

นวัตกรรมการเรียนการสอน
โรงเรียนปทุมวิทยากร สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

.....

๑.ชื่อผู้จัดทำ

นางสาวทิพย์สุดา ผลพันธ์ ตำแหน่งครู อัตราร้าง โรงเรียนปทุมวิทยากร

๒.ชื่อผลงาน

“เกมลูกต๋นยางพารา เชื่อมโยงวัฒนธรรมกับภาษาไทย”

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ ๒/๒๕๖๗

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

นำลูกต๋นยางพารา ซึ่งเป็นวัตถุดิบพื้นบ้านของจังหวัดอุบลราชธานี และมีอยู่ในโรงเรียนปทุมวิทยากรเป็นจำนวนมาก มาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เรียนรู้ภาษาไทยในรูปแบบที่สนุกสนานและเข้าใจวัฒนธรรมท้องถิ่น

๕.ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

จังหวัดอุบลราชธานีมีต๋นยางพาราเป็นทรัพยากรธรรมชาติสำคัญในท้องถิ่น ลูกต๋นยางพารา (ผลของต๋นยางพารา) เป็นวัสดุธรรมชาติที่พบได้ทั่วไปในพื้นที่ แต่ส่วนใหญ่มักถูกมองข้ามหรือนำไปใช้งานเพียงเล็กน้อย เช่น เป็นของเล่นพื้นบ้านหรือทิ้งให้สูญเปล่า เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดจากวัสดุธรรมชาตินี้ ได้มีแนวคิดในการนำลูกต๋นยางพารา มาใช้เป็นสื่อการสอนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยประยุกต์ให้เป็นสื่อการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เช่น การเขียนคำศัพท์ การจับคู่คำ หรือการสร้างเกมที่กระตุ้นพัฒนาการทางภาษา และยังปลูกฝังให้นักเรียนเห็นคุณค่าของทรัพยากรในท้องถิ่น

จุดเด่นของลูกต๋นยางพารา

๑. หาได้ง่าย วัสดุที่มีอยู่ในธรรมชาติ ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจัดหา
๒. น่าสนใจ รูปร่างและการเคลื่อนไหวของลูกต๋นยางพาราเมื่อโยนหรือปล่อยลอยลง ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี
๓. เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม เด็กจะได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและท้องถิ่นของตน

ดังนั้น การพัฒนาสื่อการสอนจากลูกต้นยางพารา จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียน โดยผสมผสานการอนุรักษ์วัฒนธรรมและชาติในชุมชนเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

๗. วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนรู้จักและเรียนรู้คำศัพท์ภาษาไทยผ่านลูกต้นยาง
๒. เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้ภาษาไทยกับสิ่งของพื้นบ้าน
๓. เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาไทย

๘. กลุ่มเป้าหมายของการดำเนินงาน

-เป้าหมายเชิงปริมาณ

ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและทักษะการสร้างนวัตกรรมทุกคน ร้อยละ ๑๐๐

-เป้าหมายเชิงคุณภาพ

รูปแบบการสอน “แบบการสร้างนวัตกรรม” นำไปใช้จัดกิจกรรมนักเรียนได้จริงและนักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาเรื่องการวิเคราะห์วรรณคดี ได้ร้อยละ ๑๐๐

๙. หลักการแนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

- ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการเชื่อมโยง (Constructivism): สร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง
- ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัส (Multi-sensory Learning): กระตุ้นการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น สัมผัส และลงมือปฏิบัติ
- ทฤษฎีพัฒนาการของเด็ก (Developmental Learning): การออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย

๑๐. ขั้นตอนการออกแบบกระบวนการเรียนรู้

-วัสดุ อุปกรณ์

- ลูกต้นยางจำนวนมาก
- สติกเกอร์หรือสีสำหรับเขียนคำศัพท์

- ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

๑. อธิบายความสำคัญของลูกต้นยางและความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมอุบลราชธานี
๒. จัดกิจกรรมเล่นเกม เช่น “โยนจับคำ” โดยใช้ลูกต้นยางที่เขียนคำศัพท์
๓. ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับลูกต้นยาง เช่น “ต้นยาง” “ลูกยาง” “ใบไม้” “ดอกบัว” “กาบบัว” “ผาแต้ม”

