



# แบบรายงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลึกลับ ประกอบการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ ACTIVE LEARNING สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



นางสาวธิดารัตน์ เขิดทอง

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)

อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

## คำนำ

เอกสารนวัตกรรมการเรียนเรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้บอร์ดเกม การศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลึกลับ” จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้อง การเขียนสะกดคำได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย รวมถึงการใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

บอร์ดเกม “ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลึกลับ” เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น โดยเน้นคำศัพท์ในหมวดสิ่งของเครื่องใช้และคติความเชื่อ ซึ่งสามารถพบเห็นได้ในชุมชนของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความใกล้ชิดกับเนื้อหา และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สนุกสนาน และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารนวัตกรรมการเรียนฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ตลอดจนสามารถนำไปปรับประยุกต์ หรือพัฒนาต่อยอดได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับด้วยความยินดี ยิ่ง เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาในโอกาสต่อไป

จิตรรัตน์ เชิดทอง

ผู้จัดทำ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๓
กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	๓
เครื่องมือที่ใช้	๔
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๔
หลักการแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๕
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๗
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๘
บทเรียนที่ได้รับ	๙
เงื่อนไขความสำเร็จ	๑๐
ภาพกิจกรรม	๑๓
ภาคผนวก	๑๗

## การรายงานนวัตกรรม

**๑. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้** การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลึกลับ ประกอบการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)

**๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม** นางสาวธิดารัตน์ เชิดทอง ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) ตำบลหัวดอน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

Email : Thidat.๑๒๓๔@gmail.com

**๓. ระยะเวลาดำเนินการ** วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๘

### ๔. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกลุ่มบุคคลใช้ภาษาเดียวกัน เป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงชีวิตและประกอบอาชีพที่มั่นคงได้ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของคนไทย ดังนั้น ภาษาไทยจึงเป็นวิชาหนึ่งที่อยู่ในหลักสูตรตั้งแต่ ชั้นประถมศึกษาจนถึงชั้นมัธยมศึกษา ตามที่กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑ : ๑) ได้ให้ความสำคัญของภาษาไทยเอาไว้ว่า

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อ แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควร แก่การการเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

จากความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าวกระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้ภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่เด็กและเยาวชนของชาติทุกคนต้องเรียนรู้ ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการดู ตลอดจนรู้จักลักษณะและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จึงจะทำให้การสื่อสารและการนำภาษาไทยไปใช้ในบริบทต่าง ๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนจึงเริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยเน้นอ่านออกเสียงแบบแจกลูกสะกดคำ หรือวิธีการประสมอักษร เพื่อให้เด็กเรียนเข้าใจหลักการประสมคำและตำแหน่งของพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ สามารถพัฒนาไปสู่การอ่านคำ อ่านประโยค อ่านข้อความ ตลอดจนอ่านเพื่อจับใจความสำคัญในระดับขั้นที่สูงขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นยังสามารถพัฒนาต่อยอดไปสู่การเขียนคำได้อีกด้วย โดยปิตินันท์ สุทธิสาร (๒๕๕๙: ๙) กล่าวว่า การสอนอ่านโดยการแจกลูกสะกดคำ หรือวิธีการประสมอักษรเป็นวิธีที่มีมาตั้งแต่อดีต สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาของครูยุคเก่าและวิธีการสอนแบบเก่า แต่สามารถทำให้นักเรียนอ่านภาษาไทยได้อย่างแตกฉาน คือ การนำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์มาประสมกันแล้วฝึกอ่านแบบแจกลูก ดังนั้น การอ่านแบบแจกลูกจึงเป็นการสอนอ่านที่เน้นการฟังเสียงของพยัญชนะต้นสระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ที่นำมาประสมกันเป็นคำ เมื่อฝึกฝนบ่อย ๆ จนชินหูก็จะอ่านได้ถูกต้องแม่นยำและพัฒนาไปสู่การเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

เนื่องจากสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอน ของโรงเรียนบ้านเสียม(เสียมทองวิทยาการ) ในปัจจุบัน เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง ซึ่งครูผู้สอนมีหน้าที่ป้อนข้อมูลให้กับนักเรียนเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ห้องเรียนเป็นห้องเรียนที่ไม่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู-นักเรียน นักเรียน-นักเรียน ขาดทักษะการสื่อสารที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นเหตุผลที่ทำให้นักเรียนไม่เกิดทักษะกระบวนการคิดด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการอ่าน และการเขียน ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามเจตนารมณ์ของ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๒ หมวดที่ ๔ แนวทางการจัดการศึกษามาตรา ๒๔ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด และการเผชิญสถานการณ์ รวมถึงการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน สู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

ครูจึงจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนโดยจะต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน ซึ่งการสร้างแรงจูงใจในการเรียนมีหลากหลายวิธีแต่วิธีที่นิยมกันมากคือการใช้กระบวนการเล่น เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อยู่ในช่วงวัยที่ชอบความท้าทาย ชอบการแข่งขัน ชอบความสนุกสนาน อยากรู้ อยากทดลองทำสิ่งต่าง ๆ สอดคล้องกับสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (๒๕๖๐: ๒๗) สรุปได้ว่าสถาบันการศึกษาและครูควรส่งเสริมกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เน้นการสำรวจ ค้นหา เพราะเด็กช่วงวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นชอบสำรวจสิ่งรอบตัว ชอบซักถาม มีความสนใจในระยะสั้น ๆ ไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างและจะต้องจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น

การพัฒนานวัตกรรมหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนเรื่องการอ่านสะกดคำและการเขียนคำจึงจะต้องมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยอัจฉรา ชิวพันธ์ (๒๕๖๑: ๒๗) กล่าวไว้ว่า เกมช่วยพัฒนาความคิดทักษะทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนและเป็นการฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้ และช่วยพัฒนาทักษะในทุก ๆ ด้านโดยเฉพาะด้านสติปัญญาการเรียนรู้กล่าวคือ เด็กได้รับการเรียนจากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรงด้วยตนเองจากสื่ออุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรมซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป ดังนั้น การนำกระบวนการเล่นมาประยุกต์กับการสอนการอ่านสะกดคำและการเขียนคำจะทำให้เด็กนักเรียนเข้าใจและเกิดการเรียนรู้จนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนในระดับที่สูงขึ้นไปได้ดังที่วิสารรัตน์ ทองเพ็ชร (๒๕๖๓: ๓๑) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวัดเสาชงนอกโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ๑. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้อยู่ในระดับดีทุกคน และ ๒. ทักษะการอ่าน และการสะกดคำนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสูงขึ้นกว่าก่อนการใช้กิจกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการสอนและวิธีการสอนอ่านและเขียนสะกดคำผ่านกระบวนการเล่น ทำให้หลากหลายวิธี อาจจะใช้กระบวนการเกมหรือเทคนิคเกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้หรือการบูรณาการข้ามวิชาเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมให้มีความน่าสนใจ ผ่านการสังเคราะห์ความรู้จากการบูรณาการนั่นเอง ปัจจุบัน วิชาวิทยาการคำนวณเป็นอีกหนึ่งวิชาที่สามารถนำมาบูรณาการกับวิชาภาษาไทยได้ผ่านการออกแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเกม เพื่อให้ให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการทำงานพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับ คำกล่าวของวาทนพร บุญชู (๒๕๖๕: ๔) สามารถสรุปได้ว่า การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ วิชาวิทยาการคำนวณ กับวิชาภาษาไทยสามารถกระทำได้ทุกสาระเนื่องจากการเรียนรู้ภาษาไทยจะมีลักษณะเป็นระบบและกระบวนการ รวมทั้งมีลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการการเรียนรู้ในวิชาวิทยาการคำนวณ สามารถใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยได้ เพื่อเป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ และคิดอย่างมีขั้นตอนซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ระดับที่สูงขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น ทักษะเหล่านั้นล้วนแล้วมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่ที่เน้นเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนอีกด้วย

จากสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การอ่านและการเขียนสะกดคำ รวมทั้งแนวคิดและผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะศึกษา เรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ ประกอบการจัดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) จำเป็นต้องอาศัยหลักการฝึกซ้ำ ย้ำทวน จึงเหมาะสมที่จะใช้แนวคิดการออกแบบ วัตกรรมการสอนทางวิทยาการคำนวณแบบ Unplugged Coding มากระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน มีความท้าทาย มีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ระหว่างครูกับนักเรียน นักเรียนกับนักเรียน ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ในประเด็น อ่านออก (Reading) เขียนได้ (Writing) คณิตเลขเป็น (Arithmetic) ความสามารถในการร่วมมือกันทำเป็นทีมและมีภาวะความเป็นผู้นำ (Collaboration teamwork and leadership) และทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณและสามารถแก้ปัญหาได้ (Critical thinking and problem solving) ได้อีกด้วย

#### ๕. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) โดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ ประกอบการจัดการจัดการเรียนรู้แบบ active learning

๒) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๓) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อ่านเขียนดินแดนลี้ลับ โดยใช้สื่อบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ ประกอบการจัดการจัดการเรียนรู้แบบ active learning

๖. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนโรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๑๑ คน

## ๗ เครื่องมือที่ใช้

๑. นวัตกรรม บอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ
๒. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๔ ชั่วโมง
๓. แบบวัด K การวัดผลด้านความรู้ (Cognitive Domain) เป้าหมายเพื่อวัดความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำในท้องถิ่น ประกอบด้วย
  - แบบทดสอบการอ่านออกเสียงและสะกดคำ (Multiple Choice)
๔. แบบวัด P การวัดผลด้านทักษะ (Psychomotor Domain) เป้าหมายเพื่อวัดความสามารถของนักเรียนในการอ่านและเขียนสะกดคำ ประกอบด้วย
  - แบบประเมินการเขียนสะกดคำหมวดสิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นและหมวดคติความเชื่อในท้องถิ่น
  - แบบประเมินการอ่านออกเสียงคำหมวดสิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นและหมวดคติความเชื่อในท้องถิ่น
  - แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการปฏิบัติงาน
๓. การวัดผลด้านเจตคติ (Affective Domain) เป้าหมายเพื่อวัดความมั่นใจและความสนใจของนักเรียน ประกอบด้วย
  - แบบสังเกตพฤติกรรม (Observation Checklist)
  - แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Survey)

## ๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาสภาพปัญหาและความจำเป็น
 

จากการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ พบว่านักเรียนจำนวนมากยังไม่สามารถอ่านและเขียนสะกดคำพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งไม่คุ้นเคยกับคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตในท้องถิ่น เช่น สิ่งของเครื่องใช้พื้นบ้าน หรือคำที่เกี่ยวข้องกับคติความเชื่อดั้งเดิม ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่ควรปลูกฝังเพื่อรักษาภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้ จากปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทย โดยเน้นการบูรณาการความรู้ท้องถิ่นผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีส่วนร่วม โดยใช้รูปแบบของบอร์ดเกมการศึกษา ประกอบกิจกรรม Active Learning และส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูด้วยกระบวนการ PLC
๒. การออกแบบนวัตกรรม
 

ออกแบบบอร์ดเกม "ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ" ให้มีลักษณะเป็นเกมผจญภัยผ่านด่านต่าง ๆ แต่ละด่านจะมีภารกิจให้นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และเขียนคำตามโจทย์ โดยใช้คำศัพท์ที่มาจากท้องถิ่น เช่น:

  - สิ่งของเครื่องใช้: กระจิบ หวด เบ้าข้าว ครก ตะกร้าไม้ไผ่
  - คติความเชื่อ: ผีเรือน ผีตาแฮก ฮีตสิบสอง คองสิบสี่

มีองค์ประกอบของเกมที่สนับสนุนการมีส่วนร่วม เช่น การ์ดคำ คำใบ้ ภาพประกอบ ลูกเต๋า เส้นทางผจญภัย และรางวัลระหว่างทาง เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน
๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning
 

ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยจัดนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อร่วมกันเล่นเกมในแต่ละชั่วโมงเรียน ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น:

- การอ่านคำจากการ์ดและออกเสียงเป็นกลุ่ม
- การช่วยกันสะกดคำและเขียนลงในใบกิจกรรม
- การอภิปรายคำตอบที่ถูกหรือผิดร่วมกันภายในกลุ่ม
- การสะท้อนผลการเรียนรู้หลังจบเกมในแต่ละรอบ

กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ พร้อมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย

#### ๔. การใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community)

นวัตกรรมนี้พัฒนาโดยผ่านกระบวนการ PLC ได้แก่:

๑. การประชุมครูในระดับชั้นเพื่อวางแผนการใช้บอร์ดเกมในห้องเรียน
๒. การสังเกตผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการใช้เกม
๓. การแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะ ปัญหา และแนวทางปรับปรุงระหว่างครูในชั้นเรียนและในระดับโรงเรียน
๔. การพัฒนาปรับปรุงเกมและกิจกรรมให้เหมาะสมต่อไปอย่างต่อเนื่องกระบวนการ PLC ทำให้เกิดการพัฒนาวิชาชีพครูอย่างเป็นระบบและยั่งยืน
๕. การประเมินผล

ดำเนินการประเมินผลตามขั้นตอนดังนี้:

๑. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒. ประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและการใช้ทักษะภาษาในระหว่างกิจกรรม
๓. สสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนและครูผู้สอนต่อการใช้นวัตกรรม

ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำดีขึ้นอย่างชัดเจน มีความกระตือรือร้นในการเรียน และครูมีแนวทางการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์มากขึ้น

#### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

##### หลักการแนวคิดของ Active Learning

แนวคิดของ Active Learning มาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จากข้อสมมติฐาน ๔ ข้อ คือ (Morale, ๒๐๐๐ อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ธาดาวิทย์, ๒๕๕๙: ๒๕-๒๖)

๑. นัยสำคัญของการเรียนรู้ คือ เนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์ กับจุดมุ่งหมายของผู้เรียน

๒. สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คือ ต้องเรียนผ่านการกระทำ

๓. การเรียนรู้คือ การอ่านวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้

๔. การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเอง และเกี่ยวข้องไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึก อารมณ์ และสติปัญญา

จากสมมติฐานดังกล่าวจึงเป็นแนวคิดสนับสนุนสิ่งที่คุณใหญ่เรียนรู้ได้ดีที่สุด คือ การได้มีส่วนร่วมในกระบวนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้น Active Learning คือ ผู้สอนเป็นผู้นำ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กลยุทธ์การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมด้วยตนเอง ที่เป็นจุดเด่น และสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

##### การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ active learning

เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้

ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสมบทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

**ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning มีลักษณะดังต่อไปนี้**

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า
๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

**บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning**

การจัดการเรียนรู้ Active Learning ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะต้องเปลี่ยนบทบาท จากการทำหน้าที่สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำ ช่วยเหลือ ดูแล และกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้ ดังที่ นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์(๒๕๕๙: ๒๗-๒๘) กล่าว คือ

๑. ผู้สอนเป็นผู้วางแผนกิจกรรม หรือเป้าหมายที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน เน้นผลที่ผู้เรียนสามารถนำไป ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน กำหนดวิธีการเรียนรู้ของตนเอง
๒. เป็นคนสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้สอน และเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน
๓. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมที่สนใจรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน
๔. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboratory Learning) ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือใน กลุ่มผู้เรียน
๕. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการทั้งเนื้อหา สารระ วิธีการ และฝึกให้ผู้เรียนได้มีการบูรณาการเนื้อหาสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง
๖. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และหลากหลาย แม้รายวิชาที่เน้นทางด้าน การบรรยาย หลักการ และทฤษฎีก็สามารถจัดกิจกรรมเสริม อาทิ การอภิปราย การแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนด เสริมเข้ากับกิจกรรมการบรรยาย
๗. วางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในประเด็นเนื้อหา และกิจกรรมในการเรียน ทั้งนี้ เนื่องจากการเรียนรู้แบบ Active Learning ใช้เวลาการจัดกิจกรรม
๘. ใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นที่ผู้เรียนนำเสนอ

## บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ในทำนองเดียวกันการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้นั่งฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ดังที่ นนทสิทธิ์ธาดา วิทย์ (๒๕๕๙: ๒๘) กล่าวไว้ดังนี้

๑. มีความรับผิดชอบ เตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อมที่จะเรียนรู้ศึกษา และปฏิบัติงานในสิ่งที่ผู้สอนมอบหมายให้ศึกษาล่วงหน้า
๒. ให้ความร่วมมือกับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เริ่มจากการวางแผนการจัดการเรียนรู้การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผล
๓. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น
๔. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ การทำงานเป็นทีม และการยอมรับ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
๕. มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้ลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงด้วยตนเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง
๖. มีการใช้ความคิดเชิงระบบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์การคิดเชิงเหตุผล การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ การคิดเชื่อมโยง และการคิดอย่างสร้างสรรค์
๗. มีทัศนคติที่ดีต่อการรู้เพราะการเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อ แต่การเรียนรู้แบบสนุกสนาน มีชีวิตชีวา เกมการศึกษา

สุชาติ แสนพิช (๒๕๕๐: ๓๒) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ เกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ (Play to learning) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกมเรียนไปด้วยและสนุกไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยบอร์ดเกมเป็นเกมจำลองสถานการณ์ประเภทไมซ์คอมพิวเตอร์ โดยทั่วไปเป็นเกมที่ไม่มีคำจำกัดจำผู้เล่นก่อนจบเกม การฝึกสมองและประลองทักษะจริง ๆ และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นโดยทั่วไปของบอร์ดเกมสามารถแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท ได้แก่ ๑) เกมครอบครัว (Family Game) มีกติกาไม่ซับซ้อน ออกแบบเพื่อสำหรับเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เน้นให้ผู้เล่นพูดคุย ถกเถียงหรือหาโอกาสแลกเปลี่ยน เนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับปีความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ ๒) เกมวางแผน (Strategy Game) ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น ต้องใช้เวลากับความอดทนเพราะมีกติกาและผู้เล่นมาก ระหว่างเล่นต้องคิดตลอดเวลาและประเมินเงื่อนไขขณะ และ ๓) เกมปาร์ตี้ (Party Game) ออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ (๘-๒๐ คน) เกมที่สนุก คือ อธิบายให้เข้าใจได้ภายใน ๕ - ๑๐ นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก การเล่นเกมต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

### ๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมบอร์ดเกม “ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ” มาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้ออกแบบกระบวนการดำเนินงานตามวงจรคุณภาพ PDCA ดังนี้

#### ๑. P (Plan) วางแผน

ศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้เรียน พบว่านักเรียนมีปัญหาด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำอย่างถูกต้อง ออกแบบนวัตกรรมบอร์ดเกม “ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ” โดยใช้คำศัพท์ที่มาจากบริบทท้องถิ่น เช่น คำเกี่ยวกับสิ่งของในบ้าน ความเชื่อพื้นบ้าน ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกใกล้ชิดและ

เข้าใจง่ายวางแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ Active Learning เช่น การเรียนรู้แบบกลุ่ม การสืบค้น คำศัพท์จากสถานการณ์สมมติในเกม การสะกดคำผ่านกิจกรรมการเล่น ประชุมร่วมกับคณะครูในชั้นเรียน และชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อรับข้อเสนอแนะและปรับปรุงแผนการดำเนินงาน

## ๒. D (Do) ดำเนินการ

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกมในชั่วโมงเรียนภาษาไทย สัปดาห์ละ ๒-๓ ครั้ง แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มเล็กๆ ให้ผลัดกันเล่นเกม ฝึกอ่านและเขียนคำจากการ์ดคำศัพท์ที่สุ่มขึ้นในเกม ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม สะท้อนความเข้าใจ และช่วยกันหาวิธีสะกดคำ ที่ถูกต้องมีการบันทึกผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และการสังเกตพฤติกรรม ระหว่างเล่นเกม

## ๓. C (Check) ตรวจสอบผล

ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังใช้บอร์ดเกม สังเกตความ สนใจ ความมีส่วนร่วม และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนขณะเล่นเกมสรุปผลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนครูในวง PLC เพื่อวิเคราะห์จุดเด่น จุดที่ควรพัฒนา และแนวทางการปรับปรุง

## ๔. (Act) ปรับปรุงพัฒนา

ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมในบอร์ดเกม เช่น เพิ่มระดับความยากของคำศัพท์ ปรับคำอธิบายให้ ชัดเจนขึ้น หรือเพิ่มลูกเล่นเพื่อกระตุ้นความสนใจ บูรณาการนวัตกรรมร่วมกับวิชาอื่น เช่น การใช้คำศัพท์ เชื่อมโยงกับวิชาสังคม วิทยาศาสตร์ ฯลฯ วางแผนขยายผลไปยังระดับชั้นอื่น หรือพัฒนานวัตกรรมร่วมกับ ครูในกลุ่มสาระอื่นผ่าน PLC

## ๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

จากการนำนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้บอร์ดเกมการศึกษา “ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลึกลับ” ประกอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)

### ๑. ด้านความรู้

๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำที่สะกดตามหลักภาษาไทย มากขึ้น
๒. สามารถแยกคำพยางค์ สระ พยัญชนะ และวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้องจากคำในบอร์ดเกม
๓. มีคลังคำเพิ่มขึ้นจากคำศัพท์ที่ท่องจำที่ใช้ประกอบในเกม เช่น คำเกี่ยวกับสิ่งของในบ้าน และความเชื่อท้องถิ่น

### ๒. ด้านทักษะ

๑. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและสะกดคำได้อย่างถูกต้องมากขึ้น
๒. พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนผ่านกระบวนการเล่นเกม
๓. ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์จากการใช้คำในสถานการณ์ต่างๆ ภายในเกม
๔. มีความสามารถในการทำงานกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน

### ๓. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ กล้าแสดงออก และมีความรับผิดชอบต่อบทบาทที่ได้รับในเกม
๒. ปลูกฝังความรักและความภูมิใจในท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้คำศัพท์ท้องถิ่น
๓. มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับกติกาและผลของการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น

### ๔. ด้านเจตคติ

๑. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย รู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วม
๒. เกิดความรู้สึกว่าการเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ แต่สามารถเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้
๓. มีความมั่นใจในการอ่านและเขียนมากขึ้น เมื่อสามารถทำได้จากการฝึกฝนผ่านเกม

#### ๔. ด้านสมรรถนะ

๑. นักเรียนมีสมรรถนะในการสื่อสารและใช้ภาษาเพื่อการเรียนรู้ที่ดีขึ้น
๒. สามารถเชื่อมโยงความรู้จากเกมไปใช้ในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน
๓. มีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาร่วมกับทักษะสังคม เช่น การประสานงาน การทำงาน

ร่วมกันในกลุ่ม

#### ๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

##### ๑. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

การใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมในเกมเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเล่นซ้ำ และการมีเป้าหมายในแต่ละด่าน ซึ่งผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทย

##### ๒. ด้านการสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาไทย

การออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยเฉพาะการใช้เกมเป็นสื่อกลาง ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่รู้สึกกดดันหรือเบื่อหน่าย ส่งผลให้เกิดเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาไทย นักเรียนมีความกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้นและมีความตั้งใจในการฝึกฝนทักษะของตนเองอย่างต่อเนื่อง

##### ๓. ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในห้องเรียน

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น แสดงออกถึงความสนใจ ใฝ่รู้ และมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีการตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้บรรยากาศในห้องเรียนยังเอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนและครู ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning)

##### ๔. ด้านการพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมในลักษณะกลุ่มช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม รู้จักการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขและสร้างสรรค์

##### ๕. ด้านการจูงใจและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

ลักษณะของบอร์ดเกมที่มีความท้าทาย สนุกสนาน และมีเป้าหมายชัดเจน ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ที่จะเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งยังสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อสามารถผ่านด่านหรือบรรลุเป้าหมายในเกมได้สำเร็จ ส่งผลต่อความพยายามในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

##### ๖. ด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คำศัพท์ที่ใช้ในบอร์ดเกมเป็นคำที่มีความเกี่ยวข้องกับบริบทในชีวิตประจำวันของนักเรียนและสะท้อนความเป็นท้องถิ่น เช่น เครื่องใช้ในบ้าน วัตถุสิ่งของตามความเชื่อพื้นบ้าน ส่งผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการสื่อสารหรือในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม ทั้งในด้านการพูด อ่าน และ

เขียน

## สรุป

จากผลการดำเนินงานพบว่า นวัตกรรมบอร์ดเกมการศึกษา “ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลึกลับ” เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยเฉพาะด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำ ทั้งนี้ยังสามารถเสริมสร้างเจตคติที่ดี พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญให้กับผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน อันเป็นการส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

### ๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

การนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จได้อย่างเป็นรูปธรรม จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับผู้เรียน ผู้สอน ผู้บริหาร และผู้ปกครอง ซึ่งต่างมีบทบาทและเงื่อนไขเฉพาะของตนที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ดังนี้

#### ๑. นักเรียน

นักเรียนในฐานะผู้เรียนรู้โดยตรง ถือเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงานนวัตกรรม โดยมีเงื่อนไขแห่งความสำเร็จ ดังนี้

๑. มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจในวัยของตน และสามารถสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่สนุกสนานผ่านการเล่นบอร์ดเกม
๒. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และเปิดใจรับการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่
๓. มีทักษะพื้นฐานในการอ่านและการเขียนในระดับหนึ่ง ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

#### ๒. ครูผู้สอน

ครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และผู้สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เงื่อนไขของความสำเร็จในส่วนของคุณครู ได้แก่

๑. มีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับนวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม
๒. มีทักษะในการสร้างสื่อและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับระดับวัยและบริบทของนักเรียน เช่น การประยุกต์ใช้คำท้องถิ่นในเกม
๓. เปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน และสามารถปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนตามความต้องการของผู้เรียนในแต่ละสถานการณ์
๔. มีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
๕. มีความสามารถในการบริหารจัดการชั้นเรียน ให้เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และไม่ก่อให้เกิดความเครียดในการเรียนรู้

#### ๓. ผู้อำนวยการสถานศึกษา

ในฐานะผู้นำทางวิชาการ ผู้อำนวยการมีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จของนวัตกรรม โดยมีเงื่อนไขสำคัญ ดังนี้

๑. สนับสนุนเชิงนโยบายอย่างชัดเจน ทั้งในด้านทรัพยากร งบประมาณ และเวลาในการดำเนินกิจกรรม

๒. ส่งเสริมให้ครูมีโอกาพัฒนาตนเองทางวิชาชีพ ผ่านการอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศภายใน
๓. ให้การยอมรับและให้กำลังใจแก่ครูผู้คิดค้นและพัฒนานวัตกรรม อันเป็นแรงเสริมสำคัญต่อการต่อยอดนวัตกรรมในระยะยาว
๔. ดำเนินการติดตามและประเมินผลนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในระดับองค์กร

#### ๔. ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยมีเงื่อนไขความสำเร็จที่สำคัญ ดังนี้

๑. มีความเข้าใจในเป้าหมายของนวัตกรรมและยอมรับรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนแบบท่องจำสู่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
๒. ให้ความร่วมมือในการเสริมกิจกรรมที่บ้าน เช่น สนับสนุนให้เด็กอ่านและเขียนคำศัพท์เพิ่มเติม และมีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมร่วมกับบุตรหลาน
๓. มีเจตคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาไทยและการพัฒนาศักยภาพของบุตรหลาน ส่งเสริมให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออก และพัฒนาทักษะในบรรยากาศที่เป็นมิตร
๔. เข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ เช่น การประชุมผู้ปกครอง การนำเสนอผลงานของนักเรียน หรือกิจกรรม PLC ร่วมกับครู

#### สรุป

ความสำเร็จของการดำเนินงานนวัตกรรม “ตะลุยอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ” มิใช่ผลลัพธ์จากกระบวนการใดกระบวนการหนึ่งเท่านั้น หากแต่เป็นผลจากความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งต่างมีบทบาทและหน้าที่ที่เกื้อหนุนซึ่งกันและกัน ภายใต้เจตนารมณ์เดียวกันคือ “การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ผ่านนวัตกรรมที่มีความหมายและเหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น”

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นความจริง

ลงชื่อ.....

( นางสาวธิดารัตน์ เชิดทอง )

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

( นายเกียรติบดินทร์ ศรีสมชัย )

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)

ภาพกิจกรรม  
การจัดการเรียนการสอนเรื่อง สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นฉัน





การใช้บัตรเกมเรื่องตุลย์อ่านเขียน ดินแดนลึกลับ เรื่อง สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่น





## ภาคผนวก

## แบบสรุปผลการทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

ที่		ก่อนเรียน (๑๐)	หลังเรียน (๑๐)	ผลการ ประเมิน
๑	เด็กชายไกรเลิศ สีบศรี	๘	๙	ผ่าน
๒	เด็กชายณัฐพัฒน์ บุญพันธ์	๘	๙	ผ่าน
๓	เด็กชายแทนคุณ บุญลี	๗	๙	ผ่าน
๔	เด็กชายธนชิต สีนปรุ	๙	๗	ผ่าน
๕	เด็กชายเพชร ศรีกุล	๘	๘	ผ่าน
๖	เด็กชายภัทรพล คำสาด	๙	๘	ผ่าน
๗	เด็กหญิงณัฐกานต์ ยอดแก้ว	๘	๑๐	ผ่าน
๘	เด็กหญิงอริสา คำจันทร์	๙	๘	ผ่าน
๙	เด็กชายนัฐวัฒน์ ทুমทอง	๘	๑๐	ผ่าน
๑๐	เด็กชายกิตติกร พิมนพันธ์	๙	๘	ผ่าน
๑๑	เด็กชายธนาธิป พนมศรี	๙	๘	ผ่าน

## แบบประเมินความรู้ก่อนเรียน

คำชี้แจง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

<p>๑. คำว่า “ชั้นน้ำ” คำใดสะกดถูกต้อง</p> <p>ก. ชั้นน้ำ</p> <p>ข. ชั่นน้ำ</p> <p>ค. ชัณน้ำ</p> <p>เฉลย: ข</p>	<p>๖. คำว่า “ยาม” ใช้เรียกอะไรในท้องถิ่น</p> <p>ก. กระเป่าผ้า</p> <p>ข. หมวก</p> <p>ค. ถุงใส่ผ้า</p> <p>เฉลย: ก</p>
<p>๒. คำว่า “หม้อดิน” หมายถึงอะไร</p> <p>ก. ภาชนะใส่น้ำ</p> <p>ข. ภาชนะสำหรับหุงต้มอาหาร</p> <p>ค. ภาชนะใส่ข้าวสาร</p> <p>เฉลย: ข</p>	<p>๗. คำว่า “ขมื่น” มักใช้ในคติความเชื่อเกี่ยวกับอะไร</p> <p>ก. ทำอาหาร</p> <p>ข. ป้องกันสิ่งชั่วร้าย</p> <p>ค. ย้อมผ้า</p> <p>เฉลย: ข</p>
<p>๓. คำว่า “เสื่อ” เขียนอย่างไรจึงถูกต้อง</p> <p>ก. สื้อ</p> <p>ข. เสื่อ</p> <p>ค. เสื่อ</p> <p>เฉลย: ค</p>	<p>๘. คำว่า “เขียนหมาก” สะกดอย่างไร</p> <p>ก. เขียนหมาก</p> <p>ข. เขียนหมาก</p> <p>ค. เขียนมาด</p> <p>เฉลย: ข</p>
<p>๔. คำว่า “เตาไฟ” คำใดสะกดผิด</p> <p>ก. เตาไฟ</p> <p>ข. เต่าไฟ</p> <p>ค. เต่าไฟฟ้า</p> <p>เฉลย: ข</p>	<p>๙. คำว่า “กระดิ่ง” ใช้ทำอะไร</p> <p>ก. ปั่นฝ้าย</p> <p>ข. ฟอกผ้า</p> <p>ค. ร่อนข้าว</p> <p>เฉลย: ค</p>
<p>๕. คำว่า “หิ้งพระ” หมายถึงสิ่งใด</p> <p>ก. ที่เก็บของ</p> <p>ข. ที่ตั้งเครื่องใช้</p> <p>ค. ที่วางพระพุทธรูป</p> <p>เฉลย: ค</p>	<p>๑๐. “ปลัดขิก” ในความเชื่อใช้เพื่ออะไร</p> <p>ก. ตักฝืนร้าย</p> <p>ข. เรียกทรัพย์</p> <p>ค. ป้องกันภัย</p> <p>เฉลย: ค</p>

**แบบประเมินทักษะ**  
**แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างปฏิบัติงาน**  
**เรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ**

ชื่อ-สกุล.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑  
 วันที่ประเมิน.....  
 ครูผู้ประเมิน.....

ตัวชี้วัด/พฤติกรรมที่สังเกต	ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)	หมายเหตุ
๑. ตั้งใจฟังคำอ่านจากครูหรือเพื่อน					
๒. ออกเสียงอ่านคำได้ถูกต้องตามหลักการสะกดคำ					
๓. พยายามอ่านคำท้องถิ่นด้วยตนเอง					
๔. เขียนสะกดคำได้ตรงตามเสียงที่ได้ยิน					
๕. มีความพยายามเขียนคำท้องถิ่นแม้สะกดผิด					
๖. ร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น					
๗. แสดงความร่วมมือกับเพื่อนในการทำกิจกรรม					

**เกณฑ์การให้คะแนน**

- ดีมาก (๔)      แสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องครบถ้วน  
 ดี (๓)          แสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องส่วนใหญ่  
 พอใช้ (๒)      แสดงพฤติกรรมได้บ้างแต่ยังขาดความสม่ำเสมอ  
 ปรับปรุง (๑)    แสดงพฤติกรรมได้น้อยหรือยังไม่แสดงพฤติกรรม

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน**  
**เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ**  
**(โดยใช้คำในท้องถิ่นหมวดสิ่งของเครื่องใช้และคติความเชื่อ)**

ชื่อ-สกุลนักเรียน ..... ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑  
 วันที่ .....

**คำชี้แจง**

ให้นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในระดับความพึงพอใจที่ตรงกับความรู้สึกของตนเอง

รายการประเมิน	มากที่สุด (๔)	มาก (๓)	ปานกลาง (๒)	น้อย (๑)
๑. ชอบกิจกรรมที่ได้เรียนรู้คำในท้องถิ่น				
๒. เข้าใจคำศัพท์ในท้องถิ่นที่นำมาใช้ในกิจกรรม				
๓. กิจกรรมช่วยให้เขียนสะกดคำได้ดีขึ้น				
๔. กิจกรรมช่วยให้กล้าอ่านและเขียนมากขึ้น				
๕. สนุกกับการเล่นเกมหรือกิจกรรมที่ใช้ในบทเรียน				
๖. อยากเรียนรู้คำในท้องถิ่นเพิ่มเติมอีก				
๗. ชอบการทำงานร่วมกับเพื่อนในกิจกรรม				

**เกณฑ์การแปลผลระดับความพึงพอใจ**

**ช่วงคะแนนรวม (เต็ม ๒๘ คะแนน)**

๒๕ - ๒๘ คะแนน

๒๑ - ๒๔ คะแนน

๑๗ - ๒๐ คะแนน

ต่ำกว่า ๑๗ คะแนน

**ระดับความพึงพอใจ**

มากที่สุด

มาก

ปานกลาง

น้อย

## คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาพื้นฐาน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
เวลา ๒๐๐ ชั่วโมง

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการทักษะ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจองและข้อความสั้นๆ บอกความหมายของคำที่ประกอบด้วยคำพื้นฐาน ๖๐๐ คำ อ่านจับใจความ เล่าเรื่องย่อ ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน การคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เช่นนิทาน เรื่องเล่าสั้น บทเพลงและบทร้อยกรองง่าย ๆ คำขวัญจังหวัด อุบลราชธานี เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ข่าว และเหตุการณ์ประจำวัน เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ ฟังคำแนะนำ คำสั่งที่ซับซ้อนและปฏิบัติตาม การจับใจความบอกสาระสำคัญตั้งคำถามและตอบคำถามและพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู ทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ บอกและ เขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย เขียนสะกดคำและบอกความหมายของเครื่องหมายและสัญลักษณ์ที่สำคัญ บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย การเขียนสะกดคำ และเขียนข้อความสั้นๆ **นักเรียนรู้ความหมายของคำเกี่ยวกับภาษาและวัฒนธรรมในท้องถิ่น หมวดสิ่งของเครื่องใช้ เช่น หวด มวย ช้อน กระจับปี่ เป็นต้น หมวดอาหารในท้องถิ่น เช่น ก้อยปลา ก้อยจับ ส้มตำ ข้าวจี่ เป็นต้น หมวดความเชื่อ เช่น เฒ่าจ๋า ตอนปู่ตา แถน รูปเทียน บายศรี เป็น** เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและ ภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ ระบุนิยามที่ได้จากการอ่านหรือการฟังวรรณกรรมสำหรับเด็กเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองตามความ สนใจ โดยใช้กระบวนการอ่านออกเสียง อ่านจับใจความ การเขียน การคัดลายมือ การฟัง ดู และพูด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ระบุนิยามเปรียบเทียบ สังเกต แยกแยะ แสดงความเห็น สรุปความ เชื่อมโยงความรู้ คิดสร้างสรรค์ ค้นคว้า สืบค้นข้อมูล อธิบาย และการนำไปใช้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์คำที่เกี่ยวกับท้องถิ่น นำมาแต่งเป็นประโยคกันได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ รักสิ่งแวดล้อม มีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะกระบวนการ มีนิสัยรักการอ่านและการ เขียน มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด ซาบซึ้งในความเป็นไทย เห็นคุณค่าของภูมิปัญญา ท้องถิ่นและความงดงามทางภาษาและวรรณกรรมไทย นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการใช้คำเชื่อมกับเรื่องราวภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสารและคิด และผู้เรียนจัดทำสื่อคำเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

## มาตรฐาน/ตัวชี้วัด (ระหว่างทาง , ปลายทาง)

มาตรฐาน	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐานที่ ๑	ป.๑/๓ ป.๑/๔ ป.๑/๕ ป.๑/๖ ป.๑/๘	ป.๑/๑ ป.๑/๒ ป.๑/๗
มาตรฐานที่ ๒	ป.๑/๑ ป.๑/๓	ป.๑/๒
มาตรฐานที่ ๓	ป.๑/๒ ป.๑/๓ ป.๑/๕	ป.๑/๑ ป.๑/๔
มาตรฐานที่ ๔	ป.๑/๑ ป.๑/๒ ป.๑/๔	ป.๑/๓
มาตรฐานที่ ๕		ป.๑/๑ ป.๑/๒

รวม ๒๒ รหัสตัวชี้วัด

## โครงสร้างรายวิชา

รหัส ท๑๑๐๑๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เวลา ๔ ชั่วโมง ครูผู้สอน นางสาวธิดารัตน์ เชิดทอง

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด		สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์	สมรรถนะ	ภาระงาน	การวัดและประเมินผล	เวลา
		ระหว่างทาง	ปลายทาง						
๑	วัฒนธรรมท้องถิ่น ศาสตร์ศิลป์ ภูมิปัญญา	ท ๑.๔ ป. ๑/๒	ท ๑.๑ ป. ๑/๑ ท ๑.๑ ป. ๑/๒ ท ๑.๒ ป. ๑/๒	<p>- การอ่านออกเสียง และ การเขียนคำที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหมวด สิ่งของ เครื่องใช้ในท้องถิ่นฉัน</p> <p>- การอ่านเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหมวด สิ่งของ เครื่องใช้ในท้องถิ่นฉัน</p>	<p>๑.นักเรียนสามารถอ่าน สกศคคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่น หรือชุมชนได้ (P)</p> <p>๒.นักเรียนสามารถบอก ความหมายคำศัพท์จาก หมวด คติความเชื่อใน ท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (K)</p> <p>๓. นักเรียนสามารถเขียน คำศัพท์จากหมวด คติ ความเชื่อในท้องถิ่นหรือ ชุมชนได้ (P)</p> <p>๔. กระตือรือร้นในการ เรียนรู้ (A)</p>	<p>๑. ความสามารถในการ สื่อสาร</p> <p>- ทักษะการอ่าน</p> <p>- ทักษะการเขียน</p> <p>- ทักษะการฟัง การดู และการพูด</p> <p>๒. ความสามารถในการ คิด</p> <p>๓. ความสามารถในการ แก้ปัญหา</p> <p>สมรรถนะการคิดขั้นสูง</p> <p>๑. การคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณ</p> <p>๒. การคิดสร้างสรรค์</p>	<p>- ใบงานการ แต่งประโยค เรื่อง สิ่งของ เครื่องใช้ใน ท้องถิ่นฉัน</p> <p>- บัตรเสียง ชีวิตจากบอร์ด เกม “ตะลุยก อ่านเขียน ดินแดน ลีกล้วย”</p>	<p>- ตรวจใบงาน</p> <p>- สังเกต พฤติกรรมการ ตอบคำถาม</p> <p>- สังเกตการทำ กิจกรรม ฝึก อ่านสกศคคำ และอ่านออก เสียงจากบัตร คำศัพท์ สังเกต พฤติกรรมการมี ส่วนร่วมในชั้น เรียน</p>	๒

ที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด		สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์	สมรรถนะ	ภาระงาน	การวัดและประเมินผล	เวลา
		ระหว่างทาง	ปลายทาง						
๑	วัฒนธรรม ท้องถิ่น ศาสตร์ศิลป์ ภูมิปัญญา	ท ๑.๔ ป. ๑/๒	ท ๑.๑ ป. ๑/๑ ท ๑.๑ ป. ๑/๒ ท ๑.๒ ป. ๑/๒			สมรรถนะภาษาไทย เพื่อพัฒนาการคิด ๑. การอ่านเพื่อ พัฒนาการคิด ๒. การเขียนเพื่อ พัฒนาการคิด ๓. การเข้าใจ ธรรมชาติของภาษา และการใช้ภาษาไทย			๒
		ท ๑.๔ ป. ๑/๒	ท ๑.๑ ป. ๑/๑ ท ๑.๑ ป. ๑/๒ ท ๑.๒ ป. ๑/๒	- การอ่านออกเสียง และการเขียนคำที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นฉัน - การอ่านเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นฉัน	๑.นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (P) ๒.นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (K) ๓. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (P)	๑. ความสามารถในการสื่อสาร - ทักษะการอ่าน - ทักษะการเขียน - ทักษะการฟัง การดู และการพูด ๒. ความสามารถในการคิด ๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา สมรรถนะการคิดขั้นสูง	- ใบงานการแต่งประโยคเรื่อง คติความเชื่อ - บัตรเสียงชีวิตจากบอร์ดเกม “ตะลุยอ่านเขียน ดินแดนลึกลับ”	- ตรวจสอบงาน - สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม - สังเกตการทำกิจกรรม ฝึกอ่านสะกดคำ และอ่านออกเสียงจากบัตรคำศัพท์ สังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	๒

					๔. กระตือรือร้นในการเรียนรู้ (A)	๑. การคิดอย่างมี วิจารณญาณ ๒. การคิดสร้างสรรค์ สมรรถนะภาษาไทย เพื่อพัฒนาการคิด ๑. การอ่านเพื่อ พัฒนาการคิด ๒. การเขียนเพื่อ พัฒนาการคิด ๓. การเข้าใจ ธรรมชาติของภาษา และการใช้ภาษาไทย			
--	--	--	--	--	----------------------------------	--	--	--	--

<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑</b>		
หน่วยการเรียนรู้เรื่อง วัฒนธรรมท้องถิ่น ศาสตร์ศิลป์ ภูมิปัญญา		จำนวน ๔ ชั่วโมง
รายวิชา ภาษาไทย	ภาคเรียนที่ ๒	กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่องที่ ๑ สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่น	เวลา ๒ ชั่วโมง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
ครูผู้สอน นางสาวธิดารัตน์ เขตทอง		

## ๑. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

### มาตรฐานการเรียนรู้

- มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน
- มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

- ท ๔.๑ ป. ๑/๒ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

### ตัวชี้วัดปลายทาง

- ท ๑.๑ ป. ๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ
- ท ๑.๑ ป. ๑/๒ บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน
- ท ๒.๑ ป. ๑/๒ เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

## ๒. สาระการเรียนรู้

๑. สิ่งของเครื่องใช้ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน ในภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือชุมชน
๒. คำศัพท์พื้นฐานเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น
  - การอ่านออกเสียง และการเขียนคำที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หมวด สิ่งของเครื่องใช้ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน
  - การอ่านเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หมวด สิ่งของเครื่องใช้ใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน แล้วเข้าใจสามารถนำมาเขียนแต่งประโยคอย่างง่ายได้

## ๓. สาระสำคัญ

การอ่านออกเสียงแจกลูกและสะกดคำ เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของ การนำ เสียงพยัญชนะต้น สระวรรณยุกต์ และเสียงตัวสะกด มาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีความหมายใน ภาษาไทยโดยคำที่นำมาต้องเป็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือชุมชนที่นักเรียนรู้จักและมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดี

## ๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำศัพท์จากหมวด สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (K)
๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์จากหมวด สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (K)
๒. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์จากหมวด สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (P)
๓. กระตือรือร้นในการเรียนรู้ (A)

## ๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
  - ทักษะการอ่าน
  - ทักษะการเขียน
  - ทักษะการฟัง การดู และการพูด
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา

## ๖. สมรรถนะการคิดขั้นสูง

๑. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
๒. การคิดสร้างสรรค์

## ๗. สมรรถนะภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิด

๑. การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด
๒. การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
๓. การเข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

## ๘. อัตลักษณ์อุบลราชธานี

การพัฒนาผู้เรียนให้มีความฉลาดรู้ทางปัญญา บนฐานพหุปัญญา (S)

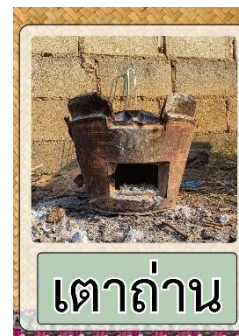
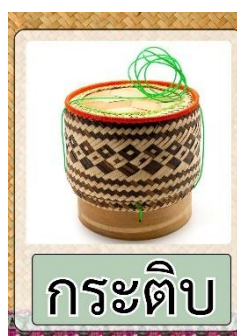
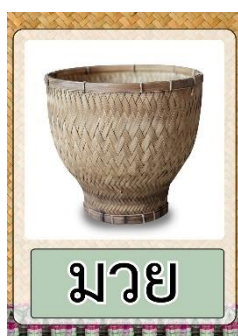
## ๙. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

## ๑๐. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ๑๐.๑ ชั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

๑. ครูนำภาพหรือคลิปวิดีโอเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันในห้องถิ่น หรือชุมชน เช่น กระจิบข้าว ไทเกลือ สาก ครก แล้วตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจ ดังนี้



- ใครเคยเห็นสิ่งของเหล่านี้บ้าง
- สิ่งของเหล่านี้ใช้ทำอะไร

๒. ครูพานักเรียนอ่านนิทานเรื่อง “กระทิบข้าวเหนียวจอมซน” โดยให้นักเรียนอ่านตามครู ๒ รอบ นักเรียนและครูอ่านพร้อมกัน ๑ รอบ และนักเรียนอ่านเอง ๑ รอบ



จากนั้นร่วมกันตอบคำถามดังนี้

- ตัวละครในเรื่องมีใครบ้าง
- นักเรียนเคยใช้สิ่งของที่ปรากฏในเรื่องหรือไม่

#### ๑๐.๒ ชั้นวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

๓. ครูตีตรูภาพสิ่งของเครื่องใช้บนกระดาน และแจกบัตรคำให้นักเรียน
๔. นักเรียนนำบัตรคำไปจับคู่กับภาพให้ถูกต้อง แล้วอ่านออกเสียง สะกดคำที่ได้รับ และให้นักเรียนคนอื่น ๆ อ่านสะกดคำ และออกเสียงตาม ๑ รอบ
๕. นักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียง และสะกดคำ พร้อมกันอีกครั้ง โดยมีครูคอยอธิบายความหมาย และบอกวิธีใช้งานสิ่งของแต่ละอย่างเป็นการเสริมความรู้



ชิน

กระด้ง

หม้อนึ่ง

ข้อง

#### ๑๐.๓ ชั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

๗. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน เพื่อเล่นเกม "ตะลุยอ่านเขียนดินแดนสี่กลับ" หมวดสิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่น

กติกาการเล่นบอร์ดเกม “ตะลุยกอ่านเขียน ดินแดนลึกลับ หมวด สิ่งของเครื่องใช้”

๑. วางตัวผู้เล่นลงที่จุดเริ่มต้น จากนั้นทอยลูกเต๋าเพื่อเรียง ลำดับผู้เล่น หรือเลือกลำดับ กันตามที่ได้ตกลงกันในกลุ่ม
๒. ทอยลูกเต๋า และให้เคลื่อนย้ายตัว ผู้เล่นตามจำนวนหมายเลขที่ทอยได้ หากหยุดลงช่องใดให้อ่านคำใน ๑ ช่องนั้น หากอ่านได้จะได้รับเหรียญ คริสตัลตามจำนวนที่ระบุไว้ในช่องนั้น
๓. เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น ในรอบที่ ๒ เป็นต้นไป ผู้เล่นจะได้เหรียญคริสตัล ๓ เหรียญทุกครั้ง
- ๔ หากไปตกช่อง *ตำราโบราณ* ให้หยิบบัตรขึ้นมา ๑ ใบโดยหยิบบัตรจากด้านบนสุด จากนั้นอ่านคำหรือถอดรหัสคำในบัตรให้ถูกต้อง หากตอบถูกจะได้เหรียญคริสตัล หากตอบผิดจะไม่ได้เหรียญเสร็จแล้วให้นำบัตรไปวางไว้ ด้านล่างสุดของกอง
๕. หากผู้เล่นไปตกช่อง *ยักษ์ต้องคำสาป ผีกระดุกหัวไฟ แมงมุมพันปี* ผู้เล่นจะต้องหยิบบัตร “เขียนเสียงชีวิต” ๑ ใบ เพื่อเอาตัวรอดจากสัตว์ประหลาดทั้ง สามตัวนี้โดยถอดรหัสคำที่ถูกสลบ ตำแหน่งไว้และเขียนใหม่ให้ถูกต้อง หากเขียนไม่ถูกจะโดนลงโทษตามที่ระบุไว้ในบัตร หากเขียนถูกจะรอดจากการถูกลงโทษ
๖. ผู้เล่นที่สะสมเหรียญคริสตัล ครบ ๓๐ เหรียญก่อน จะเป็นผู้ชนะ (เปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม)
๘. นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้ตัวเดินตัวเดียวกัน โดยต้องสลับกันเดินตัวเดินไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบสมาชิกทุกคนในกลุ่ม สลับกันวนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้กลุ่มที่ชนะ



๑๐.๔ ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

๙. นักเรียนสุ่มจับบัตรคำศัพท์คนละ ๕ คำ นำคำศัพท์ทั้ง ๑๐ คำมาแต่งประโยคอย่างง่าย เช่น  
 แม่ใช้ กระต๊อบข้าว ใส่ข้าวเหนียว  
 ยายใช้ ครก ตำ

**แต่งประโยค**

คำชี้แจง - ให้นักเรียนเลือกคำศัพท์จากเรื่องสิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่น มา ๕ คำจากบัตรประโยคให้สมบูรณ์

๑.

๒.

๓.

๔.

๕.

ชื่อ..... เลขที่.....

### ๑๐.๕ ชั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

๑๐. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์ที่เรียนมา

๑๑. ครูให้นักเรียนสามารถบอกความสำคัญ และประโยชน์สิ่งของเครื่องใช้ในท้องถิ่นคนละ ๑ ข้อ

#### ๑๑. ภาระงาน/ชิ้นงาน

๑. บัตรเสียงชีวิตจากบอร์ดเกม“ตะลุยกอ่านเขียน ดินแดนลี้ลับ”

๒. ใบงาน แต่งประโยค

#### ๑๒. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๑. บัตรคำศัพท์หมวดสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันในท้องถิ่น หรือชุมชน

๒. ภาพและคลิปวิดีโอสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันในท้องถิ่น หรือชุมชน

๓. นิทานเรื่อง กระต๊อบข้าวจอมซน

#### ๑๓ . การวัดและประเมินผล

##### ๑๓.๑ การวัดผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำในท้องถิ่น จากหมวด สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันได้ (K)	สังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม	แบบประเมินพฤติกรรมการตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐
๒. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำในท้องถิ่น จากหมวด สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันได้ (P)	๑. สังเกตการทำกิจกรรม ฝึกอ่านสะกดคำ และอ่านออกเสียงจากบัตรคำศัพท์  สังเกตการอ่านออกเสียงนิทานเรื่อง “ข้าวเหนียวจอมซน”	แบบประเมินผลการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐
๓. นักเรียนสามารถเขียนคำในท้องถิ่น จากหมวด สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันได้ (P)	ใบงาน การแต่งประโยคจากคำ  บอร์ดเกมตะลุยกอ่านเขียน ดินแดนลี้ลับ หมวดสิ่งของเครื่องใช้	ตรวจใบงาน การแต่งประโยค	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐
๔. มีความตั้งใจในการอ่านออกเสียงคำให้ถูกต้อง (A)	สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินการมีส่วนร่วมพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐

## ๑) เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพแบบประเมินสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑	การสนใจและตั้งใจ ในการตอบคำถาม	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุย ในชั้นเรียนตอบคำถาม ได้ทันที	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่ พูดคุย ในชั้นเรียน ตอบคำถาม ไม่ได้ทันที	สนใจฟัง ในบางครั้ง พูดคุยในชั้นเรียน ตอบคำถาม ไม่ได้ทันที	ไม่สนใจฟัง พูดคุยใน ชั้นเรียน ตอบ คำถาม ไม่ได้ทันที
๒	ตอบได้ถูกต้องตรง ตามประเด็น	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงตามประเด็น และอธิบายคำตอบชัดเจน	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงตามประเด็น แต่อธิบายคำตอบได้ไม่ ชัดเจน	ตอบคำถามได้ถูกต้อง บางส่วน	ตอบคำถามได้ แต่ไม่ถูกต้อง
๓	การตอบคำถาม อย่างสม่ำเสมอ	มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม อย่างสม่ำเสมอ	มีส่วนร่วมในการตอบ คำถามบ่อยครั้ง	มีส่วนร่วมในการตอบ คำถามบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการ ตอบคำถามอย่าง น้อยครั้ง

๑๑ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับ ดีมาก

๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ระดับ ดี

๔ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านเกณฑ์ระดับ ดี ขึ้นไป

๒. เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพแบบประเมินการอ่านออกเสียง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อ่านเสียงดังเหมาะสม	นักเรียนอ่านออกเสียงดัง ฟังชัด อ่านถูกต้องทุกคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงเบา อ่านถูกต้องบางคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงเบา อ่านออกถูกต้องน้อยคำ
๒. ไม่อ่านข้ามคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องทุกคำ โดยไม่มีการ ข้ามคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องทุกคำ โดยมีการข้าม คำบางคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องบางคำ โดยมีการข้าม คำเป็นส่วนมาก
๓. เว้นวรรคถูกต้อง	นักเรียนเว้นวรรคคำถูกต้อง ทุกประโยค	นักเรียนเว้นวรรคคำถูกต้อง บางประโยค	นักเรียนเว้นวรรคคำ ไม่ถูกต้องบางประโยค
๔. มีมารยาทในการอ่าน	นักเรียนไม่เล่นกันขณะอ่าน	นักเรียนเล่นกันขณะอ่าน บางครั้ง	นักเรียนเล่นกันขณะอ่าน เป็นประจำ

## เกณฑ์การประเมินการทำใบงาน/ชิ้นงาน/สมุดรายบุคคล

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การแต่งประโยค	แต่งประโยคได้สมบูรณ์ เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ครบครบทุกคำ มี ส่วนประกอบของประโยค ครบสมบูรณ์	แต่งประโยคได้แต่มีใจความ ไม่สมบูรณ์ สะกดคำผิดได้ไม่ เกิน ๓-๕คำมีส่วนประกอบ ของประโยคครบสมบูรณ์	แต่งประโยคได้แต่มีใจความ ไม่สมบูรณ์ เป็นเพียงวลี เขียนสะกดคำผิดได้เกิน ๕ คำ มีส่วนประกอบของ ประโยคไม่สมบูรณ์
๒. มุ่งมั่นในการทำงาน	- นักเรียนมีความมุ่งมั่นใน การทำงานในการเรียนวิชา ภาษาไทย	- นักเรียนไม่ค่อยมุ่งมั่นใน การทำงานในการเรียนวิชา ภาษาไทย	- นักเรียนไม่สนใจและไม่มี ความมุ่งมั่นในการทำงานใน การเรียนวิชาภาษาไทย
๓. ซื่อสัตย์สุจริต	-ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง -ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง -ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วย ความซื่อตรง -เป็นแบบอย่างที่ดีด้าน ความซื่อสัตย์	-ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง -ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง -ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความ ซื่อตรง	-ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง -ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
๔. มีวินัย (การส่งงานตรงเวลา)	นักเรียนส่งงานตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด	นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด มีความ ล่าช้ากว่าเวลาปกติ แต่ไม่ เกิน ๒ ชั่วโมงหลังจากเวลา ที่ครูกำหนด	นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด มีความ ล่าช้ากว่าเวลาปกติ เป็น เวลามากกว่า ๒ ชั่วโมง หลังจากเวลาที่ครูกำหนด

## เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมรายบุคคล คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. มีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนบางครั้ง	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนน้อยครั้ง
๒. มีความสามารถในการสื่อสาร	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนบางครั้ง	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนน้อยครั้ง
๓. มีความใฝ่เรียนรู้	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นประจำ	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง
๔. มีจิตสาธารณะ	เข้าร่วมกิจกรรมดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียนสม่ำเสมอ	เข้าร่วมกิจกรรมดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียนบางครั้ง	เข้าร่วมกิจกรรมไม่ดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียน

<b>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒</b>		
หน่วยการเรียนรู้เรื่อง วัฒนธรรมท้องถิ่น ศาสตร์ศิลป์ ภูมิปัญญา		จำนวน ๔ ชั่วโมง
รายวิชา ภาษาไทย	ภาคเรียนที่ ๒	กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย
เรื่องที่ ๒ คติความเชื่อในท้องถิ่นฉัน	เวลา ๒ ชั่วโมง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
ครูผู้สอน นางสาวธิดารัตน์ เขตทอง		

---

### ๑. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

- มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน
- มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ
- มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

#### ตัวชี้วัดระหว่างทาง

- ท ๔.๑ ป. ๑/๒ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

#### ตัวชี้วัดปลายทาง

- ท ๑.๑ ป. ๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ
- ท ๑.๑ ป. ๑/๒ บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน
- ท ๒.๑ ป. ๑/๒ เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

### ๒. สาระการเรียนรู้

๑. ความเชื่อใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน ในภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือชุมชน
๒. คำศัพท์พื้นฐานเกี่ยวกับความเชื่อ ภูมิปัญญาท้องถิ่น
  - การอ่านออกเสียง และการเขียนคำที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หมวด คติความเชื่อ
  - การอ่านเรื่องเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หมวด คติความเชื่อ

### ๓. สาระสำคัญ

การอ่านออกเสียงแจกลูกและสะกดคำ เป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานของ การนำ เสียงพยัญชนะต้น สระวรรณยุกต์ และเสียงตัวสะกด มาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีความหมายใน ภาษาไทยโดยคำที่นำมาต้องเป็นเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือชุมชนที่นักเรียนรู้จักและมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดี

### ๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (K)
๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (K)
๒. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นหรือชุมชนได้ (P)
๓. กระตือรือร้นในการเรียนรู้ (A)

## ๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
  - ทักษะการอ่าน
  - ทักษะการเขียน
  - ทักษะการฟัง การดู และการพูด
๒. ความสามารถในการคิด
๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา

## ๖. สมรรถนะการคิดขั้นสูง

๑. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
๒. การคิดสร้างสรรค์

## ๗. สมรรถนะภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิด

๑. การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด
๒. การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
๓. การเข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

## ๘. อัตลักษณ์อุบลราชธานี

การพัฒนาผู้เรียนให้มีความฉลาดรู้ทางปัญญา บนฐานพหุปัญญา (S)

## ๙. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

## ๑๐. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ๑๐.๑ ชั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

๑. ครูนำภาพหรือคลิปวิดีโอเกี่ยวกับความเชื่อของชาวอีสาน เช่น การสวดขวัญ การเลี้ยงผีตอนปู

ตา



พิธีบายศรีสู่ขวัญ เอ็นขวัญกลับมา โดย  
อาจารย์ เจริญ หลมเก่า - ด่านซ้าย เมื่อ...  
การดู 5.3 หมื่น ครั้ง 3 ปีที่แล้ว ...เพิ่มเติม



พิธีกรรมอีสาน เลี้ยงปู่ตา หรือ  
เลี้ยงบ้าน  
ผู้บ่าวค่างบ้านเดอะชีร์สี · การดู 2.1 พัน ครั้ง

ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิด

- ใครเคยเห็นสิ่งของเหล่านี้บ้าง
- ทำไมต้องการทำพิธีกรรมเหล่านี้

๒. ครูอธิบายว่าวันนี้เราจะเรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับความเชื่อของชาวอีสาน

## ๑๐.๒ ขั้นวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)

๓. ครูแจกบัตรคำที่มีคำศัพท์เกี่ยวกับความเชื่อ เช่น บั้งไฟ ปูตา กองฟอน สะเดาะเคราะห์ พญานาค จากนั้นให้นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมออกเสียงตาม



บั้งไฟ อ่านว่า บั้ง - ไฟ

ปูตา อ่านว่า ปู - ตา

กองฟอน อ่านว่า กอง - ฟอน

พญานาค อ่านว่า พะ - ยา - นาก

๔. นักเรียนนำบัตรคำไปจับคู่กับภาพให้ถูกต้อง แล้วอ่านออกเสียง สะกดคำที่ได้รับ และให้นักเรียนคนอื่น ๆ อ่านสะกดคำ และออกเสียงตาม ๑ รอบ

๕. นักเรียนร่วมกันอ่านออกเสียง และสะกดคำ พร้อมกันอีกครั้ง

## ๑๐.๓ ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)

๗. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน เพื่อเล่นบอร์ดเกม “ตะลุยกอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ” คติความเชื่อในท้องถิ่น

กติกาการเล่นบอร์ดเกม “ตะลุยกอ่านเขียน ดินแดนลี้ลับ หมวด คติความเชื่อในท้องถิ่น”

๑. วางตัวผู้เล่นลงที่จุดเริ่มต้น จากนั้นทอยลูกเต๋าเพื่อเรียง ลำดับผู้เล่น หรือเลือกลำดับ กันตามที่ตกลงกันในกลุ่ม

๒. ทอยลูกเต๋า และให้เคลื่อนย้ายตัว ผู้เล่นตามจำนวนหมายเลขที่ทอยได้ หากหยุดลงช่องใด ให้อ่านคำใน ๑ ช่องนั้น หากอ่านได้จะได้รับเหรียญ คริสตัลตามจำนวนที่ระบุไว้ในช่องนั้น

๓. เมื่อเดินผ่านจุดเริ่มต้น ในรอบที่ ๒ เป็นต้นไป ผู้เล่นจะได้เหรียญคริสตัล ๓ เหรียญทุกครั้ง

๔ หากไปตกช่อง*ตำราโบราณ* ให้หยิบบัตรขึ้นมา ๑ ใบโดยหยิบบัตรจากด้านบนสุด จากนั้นอ่านคำหรือถอดรหัสคำในบัตรให้ถูกต้อง หากตอบถูกจะได้เหรียญคริสตัล หากตอบผิดจะไม่ได้เหรียญเสร็จแล้วให้นำบัตรไปวางไว้ ด้านล่างสุดของกอง

๕. หากผู้เล่นไปตกช่อง *ยักษ์ต้องคำสาป ผีกระดุกหัวไฟ แมงมุมพันปี* ผู้เล่นจะต้องหยิบบัตร “เขียนเสียงชีวิต” ๑ ใบ เพื่อเอาตัวรอดจากสัตว์ประหลาดทั้ง สามตัวนี้โดยถอดรหัสคำที่ถูกสลับ ตำแหน่งไว้และเขียนใหม่ให้ถูกต้อง หากเขียนไม่ถูกต้องโดนลงโทษตามที่ระบุไว้ในบัตร หากเขียนถูกต้องจะรอดจาก การถูกลงโทษ

๖. ผู้เล่นที่สะสมเหรียญคริสตัล ครบ ๓๐ เหรียญก่อน จะเป็นผู้ชนะ (เปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม)

๘. นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้ตัวเดินตัวเดียวกัน โดยต้องสลับกันเดินตัวเดินไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะครบสมาชิกทุกคนในกลุ่ม สลับกันวนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้กลุ่มที่ชนะ



๑๐.๔ ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)

๙. นักเรียนสุ่มจับบัตรคำศัพท์คนละ ๕ คำ นำคำศัพท์ทั้ง ๑๐ คำมาแต่งประโยคอย่างง่าย เช่น แม่พาฉันไป เลี้ยงปูตา ที่ดอนปูตา ยายเล่าว่าเคยเห็นพญานาค

แต่งประโยค จากภาพ  
ให้นักเขียนแต่งประโยคจากภาพต่อไปนี้

ไข่ต้ม	.....
เทียน	.....
แม่จ๋า	.....
นายศรี	.....
ไก่ต้ม	.....
รูป	.....
ฝ้าย	.....
ปูตา	.....
ผี	.....

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

๑๐.๕ ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)

- ๑๐. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนคำศัพท์ และความหมายของคำศัพท์ที่เรียนมา
- ๑๑. ครูให้นักเรียนสามารถบอกความสำคัญ ของการทำพิธีกรรมในท้องถิ่นคนละ ๑ ข้อ

๑๑. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ๑. บัตรเสียงชีวิตจากบอร์ดเกม “ตะลุยก่านเขียน ดินแดนลึกลับ”
- ๒. ใบงาน แต่งประโยค

๑๒. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ๑. บัตรคำศัพท์หมวดคติความเชื่อในท้องถิ่นในท้องถิ่น หรือชุมชน
- ๒. ภาพและคลิปวิดีโอคติความเชื่อในท้องถิ่นในชีวิตประจำวันในท้องถิ่น หรือชุมชน
- ๓. บอร์ดเกม

## ๑๓ . การวัดและประเมินผล

## ๑๓.๑ การวัดผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
๑. นักเรียนสามารถบอกความหมายของคำในท้องถิ่น จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นได้ (K)	สังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม	แบบประเมินพฤติกรรมการตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐
๒. นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำในท้องถิ่น จากหมวด คติความเชื่อได้ (P)	๑. สังเกตการทำกิจกรรม ฝึกอ่านสะกดคำ และอ่านออกเสียงจากบัตรคำศัพท์	แบบประเมินผลการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐
๓. นักเรียนสามารถเขียนคำในท้องถิ่น จากหมวด คติความเชื่อในท้องถิ่นได้ (P)	ใบงาน การแต่งประโยคจากคำ  บอร์ดเกมตะลุมอ่านเขียนดินแดนลี้ลับ หมวดคติความเชื่อในท้องถิ่น	ตรวจใบงาน การแต่งประโยค	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐
๔. มีความตั้งใจในการอ่านออกเสียงคำให้ถูกต้อง (A)	สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินการมีส่วนร่วมพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๖๐

## ๓. เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพแบบประเมินสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑	การสนใจและตั้งใจ ในการตอบคำถาม	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุย ในชั้นเรียนตอบคำถาม ได้ทันที	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่ พูดคุย ในชั้นเรียน ตอบคำถาม ไม่ได้ทันที	สนใจฟัง ในบางครั้ง พูดคุยในชั้นเรียน ตอบคำถาม ไม่ได้ทันที	ไม่สนใจฟัง พูดคุยใน ชั้นเรียน ตอบ คำถาม ไม่ได้ทันที
๒	ตอบได้ถูกต้องตรง ตามประเด็น	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงตามประเด็น และอธิบายคำตอบชัดเจน	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงตามประเด็น แต่อธิบายคำตอบได้ไม่ ชัดเจน	ตอบคำถามได้ถูกต้อง บางส่วน	ตอบคำถามได้ แต่ไม่ถูกต้อง
๓	การตอบคำถาม อย่างสม่ำเสมอ	มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม อย่างสม่ำเสมอ	มีส่วนร่วมในการตอบ คำถามบ่อยครั้ง	มีส่วนร่วมในการตอบ คำถามบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการ ตอบคำถามอย่าง น้อยครั้ง

๑๑ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับ ดีมาก

๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ระดับ ดี

๔ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านเกณฑ์ระดับ ดี ขึ้นไป

๒. เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพแบบประเมินการอ่านออกเสียง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อ่านเสียงดังเหมาะสม	นักเรียนอ่านออกเสียงดัง ฟังชัด อ่านถูกต้องทุกคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงเบา อ่านถูกต้องบางคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงเบา อ่านออกถูกต้องน้อยคำ
๒. ไม่อ่านข้ามคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องทุกคำ โดยไม่มีการ ข้ามคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องทุกคำ โดยมีการข้าม คำบางคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องบางคำ โดยมีการข้าม คำเป็นส่วนมาก
๓. เว้นวรรคถูกต้อง	นักเรียนเว้นวรรคคำถูกต้อง ทุกประโยค	นักเรียนเว้นวรรคคำถูกต้อง บางประโยค	นักเรียนเว้นวรรคคำ ไม่ถูกต้องบางประโยค
๔. มีมารยาทในการอ่าน	นักเรียนไม่เล่นกันขณะอ่าน	นักเรียนเล่นกันขณะอ่าน บางครั้ง	นักเรียนเล่นกันขณะอ่าน เป็นประจำ

## ๓. เกณฑ์การประเมินการทำใบงาน/ชิ้นงาน/สมุดรายบุคคล

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การแต่งประโยค	แต่งประโยคได้สมบูรณ์ เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ครบครบทุกคำ มี ส่วนประกอบของประโยค ครบสมบูรณ์	แต่งประโยคได้แต่มีใจความ ไม่สมบูรณ์ สะกดคำผิดได้ไม่ เกิน ๓-๕ คำมีส่วนประกอบ ของประโยคครบสมบูรณ์	แต่งประโยคได้แต่มีใจความ ไม่สมบูรณ์ เป็นเพียงวลี เขียนสะกดคำผิดได้เกิน ๕ คำ มีส่วนประกอบของ ประโยคไม่สมบูรณ์
๒. มุ่งมั่นในการทำงาน	- นักเรียนมีความมุ่งมั่นใน การทำงานในการเรียนวิชา ภาษาไทย	- นักเรียนไม่ค่อยมุ่งมั่นใน การทำงานในการเรียนวิชา ภาษาไทย	- นักเรียนไม่สนใจและไม่มี ความมุ่งมั่นในการทำงานใน การเรียนวิชาภาษาไทย
๓. ซื่อสัตย์สุจริต	-ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง -ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง -ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วย ความซื่อตรง -เป็นแบบอย่างที่ดีด้าน ความซื่อสัตย์	-ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง -ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง -ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความ ซื่อตรง	-ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง -ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
๔. มีวินัย (การส่งงานตรงเวลา)	นักเรียนส่งงานตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด	นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด มีความ ล่าช้ากว่าเวลาปกติ แต่ไม่ เกิน ๒ ชั่วโมงหลังจากเวลา ที่ครูกำหนด	นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด มีความ ล่าช้ากว่าเวลาปกติ เป็น เวลามากกว่า ๒ ชั่วโมง หลังจากเวลาที่ครูกำหนด

## ๔. เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมรายบุคคล คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. มีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนบางครั้ง	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนน้อยครั้ง
๒. มีความสามารถในการสื่อสาร	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนบางครั้ง	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนน้อยครั้ง
๓. มีความใฝ่เรียนรู้	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นประจำ	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง
๔. มีจิตสาธารณะ	เข้าร่วมกิจกรรมดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียนสม่ำเสมอ	เข้าร่วมกิจกรรมดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียนบางครั้ง	เข้าร่วมกิจกรรมไม่ดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียน

