



นวัตกรรมการสอนรูปแบบ Active Learning

งานเสวนาวิชาการ " พลิกโฉม CPN 1" ประจำปีการศึกษา 2568
"สาระภาษาต่างประเทศ"

การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้
สนุกด้วย แอปพลิเคชันออนไลน์และสไตล์
การสอนแบบ Active Learning



นางสาวสุภาวดี น้อยสุภา
ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านหาดใน อำเภอกำแพง จังหวัดชุมพร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1

นวัตกรรมการสอนรูปแบบ Active Learning
งานเสวนาวิชาการ “เปิดบ้านนักคิด ทักษะชีวิต CPN1” ประจำปีการศึกษา 2568
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 1

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

1.1 ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ-สกุล นางสาวสุภาวดี น้อยสุภา

โทรศัพท์ 061-6915249

E-mail: aoinoisupa14@gmail.com

ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ครูวิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนบ้านหาดใน

ปฏิบัติหน้าที่ หัวหน้าสาระและครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.2 ผลงานที่เสนอประกวดคัดเลือก

ชื่อผลงาน การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สนุกด้วย แอปพลิเคชันออนไลน์และสไตส์การ
สอนแบบ Active Learning

ตอนที่ 2 รายงานกิจกรรม 1 ครูดี 1 นวัตกรรมการสอนรูปแบบ ACTIVE LEARNING

ชื่อผลงาน การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สนุกด้วย Word wall games และแอปพลิเคชันออนไลน์กับ
สไตส์การสอนแบบ Active Learning

1. การวิเคราะห์บริบท หลักการ กรอบแนวความคิดการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน

การเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษ ในโรงเรียนขยายโอกาส จัดเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากสำหรับผู้เรียน เมื่อทำการสำรวจวิชาที่ชอบของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส ร้อยละ 70 จะตอบว่าชอบวิชาพลศึกษา ทั้งที่ผู้สอนพยายามจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สนุกสนาน น่าสนใจแล้วก็ตาม จึงใช้ประสบการณ์ที่สอนในโรงเรียนขยายโอกาสของรัฐบาล มาเกือบ 10 ปี ศึกษาทำความเข้าใจความเข้าใจมาโดยตลอด ทำให้เข้าใจเหตุผลหลักๆ ที่นักเรียนเกินครึ่งห้องตอบว่าชอบวิชาพลศึกษา มีบทสรุปหลักๆ คือ นักเรียนไม่ต้องเรียนรู้เรื่องยากๆ ได้เล่นสนุกสนานกับเพื่อนๆ ไม่ต้องทำการบ้าน และข้อสอบยากๆ สำหรับวิชาหลัก ไม่ว่าจะเป็คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รวมทั้งภาษาอังกฤษ นักเรียนคิดว่าตนเองไม่เก่ง อ่านเขียนไม่ออก ทำแบบฝึกหัดและข้อสอบไม่ได้ จึงจัดเป็นวิชายาก ตนเองเรียนไม่เก่งวิชานั้นๆ จึงไม่ชอบ เพื่อสร้างเจตคติใหม่ให้เกิดแก่ผู้เรียนในยุคดิจิทัลคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ การเรียนการสอนที่นำแอปพลิเคชันมาใช้ ร่วมกับ Active Learning จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม สนุก และมีแรงจูงใจมากขึ้น ครูได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ เช่น Quizizz, Kahoot, Blooket, Padlet และ Google Forms และ Wordwall games ร่วมกับกิจกรรมเชิงโต้ตอบ เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา น่าสนใจมากขึ้น

จากการปฏิบัติการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับมัธยม พบว่านักเรียนเกือบ 100% มีโทรศัพท์เป็นของตนเอง สามารถเข้าถึงการเรียนรู้แบบออนไลน์ได้อย่างสะดวก ดังนั้นผู้สอนจึงได้ทดลองใช้นวัตกรรม การสอน ภาษาอังกฤษให้สนุกด้วย แอปพลิเคชันออนไลน์และสไตล์การสอนแบบ Active Learning กับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งมีสมาชิกจำนวน 29 คน และเป็นห้องเรียนที่ตนเองประจำชั้นเพื่อ สะดวกแก่การศึกษาสังเกต และติดตามและประเมินผล

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่าง กระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนจากการเป็นผู้รับความรู้อย่างเดียว เป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม และสร้างความรู้ด้วยตนเอง

Active Learning มี 5 ขั้นตอนหลักที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ได้แก่

- 1) **ขั้นกระตุ้นความสนใจ:** จุดประกายความอยากรู้อยากเห็นและตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหา
- 2) **ขั้นสำรวจและค้นหา:** ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าจากแหล่งต่างๆ เพื่อหาคำตอบ
- 3) **ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป:** แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสรุปความรู้ร่วมกัน
- 4) **ขั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ:** นำความรู้ไปประยุกต์ใช้และสร้างชิ้นงาน
- 5) **ขั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้:** ประเมินการเรียนรู้และนำไปปรับปรุง.

รายละเอียดเพิ่มเติม:

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Stimulating and Key Questioning Collaboratively):

ขั้นตอนนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ โดยครูอาจใช้วิธีการต่างๆ เช่น การตั้งคำถาม การนำเสนอ สื่อ หรือสถานการณ์ที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยและอยากเรียนรู้.

2. ขั้นสำรวจและค้นหา (Searching and Analyzing Collaboratively):

เมื่อผู้เรียนมีความสนใจแล้ว ขั้นตอนนี้จะเปิดโอกาสให้พวกเขาได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่ง ต่างๆ ทั้งจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ หรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง.

3. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป (Discussing and Constructing Collaboratively):

ขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการทำงานร่วมกัน ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น อภิปรายข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้า และร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้.

4. ขั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ (Applying and Constructing Knowledge):

ในขั้นตอนนี้ ผู้เรียนจะได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ โดยอาจเป็นการสร้างชิ้นงาน นำเสนอผลงาน หรือแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น.

5. ขั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Self-regulating):

ขั้นตอนนี้เป็นการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนและกลุ่ม โดยผู้เรียนจะได้สะท้อนความ คิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเองและผู้อื่น เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป.

สรุป: Active Learning 5 ขั้นตอน เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไปอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับสภาพผู้เรียนและจุดเน้นของแต่ละรายวิชา

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างสนุกสนานผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนของผู้เรียนผ่านกระบวนการ Active Learning
- 2.3 เพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
- 2.4 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

3. เป้าหมายในการดำเนินงาน

3.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหาดในที่กำลังเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 29 คน

3.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

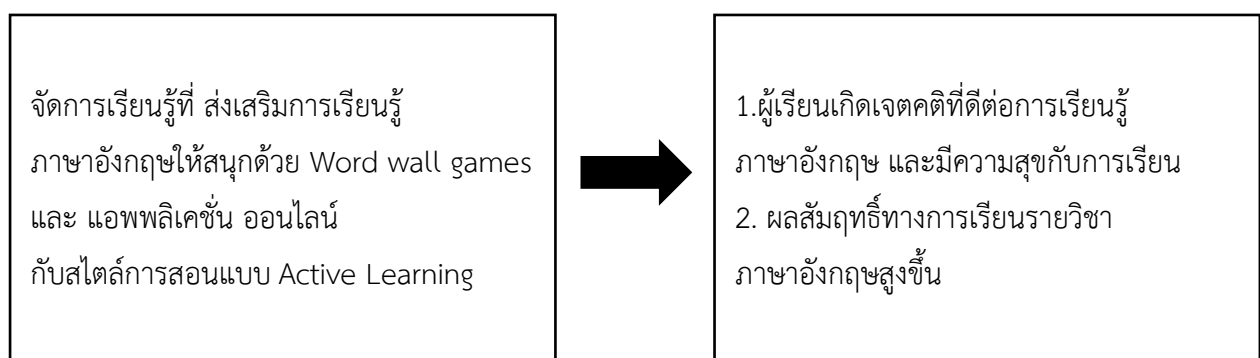
3.2.1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พึงพอใจในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับมากขึ้นไป ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการพัฒนาขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

4. กระบวนการดำเนินงาน

ในการสร้างนวัตกรรม กลวิธีการสอนที่มุ่งสร้างเจตคติในการเรียนรู้ และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับสภาพผู้เรียนในยุคปัจจุบัน คือการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้เกือบทุกคน ที่เรียกว่า แอปพลิเคชัน ออนไลน์และเทคนิคการสอนแบบ Active Learning ภายใต้กรอบแนวคิด ดังนี้

กรอบแนวคิดในการส่งเสริมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน



จัดการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สนุกด้วย Word wall games และแอปพลิเคชันออนไลน์

Word wall คือ เว็บไซต์ที่คุณครูสามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนรูปแบบใหม่ที่เป็นเกมและแบบทดสอบ

Word wall จึงมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน เนื่องจาก

1. Word wall เป็นเว็บไซต์ที่คุณครูสามารถใช้ในการสร้างสื่อการสอนประเภทเกมออนไลน์
2. Word wall สามารถพิมพ์เป็นใบงานให้นักเรียนเพื่อทำกิจกรรมได้
3. คุณครูเตรียมเนื้อหาเพียงครั้งเดียวแต่ทำกิจกรรมได้สองแบบ
4. สามารถนำข้อสอบแบบเดิมมา Active บนหน้าจอได้
5. สามารถเปิดใช้งานได้ทั้ง Computer, Notebook, Tablet หรือ Smartphone
6. รูปแบบการเล่นมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น ท้าทายความสามารถของผู้เรียนและสามารถทบทวนความรู้เดิมได้เป็นอย่างดีและที่สำคัญที่สุดเป็นวิธีการเก็บคะแนนได้ง่ายและรวดเร็ว

จุดดี จุดเด่น และความน่าสนใจของ Word wall

1. สามารถสร้างกิจกรรมง่ายๆโดยสามารถเลือกแม่แบบ หรือสั่งพิมพ์กิจกรรมได้อย่างง่ายดาย
2. สามารถกำหนดรายละเอียดในแต่ละเกมได้ เช่นการจับเวลา การแสดงคำตอบ เป็นต้น
3. มีแม่แบบให้เลือกสร้างกิจกรรมถึง 18 แบบ และมีแม่แบบที่อยู่ในชุมชนมีการแบ่งปันโดยไม่ต้องออกแบบเอง สามารถเลือกกิจกรรมได้ 5 แบบหากการใช้งานแบบใช้ฟรีแต่สามารถแก้ไขงานเดิมได้
4. สามารถเลือกทำกิจกรรมกับนักเรียนได้ 2 แบบทั้งแบบพิมพ์แจกและทำแบบออนไลน์
5. ครูสามารถแชร์กิจกรรมให้นักเรียนทำได้หลายแบบทั้งแบบเก็บคะแนนและแชร์แบบสาธารณะ
6. สามารถเลือก Save ในรูปแบบของ Excel หรือ CSV ได้โดยคลิกเลือกส่ง “ส่งออกไปยังไฟล์”
7. สามารถจัดการเรียนการสอนทั้งแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์
8. สามารถแชร์กิจกรรมได้หลายช่องทาง ได้แก่ Facebook, Twitter, Google class เป็นต้น แต่ Word wall มีข้อจำกัดบ้างที่อาจจะทำให้คุณครูเกิดความไม่สะดวกในการทำงาน นั่นคือ Word wall สามารถสร้างกิจกรรมได้ที่ละ 5 กิจกรรมเท่านั้นหากใช้งานแบบไม่มีค่าใช้จ่าย หรือมีบางกิจกรรมที่ไม่สามารถพิมพ์เป็นเอกสารได้ และข้อจำกัดในการเลือก SAVE สามารถ SAVE ได้ในรูปแบบ Excel หรือ CSV เท่านั้น

Word wall จะเป็นตัวช่วยของครูในการนำมาใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ช่วยประหยัดเวลาในการสร้างสื่อของครูได้เป็นอย่างมากอาจจะนำมาใช้ตั้งแต่กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ใช้เป็นกิจกรรมในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ตื่นเต้นในการเรียนหรือใช้เป็นกิจกรรมเพื่อทดสอบ หรือการวัดและประเมินผลผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Word wall games คือ **Interactive Test** ที่สร้างขึ้นจากเว็บไซต์ wordwall.net ซึ่งมีทั้งเป็นรูปแบบของแบบทดสอบ การจับคู่ และเกมคำศัพท์ ช่วยให้การวัดผลประเมินผลก่อนเรียนหลังเรียนเป็นเรื่องที่ง่ายและน่าสนใจมากขึ้น

แอปพลิเคชันออนไลน์ “Google Form”

“Google Form” คือ เครื่องมือออนไลน์ฟรีจาก Google ที่ใช้สร้างแบบสอบถาม แบบสำรวจ หรือแบบฟอร์มต่างๆ เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ใช้ได้อย่างง่ายดาย โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย เช่น การสำรวจความพึงพอใจของลูกค้า การลงทะเบียน การเก็บข้อมูลเพื่อทำวิจัย หรือแม้แต่การสร้างแบบทดสอบออนไลน์ คุณสมบัติเด่นของ Google Form:

- **ใช้งานง่าย:**
มีอินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่าย สามารถสร้างแบบฟอร์มได้โดยไม่ต้องมีความรู้ด้านเทคนิค
- **ปรับแต่งได้:**
สามารถปรับแต่งแบบฟอร์มได้หลากหลายรูปแบบ เช่น เพิ่มคำถามประเภทต่างๆ, เพิ่มรูปภาพ, วิดีโอ, และปรับแต่งธีมสีได้
- **เก็บข้อมูลอัตโนมัติ:**
ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบฟอร์มจะถูกบันทึกและจัดเก็บใน Google Drive โดยอัตโนมัติ
- **วิเคราะห์ข้อมูลได้ง่าย:**
มีระบบวิเคราะห์ข้อมูลที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถติดตามผลและดูข้อมูลในรูปแบบต่างๆ เช่น กราฟ
- **เข้าถึงได้ทุกที่:**
สามารถเข้าถึงและใช้งานได้จากทุกที่ที่มีอินเทอร์เน็ต
- **ฟรี:**
เป็นเครื่องมือฟรีที่มาพร้อมกับบัญชี Google

การประยุกต์ใช้งาน:

- **สำรวจความคิดเห็น:**
สอบถามความคิดเห็นของลูกค้าหรือผู้ใช้งานเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการ
- **ลงทะเบียน:**
สร้างแบบฟอร์มลงทะเบียนสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรม งานสัมมนา หรือคอร์สเรียนต่างๆ
- **แบบฟอร์มสั่งซื้อ:**
สร้างแบบฟอร์มสั่งซื้อสินค้าหรือบริการ
- **แบบฟอร์มติดต่อ:**
สร้างแบบฟอร์มติดต่อสอบถามข้อมูลต่างๆ
- **แบบทดสอบออนไลน์:**
สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจ

สรุป: Google Form เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์และหลากหลายในการเก็บรวบรวมข้อมูลและสร้างแบบฟอร์มต่างๆ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ทั้งในด้านการทำงาน การศึกษา และการใช้ชีวิตประจำวัน

Active Learning ทำไมถึงสำคัญ?

การสอนแบบ active learning มีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะสามารถดึงประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนออกมาได้มากที่สุด เป็นการเรียนรู้ที่เป็นมีระบบขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถลงมือปฏิบัติจริงผ่าน

กิจกรรมการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการ จัดการเรียนรู้ตามแนวความคิดสร้างสรรค์ทางปัญญา โดยมีเทคนิคการสอนแบบ active learning ให้ผู้สอนได้เลือกใช้มากมายไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรมการสอนภายในชั้นเรียนหรือหลักสูตรนอกชั้นเรียน อีกทั้ง active learning ยังเหมาะกับการศึกษาในทุกช่วงวัย ไม่ว่าจะเป็นการศึกษารายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก หรือการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ การเรียนรู้แบบ active learning คือ รูปแบบการเรียนรู้ยุคใหม่ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้สูงสุดและเป็นเทคนิคการสอนที่ผู้เรียนสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนที่สอนด้วยเทคนิคการสอนแบบ active learning จะสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้รู้จักการอ่าน พูด ฟัง และคิดอย่างลึกซึ้งซึ่งโดยผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์บูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสื่อสารสนเทศและหลักการคิดรวบยอดด้วยตนเอง เพราะการเรียนรู้แบบแอคทีฟเลิร์นนิงเป็นกิจกรรมการสอนที่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการศึกษา การเรียนรู้แบบร่วมมือเพื่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ จากประสบการณ์ของตัวผู้เรียนเอง

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

active learning คืออะไร? หากคุณสงสัย เราให้คำตอบคุณได้ การเรียนรู้แบบ active learning มักจะเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเป็นเทคนิค การ จัดการ เรียน รู้โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา โดยผู้สอนควรสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วมให้กับผู้เรียนเพื่อให้เกิดการ เรียน รู้ แบบ ร่วมมือ และเกิดการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์กันในชั้นเรียน รวมถึงการจัดหลักสูตรนอกชั้นเรียนอยู่เป็นประจำเพื่อกระตุ้นให้เกิดการ เรียน รู้ แบบ active learning ในสถานที่และสถานการณ์ใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เก็บประสบการณ์และเกิดองค์ความรู้ใหม่ๆด้วยตนเอง

Active Learning คือการศึกษาที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนมากขึ้น โดยการสอนแบบ active learning นี้เป็นเทคนิคการสอนที่มักจะจัดกิจกรรมการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบรวมไปถึงการจัดหลักสูตรนอกชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนด้วยกัน โดยมักจะเน้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง ผ่านการระดมสมองและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

Active Learning แบบไหนให้สอดคล้องเป้าหมาย และเกิดสมรรถนะ

การสอนแบบ active learning คือ กระบวนการสอนที่กระตุ้นการเรียนรู้และ กระบวนการ จัดการ ของผู้เรียนโดยจัดกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นหลัก เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดแก้ปัญหาและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ในการจัดการเรียนรู้แบบ active learning นั้นผู้สอนควรจะต้องลดวิธีการถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนผ่านลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการส่งเสริมผู้เรียนให้มีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม active learning ให้มากขึ้นโดยสามารถอิงตาม 5 ขั้นตอน active learning พื้นฐานและปรับใช้ได้ตามความเหมาะสม

ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ก็มีมากมายหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การ เรียน รู้ แบบ ร่วมมือที่เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เช่นกิจกรรมที่จัดให้ศึกษาเป็นกลุ่ม หรือไม่ว่าจะเป็นการนำเกมต่างๆมาประยุกต์เป็นกิจกรรมให้กับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดความกระตือรือร้นและเกิดความสุขสนุกสนานในเนื้อหาไม่น่าเบื่อ อีกทั้งยังมีการเรียนรู้ที่เน้น

การถกเถียงกันด้วยเหตุผลหรือการโต้แย้งที่เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ และมักจะจัดควบคู่กับหลักสูตร นอกชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสสิ่งใหม่ ๆ และเปิดประสบการณ์ในการเรียนรู้

Active Learning สอนอย่างไร? ในห้องเรียนจริง

การสอนแบบ active learning มีข้อดีอย่างไร? ในกระบวนการ จัดการเรียนรู้อิงรุก หรือการจัดการเรียนรู้แบบ active learning คือการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและเน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้ของผู้ศึกษาโดยมีขั้นตอนและวิธีการ สอน แบบ ต่างๆ 5 วิธี ด้วยกันที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด โดย 5 ขั้นตอน active learning นี้ผู้สอนสามารถจัดการเรียนรู้ได้ตามความเหมาะสมของช่วงวัยและเนื้อหาที่เรียน

5 ขั้นตอน active learning การเรียนรู้แบบ active learning นั้นหากต้องการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพจะมีด้วยกันอยู่ 5 ขั้นตอน active learning ซึ่งมักจะรู้จักกันใน 5 STEPS Active Learning ที่ผู้สอนควรที่จะออกแบบจัดการเรียนรู้ให้ได้ตามนี้เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของผู้เรียน

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ โดยส่วนใหญ่จะใช้กระบวนการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนได้นำไปคิดต่อและเกิดขึ้นตอนต่อไป
2. ขั้นสำรวจและค้นหา ในขั้นตอนนี้มักจะทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้ว่าควรเชื่อถือแหล่งข้อมูลจากไหน อีกทั้งผู้เรียนยังได้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ จากการหาข้อมูลอีกด้วย
3. ขั้นอภิปรายและลงข้อสรุป ในขั้นตอนนี้มักจะเกิดการพูดคุยกันซึ่งเป็นรูปแบบ การ เรียน รู้ที่กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน ทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็นและช่วยกันสรุปผลข้อมูลซึ่งเป็นการ เรียน แบบร่วมมือในชั้นเรียน
4. ขั้นสร้างผลผลิตของความเข้าใจ เป็นการนำความรู้ที่ได้ค้นคว้าและสรุปผลมาใหม่ไปเชื่อมโยงกับความรู้เดิมหรือแนวคิดที่ได้ค้นคว้าเพิ่มเติม ส่งผลให้สามารถเชื่อมโยงกับเรื่องต่าง ๆ และทำให้เกิดองค์ความรู้ที่กว้างขวางขึ้น
5. ขั้นสะท้อนผลผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ เป็นการประเมินการเรียนรู้ว่าผู้เรียนมีความรู้มากน้อยเพียงใด ในขั้นนี้จะสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ซึ่งนำไปสู่ข้อโต้แย้งหรือข้อจำกัดที่ก่อให้เกิดประเด็นคำถาม หรือปัญหาที่จะต้องสำรวจตรวจสอบต่อไป ทำให้เกิดเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องกันไปเรื่อย ๆ

ตัวอย่างกิจกรรม การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิคการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดีเพื่อเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือ การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนดของแต่ละคนในเวลาที่กำหนด จากนั้นจึงไปแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน เมื่อได้ข้อสรุปแล้วจึงนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มร่วมกัน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน(Student-led review sessions) คือ กิจกรรมที่เปิดให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และข้อสงสัยต่าง ๆ ในกิจกรรมนี้ผู้สอนมักจะต้องคอยช่วยเหลือหรือตอบคำถามในกรณีที่ผู้เรียนไม่เข้าใจหรือมีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ เทคนิคการสอนที่ผู้สอนนำเกมมาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกและไม่เบื่อเนื้อหา และยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้น
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนดูวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการเรียน จากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หรือแสดงความคิดเห็นร่วมกัน
6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำเหตุผลที่มาจากประสบการณ์หรือการเรียนรู้ มาโต้แย้งกันเพื่อยืนยันแนวคิดของตนเอง
7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือ การให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ตนเองได้รู้มาแล้ว
8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือ การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)
9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) การให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีศึกษาตัวอย่างและวิเคราะห์แลกเปลี่ยนความเห็นกันในการหาทางแก้ปัญหา
10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนจดบันทึกเหตุการณ์หรือเนื้อหาต่างๆ รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมจากบันทึกที่เขียน
11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว ข้อมูลข่าวสารต่างๆรวมทั้งเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน เมื่อตรวจสอบความถูกต้องโดยการหาข้อเท็จจริง จากนั้นแล้วจึงแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ
12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิดเพื่อ หาความเชื่อมโยงของกรอบความคิดและข้อมูลต่างๆเพื่อนำมาสรุปรวบยอดและนำเสนอผลงาน จากนั้นจึงเปิดโอกาสให้เกิดการซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

Code Genius กับ Active Learning

Code genius เป็นสถาบัน coding สำหรับเด็ก ที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning ที่เป็นการเรียนรู้รูปแบบใหม่ หลักสูตรนอกชั้นเรียนที่มุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพทางสมองเพื่อให้น้อง ๆ ได้มีการเรียนรู้แบบเต็มประสิทธิภาพ เราเป็น codingacademy ที่เน้นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้น้อง ๆ มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้แบบเชิงรุก Code genius มีเทคนิคและรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง คุณครูจะเน้นให้ทำกิจกรรมที่น้อง ๆ จะได้คิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง เหมาะสมกับช่วงวัยและเนื้อหา ไม่มีการบรรยายที่น่าเบื่ออีกต่อไป

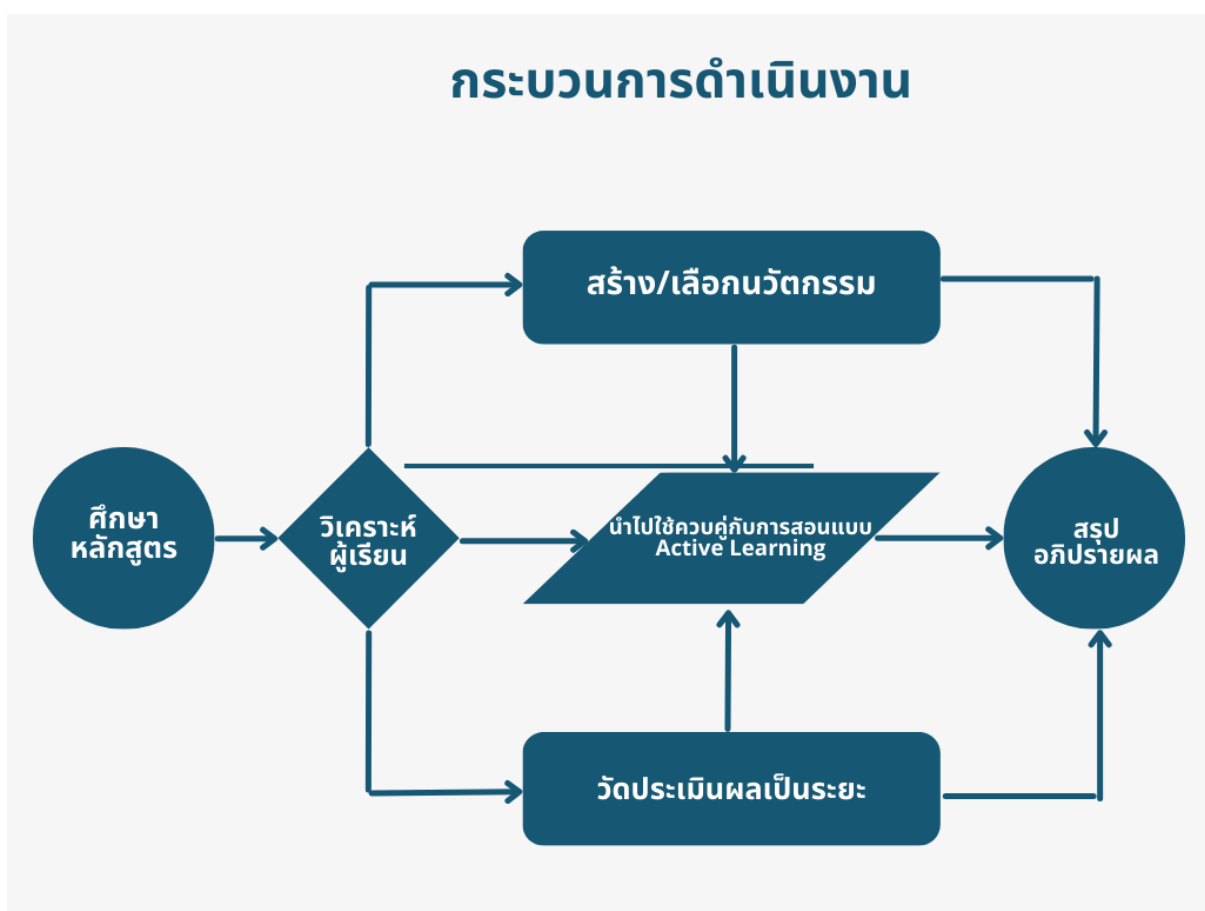
กระบวนการดำเนินงาน

กระบวนการสร้างและการพัฒนานวัตกรรม

1. ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา โครงสร้างรายวิชาและขอบข่ายเนื้อหาสาระภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. ศึกษาปัญหาของนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลที่พบในการจัดการเรียนการสอน
3. ศึกษาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพผู้เรียน

4. ค้นหา Word wall games ที่สอดคล้องกับเนื้อหาและสภาพผู้เรียนมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. สร้างแบบประเมินผล จากเนื้อหาหลัก เรื่อง Part of Speech ทั้ง ก่อนเรียน - หลังเรียน
6. ประเมินผลความเข้าใจเนื้อหาเรื่อง Part of Speech ก่อนใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning และนวัตกรรมการสอนที่วางแผนไว้
7. ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้
8. ประเมินผลความเข้าใจเนื้อหาเรื่อง Part of Speech หลังใช้การเรียนรู้แบบ Active Learning

Flow chart แสดงขั้นตอนการดำเนินงาน



5. ผลการดำเนินงาน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม Word wall games และแอปพลิเคชันออนไลน์กับสไตล์การสอนแบบ Active Learning กับผู้เรียนซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน กล้าคิด กล้าแสดงออก สามารถแยกแยะ ระบุหน้าที่และชนิดของคำศัพท์ต่างๆ ที่กำหนดให้ได้อย่างถูกต้อง มีพัฒนาการในการเรียนรู้เนื้อหาทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 และ

จากการประเมินผลหลังใช้นวัตกรรมพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 24 คนจาก 29 คนคิดเป็นร้อยละ 82.76 ภายใต้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามภาพแผนการจัดการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

Lesson Plan

Matthayom 2 Banhadnai School 2025

Part of speech

1. สำคัญ / ความคิดรวบยอด

"Part of Speech" ในภาษาไทยคือ ชนิดของคำ หรือ หน้าที่ของคำ ในภาษาอังกฤษ มันคือการจัดหมวดหมู่คำต่างๆ ตามหน้าที่ของคำเหล่านั้นในประโยค การเข้าใจ Part of Speech ช่วยให้เราสามารถใช้อังกฤษได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ทั้งในการพูดและการเขียน ซึ่งมีด้วยกัน 8 ประเภทหลักๆ ได้แก่ Noun, Pronoun, Verb, Adverb, Adjective, Preposition, Conjunction และ Interjection

1. Warm up Activity

1. ขึ้นกระตุนความสนใจ
Word wall games; What part of speech is it?
เพื่อฝึกกระตุนความสนใจในการนำเข้าสู่บทเรียน

2. Practice

ขึ้นสำรวจและค้นหา

1. นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์จากประโยคง่ายๆ ที่กำหนดให้ ด้วย PPT แล้วค้นหาว่าคำศัพท์ใดมี Part of Speech ตรงกับที่ครูกำหนดให้ แข่งขันแบบ ระดมสมองเป็นทีม

2. ร่วมกันเฉลยคำตอบ แก้ไขข้อที่ผิด หาเหตุผลว่าทำไมถึงผิด และเรียนรู้ทำความเข้าใจเนื้อหาเพิ่มเติม

3. Presentation

- นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมอง จัดแยกประเภทของคำ 8 ประเภทจากคลังคำศัพท์ที่ครูกำหนดให้ภายในเวลา 15 นาที
- ตัวแทนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เพื่อหาทีมที่มีคะแนนสูงสุดรับเหรียญทองใจรสัดสะสมเต็ม

4. Discussion and Follow up

- สรุปเนื้อหาร่วมกัน และทดสอบด้วย Google Form สรุปอภิปรายผลการทดสอบหลังเรียนเพื่อวิเคราะห์ผลที่ได้และข้อเสนอแนะ บทเรียนที่ได้จากการเรียนรู้

ผลการดำเนินกิจกรรมตามแผนที่วางไว้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พึงพอใจในการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับมากขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 89.66
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีการพัฒนาขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมคิดเป็นร้อยละ 100
3. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คิดเป็นร้อยละ 81.35

6. ปัจจัยความสำเร็จ

- 6.1 มีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระชับเหมาะสมกับเนื้อหาและสภาพผู้เรียน
- 6.2 นวัตกรรมที่นำมาใช้น่าสนใจ ทันสมัย เข้าใจง่ายสะดวกต่อการเรียนรู้
- 6.3 ความพร้อมและความร่วมมือของผู้เรียน
- 6.4 บรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้

7. การเผยแพร่และรางวัลที่ได้รับ

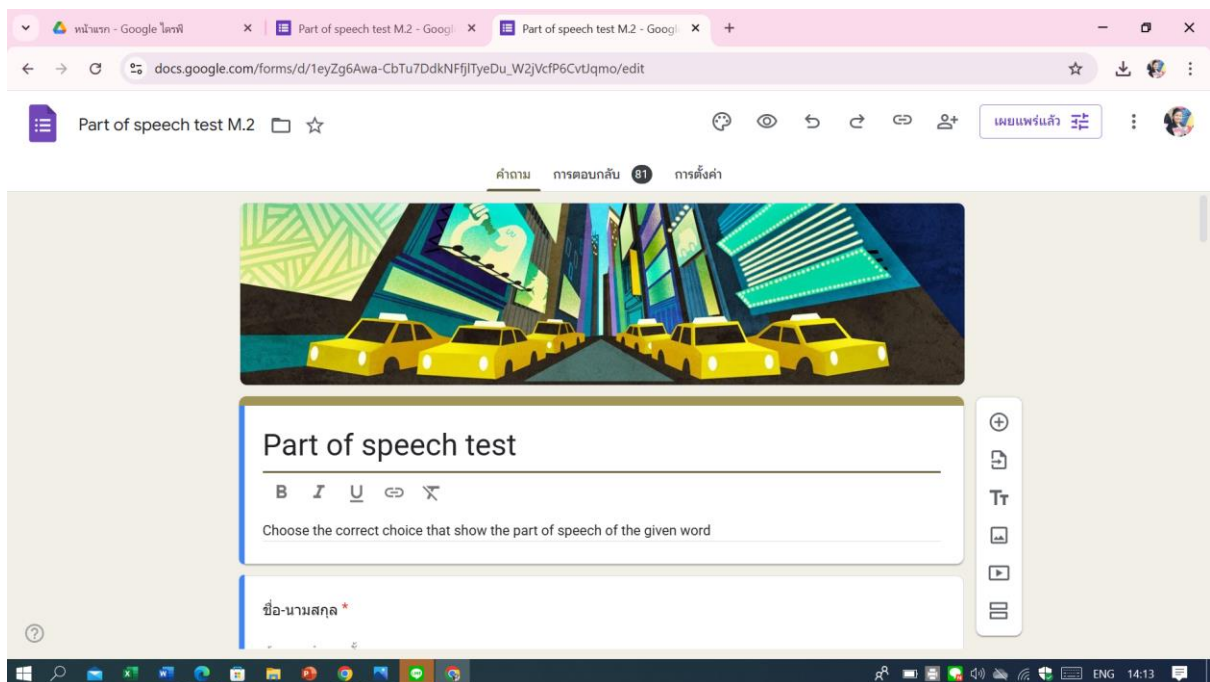
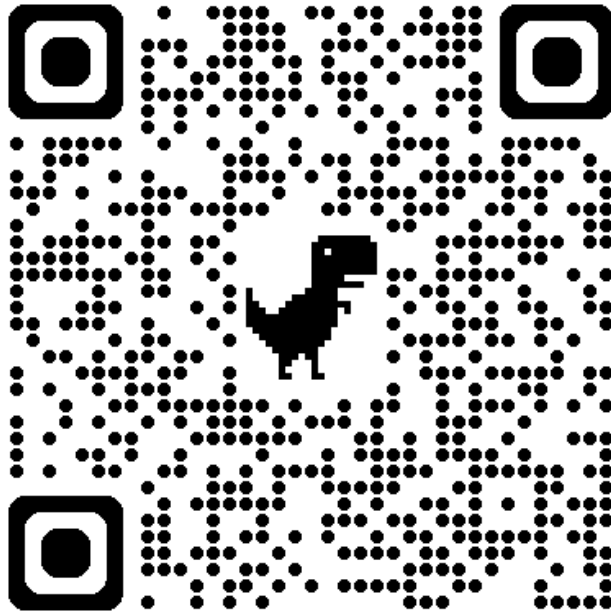
การนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทุกห้องเรียนที่ตนเองรับผิดชอบปฏิบัติงานสอน คือ ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ใน รายวิชา ภาษาอังกฤษ และการขยายผลกับครูผู้สอนในกลุ่มสาระ การเรียนรู้หรือรายวิชาอื่น

7.1.1 การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ ได้แก่ เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ เว็บไซต์ Eng By T. Aoi, Facebook <https://www.facebook.com/Kru.Supawadeenoi/>

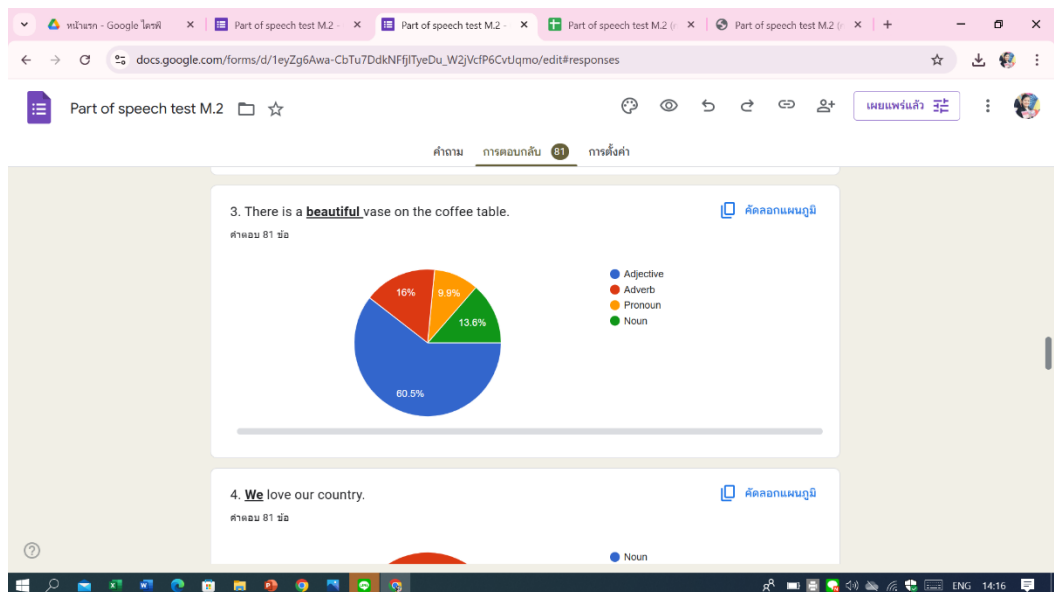
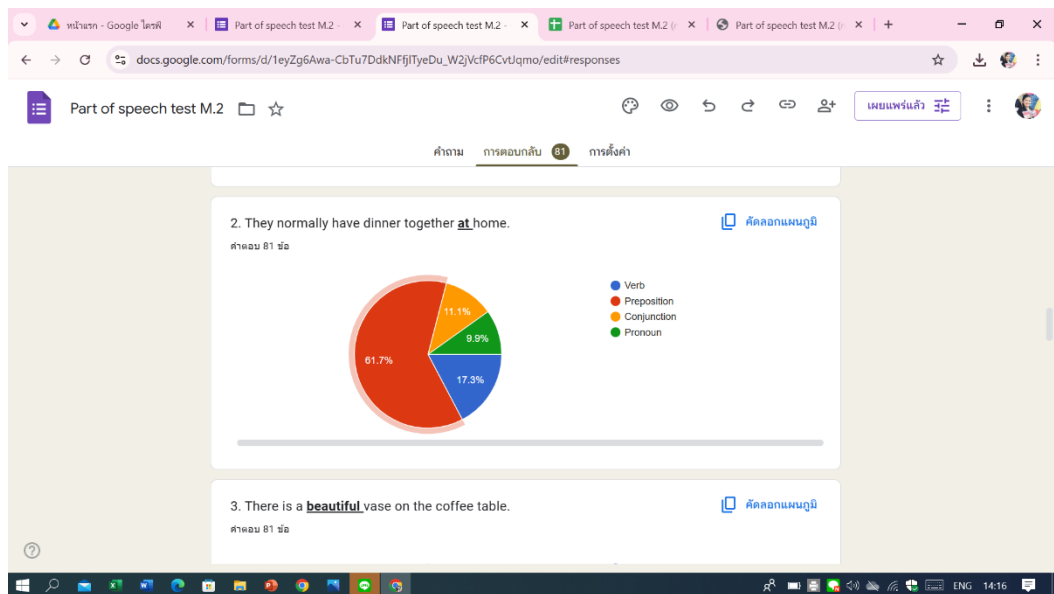
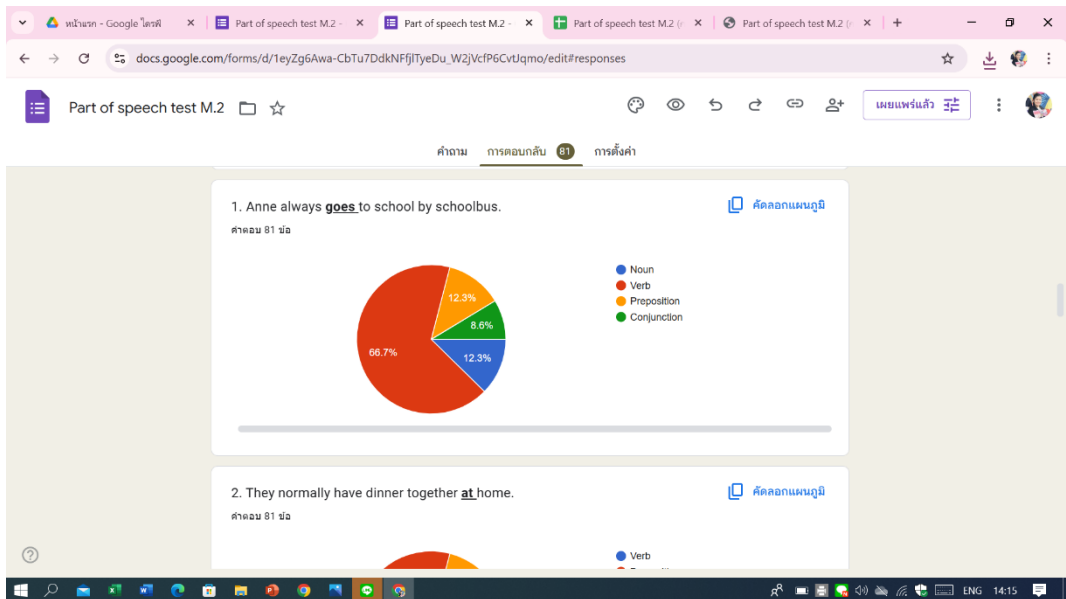
7.1.2 เผยแพร่ที่เว็บไซต์ โรงเรียน <http://banhadnaischool.ac.th/>

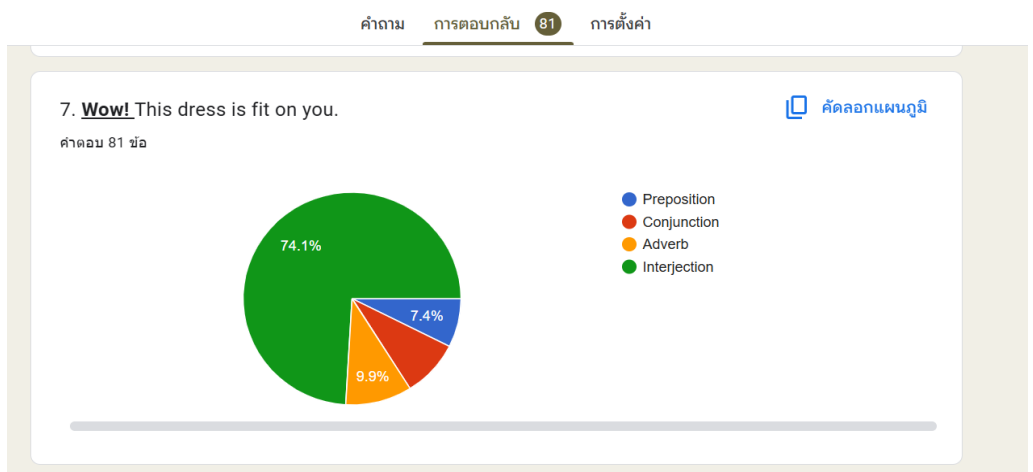
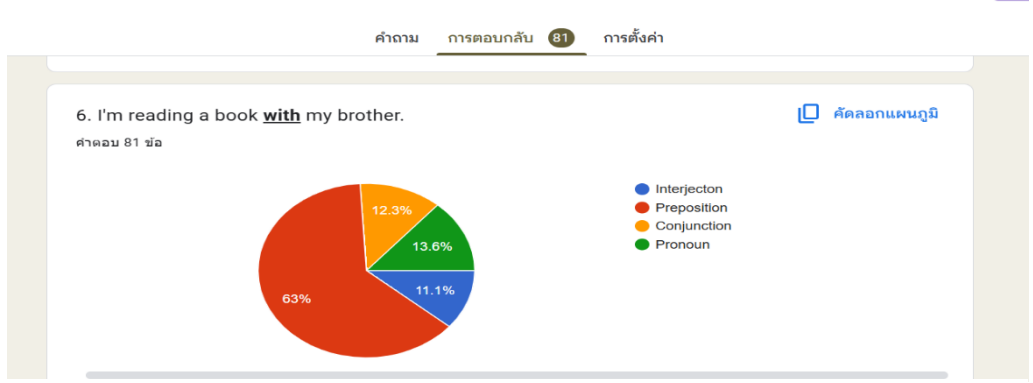
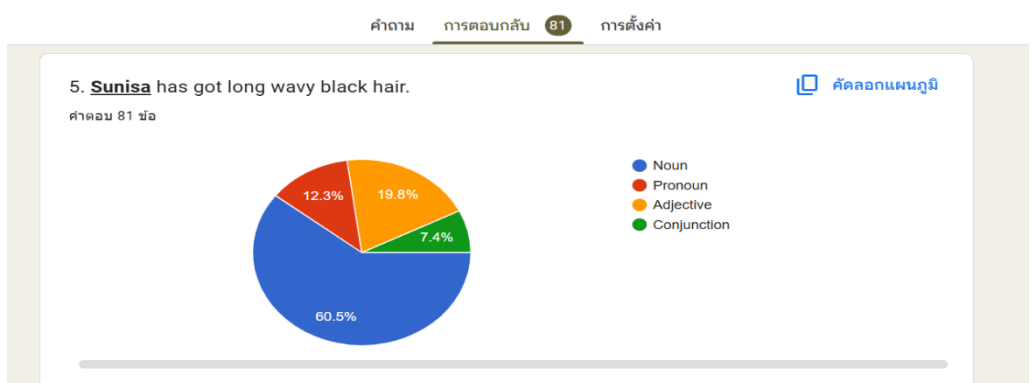
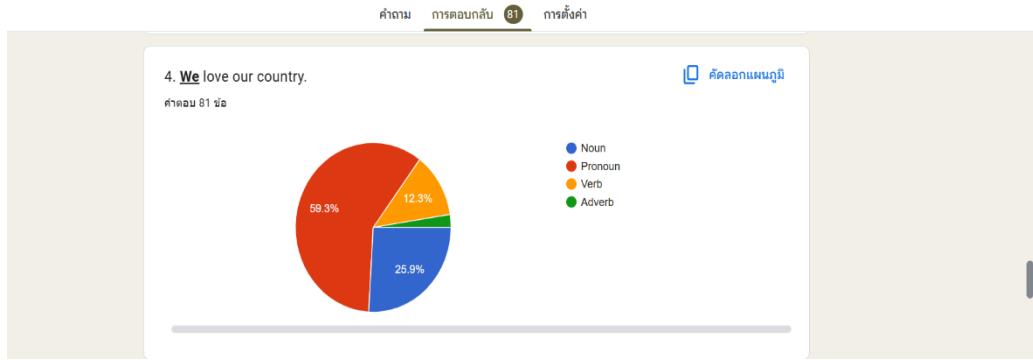
ภาคผนวก

เครื่องมือ
แบบประเมินผลหลังเรียน
Google Form



หลักฐานร่องรอยการวัดประเมินผล

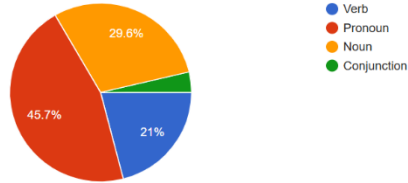




คำถาม การตอบกลับ 81 การตั้งค่า

8. How often do **you** go shopping?

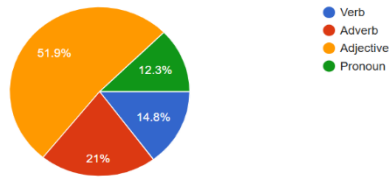
คำตอบ 81 ข้อ



คำถาม การตอบกลับ 81 การตั้งค่า

9. My cats are very **naughty**.

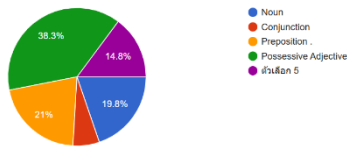
คำตอบ 81 ข้อ



คำถาม การตอบกลับ 81 การตั้งค่า

10. When does **his** father go for a walk?

คำตอบ 81 ข้อ



ตารางวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน หลังเรียน

เลขที่	ก่อนเรียน (20)	หลังเรียน(20)	ผลการประเมินพัฒนาการ	
			พัฒนา	ไม่พัฒนา
1	11	16	√	
2	8	20	√	
3	6	14	√	
4	5	14	√	
5	6	15	√	
6	11	18	√	
7	9	15	√	
8	7	13	√	
9	11	16	√	
10	8	10	√	
11	7	14	√	
12	9	16	√	
13	5	13	√	
14	11	18	√	
15	8	15	√	
16	13	18	√	
17	11	18	√	
18	10	16	√	
19	8	16	√	
20	7	12	√	
21	13	20	√	
22	11	18	√	
23	8	13	√	
24	9	14	√	
25	5	16	√	
26	7	13	√	
27	12	20	√	
28	13	20	√	
29	6	14	√	
คะแนนเฉลี่ย	9.60	16.27		
คิดเป็นร้อยละ	48.00	81.35		
ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 60% ขึ้นไป			100	

จากตารางแสดงข้อมูลแสดงผลสัมฤทธิ์ข้างต้น พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีการประเมิน ความรู้ความเข้าใจเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง Part of speech ด้วยแบบทดสอบ Google Form ภายหลัง จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษให้สนุกด้วย Word wall games และแอปพลิเคชันออนไลน์กับสไตล์การสอนแบบ Active Learning พบว่านักเรียนร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์การ ประเมินตามเป้าที่วางไว้

ขอรับรองว่าข้อความที่แจ้งไว้ข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ

(ลงชื่อ) ผู้สมัคร

(นางสาวสุภาวดี น้อยสุภา)

วันที่ 13 สิงหาคม พ.ศ. 2568

ผู้รับรองข้อมูล



(ลงชื่อ) ผู้รับรองข้อมูล

(นางสาวจรรุวรรณ วงศ์มหัทธนะ)



โรงเรียนบ้านหาดใน อำเภอท่าแซะ จังหวัดชุมพร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1