- วิธีการจัดกิจกรรม

๑. กิจกรรมคำศัพท์

- จับคู่คำศัพท์ที่เขียนบนลูกต้นยาง
- แยกคำเป็นคำพยางค์เดียวและสองพยางค์

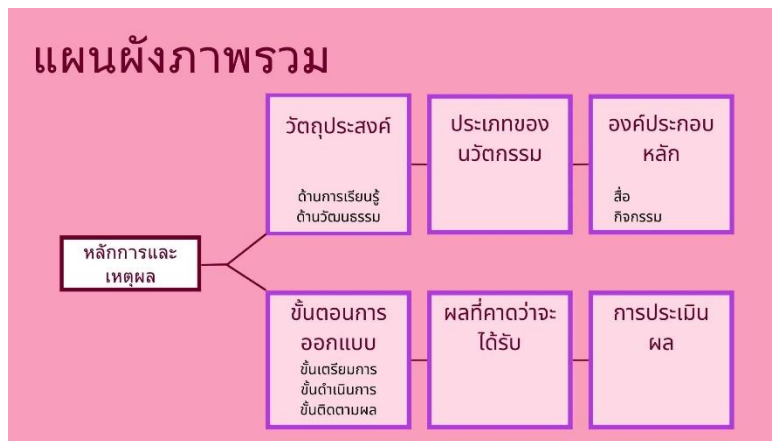
๒. กิจกรรมสร้างประโยค

- ให้นักเรียนแต่งประโยคจากคำศัพท์ที่ได้

๓. กิจกรรมเล่าเรื่อง

- นักเรียนแต่งเรื่องสั้นเกี่ยวกับลูกต้นยาง

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม



กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

เพื่อให้มั่นใจว่านวัตกรรมมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีขั้นตอนในการตรวจสอบคุณภาพ ดังนี้

๑. การวางแผนการประเมินคุณภาพ

๑. กำหนดตัวชี้วัดคุณภาพ

- ความเหมาะสมของเนื้อหาและกิจกรรม
- ความเข้าใจง่ายของสื่อการสอน
- ความสามารถในการพัฒนาทักษะภาษาไทย
- ความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจของนักเรียน

๒. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย

- ครูผู้สอนที่นำไปใช้
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา

๓. กำหนดเครื่องมือการประเมิน

- แบบสอบถาม
- แบบสังเกต
- แบบทดสอบ

๒. ขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพ

๒.๑ การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและการพัฒนานวัตกรรมการประเมินใน ๓ ด้านหลัก

๑. ด้านเนื้อหา (Content Validity)

- ความถูกต้องของคำศัพท์
- ความเหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๒. ด้านการออกแบบ (Design Validity)

- ความน่าสนใจของสื่อ (ลูกตุ้มยางและเกม)
- ความชัดเจนของกิจกรรม

๓. ด้านการประยุกต์ใช้ (Practicality)

- ความง่ายในการนำไปใช้
- ความคุ้มค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

๒.๒ การทดลองใช้ (Try-Out)

๑. การทดลองในกลุ่มย่อย (Pilot Test)

- นำกิจกรรมไปทดลองกับนักเรียน ๕-๑๐ คน
- สังเกตพฤติกรรมและเก็บข้อมูลความคิดเห็น

๒. การทดลองในกลุ่มใหญ่

- ทดลองใช้ในห้องเรียนเต็มรูปแบบ
- เก็บข้อมูลจากนักเรียนและครู

๒.๓ การปรับปรุงนวัตกรรม (Refinement)

- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการประเมิน
- ปรับแก้ไขจุดบกพร่อง เช่น เพิ่มความชัดเจนของเกม หรือปรับคำศัพท์ให้เหมาะสม

๓. การวิเคราะห์ผลการประเมิน

๑. วิเคราะห์เชิงปริมาณ

- ใช้คะแนนจากแบบสอบถามและแบบทดสอบ
- เปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังการเรียนรู้

๒. วิเคราะห์เชิงคุณภาพ

- วิเคราะห์ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ ครู และนักเรียน
- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและความสนใจ

๔. สรุปและรายงานคุณภาพของนวัตกรรม

๑. สรุปผลการประเมิน

- ระบุจุดเด่นและข้อจำกัดของนวัตกรรม

๒. จัดทำคู่มือการใช้งาน (Implementation Manual):

- เพื่อช่วยให้ครูสามารถนำไปใช้ได้มีประสิทธิภาพ

๓. เผยแพร่และประยุกต์ใช้

- เสนอผลการประเมินเพื่อปรับใช้ในโรงเรียนหรือชุมชน

ตัวชี้วัดคุณภาพนวัตกรรม

๑. ด้านประสิทธิภาพ

- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยดีขึ้น
- นักเรียนสามารถจดจำคำศัพท์และสร้างประโยคได้

๒. ด้านความน่าสนใจ

- นักเรียนมีความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในกิจกรรม

๓. ด้านการยอมรับ

- ครูและผู้เชี่ยวชาญเห็นว่านวัตกรรมเหมาะสมและนำไปใช้ได้จริง

กระบวนการนี้ช่วยให้มั่นใจว่านวัตกรรม “เกมลูกต๋นยางพารา” มีคุณภาพและสามารถตอบโจทย์การพัฒนาทักษะภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้อย่างเหมาะสม

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีความรู้คำศัพท์ภาษาไทยเพิ่มขึ้น
๒. นักเรียนเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นอุบลราชธานี
๓. นักเรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

๑๓.งบประมาณ

-

๑๔.การประเมินผล

๑. การประเมินผลการเรียนรู้:

- ทดสอบคำศัพท์ก่อนและหลังการใช้เกมลูกต้นยาง
- วิเคราะห์ผลงานเขียนและประโยคที่นักเรียนสร้าง

๒. การประเมินทักษะและความสนใจ:

- สังเกตพฤติกรรมและความสนใจระหว่างการเล่นเกม
- แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

๓. การวิเคราะห์ผลการเรียนการสอน:

- เปรียบเทียบคะแนนการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
- ประเมินความสำเร็จของกิจกรรมจากผลงานที่นักเรียนทำ

นางสาวทิพย์สุดา ผลพันธ์

ผู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน