



รายงานการพัฒนาขบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประถมครูผู้สอน

เรื่อง วงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ปีการศึกษา ๒๕๖๘



นางสาวไลใบแพร มารมย์

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สังกัดประจำวิทยาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



กรับการสอบ

คำนำ

เอกสารประกอบการพิจารณาการคัดเลือกครูต้นแบบการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ฉบับนี้ ได้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการพิจารณาการคัดเลือกครูต้นแบบการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู โดยจัดทำและเสนอข้อมูลเอกสารประกอบตามหลักเกณฑ์ ตามที่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑ ได้กำหนดขึ้น เพื่อเข้ารับการคัดเลือกครูต้นแบบการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้ จะเป็นเครื่องมือประกอบการพิจารณาการคัดเลือกครูต้นแบบการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทยต่อไป ทั้งนี้ ข้าพเจ้าขอรับรองว่าเอกสารทุกตัวชี้วัดที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นเอกสารของข้าพเจ้าที่เกิดจากความตั้งใจปฏิบัติในหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์สุจริต ทุ่มเท และศรัทธาในวิชาชีพอย่างเต็มความสามารถ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้อำนวยการโรงเรียนข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ส่งเสริมผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาให้ได้รับการยกย่องเชิดชูเกียรติ ให้มีขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติหน้าที่อย่างเต็มความสามารถ

นางสาวสไบแพร มารมย์
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ส่วนเนื้อหา.....	๑-๘
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม.....	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา).....	๓
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๓
ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม.....	๔
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม.....	๖
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา.....	๖
ผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล	๗
ส่วนสรุป.....	๙
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล.....	๙
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม.....	๙
เอกสารอ้างอิง.....	๙
ภาคผนวก.....	๑๐
แผนการจัดการเรียนรู้.....	๑๑
ครีปการสอน.....	๑๙

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อนวัตกรรม วงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ระดับชั้น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ **กลุ่มสาระการเรียนรู้** ภาษาไทย

ชื่อ - นามสกุล(เจ้าของนวัตกรรม) นางสาวสไบแพรว มารมย์

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙-๕๐๔๒๔๖๙๘

ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ได้ดำเนินงานโครงการพัฒนา หลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐานและกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพ ผู้เรียนตามพหุปัญญา และพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะตามหลักสูตรและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ และจัด กิจกรรมคัดเลือกโรงเรียนและครูต้นแบบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนเพื่อเป็นขวัญและกำลังใจ แก่โรงเรียนและครูผู้สอนที่มีแนวทางและกระบวนการดำเนินงานที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา ทำงานร่วมกับผู้อื่น และใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นแนวทางการจัดการเรียนรู้จึงต้องปรับเปลี่ยนจากการเรียนรู้แบบเน้นครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher-Centered) ไปสู่การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learner-Centered) โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ การ จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดการเรียนรู้เชิงรุกเป็นแนวทางที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมใน การเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น โดยผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย การจัดการเรียนรู้เชิงรุกจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนา คุณภาพผู้เรียนอย่างแท้จริง และเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พร้อมทั้งตอบสนอง ต่อนโยบายด้านการศึกษาแห่งชาติที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในการเรียนรู้ เพื่อ สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงนักเรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ ผ่านกิจกรรมที่นักเรียนได้ปฏิบัติหรือลง มือทำชิ้นงาน และใช้กระบวนการคิด ค้นคว้า แสวงหาความรู้ ได้ตรง สะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนได้ลง มือทำ นักเรียนจึงเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างการเรียนรู้ของตนเอง และการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิง รุกสามารถใช้เกม โดยการเล่นเกมที่ต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนสนุกสนานและเป็นการทบทวนความรู้ (สุคนธ์ สินธพา นนท์, ๒๕๖๐) โดยการนำเกมไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น สามารถนำไปใช้ในขั้นตอนของการนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและกระตือรือร้นในการเรียน หรืออาจจะนำไปใช้ระหว่างกิจกรรมการเรียนรู้ หรือแทรกไปในการสอนบางขั้นตอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบแบบการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนการสอนโดยใช้เกมจะ ส่งผลต่อการพัฒนานักเรียนทั้งร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ แต่สิ่งที่ผู้สอนควรคำนึงคือการใช้เกมต่างๆ ต้องมีส่วนทำให้นักเรียนเรียนได้ผลตามจุดประสงค์ของเรื่องที่เรียนและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการ เรียนรู้ รวมถึงเป็นวิธีสอนที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ได้รับความสนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้จาก การเล่น ช่วยให้การเรียนรู้นั้นมีความหมายและอยู่คงทน เป็นวิธีสอนที่นักเรียนสนใจทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความรู้สึก และเป็นรากฐานของ การเรียนรู้ในกลุ่มสาระต่าง ๆ การพัฒนาทักษะด้านภาษาไทย โดยเฉพาะ การอ่านและการเขียน จึงมีความสำคัญ อย่างยิ่งในการสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน อย่างไรก็ตาม จากผลการประเมินทักษะภาษาไทย ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในหลายพื้นที่ พบว่ายังมีนักเรียนจำนวนไม่น้อยที่ประสบปัญหาในการอ่านออก

เสียงไม่คล่อง อ่านไม่เข้าใจเนื้อหา รวมถึงเขียนสะกดคำผิด ซึ่งล้วนส่งผลต่อการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ และการใช้ชีวิตประจำวัน การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย จึงต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ มีเจตคติที่ดีต่อการอ่านและการเขียน และสามารถนำทักษะที่ได้ไปใช้ได้จริง การใช้สื่อที่น่าสนใจ กิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม ตลอดจนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (ธราเทพ แสงทับทิม, ๒๕๕๗) โดยใช้สื่อหลากหลาย ใช้โครงสร้างตามธรรมชาติ แผ่กระจายจากจุดศูนย์กลาง ใช้เส้นโยง มีเครื่องหมาย สัญลักษณ์ รูปภาพที่ผสมผสานร่วมกันอย่างเรียบง่าย น่าจดจำและมีโครงสร้างการจัดเรียงข้อมูลที่ดี ทั้งนี้การอ่านแจกลูกสะกดคำเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำรูปคำและเสียงพยัญชนะต้น รูปและเสียงสระ รูปและเสียงวรรณยุกต์ รูปและเสียงตัวสะกดมาประสมกันกันทำให้ออกเสียงคำต่างๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนได้หลักเกณฑ์ทางภาษาทั้งการอ่านและการเขียนไปพร้อมกัน (อิงอร สุพันธุ์วนิช และคณะ, ๒๕๕๕) และการแจกลูกสะกดคำมาตราตัวสะกดเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกอ่านและเขียนตามหลักภาษาไทย โดยมีแม่บทในการแจกลูกสะกดคำ ดังนี้ มาตราแม่ ก.กา คือแม่บทของคำหรือพยางค์ที่ใช้เพียงพยัญชนะประสมกับสระ โดยไม่มีตัวสะกด และมาตราตัวสะกด คือแม่บทของคำหรือพยางค์ที่ใช้พยัญชนะต้นประสมกับตัวสะกด ซึ่งมีอยู่ ๘ แม่ ได้แก่ แม่ก ก แม่กข แม่กค แม่กฅ แม่กน แม่กง แม่กม แม่เกย แม่เกอว

การอ่านออกเขียนได้เป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ทุกวิชา โดยเฉพาะการอ่านเขียนคำที่มี มาตราตัวสะกด ซึ่งเป็นพื้นฐานของการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ส่วนหนึ่งยังสับสนการสะกดคำ และไม่สามารถเขียนคำตามมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง

จากเหตุผลและข้อมูลดังกล่าวข้างต้นนำมาสู่การสร้างและพัฒนานวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เป็นสื่อที่มีลักษณะการเรียนรู้แบบกลุ่ม ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นกันเอง สอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ของเด็กในวัยประถมศึกษา อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งมีส่วนช่วยในการพัฒนาสมรรถนะของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้สื่อวงล้อมาตราตัวสะกด จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนให้เกิดประสิทธิภาพและยั่งยืน เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมเรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง และเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรม

จุดประสงค์

๑. เพื่อสร้างและพัฒนานวัตกรรมเรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๒. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง
๓. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

เป้าหมาย

เชิงคุณภาพ

การจัดการเรียนการสอนเรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เชิงปริมาณ

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔/๑ โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ปีการศึกษา๒๕๖๘ ภาคเรียนที่ ๑ จำนวน ๒๕ คน สามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ ๖๐ ของคะแนนเต็ม

ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)

๑. เนื้อหา (Content Scope)

มาตราตัวสะกด ๘ มาตรา ได้แก่ แม่กก แม่กต แม่กบ แม่กน แม่กง แม่กม แม่เกย แม่เกว การอ่านออกเสียงคำ การเขียนสะกดคำ

๒. กลุ่มเป้าหมาย (Target Group)

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวนนักเรียน ๒๕ คน

๓. ระยะเวลา (Time Frame)

ระยะเวลาในการดำเนินการใช้สื่อและนวัตกรรม ใช้ประกอบการเรียนการสอน ๑ คาบ (คาบละ ๖๐ นาที)

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ในการสร้างสื่อการสอน เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีขั้นตอนหรือวิธีการอย่างเป็นระบบตามกระบวนการ มีกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมโดยใช้โมเดล PDCA JD (Plan – Do – Check – Act-Join-Development)



ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

ในการสร้างนวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีขั้นตอนการดำเนินงานตามกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมโดยใช้ โมเดล PDCA JD (Plan – Do – Check – Act-Join-Development) ดังต่อไปนี้

P : Plan (การวางแผน)

๑. วิเคราะห์ปัญหาภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ของนักเรียน (Learning Loss) และแนวทางการฟื้นฟูภาวะถดถอยทางการเรียนรู้
๒. วิเคราะห์ปัญหาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๓. วิเคราะห์บทเรียนตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สอดคล้องตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรสถานศึกษา
๔. ประชุม ระดมสมอง วางแผนการดำเนินงานร่วมกับผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครองและนักเรียน

D : Do (การดำเนินการ)

๑. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) และหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่องการอ่านและการเขียนสะกดคำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๒. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบวิธีการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การใช้เกม และการใช้บัตรคำ
๓. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย ในหนังสือเรียนภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๔. ดำเนินการออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก จากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๕. ดำเนินการออกแบบและสร้างสื่อการสอนวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดด้วย Canva และ PowerPoint และแบบทดสอบโดยการวิเคราะห์จุดประสงค์ และตัวชี้วัด จำนวน ๑๐ ข้อ ๑๐ คะแนน

การดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูล

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๑๐ ข้อ นำคะแนนที่ได้ มาวิเคราะห์ข้อมูล



๒. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



C : Check (การตรวจสอบ)

๑. นำเทศ กำกับ ติดตาม ประเมินผลการดำเนินการ โดยนักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทย เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ฉบับเดียวกันกับก่อนเรียน จำนวน ๑๐ ข้อ ๑๐ คะแนน และนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด ที่ได้หลังเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูล

A : Act (การปรับปรุงแก้ไข)

นำข้อมูลที่ได้จากการนิเทศ กำกับติดตาม ข้อมูลจากการประเมินผล รายงานผลมาปรับปรุงพัฒนากิจกรรมในครั้งต่อไป

J : Join (การมีส่วนร่วม)

๑. สะท้อนผลการดำเนินการวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ร่วมกับคณะครูและรายงานต่อผู้บริหารโดยการดำเนินกิจกรรมชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)

๒. ครู นักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา และผู้ปกครองมีส่วนร่วมจากการประชุม ในการติดตามกำกับ ติดตาม ดูแลและตรวจสอบการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน



D : Development (การพัฒนา)

พัฒนานวัตกรรม วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ จากการสะท้อนผลนวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ และมีการเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทาง เพจFacebook: เพจห้องเรียนของฉัน By ครูแพรว Tiktok : ช่องSabaiprae๗๖๐๔ Youtube : ช่องSabaiprae Marom



กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

การสร้างและพัฒนานวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตลอดจนสร้างพื้นฐานการอ่านออกเขียนได้ที่ถูกต้อง และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพจากการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่นักเรียนลงมือปฏิบัติผ่านการเล่นเกมหลากหลายรูปแบบ นักเรียนเกิดความสุขสนุกสนานและการกระตือรือร้นในการเรียน ส่งเสริมพัฒนาการอ่านและการเขียนสอดคล้องกับวิสัยทัศน์และจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดนำไปสู่การปฏิบัติ ตลอดจนครูสอนได้ดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง และนำองค์ความรู้เทคนิควิธีการสอนใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ให้มีผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น

มีกระบวนการตรวจสอบ นวัตกรรมที่น่าเชื่อถือผ่านกระบวนการของผู้เชี่ยวชาญวิเคาะห์ความเที่ยงตรงของข้อสอบ (IOC) จำนวน ๓ คน คือ นางสาวภัทรพร ปัตตนาญ ครูโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) นางจินดาพร ทิมะ ครูชำนาญการ โรงเรียนธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ดร.สมประสงค์ ยมนาผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) เพื่อประเมินคุณภาพและตรวจสอบด้านความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา ความสอดคล้องของมาตรฐานและตัวชี้วัดกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ และมีกระบวนการ PLC ในระดับสถานศึกษา และนำผลการตรวจสอบ มาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้จริง



(ร่าง)การตรวจสอบ



มีกระบวนการ PLC ในระดับสถานศึกษา

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การนำนวัตกรรมเรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้สื่อวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ไปใช้ในการพัฒนาแก้ปัญหาและได้มีกระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๑๐ ชื่อ จำนวน ๑๐ คะแนน และ แบบฝึกหัดแบบเติมตัวสะกด และนำคำมาเติมให้ถูกมาตราตัวสะกด และนำคะแนนที่ได้วิเคราะห์ข้อมูล



แบบทดสอบ

๒. ดำเนินการจัดการเรียนรู้เชิงรุก เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔



แผนการสอน

ครีปการสอน

ผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล

การนำนวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถบอกผลการใช้นวัตกรรมและอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

๑. การดำเนินการนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านธาตุน้อย (สิงห์ประชาวิทยาคาร) ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวนนักเรียน ๒๕ คน พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังตารางต่อไปนี้

เลขที่	ก่อนเรียน ๑๐ คะแนน	หลังเรียน ๑๐ คะแนน
๑	๗	๙
๒	๖	๘
๓	๕	๘
๔	๕	๙
๕	๖	๗
๖	๕	๘
๗	๒	๙
๘	๕	๗
๙	๔	๘
๑๐	๕	๙
๑๑	๕	๙
๑๒	๕	๙
๑๓	๕	๘
๑๔	๔	๙

เลขที่	ก่อนเรียน ๑๐ คะแนน	หลังเรียน ๑๐ คะแนน
๑๕	๕	๘
๑๖	๔	๙
๑๗	๔	๘
๑๘	๕	๙
๑๙	๔	๙
๒๐	๕	๙
๒๑	๕	๙
๒๒	๔	๙
๒๓	๖	๙
๒๔	๕	๑๐
๒๕	๗	๑๐
รวม	๑๒๓	๒๑๖
คะแนนเฉลี่ย	๔.๙๒	๘.๖๔
ค่า E๑/E๒	๔๙.๒๐	๘๖.๔๐

ระดับชั้น	คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		ผลต่าง
	ค่าเฉลี่ยคะแนน ก่อนเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนน หลังเรียน	
ประถมศึกษาปีที่ ๔	๔.๙๒	๘.๖๔	๓.๗๒

จากตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและหลังเรียน เมื่อใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน มีค่าเท่ากับ ๔.๙๒ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๔๙.๒๐ และมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนที่ค่าเท่ากับ ๘.๖๔ คะแนนคิดเป็นร้อยละ ๘๖.๔๐ และมีผลต่างคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น ๓.๗๒ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๒๐

