



รายงานนวัตกรรม

เรื่อง นวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำ
มาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน
(Active learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓



นางสาวนิตานาถ จารุเศรษฐ์
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านหัวคำ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยและพัฒนานวัตกรรม “นวัตกรรมการแก้ไข ปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญา ท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3” อันเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะกระบวนการอ่านสะกดคำของ ผู้เรียน การจัดทำรายงานฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ออกแบบ และพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่ สามารถช่วยให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการอ่านสะกดคำ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้จัดทำขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรมแก้ไข ปัญหาการอ่านสะกดคำ รวมถึงผู้เชี่ยวชาญที่ให้คำแนะนำในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

นิตานถ จารุเศรษฐ

สารบัญ

| เรื่อง | หน้า |
|-------------------------------|------|
| ชื่อนวัตกรรม | 1 |
| ผู้จัดทำ | 1 |
| ระยะเวลาในการดำเนินงาน | 1 |
| ที่มาและความสำคัญ | 1 |
| วัตถุประสงค์ | 4 |
| กลุ่มเป้าหมาย | 5 |
| เครื่องมือที่ใช้ | 5 |
| กระบวนการพัฒนานวัตกรรม | 6 |
| แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง | 8 |
| กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้ | 9 |
| ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย | 11 |
| บทเรียนที่ได้รับ | 13 |
| เงื่อนไขความสำเร็จ | 14 |
| ภาพกิจกรรม | 16 |
| ภาคผนวก | 18 |

แบบรายงานนวัตกรรม

1. ชื่อนวัตกรรม

นวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน

(Active learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่น ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. ผู้จัดทำ

นางสาวนิศานาถ จารุเศรษฐ์ รับผิดชอบสอนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2568

4. ที่มาและความสำคัญ

นวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นการใช่วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้การอ่านและสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดในภาษาไทย โดยการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

แนวทางในการดำเนินการ:

1. การใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning)

- การใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การเล่นเกมการอ่าน, การจับคู่คำ, การทำการทดลองสะกดคำในสถานการณ์จริง หรือการจัดกิจกรรมกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำตามมาตราตัวสะกด
- การให้ผู้เรียนอ่านและสะกดคำโดยใช้คำที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ชื่อสถานที่, ประเพณี หรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

2. การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น

- การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง เช่น การศึกษาเรื่องราวของชุมชนท้องถิ่นและการใช้คำในท้องถิ่น เช่น ชื่ออาหารท้องถิ่น, พืชผักสมุนไพร, ประเพณีท้องถิ่น
- การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น การทำสื่อการสอนจากวัสดุในท้องถิ่นหรือการเชิญผู้เชี่ยวชาญจากชุมชนมาสอนเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

3. การประเมินผล:

- การประเมินความสามารถในการอ่านและสะกดคำผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การเขียนบ้านที่ใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่น, การทดสอบการอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกด, การประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมในกิจกรรม

การบูรณาการการเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นช่วยให้ผู้เรียนมีการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้กับชีวิตจริงและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ช่วยให้การเรียนการสอนมีความหมายและเป็นประโยชน์มากยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis)

การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis) ของนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำ มาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 จะช่วยให้เห็นภาพรวมและความจำเป็นในการใช้วิธีการนี้เพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน รวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการนำมาประยุกต์ใช้

1. การวิเคราะห์ปัญหาและความท้าทาย

- ปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด : ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 อาจประสบปัญหาในการอ่านและสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดที่ถูกต้อง ทำให้การเรียนรู้ภาษาไทยไม่คล่องแคล่วและมีความยากลำบากในการทำความเข้าใจข้อความ
- การขาดการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ : การเรียนการสอนในปัจจุบันอาจเน้นการบรรยายหรือการสอนที่เป็นลักษณะการรับสารจากครูเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ผู้เรียนไม่ค่อยได้มีส่วนร่วมในการสร้างความเข้าใจ
- การขาดการเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น : การเรียนรู้ภาษาไทยในบางครั้งไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงหรือสิ่งที่เด็กๆ ค้นเคย ซึ่งทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และการใช้คำที่ถูกต้องในชีวิตประจำวัน

2. สภาพแวดล้อมทางการศึกษา

- โรงเรียนในพื้นที่ท้องถิ่น : บางโรงเรียนในพื้นที่ท้องถิ่นอาจมีทรัพยากรการศึกษาจำกัด หรือครูอาจขาดทักษะในการใช้เทคนิค Active Learning ที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้
- ภูมิปัญญาท้องถิ่น : ภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษาไทยให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย เช่น อาหารท้องถิ่น, ชื่อสถานที่ หรือประเพณีต่างๆ

3. ความต้องการของผู้เรียน

- การเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม: ผู้เรียนในวัยประถมศึกษาปีที่ 3 มักจะมีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สามารถทำได้จริง โดยเฉพาะกิจกรรมที่มีความสนุกสนานและท้าทาย เช่น เกม หรือกิจกรรมที่สามารถใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายได้
- การพัฒนาและส่งเสริมทักษะการสะกดคำ: ผู้เรียนต้องการการฝึกฝนการอ่านและสะกดคำให้ถูกต้อง ซึ่งการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการสอนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญและเข้าใจในเชิงลึกมากขึ้น

4. โอกาสและข้อได้เปรียบ

- การนำเทคนิค Active Learning มาใช้ : เทคนิค Active Learning สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถฝึกฝนทักษะการสะกดคำได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้กิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากการทำจริง เช่น การจับคู่คำ, การแข่งขันการสะกดคำ, หรือการใช้กิจกรรมกลุ่ม
- การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น : การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และเข้าใจการใช้ภาษาผ่านประสบการณ์จริง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ในการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน

5. ความท้าทายที่อาจเกิดขึ้น

- ความท้าทายในการเตรียมสื่อการสอน : การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจต้องการสื่อการสอนที่มีความเฉพาะเจาะจง เช่น การทำสื่อการสอนจากวัสดุในท้องถิ่น ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคในการเตรียมการสอน
- การอบรมครู: ครูอาจต้องการการฝึกอบรมเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิค Active Learning และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. แนวทางการพัฒนา

- การจัดการฝึกอบรมสำหรับครูเพื่อใช้เทคนิค Active Learning อย่างมีประสิทธิภาพ
- การพัฒนาสื่อการสอนที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อให้ผู้เรียนสนุกสนานและเข้าใจการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน
- การประเมินผลการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมการอ่านและสะกดคำอย่างถูกต้อง

การวิเคราะห์สถานการณ์ช่วยให้เห็นถึงความจำเป็นในการใช้เทคนิคการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ รวมถึงการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นที่จะช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้มีความหมายมากยิ่งขึ้นในชีวิตจริง

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา

โรงเรียนบ้านหัวคามีบริบทพื้นที่สถานศึกษา ตามสภาพของสถานศึกษาที่ได้วิเคราะห์และนำมาเป็นพื้นฐานให้เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมและปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการเรียนการสอนและการพัฒนานักเรียนได้ดีขึ้น จึงแบ่งออกเป็นหลายด้าน ดังนี้

1. สภาพทางกายภาพการดูแลรักษาอาคารเรียนและอุปกรณ์การศึกษาความปลอดภัยของสถานศึกษาสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เช่น พื้นที่สีเขียว ห้องสมุด และสนามกีฬา
2. สภาพทางสังคมและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ครู และผู้ปกครอง กิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน การส่งเสริมวัฒนธรรมและค่านิยมที่ดี
3. สภาพการเรียนการสอนคุณภาพของครูและการพัฒนาวิชาชีพครูหลักสูตรและวิธีการสอนที่เหมาะสมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน
4. สภาพเศรษฐกิจงบประมาณและทรัพยากรที่มีอยู่การสนับสนุนทางการเงินจากภาครัฐและเอกชน โอกาสในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

5. สภาพจิตใจและอารมณ์ การดูแลสุขภาพจิตและอารมณ์ของนักเรียน การให้คำปรึกษาและการสนับสนุนทางจิตใจ การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและปลอดภัย การวิเคราะห์บริบทพื้นที่สถานศึกษา ต้องการความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นครู นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้อง การทำเช่นนี้จะช่วยให้สามารถวางแผนและดำเนินการพัฒนาสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

5. วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถแบ่งออกเป็น วัตถุประสงค์หลักและวัตถุประสงค์รองดังนี้:

วัตถุประสงค์หลัก

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำมาตราตัวสะกดให้ถูกต้อง
 - เพื่อช่วยให้ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถอ่านและสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องตามหลักการของภาษาไทย
 - เพื่อเสริมสร้างความคล่องแคล่วในการอ่านและการสะกดคำที่เป็นมาตราตัวสะกดผ่านกิจกรรมที่มีส่วนร่วมของผู้เรียน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและกระตุ้นการใช้ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Active Learning)
 - เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นความคิด เช่น การเล่นเกมการอ่าน การแข่งขันสะกดคำ และกิจกรรมการทำงานกลุ่ม
 - เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการเรียนรู้ภาษาไทย
3. เพื่อบูรณาการการเรียนรู้ภาษาไทยกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
 - เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษาไทยกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยเฉพาะคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ชื่ออาหาร, สถานที่, ประเพณี และวัฒนธรรมท้องถิ่น
 - เพื่อเสริมสร้างความภูมิใจในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้และการใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

วัตถุประสงค์รอง

4. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันในกลุ่ม (Collaboration)
 - เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนในการทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการร่วมมือในทีม
5. เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกลึกซึ้งเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้และชีวิตจริง
 - เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในการใช้คำที่มีมาตราตัวสะกดในบริบทต่างๆ เช่น การสื่อสารกับครอบครัวและชุมชน
6. เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-directed Learning)

- เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมการอ่านและสะกดคำที่ทำท่าย และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริง

การตั้งวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเช่นนี้จะช่วยให้การดำเนินการใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทิศทางที่มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์และสามารถตอบสนองต่อปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 15 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

การพัฒนาเครื่องมือและนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำตามมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่านแบบ Active Learning ที่บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถออกแบบได้ในลักษณะต่าง ๆ ที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้:

1. ชุดกิจกรรมการอ่านแบบ Active Learning

- **การสร้างการมีส่วนร่วม:** ออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้เด็กนักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น การเล่นบทบาทสมมติ (Role Play) หรือการอภิปรายกลุ่ม
- **การเรียนรู้จากการทำ:** ให้นักเรียนฝึกอ่านคำที่สะกดตามมาตราตัวสะกดในรูปแบบของกิจกรรมที่สนุกสนานและเข้าใจง่าย เช่น การทำการ์ดคำที่มีตัวสะกดและภาพประกอบ
- **การใช้เกมการศึกษา:** ออกแบบเกมที่เน้นการสะกดคำเพื่อให้เด็กมีความสุขและสามารถฝึกการอ่านสะกดคำอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เกมจับคู่คำสะกด หรือ เกมทายคำจากเสียง

2. บูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่น

- **การเรียนรู้จากวัฒนธรรมท้องถิ่น:** ใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวท้องถิ่น เช่น นิทานพื้นบ้านหรือเรื่องเล่าของท้องถิ่นในการฝึกสะกดคำและการอ่าน เพื่อให้เด็กสามารถเชื่อมโยงการอ่านสะกดคำกับวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานของชุมชน
- **การใช้คำศัพท์ท้องถิ่น:** รวมคำศัพท์หรือสำนวนที่ใช้ในพื้นที่ท้องถิ่นเพื่อเพิ่มสนุกสนานในการเรียนรู้และให้เด็กได้เรียนรู้คำสะกดที่ใกล้ตัว
- **กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ:** เช่น การออกไปเรียนรู้การสะกดคำจากชื่อของต้นไม้, สัตว์, หรือสิ่งต่างๆ ในท้องถิ่น

4. การประเมินผล

- **การประเมินผลแบบต่อเนื่อง:** ใช้การประเมินผลที่ไม่เป็นทางการ เช่น การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในระหว่างกิจกรรม

- **การให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ:** หลังจากการฝึกสะกดคำ ให้ครูสามารถให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะในการพัฒนาการอ่านสะกดคำของเด็ก

การใช้ชุดกิจกรรมการอ่านแบบ Active Learning ที่ผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่นสามารถช่วยเพิ่มทักษะการอ่านและสะกดคำให้กับนักเรียนในระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

| กระบวนการ/ขั้นตอน | กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป |
|----------------------|---|
| 1) การวางแผน (Plan) | <p>ในขั้นตอนการวางแผนจะต้องมีการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน ว่าผู้เรียนจะสามารถสะกดคำและอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องและมีความเข้าใจเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น</p> <p>การวางแผนประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> • การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้: เช่น ผู้เรียนสามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องในระดับที่เหมาะสมกับวัยประถมศึกษาปีที่ 3 • การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้: รวมทั้งกิจกรรมที่ใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) เช่น การเล่นเกมสะกดคำ การทำงานกลุ่ม การใช้คำศัพท์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทของการสะกดคำ • การเลือกสื่อการสอน: เลือกสื่อที่เหมาะสม เช่น บัตรคำที่มีภาพประกอบ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น อาหารหรือประเพณีท้องถิ่น • การกำหนดเครื่องมือประเมินผล: กำหนดวิธีการประเมินทั้งในกระบวนการ (Formative) และผลลัพธ์ (Summative) เช่น การทดสอบการสะกดคำ การอ่านออกเสียงคำ |
| 2) การดำเนินการ (Do) | <p>ในขั้นตอนนี้จะเป็นการดำเนินกิจกรรมตามแผนที่ได้วางไว้ โดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ</p> <p>ขั้นตอนการดำเนินการ</p> <ul style="list-style-type: none"> • เริ่มต้นกิจกรรม: เปิดกิจกรรมโดยแนะนำคำศัพท์ที่มีมาตราตัวสะกดและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น "ขนมจีน", "ตลาดน้ำ", "ลานกิจกรรม" ผ่านภาพประกอบ |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • กิจกรรม 1: การอ่านและสะกดคำ: ผู้เรียนร่วมเล่นเกมสะกดคำกับคำที่มีมาตราตัวสะกด เช่น การจับคู่คำและภาพ หรือการให้ผู้เรียนสะกดคำที่ครูอ่าน • กิจกรรม 2: การทำงานกลุ่ม: ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่ม เช่น การเขียนประโยคจากคำที่เรียนรู้ และอธิบายความหมายของคำ • กิจกรรม 3: การสะท้อนผล: ให้นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับคำที่เรียนรู้ และพูดคุยถึงการใช้คำในชีวิตจริง |
| <p>3) การตรวจสอบ (Check)</p> | <p>การตรวจสอบผลการเรียนรู้ของนักเรียนในขั้นตอนนี้จะช่วยประเมินว่าเด็กๆ ได้รับความรู้และทักษะการสะกดคำมาตราตัวสะกดอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่</p> <p>การตรวจสอบประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> • การประเมินการมีส่วนร่วม: การตรวจสอบการเข้าร่วมของนักเรียนในกิจกรรมต่างๆ เช่น การสะกดคำ การทำงานกลุ่ม • การประเมินความสามารถในการสะกดคำ: ใช้การทดสอบสะกดคำและอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกด เช่น การเขียนคำที่สะกดถูกต้องหรือการพูดคำออกเสียง • การสะท้อนผลการเรียนรู้: ครูควรทำการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน เพื่อให้เห็นภาพรวมของกระบวนการและการใช้คำในชีวิตจริง เช่น การพูดถึงคำที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น |
| <p>4) การดำเนินการแก้ไข (Act)</p> | <p>ในขั้นตอนนี้จะเป็นการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนตามผลที่ได้จากการตรวจสอบ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้ในครั้งถัดไปมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น</p> <p>การดำเนินการแก้ไขประกอบด้วย</p> <ul style="list-style-type: none"> • การปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้: หากพบว่านักเรียนบางกลุ่มยังไม่สามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง การปรับปรุงกิจกรรม เช่น การทำกิจกรรมเพิ่มความสนุกสนาน หรือการให้เวลาในการฝึกฝนเพิ่มเติม |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • การพัฒนาสื่อการสอน: หากพบว่าสื่อการสอนไม่เหมาะสมกับการเรียนรู้ อาจต้องพัฒนาสื่อใหม่ เช่น การใช้เกมสะกดคำที่น่าสนใจมากขึ้น หรือการใช้สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายมากขึ้น • การปรับเปลี่ยนวิธีการประเมิน: หากวิธีการประเมินที่ใช้ในครั้งแรกไม่สามารถสะท้อนถึงทักษะของผู้เรียนได้ดี อาจปรับการประเมินให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความสามารถของนักเรียน • การนำเสนอผลการสะท้อนผล: การสะท้อนผลกับนักเรียนและครูร่วมกันช่วยให้ทราบถึงข้อดีและข้อที่ต้องปรับปรุงเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น |
|--|--|

9. หลักการ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกดโดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) ที่บูรณาการสู่ภูมิปัญญาท้องถิ่นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีทฤษฎีหลายทฤษฎีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาแนวทางดังกล่าว เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของเด็ก ดังนี้:

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของปีแยร์ พายาเจต์ (Jean Piaget) - การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ

- ทฤษฎีของพายาเจต์ เน้นที่การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และการปฏิบัติ (Active Learning) ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสร้างความเข้าใจจากการสัมผัสกับโลกภายนอกและกิจกรรมที่มีส่วนร่วม การทำกิจกรรมการอ่านและสะกดคำที่มีลักษณะเป็นการลงมือทำจะช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น

2. ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการมีส่วนร่วม (Constructivist Theory)

- ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างความรู้ (Constructivism) โดย Lev Vygotsky และ Jerome Bruner เน้นว่า การเรียนรู้เกิดจากการที่เด็กสร้างความรู้และทักษะผ่านกิจกรรมที่มีการมีส่วนร่วมกับผู้สอนและเพื่อน ๆ การเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์นี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการอ่านสะกดคำที่เด็กต้องร่วมมือกัน เช่น การทำงานกลุ่มหรือกิจกรรมที่เด็กสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเกี่ยวกับคำสะกด

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ของฮาวเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) - ทฤษฎีการเรียนรู้หลายรูปแบบ

- ทฤษฎีการเรียนรู้หลายรูปแบบ (Multiple Intelligences Theory) ของ ฮาวเวิร์ด การ์ดเนอร์ ระบุว่า นักเรียนแต่ละคนมีสไตล์การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น การเรียนรู้โดยใช้ภาพ, การได้ยิน, การสัมผัส หรือการเรียนรู้ผ่านการกระทำ ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมการอ่านสะกดคำในหลากหลายรูปแบบ เช่น การใช้การ์ดภาพ, การฟังเสียงคำ, หรือการเล่นเกมส์สะกดคำจะช่วยให้เด็กแต่ละคนสามารถเรียนรู้ได้ตามวิธีการที่เหมาะสมกับตัวเอง

4. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivism)

- ทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยง โดย George Siemens และ Stephen Downes มุ่งเน้นที่การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลและการเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ เช่น การใช้แอปพลิเคชันในการสะกดคำ หรือเว็บไซต์ที่มีการทดสอบการอ่านสะกดคำ สามารถนำมาปรับใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านการเชื่อมโยงกับข้อมูลจากภายนอก

5. ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

- ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดย David Kolb เน้นที่การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการมีประสบการณ์จริงและการสะท้อนความคิดหลังการมีประสบการณ์ การใช้กิจกรรมที่ทำให้เด็กได้สัมผัสและลงมือทำ เช่น การเดินสำรวจสิ่งของในห้องแล้วใช้คำสะกดในการบรรยายหรือเล่าเรื่อง ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่สามารถสะท้อนความเข้าใจและการเรียนรู้จากสิ่งที่พบ

6. ทฤษฎีการเรียนรู้สังคม (Social Learning Theory)

- ทฤษฎีการเรียนรู้สังคม โดย Albert Bandura เน้นที่การเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมจากคนอื่น การนำทฤษฎีนี้มาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนการสะกดคำสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้จากการดูครูหรือเพื่อนร่วมชั้นทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสะกดคำหรือการอ่านบทสนทนา

7. ทฤษฎีการศึกษาท้องถิ่น (Local Knowledge or Indigenous Knowledge)

- การใช้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการออกแบบกิจกรรมการอ่านสะกดคำนั้นเป็นการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของท้องถิ่น ทฤษฎีนี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องของการบูรณาการความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นเข้ากับการเรียนรู้ในห้องเรียน ทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมการแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำมาตราตัวสะกด โดยใช้ชุดกิจกรรมการอ่าน (Active Learning) ที่บูรณาการสู่ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ไปใช้ในห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สามารถทำได้ โดยการดำเนินกระบวนการตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้:

1. การวางแผนการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์

- **การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้:** ก่อนการเริ่มต้นการใช้วัตกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ ควรกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน เช่น นักเรียนสามารถอ่านและสะกดคำตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องและเข้าใจเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- **การเลือกเนื้อหาการสอน:** เลือกคำสะกดที่สำคัญและเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น คำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมในชุมชน หรือคำในนิทานพื้นบ้านท้องถิ่น
- **การออกแบบชุดกิจกรรม:** สร้างชุดกิจกรรมการอ่านสะกดคำในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเล่นเกม การศึกษา การทำการ์ดคำ, หรือการทำบทบาทสมมติที่เกี่ยวข้องกับคำสะกดที่เลือก

2. การเตรียมเครื่องมือและสื่อการสอน

- **การพัฒนาสื่อการสอน:** สร้างสื่อการเรียนการสอน เช่น โปสเตอร์คำสะกด, การ์ดคำ, หรือแอปพลิเคชันที่สามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านสะกดคำ
- **การเตรียมสื่อการเรียนออนไลน์:** หากมีการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล สามารถเตรียมเว็บไซต์หรือแอปที่ช่วยในการฝึกสะกดคำ โดยอาจรวมคำที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

3. การดำเนินกิจกรรมในห้องเรียน

- **การแนะนำกิจกรรม:** ครูแนะนำกิจกรรมที่มีส่วนร่วม เช่น การอ่านนิทานพื้นบ้าน หรือการฝึกสะกดคำโดยใช้การเล่นเกมที่เกี่ยวข้องกับคำสะกด
- **การทำกิจกรรมร่วมกัน:** ให้เด็ก ๆ ทำกิจกรรมในกลุ่มหรือร่วมกันในชั้นเรียน เช่น การจับคู่คำสะกดกับภาพที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของในท้องถิ่น
- **การใช้เทคนิค Active Learning:** ทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้โดยการลงมือทำ เช่น การเล่นเกมสะกดคำ, การทำการ์ดคำที่เชื่อมโยงกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- **การฝึกฝนทักษะการสะกดคำ:** ใช้กิจกรรมที่ช่วยในการฝึกฝนทักษะการสะกดคำ เช่น การฟังเสียง และการสะกดตามเสียง

4. การประเมินผลการเรียนรู้

- **การประเมินผลจากกิจกรรม:** ประเมินผลการเรียนรู้จากกิจกรรมที่เด็กทำ เช่น การสะกดคำในกิจกรรมเกม หรือการอภิปรายผลลัพธ์จากการทำงานกลุ่ม
- **การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้:** สังเกตพฤติกรรมของเด็กในระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อดูว่าเด็กสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ดีเพียงใด
- **การให้ข้อเสนอแนะและการปรับปรุง:** ครูให้ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาการอ่านสะกดคำของนักเรียน และปรับปรุงวิธีการสอนตามความเหมาะสมของนักเรียน

5. การสะท้อนผลและการปรับปรุง

- **การสะท้อนผลการใช้นวัตกรรม:** หลังจากการดำเนินกิจกรรมในห้องเรียนครูสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ เช่น การสังเกตการพัฒนาในทักษะการสะกดคำของเด็ก
- **การรับฟังความคิดเห็นจากนักเรียน:** รับฟังความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำ ว่ามีความสนุกสนานและเรียนรู้ได้ดีหรือไม่ เพื่อปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป
- **การปรับปรุงและพัฒนาต่อเนื่อง:** ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนการสอนตามผลการสะท้อนผล เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน

6. การเผยแพร่และขยายผล

- **การนำเสนอนวัตกรรมต่อครูและโรงเรียนอื่น ๆ:** หลังจากประสบความสำเร็จในการใช้นวัตกรรมในห้องเรียน สามารถจัดทำเอกสารหรือบทเรียนออนไลน์เพื่อเผยแพร่ให้กับครูในโรงเรียนอื่น ๆ หรือเผยแพร่ผ่านการประชุมต่าง ๆ
- **การพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมต่อเนื่อง:** หากนวัตกรรมได้รับผลตอบรับดี ควรพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมให้ครบถ้วนยิ่งขึ้น เพื่อใช้ในการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ หรือในโครงการต่อไป

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา)

11.1 ความรู้

ความรู้เกี่ยวกับการสะกดคำมาตราตัวสะกด

- นักเรียนจะได้รับ **ความรู้พื้นฐานในการสะกดคำ** ตามมาตราตัวสะกดที่ถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้เด็กเข้าใจหลักการสะกดคำในภาษาไทยได้ดีขึ้น
- การฝึกสะกดคำในรูปแบบของ **กิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม** เช่น การเล่นเกมหรือการทำการ์ดคำ จะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้คำใหม่ ๆ ที่สะกดถูกต้องตามมาตราตัวสะกดได้ง่ายขึ้น
- นักเรียนจะได้เรียนรู้การสะกดคำที่มีความเกี่ยวข้องกับ **ภูมิปัญญาท้องถิ่น** เช่น คำจากนิทานพื้นบ้าน คำที่ใช้ในชีวิตประจำวันในชุมชน หรือคำศัพท์ท้องถิ่น ซึ่งทำให้เด็กได้เรียนรู้คำศัพท์ที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่น

11.2 ทักษะ

ทักษะการอ่านและสะกดคำ

- นักเรียนจะ **พัฒนาทักษะการอ่าน** คำตามมาตราตัวสะกดได้ดีขึ้น โดยสามารถสะกดคำได้ถูกต้องตามกฎการสะกดที่เรียนรู้จากกิจกรรม
- การฝึกสะกดคำในรูปแบบ **Active Learning** เช่น การเล่นเกมการสะกดคำหรือการทำการ์ดคำ จะช่วยให้นักเรียนฝึกฝนทักษะการสะกดคำได้หลากหลายรูปแบบและสนุกสนาน ทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- นักเรียนจะสามารถ **อ่านคำได้เร็วและถูกต้อง** โดยเฉพาะคำที่มีลักษณะเฉพาะตามมาตราตัวสะกด และคำท้องถิ่นที่มีเสียงคล้ายกัน

11.3 คุณลักษณะ

1. คุณลักษณะของความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

- นักเรียนจะพัฒนาความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้นเนื่องจากการใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความหลากหลายและสนุกสนาน เช่น การเล่นเกมการสะกดคำ การทำการ์ดคำ หรือการทำบทบาทสมมติ
- การเรียนรู้ผ่าน **Active Learning** ที่เน้นการลงมือทำจะกระตุ้นให้เด็ก ๆ อยากรู้มากขึ้นและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้คำสะกดใหม่ ๆ

2. คุณลักษณะของการทำงานร่วมกัน

- นักเรียนจะพัฒนาคุณลักษณะของ **การทำงานร่วมกัน** ในกลุ่มหรือคู่ เพราะกิจกรรมหลาย ๆ ประเภท เช่น การทำการ์ดคำร่วมกัน หรือการอภิปรายคำสะกดในกลุ่ม จะช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้การแบ่งปันความรู้และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มในการสะกดคำหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะเสริมสร้างความรับผิดชอบต่อการทำงานร่วมกัน

3. คุณลักษณะของความรับผิดชอบ

- นักเรียนจะพัฒนาคุณลักษณะของ **ความรับผิดชอบ** โดยการทำกิจกรรมที่ต้องมีการทำงานร่วมกับเพื่อน หรือการฝึกฝนทักษะการอ่านสะกดคำด้วยตัวเอง ซึ่งทำให้เด็ก ๆ มีความตั้งใจและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง
- นักเรียนจะรู้สึกมีความรับผิดชอบต่อคำให้ถูกต้อง และในบางกรณีอาจมีการตรวจสอบคำสะกดของเพื่อนร่วมชั้นเพื่อช่วยเหลือและส่งเสริมกัน

11.4 เจตคติ

1. มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้การสะกดคำและการอ่าน
2. มีเจตคติที่ดีต่อภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัฒนธรรมท้องถิ่น
3. มีเจตคติที่ดีในการทำงานร่วมกัน และการแบ่งปันความคิดเห็น
4. มีเจตคติที่ดีในการใช้เทคโนโลยี ในการเรียนรู้
5. มีเจตคติในการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้จากความผิดพลาด
6. มีเจตคติในการเคารพและรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่น อย่างมุ่งมั่น

11.5 สมรรถนะ

สมรรถนะในการอ่านสะกดคำ

- นักเรียนจะมี **สมรรถนะในการอ่านสะกดคำ** ที่ดีขึ้น โดยสามารถอ่านและสะกดคำได้ถูกต้องตามมาตราตัวสะกด ทั้งคำทั่วไปและคำท้องถิ่นที่ใช้ในชีวิตประจำวัน

- การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรม Active Learning เช่น การใช้เกมสะกดคำ, การจับคู่คำ, หรือการสะกดคำท้องถิ่น จะช่วยให้เด็ก ๆ พัฒนาความสามารถในการอ่านคำที่ซับซ้อนและยากขึ้น
- นักเรียนจะมี **สมรรถนะในการใช้คำ** อย่างเหมาะสมในบริบทต่าง ๆ ทั้งในชีวิตประจำวันและในบริบททางสังคม โดยสามารถใช้คำสะกดและคำท้องถิ่นในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ
- นักเรียนจะสามารถเลือกใช้คำที่มีความหมายเหมาะสมกับสถานการณ์และสามารถสร้างประโยคหรือคำพูดที่เข้าใจง่ายและมีความหมาย

12. บทเรียนที่ได้รับ

1. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากนักเรียน

- พัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ: นักเรียนจะสามารถสะกดคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ถูกต้องและเพิ่มความคล่องแคล่วในการอ่าน
- การเข้าใจคำศัพท์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น: นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
- ความสนุกและความสนใจในการเรียนรู้: กิจกรรม Active Learning จะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและทำให้การเรียนการสอนเป็นเรื่องสนุก
- การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์: นักเรียนจะพัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์จากการฝึกใช้คำในบริบทต่างๆ
- พัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน: นักเรียนจะได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

2. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากครู

- การพัฒนาทักษะการสอน: ครูจะสามารถใช้วิธีการ Active Learning และกิจกรรมที่มีความหลากหลายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอน
- การประเมินและการปรับปรุงการเรียนการสอน: ครูจะสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนและสะท้อนผลการเรียนเพื่อปรับปรุงวิธีการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- เพิ่มทักษะในการใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอน: การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนการสอนจะทำให้ครูพัฒนาทักษะในการใช้งานเทคโนโลยีในการเรียนการสอน
- สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน: การนำกิจกรรมที่มีความสนุกและมีส่วนร่วมมาประยุกต์ใช้จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดีและการสื่อสารที่ดีกับนักเรียน

3. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากโรงเรียน

- การพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน: การใช้วิธีการ Active Learning และการบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นจะช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน

- ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย: โรงเรียนจะสามารถนำเทคนิคการสอนที่หลากหลายมาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ทำให้การเรียนการสอนมีความหลากหลายและเหมาะสมกับนักเรียนทุกคน
- การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์: โรงเรียนจะสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

4. ผลที่คาดว่าจะได้รับจากชุมชน

- การส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น: นักเรียนจะได้เรียนรู้คำศัพท์และเรื่องราวจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่น
- การสร้างความรู้สึภาคภูมิใจในท้องถิ่น: ชุมชนจะได้รับผลประโยชน์จากการที่นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น
- การเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน: การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่น

สรุปผลที่คาดว่าจะได้รับ

- นักเรียน: พัฒนาทักษะการอ่าน การสะกดคำ และการใช้คำจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพิ่มความสนุกและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้
- ครู: พัฒนาทักษะการสอนและการใช้เทคโนโลยีการเรียนการสอน ทำให้สามารถปรับปรุงกระบวนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- โรงเรียน: ยกระดับคุณภาพการเรียนการสอน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลาย
- ชุมชน: ส่งเสริมการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น สร้างความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน

ด้วยผลลัพธ์เหล่านี้ นวัตกรรมการเรียนการสอนนี้จะมีผลในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาที่ครอบคลุมทั้งนักเรียน ครู โรงเรียน และชุมชนในที่สุด.

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

1. การสนับสนุนจากผู้บริหารและครูผู้สอน

- การสนับสนุนจากผู้บริหาร เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การนำแผนการสอนใหม่ ๆ เข้ามาใช้ในห้องเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้บริหารควรให้การสนับสนุนทั้งในด้านการจัดสรรทรัพยากร, เวลา, และการฝึกอบรมครู
- ครูผู้สอน ต้องมีความเข้าใจและความเชี่ยวชาญในการใช้ **Active Learning** และสามารถปรับใช้กิจกรรมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน โดยเฉพาะการบูรณาการกับ **ภูมิปัญญาท้องถิ่น** อย่างเหมาะสม

2. การออกแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลายและเหมาะสม

- การออกแบบกิจกรรมการอ่านสะกดคำที่หลากหลายและเหมาะสมจะช่วยให้เด็กมีความสุขและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การใช้ **Active Learning** เช่น เกม, การทำการ์ดคำ, การจับคู่คำ หรือการใช้คำท้องถิ่นในบริบทต่าง ๆ จะช่วยเสริมสร้างความกระตือรือร้นของนักเรียน
- กิจกรรมต้องสามารถ **บูรณาการคำท้องถิ่น** เข้ากับการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เด็ก ๆ เข้าใจและสามารถใช้คำท้องถิ่นในการสื่อสารได้อย่างถูกต้อง

3. การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

- สภาพแวดล้อมในห้องเรียนควรเอื้อต่อการใช้กิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้แบบ **Active Learning** เช่น การจัดที่นั่งที่สามารถทำงานกลุ่มได้ หรือการใช้เทคโนโลยีในการช่วยเรียนรู้ เช่น แอปพลิเคชันที่ช่วยในการสะกดคำหรือเว็บไซต์ที่มีแบบฝึกหัดการอ่านสะกดคำ
- การมี **เครื่องมือการสอน** ที่เหมาะสม เช่น แบบฝึกหัดออนไลน์, สื่อการสอนที่ใช้ในกิจกรรมการอ่านสะกดคำ หรือเครื่องมือดิจิทัลที่สามารถช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้

4. การประเมินผลที่สม่ำเสมอและต่อเนื่อง

- การมีระบบ **การประเมินผล** ที่มีความสม่ำเสมอและต่อเนื่องจะช่วยให้สามารถติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนได้ และสามารถปรับการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของนักเรียนได้
- การใช้ **การประเมินที่หลากหลาย** เช่น การประเมินจากกิจกรรมการเรียนรู้, การประเมินจากการพูดหรือเขียน, และการประเมินจากการทำแบบฝึกหัดสะกดคำ จะช่วยให้เห็นพัฒนาการของนักเรียนในหลายด้าน

5. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและชุมชน

- การ **มีส่วนร่วมของผู้ปกครอง** และ **ชุมชน** เป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยผู้ปกครองสามารถช่วยสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ที่บ้าน เช่น การฝึกสะกดคำท้องถิ่นหรือการอ่านหนังสือที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ชุมชนสามารถมีส่วนร่วมในการ **ส่งเสริมการเรียนรู้** เช่น การเชิญผู้เชี่ยวชาญจากชุมชนมาเล่าประสบการณ์หรือการใช้คำท้องถิ่นในการสอน ทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและใกล้เคียงกับชีวิตจริง

6. การมีแผนการสอนที่ยืดหยุ่นและสามารถปรับได้

- แผนการสอนต้องมี **ความยืดหยุ่น** เพื่อให้ครูสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการสอนตามความเหมาะสมของนักเรียน และสามารถใช้กิจกรรมที่มีความหลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน
- การปรับแผนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคนและคำนึงถึงระดับความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละกลุ่ม เป็นสิ่งที่สำคัญ

7. การฝึกทักษะการสะกดคำและการใช้คำท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

- การฝึกฝน การสะกดคำ และการใช้ คำท้องถิ่น ต้องมีการฝึกซ้ำและสม่ำเสมอ นักเรียนควรมีโอกาสในการใช้คำท้องถิ่นในสถานการณ์จริง เช่น การเล่าเรื่องราวท้องถิ่น การอ่านบทความที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
- การใช้คำท้องถิ่นจะช่วยเพิ่มความเข้าใจในวัฒนธรรมของชุมชน และกระตุ้นให้เด็ก ๆ รู้สึกภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมของตัวเอง

14. ภาพกิจกรรม



14. ภาพกิจกรรม



15.ภาคผนวก



พ.๕

สมุทสน์ที่ว่าการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1

โรงเรียน _____ บ้านหัวคำ _____ ตำบลหนองทราย _____ อำเภอเมือง
 อำเภอเมือง จังหวัด _____ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา _____ ปีการศึกษา _____

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา _____ ปีการศึกษา _____ 2567 จำนวนนักเรียนทั้งหมด 15 คน

| ที่ | ชื่อวิชา | ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (คน) | | | | | ผลสัมฤทธิ์การประเมิน (คน) | | | | | | |
|-----|------------------------------|----------------------------|-----|---|-----|---|---------------------------|---|----|---|---|---|----|
| | | 4 | 3.5 | 3 | 2.5 | 2 | 1.5 | 1 | 0 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 1 | ภาษาไทย | 8 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 2 | 1 | 0 | 9 |
| 2 | คณิตศาสตร์ | 8 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 2 | 1 | 0 | 5 |
| 3 | วิทยาศาสตร์ | 10 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 2 | 1 | 0 | 9 |
| 4 | สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม | 12 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 1 | 1 | 1 | 13 |
| 5 | ประวัติศาสตร์ | 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 6 | สุขศึกษาและพลศึกษา | 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 13 | 2 | 1 | 1 | 13 |
| 7 | ศิลปะ | 13 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 14 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 8 | การงานอาชีพ | 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 9 | ภาษาอังกฤษ | 9 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 10 | การป้องกันสุขภาพ | 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 1 | 1 | 1 | 14 |
| 11 | ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน | 14 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15 | 1 | 1 | 1 | 14 |

ลงชื่อ _____ (นางสาวนิศานาก จารุเศรษฐี) ครูประจำชั้น

ลงชื่อ _____ (นายธีรธรรม ธิญู) หัวหน้างานผู้ดูแลการดำเนินงาน

ลงชื่อ _____ (นางสุวิมล วัฒนศิริ) ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคำ

...31.../มีนาคม.../2568.....

