อนเรียน	หลังเรียน		
นักเรียนคนที่ 1	8	17	8	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 2	6	17	6	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 3	3	15	12	พอใช้
นักเรียนคนที่ 4	2	16	14	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 5	4	18	14	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 6	8	18	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 7	9	19	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 8	10	17	7	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 9	3	18	15	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 10	7	19	12	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 11	11	19	8	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 12	5	20	15	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 13	6	18	12	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 14	6	16	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 15	8	18	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 16	9	19	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 17	7	17	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 18	6	17	11	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 19	8	18	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 20	9	19	10	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 21	5	20	15	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 22	5	18	13	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 23	4	17	13	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 24	3	13	10	พอใช้
นักเรียนคนที่ 25	5	16	11	ดีมาก
นักเรียนคนที่ 26	6	13	7	พอใช้
นักเรียนคนที่ 27	7	14	7	พอใช้
เฉลี่ย	6.26	17.15	10.74	

ลงชื่อ

(นางสาวธนวรรณ วิสุทธิแพทย์)

ผู้บันทึกคะแนน

17 กรกฎาคม 2568

แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

เรื่อง Consonants sounds หน่วยการเรียนรู้ Phonics

รายวิชา ภาษาอังกฤษ (อ15101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง กากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ (20 คะแนน)

1. What is the beginning sound of the word “dog” ?

- A. เบอะ B. เดอะ C. เกอะ D. เทอะ

2. What is the sound of the letter K ?

- A. เฟอะ B. เทอะ C. เคอะ D. เซอะ

3. Which word begins with the sound เมอะ ?

- A. cat B. man C. sun D. leg

4. What is the sound of the letter F?

- A. เฟอะ B. เอะ C. เทอะ D. เคอะ

5. Which letter has the sound เหลอะ ?

- A. N B. L C. D D. B

6. What sound does the letter B make ?

- A. เดอะ B. เบอะ C. เกอะ D. เพอะ

7. Which word begins with the เกอะ sound ?

- A. go B. do C. so D. no

8. What is the beginning sound in pen ?

- A. เพอะ B. เบอะ C. เฟอะ D. เดอะ

9. What is the first sound in pig ?

- A. เบอะ B. เฟอะ C. เพอะ D. เดอะ

10. What is the sound of the letter R ?

- A. เหลอะ B. เอะ C. เนอะ D. เฟอะ

11. Which of these begins with the **เซอะ** sound?

- A. zoo B. shoe C. see D. knee

12. Which word starts with the **เฟอะ** sound?

- A. vet B. net C. pet D. set

13. What sound do you hear at the beginning of **zoo** ?

- A. เซอะ B. เนอะ C. เฟอะ D. เจอะ

14. What is the beginning sound of **yes** ?

- A. เยอะ B. เจอะ C. เฟอะ D. เนอะ

15. What sound does the letter **C** make in the word **cat** ?

- A. เซอะ B. เคอะ C. เจอะ D. เดอะ

16. Which word starts with the **เดอะ** sound?

- A. big B. dot C. jog D. log

17. Which word has the **same** beginning sound as **fish** ?

- A. van B. sun C. fan D. man

18. What is the first sound in the word **jump** ?

- A. เยอะ B. เซอะ C. เมอะ D. จี้

19. Choose the word that begins with the **เคอะ** sound.

- A. key B. she C. see D. tree

20. The word **man** begins with which sound?

- A. เนอะ B. แอะ C. เมอะ D. เอาะ

_____ Good luck _____

แบบประเมินทักษะและการมีส่วนร่วม

กิจกรรม เกมจับเสียงด้วยแก้ว หน่วยการเรียนรู้ Phonics

รายวิชา ภาษาอังกฤษ (อ15101) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดไทรทอง

คำชี้แจง : ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

ลำดับ	การฟังเสียง (4)	การตอบสนอง (4)	การออกเสียง (4)	ความ กระตือรือร้น (4)	ความ ร่วมมือในทีม (4)	รวม (20)	ระดับ
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							

เกณฑ์การประเมินทักษะและการมีส่วนร่วมกิจกรรม “เกมจับเสียงด้วยแก้ว”

รายการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ควรปรับปรุง)
1. การฟังเสียงพยานุชนะ	ฟังได้อย่างตั้งใจ เข้าใจเสียงทุกตัว และไม่สับสน	ฟังได้เกือบครบ เข้าใจเสียงส่วนใหญ่	ฟังได้บางส่วน สับสนบางเสียง	ไม่ตั้งใจฟัง สับสนหลายเสียง
2. การตอบสนอง	ตอบสนองได้ถูกต้องรวดเร็ว ทันทีเมื่อได้ยินเสียง	ตอบถูกส่วนใหญ่ ตอบช้าบ้างบางครั้ง	ตอบผิดบ้าง ตอบช้าเกินไปในบางรอบ	ตอบผิดบ่อย ไม่กล้าตอบ
3. การออกเสียงตาม	ออกเสียงชัดเจน ถูกต้อง	ออกเสียงได้ดี มีผิดเล็กน้อย	ออกเสียงไม่ชัด ผิดเสียงบางคำ	ออกเสียงผิดบ่อย พูดเบาหรือไม่ออกเสียง
4. ความกระตือรือร้น	มีความกระตือรือร้น สนุกกับกิจกรรมทุกช่วง	สนใจและร่วมกิจกรรมเกือบตลอดเวลา	มีส่วนร่วมเป็นบางครั้ง ต้องกระตุ้น	ไม่สนใจ ไม่ร่วมกิจกรรม
5. การทำงานร่วมกับทีม	ร่วมมือดี พูดคุยปรึกษาเพื่อน และเคารพกติกา	มีความร่วมมือกับทีมบ้าง พอเข้าใจหน้าที่	มีปัญหาบ้างในการทำงานร่วมกับเพื่อน	ไม่ร่วมมือ ไม่สนใจงานกลุ่ม

คะแนน

ระดับ

17-20 คะแนน

ดีมาก

13-16 คะแนน

ดี

9-12 คะแนน

พอใช้

ต่ำกว่า 9 คะแนน

ควรปรับปรุง

แบบประเมินความพึงพอใจ

การพัฒนาทักษะการออกเสียงพยางค์ภาษาอังกฤษด้วยเทคนิค Phonics โดยใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับระบบคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล (OBEC Content Center) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านวัดไทรทอง

คำชี้แจง : ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นตามแบบประเมินความพึงพอใจ โดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องตามระดับที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านการนำเข้าสู่บทเรียน					
1.1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียน					
1.2 มีการแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ให้กับนักเรียน					
2. ด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้					
2.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2.2 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
2.3 สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้					
2.4 ใช้คำถามกระตุ้นให้คิด					
2.5 ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
2.6 เปิดโอกาสให้นักเรียนได้สรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง					
3. ด้านการสรุปบทเรียน					
3.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการสรุปบทเรียน					
3.2 สรุปบทเรียนได้ตรงตามเนื้อหา					
4. ด้านสื่อการสอน					
4.1 สื่อสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน					
4.2 สื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียน					

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
5. ด้านการวัดและประเมินผล					
5.1 ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้					
5.2 วัดและประเมินผลได้ครอบคลุม					

ข้อเสนอแนะ