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ดังตารางต่อไปนี้

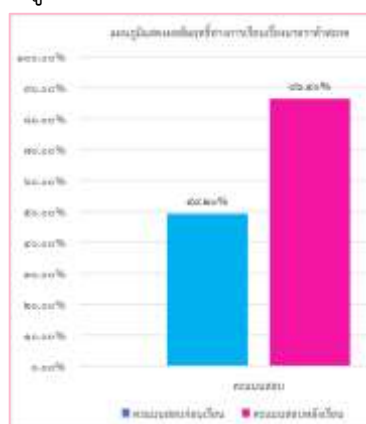
กลุ่มทดลอง	n	Mean	S.D.	t	sig
ก่อนการจัดการเรียนรู้	๒๕	๔.๙๒	๑.๐๔	๑๔.๕๘	๐.๐๐
หลังการจัดการเรียนรู้	๒๕	๘.๖๔	๐.๗๖		

จากตารางพบว่า นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมเรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่าหลังเรียนค่าเฉลี่ย (Mean = ๘.๖๔) สูงกว่า ก่อนเรียน (Mean = ๔.๙๒) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในการอ่านและการเขียนสะกดคำภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เกณฑ์ร้อยละ ๖๐ ของคะแนนเต็ม พบว่า นักเรียนที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ๘.๖๔ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ๐.๗๖ และพบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๖๐ ของคะแนนเต็ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

การสร้างและพัฒนานวัตกรรมเรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถทำให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง และผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๖๐ ของคะแนนเต็ม

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและหลังเรียน เมื่อใช้นวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนซึ่งคะแนนก่อนเรียน มีค่าเท่าร้อยละ ๔๙.๒๐ และมีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนที่ค่าเท่ากับร้อยละ ๘๖.๔๐ และมีผลต่างคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ ๓๗.๒๐ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

การสร้างและพัฒนานวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ สามารถทำให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง และผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ พบว่านักเรียนมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ ๖๐ ของคะแนนเต็ม

การสร้างและพัฒนานวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง และได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านและการเขียนมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งสามารถสรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

การจัดการเรียนการสอนเรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่านและเขียนภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักเรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔/๑ โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ปีการศึกษา๒๕๖๘ ภาคเรียนที่ ๑ จำนวน ๒๕ คน สามารถอ่านและเขียนสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยเรื่องมาตราตัวสะกดหลังเรียนสูงกว่าร้อยละ ๖๐ ของคะแนนเต็ม

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

จากการสร้างและพัฒนานวัตกรรม เรื่องวงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

๑. การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สามารถนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้ในเนื้อหาหน่วยการเรียนรู้อื่นๆหรือในระดับชั้นอื่นๆ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้

๒. ควรศึกษากระบวนการและเทคนิคการสอนในรูปแบบต่างๆที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) การสอนโดยใช้ การใช้เกมการเล่นไทยหรือการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีสื่อมัลติมีเดีย เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กรุงเทพมหานคร :

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ธราเทพ แสงทับทิม (๒๕๕๗). **เพิ่มพลังการจดและจำของสมอง Magic Mind Map**. กรุงเทพมหานคร :

ด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด.

สุคนธ์ สินธพานนท์ (๒๕๖๐). **ครูยุคใหม่กับการจัดการเรียนรู้สู่การศึกษา๔.๐**. กรุงเทพมหานคร :

ห้างหุ้นส่วนจำกัด ๙๑๑๙ เทคโนโลยีปริ้นติ้ง.

อิงอร สุพันธ์วิช และคณะ (๒๕๕๕). **ภาษาไทยและบูรณาการ ระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร :

โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

รหัสวิชา ท ๑๔๑๐๑

เรื่อง มาตราตัวสะกด

เวลา ๑ ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ครูผู้สอน นางสาวสไบแพร มารมย์

สอนวันที่ ๑๓ เดือนสิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ท ๔.๑ ป.๔/๑ สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

๒. สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกดเป็นพยัญชนะที่ประสมอยู่ข้างหลังคำหรือพยางค์ในมาตรา ก กา โดยมาตราตัวสะกดมาตราตัวสะกดตรงมาตรา ได้แก่ มาตรา กง กม เกย และเกอว มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ได้แก่ มาตรา กน กก กต กบ การอ่านและเขียนคำได้ถูกต้องตามมาตรามีความสำคัญ จึงต้องตระหนักถึงความสำคัญในการใช้ตัวสะกดให้ถูกต้องเพื่อการใช้คำได้ตรงความหมาย

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ (Knowledge)

๑. นักเรียนบอกตัวสะกดที่อยู่ในมาตราตัวสะกดทั้งแปดแม่ ได้ถูกต้อง

ด้านกระบวนการ (Process)

๒. นักเรียนอ่านและเขียนคำที่ใช้มาตราตัวสะกด ได้ถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะ (Attribute)

๓. นักเรียนมีพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสนใจและความรับผิดชอบในการเรียน

๔. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๔.๑ มีวินัย

๔.๒ ใฝ่เรียนรู้

๔.๓ มุ่งมั่นในการทำงาน

๔.๔ มีจิตสาธารณะ

๕. สาระการเรียนรู้

๕.๑ มาตราตัวสะกดแปดมาตรา คือ แม่ มาตรา กง มาตรา กน มาตรา กม มาตรา กก มาตรา กด มาตรา กบ มาตรา เกย และมาตรา เกอว

๕.๒ มาตราตัวสะกดตรงมาตรา คือ มาตรา กง มาตรา กม มาตรา เกย และมาตรา เกอว

๕.๓ มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา คือ มาตรา กน มาตรา กก มาตรา กด และมาตรา กบ

๕.๓ การอ่านออกเสียงและบอกความหมายของคำ และข้อความที่ประกอบด้วย คำพื้นฐาน คือ คำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น มาตราแม่ กง คำว่า กวาง ปริง งวง หาง เป็นต้น

๖. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ๖.๑ มีความสามารถในการสื่อสาร
- ๖.๒ มีความสามารถในการคิด
- ๖.๓ มีความสามารถในการแก้ปัญหา

๗. กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning

ขั้นเตรียมความพร้อม (๒ นาที)

- ๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ตรวจสอบจำนวนนักเรียนที่มาเรียนตามเลขที่
- ๒. นักเรียนทำท่าประกอบเพลง “ตบมือ ตบตัก ตบไหล่”

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๓ นาที)

- ๑. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ๑๐ ข้อ
- ๒. ครูแจกบัตรคำมาตราตัวสะกดให้นักเรียนกลุ่มละ ๓ บัตรคำ
- ๓. ครูให้นักเรียนเล่นเกมวงล้อมาตราตัวสะกด ทายคำ จากบัตรคำที่ครูเตรียมมา เพื่อทดสอบความรู้เดิมจากคาบที่แล้ว โดยครูจะหมุนวงล้อมาตราตัวสะกด ถ้าลูกศรชี้ที่มาตราตัวสะกดแม่ไหน ให้นักเรียนยกบัตรคำที่ตรงกับมาตราตัวสะกดนั้นขึ้นมา แล้วอ่านให้หัวหน้ากลุ่มอ่านให้เพื่อนฟัง เช่น วงล้อมาตราตัวสะกด ลูกศรชี้ที่ มาตราแม่กม



(นักเรียนอ่าน ร่ม)



(นักเรียนอ่าน เข็ม)



(นักเรียนอ่าน มะขาม)

- ๒. ครูถามนักเรียนต่อว่าคำที่อยู่ใน มาตราแม่กม มีตัวอะไรเป็นตัวสะกด
- ๓. ครูและตัวแทนนักเรียนหมุนวงล้อมาตราตัวสะกดอีกประมาณ ๒-๓ รอบ เพื่อให้นักเรียน อ่านบัตรคำ ถ้าซ้ำมาตราเดิม ให้หมุนใหม่

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (๓๕ นาที)

- ๑. ครูแจกกลอนมาตราตัวสะกด (หนังสือภาษาพาที หน้า ๑๖) และใบความรู้เรื่อง มาตราตัวสะกด ให้นักเรียน โดยครูพานักเรียนอ่านกลอน ๑ รอบ และนักเรียนอ่านเองโดยพร้อมเพรียงกันอีก ๑ รอบ



- ๒. ครูแจกให้นักเรียนเปิดใบความรู้เรื่องมาตราตัวสะกด อธิบายเรื่องมาตราตัวสะกด ให้นักเรียนฟัง

๓. ครูให้นักเรียนบอกความหมายของ มาตราตัวสะกด (มาตราตัวสะกด คือ กลุ่มพยัญชนะที่ประกอบอยู่ท้ายคำหรือพยางค์ใน แม่ ก กา ทำให้เสียงของคำแตกต่างกันตามพยัญชนะที่นำมาประกอบ)

๔. ครูให้นักเรียนแยกมาตราตัวสะกดที่สะกดตรงตามมาตรา และไม่ตรงตามมาตรา (มาตราตัวสะกดตรงมาตรา คือ มาตรากง มาตราคม มาตราเกย และมาตราเกอว มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา คือ มาตราคน มาตรากก มาตรากด และมาตรากบ)

๕. ครูอธิบายเรื่องมาตราตัวสะกดจากใบความรู้ทั้งแปดมาตรา พร้อมให้นักเรียนยกตัวอย่าง

๖. ครูแจกบัตรคำให้นักเรียนคนละ ๑ ใบ ให้เรียนแต่ละคนฝึกอ่านบัตรคำที่ตนเองได้ ให้เพื่อนที่นั่งอยู่กลุ่มเดียวกันฟัง และบอกว่าบัตรคำที่ตนเองได้นั้นอยู่ในมาตราตัวสะกดแม่อะไร

๗. ครูสุ่มนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน โดยการหมุนวงล้อมาตราตัวสะกด (ครูจัดให้นั่งเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๖ คน โดยคละ เก่ง ปานกลาง และอ่อน) ช่วยกันอ่านบัตรคำที่สมาชิกในกลุ่มได้ นักเรียนที่ครูสุ่มออกมาบอกว่าคำที่ได้อยู่ในมาตราตัวสะกด มาตราใด หลังจากที่นักเรียนตอบเสร็จ นำบัตรคำที่ได้มาติดใส่ฟิวเจอร์บอร์ด มาตราตัวสะกดทั้งแปดแม่ ที่ครูเตรียมไว้ที่หน้าชั้นเรียน

มาตราตัวสะกด							
มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา				มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา			
แม่ ก ง	แม่ ก ม	แม่ เกย ย	แม่ เกอว ว	แม่ กน น	แม่ กก ก	แม่ กด ด	แม่ กบ บ

๘. ครูให้นักเรียนที่เหลือทุกคนออกมาติดบัตรคำลงในฟิวเจอร์บอร์ดให้ตรงกับมาตราตัวสะกด ครูและนักเรียนช่วยกันสำรวจความถูกต้อง นักเรียนและครูช่วยกันอ่านคำจากบัตรคำและอธิบายความรู้จากใส่ฟิวเจอร์บอร์ด มาตราตัวสะกดทั้งแปดแม่ ที่นักเรียนติดเรียบร้อยแล้ว

๙. นักเรียนทำใบงานเดี่ยว เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยการนำคำตัวสะกดไปเติมในช่องว่างให้ได้คำที่ตรงกับรูปภาพที่ครูกำหนดให้ แล้วนำคำมาเติมให้ตรงกับมาตราตัวสะกด และระบายสีตกแต่งใบงานให้สวยงาม



ขั้นสรุปความรู้ (๑๐ นาที)

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงาน และสำรวจว่ามีใครทำผิดหรือไม่ ถ้าทำผิดให้แก้ไข

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ได้รับหรือได้ฝึกฝนจากกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

๓. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ๑๐ ข้อ

๘. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- ๘.๑ หนังสือเรียนวิชาภาษาไทย ภาษาพาที ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
- ๘.๒ บัตรคำ มาตราตัวสะกด
- ๘.๓ Power Point และใบความรู้เรื่อง คำควบกล้ำ
- ๘.๔ วงล้อมาตราตัวสะกด

๙. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ๙.๑ ใบงาน เรื่อง คำควบกล้ำ
- ๙.๒ แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

๑๐. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	ชิ้นงาน/การแสดงผล ของผู้เรียน	วิธีประเมิน/เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ (Knowledge) ๑. นักเรียนบอกตัวสะกดที่อยู่ใน มาตราตัวสะกดทั้งแปดแม่ ได้ถูกต้อง	พิจารณาจากการตอบ คำถาม	สังเกต/ประเมิน พฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป
ด้านกระบวนการ (Process) ๒. นักเรียนอ่านและเขียนคำที่ใช้ มาตราตัวสะกด ได้ถูกต้อง	ใบงาน เรื่องมาตรา ตัวสะกด	แบบประเมินใบงาน	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (Attribute) ๓. นักเรียนมีพฤติกรรมที่สะท้อนถึง ความสนใจและมีความรับผิดชอบใน การเรียนรู้	สังเกตพฤติกรรมการ เรียนรู้	แบบสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	ผ่านเกณฑ์การ ประเมินร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป

๑๑. กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมการเล่นเกมมีคำถามจากหลายช่องทาง ส่งเสริมให้นักเรียน
สนใจ สนุกสนาน และมีความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๑๒. ความเห็นของผู้อำนวยการ

มีแผนการจัดการเรียนการสอนที่น่าสนใจ มีการใช้สื่อที่หลากหลาย
และมีการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ตรงตามสอ.สอ.สอ.และ
ตัวชี้วัด เป็นแผนการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้อง สามารถนำความรู้ไป
ของนักเรียนได้

ลงชื่อ.....

(ดร.สมประสงค์ ยมนา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยา)

วันที่ ๑๓ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

๑๓. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) นักเรียนสามารถบอกตัวสะกดที่อยู่ในภพหัตถ์วรรค
ทั้งปดแม่ได้ถูกต้อง ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับดีมาก จำนวน ๒๕ คน คิดเป็น
ร้อยละ ๑๐๐

ด้านทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่ใช้มาตรา
ตัวสะกดได้ถูกต้อง ผ่านเกณฑ์การประเมินระดับดีมาก จำนวน ๒๕ คน คิดเป็น
ร้อยละ ๑๐๐

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์/เจตคติ (A) นักเรียนมีพฤติกรรมการ
สะท้อนถึงตนเองและมีความรับผิดชอบในการเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินระดับ
ดีมาก จำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

ปัญหา/อุปสรรค

นักเรียนบางส่วนขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียง พูดเสียงเบาเกินไป
นักเรียนบางส่วนไม่กล้าตอบคำถาม เพราะกลัวตอบคำถามผิด ตอบไม่ตรง มาตรา

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

ครูให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงและพูดบ่อยๆ พร้อมทั้งให้คำชี้แนะ
นักเรียนที่อ่านถูกและแก้ไขพร้อมให้กำลังใจนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนมีความ
กล้าแสดงออก กล้าตอบคำถามมากขึ้น

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางสาวสไบแพร มารมย์)

ตำแหน่ง ครู

วันที่ ๑๓ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๒

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน



QR Code ครีปการสอน สไลด์สอนและแผนการสอนฉบับเต็ม



ครีปการสอน



สไลด์สอน



แผนการสอน



หนังสือรับรองผลงาน

ข้าพเจ้า นายสมประสงค์ ยมนา ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) ได้ออกหนังสือฉบับนี้ให้ไว้ เพื่อยืนยันว่า นางสาวสไบแพร มารมย์ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้จัดทำผลงาน นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง วงล้อและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ออกให้ไว้ ณ วันที่ ๑๓ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

นายสมประสงค์ ยมนา

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สิงห์ประชาวิทยาคาร)



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ประเภทครูผู้สอน

เรื่อง วอลิโอและบัตรคำมาตราตัวสะกดแสนสนุก ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

เพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

โรงเรียนบ้านธาตุน้อย(สังกัดประจำวิทยาการ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