



แผนพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวจุฑามาศ แก้วพวง

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านคำคล้องจองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยรูปแบบ STEAM Model ร่วมกับชุดฝึกทักษะการต่อคำคล้องจอง

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา 2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

นโยบายยกระดับคุณภาพการศึกษาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้แบบถักทอความรู้ ทักษะ คุณลักษณะผู้เรียนเข้าด้วยกัน ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้อย่างมีความสุขและพัฒนาความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ จากหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาไทย สามารถใช้สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ

การอ่าน เป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ เพราะการอ่านช่วยจัดระเบียบความคิด เสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และส่งเสริมการตั้งคำถาม รวมถึงการหาคำตอบด้วยตนเอง ทักษะที่ได้จากการอ่านเหล่านี้สามารถนำไปปรับใช้ได้ตลอดชีวิต จึงเป็นที่มาของคำกล่าวที่ว่า การอ่านคือพื้นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิต การอ่านหนังสือของคนไทย เป็นกิจกรรมที่ไม่แพร่หลายแม้ในหมู่ผู้รู้หนังสือแล้วก็ตาม โดยเฉพาะการอ่านหนังสือที่ดีและมีสาระยังมีน้อยมาก ทั้งนี้มีสาเหตุอยู่หลายประการนับตั้งแต่ การขาดแคลนหนังสือที่ดีและตรงกับความสนใจของผู้อ่าน การขาดแคลนแหล่งหนังสือที่จะยืม อ่านได้รวมไปจนถึงการดึงความสนใจและการแย่งเวลาของสื่ออื่น ๆ อาทิ วิทยุโทรทัศน์ รวมทั้ง ขาดการชักจูง การกระตุ้น (จินตนา ไบกาซูยี , 2556) และการส่งเสริม

ให้มีนิสัยรักการอ่านของ โรงเรียน เมื่อเทียบกับความเพลิดเพลินที่ได้จากการฟังได้รู้ได้เห็นเรื่องต่าง ๆ จากโทรทัศน์แล้ว การอ่านหนังสือเพื่อการเรียนรู้ต้องใช้ความพยายามมากกว่าและต้องมีทักษะในการอ่านจึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีถ้าจะให้การอ่านหนังสือเกิดเป็นนิสัย ใช้ทักษะการอ่านเพื่อการเรียนรู้ จำเป็นต้องมีการปลูกฝังให้เกิดความสนใจในการอ่านอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนจึงสังเกตเห็นปัญหาดังกล่าว จึงพัฒนารูปแบบการฝึกอ่านคำคล้องจอง เพราะเป็นคำที่ใช้สระหรือพยัญชนะเสียงเดียวกัน ถ้ามีตัวสะกดต้องสะกดในมาตราเดียวกัน และการต่อคำคล้องจองช่วยให้รู้จังหวะและเสียงของคำที่สัมผัสกัน ทำให้จดจำได้ง่าย และช่วยพัฒนาการทางสมองที่ถือเป็นโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) + Steam Model ร่วมกับชุดฝึกทักษะการต่อคำคล้องจอง เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจันทะโนน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อฝึกทักษะการอ่านคำคล้องจองให้ถูกต้อง
2. เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาไทยของนักเรียน

8. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจันทะโนน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักสำคัญในการนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการพัฒนาทักษะความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยโดยใช้กระบวนการ Active learning มีดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Constructivism

ทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียน หรือ นักเรียนมากกว่า ครู หรือ ผู้สอน ผู้เรียนจะเป็นผู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ (interact) กับวัตถุ (object) หรือเหตุการณ์ ด้วยตัวของเขาเอง ซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจในวัตถุ หรือ เหตุการณ์นั้น ซึ่งก็คือ การสร้าง (construct) การทำความเข้าใจ (conceptualization) และ การแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตัวของเขาเอง ได้มีผู้ให้ ทักษะเกี่ยวกับทฤษฎี คอนสตรัคติวิสต์ไว้ ดังนี้

คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) เป็นปรัชญาของการเรียนรู้ที่มีรากฐานมาจากปรัชญาและจิตวิทยา โดยมีแก่นของทฤษฎี ก็คือ เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองและอย่างมีความหมายจากประสบการณ์ บุคคลสำคัญในการพัฒนาทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ ได้แก่ John Dewey Jean piaget Lev Vygotsky Jerome Bruner ในมุมมองของ constructivist การเรียนรู้ (Learning) หมายถึง กระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นภายในอย่างมีความหมายโดยการตีความหมาย (interpretation) แตกต่างกันตามประสบการณ์ของแต่ละคนมีอยู่ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โครงสร้างความรู้ (knowledge Structure) ปรับแก้ (modification) ได้ตลอด ความรู้ (knowledge) เกิดได้จากการแปลความหมายของความเป็นจริงในโลก และ เข้าไป representation ภายใน (Bednar,Cunnigham,Dufft,Perth,1995)

Cognitive Constructivism มีพื้นฐานมาจากแนวคิดของ Piaget แนวคิดของทฤษฎีนี้ เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ โดยเป็นผู้สร้างความรู้ โดยการลงมือกระทำ Piaget เชื่อว่าถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นด้วยปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางปัญญา (Cognitive conflict) หรือเรียกว่า เกิดการเสียสมดุลทางปัญญา

(Disequilibrium) ผู้เรียนต้องพยายามปรับโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structuring) ให้เข้าสู่ภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยวิธีการดูดซึม (Assimilation) ได้แก่ การรับข้อมูลใหม่จากสิ่งแวดล้อมเข้าไปไว้ในโครงสร้างทางปัญญาเดิม หรือ ความรู้เดิมที่มีมาก่อนกับข้อมูลข่าวสารใหม่ จนกระทั่งผู้เรียนสามารถปรับโครงสร้างทางปัญญาเข้าสู่สภาพสมดุล หรือสามารถที่จะสร้างความรู้ใหม่ขึ้นมาได้ หรือเกิดการเรียนรู้นั่นเอง

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการ คิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับ ผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน ในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใน การเรียนรู้

ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning

1. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความ ร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
4. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า
5. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการท างานร่วมกับผู้อื่น
6. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
7. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

ตัวอย่างวิธีการสอนที่เน้นการเรียนแบบ Active Learning

1. แบบระดมสมอง (Brainstorming)
2. แบบเน้นปัญหา/โครงการ/กรณีศึกษา (Problem/Project-based Learning/Case Study)
3. แบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)
4. แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think – Pair – Share)
5. แบบสะท้อนความคิด (Student’s Reflection)
6. แบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning)
7. แบบใช้เกม (Games-based Learning)

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

ขั้นวางแผน

- ศึกษานวัตกรรมใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านภาษาไทย
- ศึกษาหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้าน

คลองแขงวิทยาตามจุดเน้นและนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

- วิเคราะห์ข้อมูล ความรู้พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจันทะโนน เกี่ยวกับทักษะการอ่านคำคล้องจอง
- รวบรวมคำคล้องจองตามบัญชีคำพื้นฐาน และคำที่ใช้ในชีวิตประจำวันมาจัดทำเป็นบัตรตัวอักษร บัตรคำ บัตรภาพ เพื่อฝึกการอ่านออกเสียง และบอกความหมาย
- ศึกษารูปแบบวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning + STEAM Model
- ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยกระบวนการ Active Learning + STEAM Model ในการขับเคลื่อนการแก้ปัญหาทักษะอ่านคำคล้องจองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจันทะโนน

ขั้นตอนดำเนินงาน

- ศึกษาผู้เรียนเป็นรายบุคคลโดยใช้วิธีการสอบถาม สัมภาษณ์หรือพูดคุยสื่อสาร
- วินิจฉัยปัญหา ค้นหาสาเหตุที่ผู้เรียนอ่านไม่คล่อง และการมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยได้ดังนี้
 1. ขั้นตอนการคัดกรองเป็นการคัดกรองด้วยวิธีการทดสอบโดยใช้เครื่องมือการวัดและประเมินผลการพูดได้ตอบเป็นภาษาไทยเพื่อคัดกรองนักเรียนที่พูดสนทนาได้ตอบไม่ได้
 2. วินิจฉัยปัญหา ขั้นตอนนี้จะเป็นการค้นหาสาเหตุโดยสรุปการวินิจฉัยเป็นปัญหาด้านการพูดสนทนาได้ตอบภาษาไทย และการมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาไทยได้ดังนี้

ปัญหา	สาเหตุ
1. ด้านการอ่านคำคล้องจอง	1.นักเรียนไม่มั่นใจในการอ่านสะกดคำ 2.นักเรียนสะกดคำคล้องจองได้ 3.นักเรียนจำสระบางตัวยังไม่ได้
2. ด้านเจตคติในการเรียนภาษาไทย	1.ผู้ปกครองไม่มีเวลาในการพานักเรียนฝึกทบทวนการอ่านเพิ่มเติมต่อจากที่เรียนโรงเรียน 2.สื่อในการจัดการเรียนรู้อยังไม่ทันสมัยในการจัดการเรียนรู้ 3.วิธีการสอนทำให้ผู้เรียนนั้นเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เพราะเป็นการท่องจำมากกว่าการสอนให้เข้าใจ

จากการที่ได้วินิจฉัยปัญหาด้านการอ่านคำภาษาไทย ทำให้คุณครูเข้าใจความแตกต่างของนักเรียนแต่ละบุคคล นักเรียนที่มีปัญหาได้กำหนดสาเหตุของปัญหาไว้ 3 อันดับ ปัจจัยที่ส่งผลต่อปัญหาด้านการอ่านคำภาษาไทยมากที่สุดอันดับที่ 1 คือ นักเรียนไม่สามารถจำสระได้ครบทุกตัว ทำให้ไม่มั่นใจในการอ่านออกเสียง และปัญหาด้านเจตคติในการเรียนภาษาไทย อันดับ 1 คือ ผู้ปกครองไม่มีเวลาในการฝึกนักเรียนทำการบ้านและทบทวนด้านการอ่านต่อจากโรงเรียน จากปัญหาดังกล่าวทำให้ครูหาวิธีการจัดการเรียนการสอนหรือรูปแบบการสอนที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน คือดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจัดกิจกรรมตามรูปแบบ “การพัฒนาทักษะความสามารถด้าน

การพูดภาษาอังกฤษ เรื่อง Nationalities โดยใช้กระบวนการ Active learning +STEAM Model ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ”

ขั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล

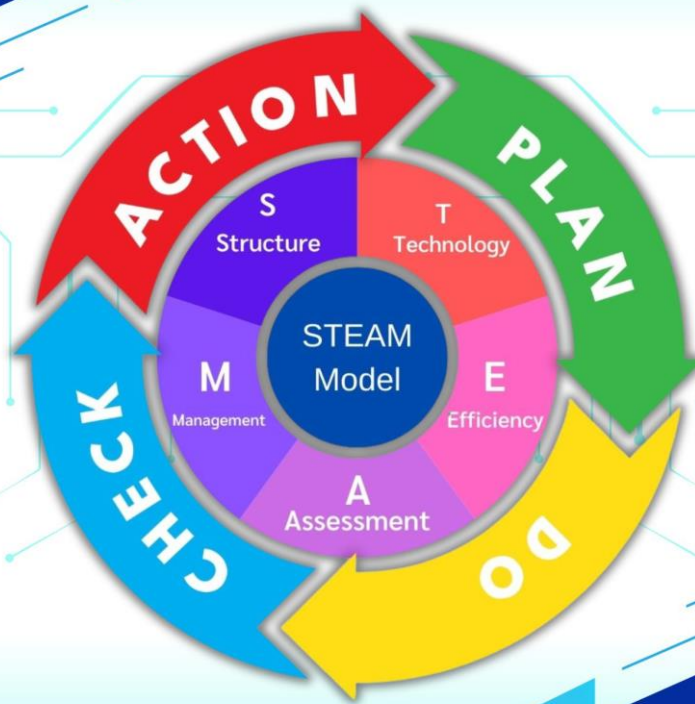
ในขั้นตอนนี้จะใช้ชุดการทดสอบแบบสัมภาษณ์ทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 13 คน เพื่อเปรียบเทียบการสอบก่อน – หลังการใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านคำคล้องจองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ด้วยรูปแบบ STEAM Model ร่วมกับชุดฝึกทักษะการต่อคำคล้องจอง”

11. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

Active Learning + STEAM Model



การพัฒนารูปแบบการบริหาร โดยใช้ STEAM Model และ เทคโนโลยีเป็นฐาน เพื่อจัดการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านจันทะโนน



โรงเรียนบ้านจันทะโนน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี
เขต ๑

12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

12.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน สามารถอ่านออกเสียงคำคล้องจองได้ถูกต้องเพิ่มขึ้นร้อยละ 70

12.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 18 คน มีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยเพิ่มขึ้นร้อยละ 70

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

จำนวน 5000 บาท

14. การประเมินผล

14.1 การสังเกต (Observation) สังเกตพฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียนในระหว่างการทำกิจกรรม

14.2 การตรวจชิ้นงาน (Product Assessment) แผนผังความคิด (Mind Map)

14.3 ชุดการทดสอบแบบสัมภาษณ์

14.4 การแสดงผลงาน (Performance Assessment)

14.5 ประเมินตามเกณฑ์

14.6 แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาคผนวก



แบบประเมินเจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำคล้องจอง
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านจันทะโนน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ลงในช่องระดับความคิดเห็นของแต่ละรายการประเมิน

ชาย

หญิง

อายุ.....ปี

ที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
		1	2	3	4
1	กิจกรรมเข้าใจง่ายและสามารถปฏิบัติได้				✓
2	กิจกรรมสนุกเพลิดเพลิน				✓
3	กิจกรรมเหมาะสมกับเนื้อหาและความสามารถของนักเรียน				✓
4	มีการให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำที่เหมาะสม				✓
5	มีการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการทำกิจกรรม				✓
6	นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม				✓
7	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการอ่านคำคล้องจองมากขึ้น				✓
8	นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น				✓
9	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน				✓
10	กิจกรรมนี้พัฒนาทักษะทางด้านการอ่านคำคล้องจองของนักเรียนได้เพิ่มขึ้น				✓

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ระดับ 4 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 3 หมายถึง ดี

ระดับ 2 หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ปรับปรุง