



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา  
กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL

โดย

นางสาวสุนันท์ ปวงสุข  
ตำแหน่ง ครู(ไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)  
ตำบลก่อเอ้ อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

รายงานนวัตกรรมการศึกษา( Innovation in Education ) ในการจัดทำรายงานนี้ให้ได้ทราบถึงการใช้สื่อเทคโนโลยีต่างๆ และวิธีการต่างๆ ในการจัดการเรียนการสอนโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการศึกษาเทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีประสิทธิภาพ ให้เหมาะกับนักเรียนและสภาพการณ์ในยุคปัจจุบัน ด้วยการทำชุดการสอน (Instructional packages) จัดเป็นเทคโนโลยีการศึกษาชนิดหนึ่งที่ยิมนนำมาใช้ในการสอน เนื่องจากจัดเป็นระบบการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองหรือผู้สอนสามารถใช้กับผู้เรียนเป็นกลุ่มก็ได้ชุดการสอนจะช่วยเร้าความสนใจในเนื้อหาตามขั้นตอนฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมได้เรียนรู้ เนื้อหาเป็นขั้นตอน ผู้เรียนอาจใช้เวลาในการเรียนที่ต่างกันตามความสามารถที่แตกต่างของแต่ละบุคคล ชุด การสอนเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคลด้วย ทางผู้จัดทำหวังว่า รายงานฉบับนี้จะให้ความรู้และเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษาทุก ๆ ท่าน หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

นางสาวสุนันท์ ปวงสุข

กันยายน ๒๕๖๘

## สารบัญ

คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
รายงานการพัฒนาวัตกรรมการ.....	๑
1. ชื่อนวัตกรรม.....	๑
2. ผู้จัดทำ.....	๒
3. ประเภทนวัตกรรม.....	๑
4. สมรรถนะที่พัฒนา.....	๑
5. ความเป็นมาและความสำคัญ.....	๒
6. วัตถุประสงค์.....	๒
7. ขอบเขตการศึกษา.....	๓
8. กรอบแนวคิด.....	๔
9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	๔
10. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม.....	๕
11. การนำนวัตกรรมไปใช้.....	๖
12. ผลการใช้นวัตกรรม.....	๖
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	๖
การเผยแพร่วัตกรรม.....	๗
บรรณานุกรม.....	๙
ภาคผนวก.....	๑๐
แผนการจัดการเรียนรู้.....	๑๑
เครื่องมือที่ใช้.....	๑๑
การวิเคราะห์ผล.....	๑๑
ผลงาน/ความภาคภูมิใจ.....	๑๒
รูปภาพการประชุม PLC.....	๑๒
รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน.....	๑๒
อื่น ๆ.....	๑๒

รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษา  
สถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา จังหวัดอุบลราชธานี  
ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๘

๑. ชื่อนวัตกรรม : กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL
๒. ผู้จัดทำ : นางสาวสุนันท์ ปวงสุข ตำแหน่ง ครู (ไม่มีวิทยฐานะ) โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)  
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1  
Nongmukda22@gmail.com เบอร์โทรศัพท์ 092-9188549

๓. ประเภทนวัตกรรม

- (๑) หลักสูตร
- (๒) การจัดการเรียนรู้
- (๓) สื่อและเทคโนโลยี
- (๔) การบริหารจัดการ
- (๕) กิจกรรมและโครงการ
- (๖) ลดความเหลื่อมล้ำ
- (๗) การวัดและประเมินผล
- (๘) การประกันคุณภาพ

๔. สมรรถนะที่พัฒนา

- (๑) สมรรถนะพื้นฐาน
- (๑.๑) ด้านภาษาไทย
- (๑.๒) ด้านคณิตศาสตร์
- (๑.๓) ด้านวิทยาศาสตร์
- (๑.๔) ด้านภาษาอังกฤษ
- (๒) สมรรถนะหลัก
- (๒.๑) การจัดการตนเอง
- (๒.๒) การคิดขั้นสูง
- (๒.๓) การสื่อสาร
- (๒.๔) การรวมพลังทำงานเป็นทีม
- (๒.๕) การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง
- (๒.๖) การอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน

(๓) สมรรถนะอื่น ๆ

(๓.๑) ด้านการแก้ปัญหา

(๓.๒) ด้านการใช้เหตุผล

(๓.๓) ด้านการคิดสร้างสรรค์

## ๕. ความเป็นมาและความสำคัญ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติได้เล็งเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ที่มีความสุขและ ต้องการให้นักเรียน เรียนรู้ที่มีความสุข กิตติหวดี บุญซื่อได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ที่มีความสุข โดยสรุปสาระสำคัญไว้ว่า “การเรียนรู้ที่มีความสุขจะต้องมีแนวคิดพื้นฐานเกิดจากการสร้างความรักและความศรัทธา ให้กับนักเรียนเพราะศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ที่ดีที่สุด การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการได้สัมผัส และสัมพันธ์กับ ของจริงและธรรมชาติ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือทำด้วยตนเอง และบุคคลรอบข้างช่วยให้ นักเรียนปรับตัวได้อย่างเหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การประยุกต์กระบวนการทัศน์ใหม่ทางการศึกษาในการจัดการ เรียนการสอน” การพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ต้องมีความสมดุลในการจัดกระบวนการเรียนการสอน บรรยากาศ และสภาพแวดล้อม โดยให้เด็กได้สนุกสนานกับกิจกรรมการเรียน และเสริมสร้างประสบการณ์ที่ สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนมีความสุขตามสภาพจริง และกระบวนการประเมินตามสภาพจริง ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาให้เด็กเป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ควรจะมีการส่งเสริมหรือพัฒนาเด็ก การเรียนรู้ที่มีความสุขเป็น รากฐานสำคัญที่ทำให้เด็กคิดเป็น เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้และนำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้าพเจ้าจึงได้จัดทำกระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) เพื่อมาแก้ไขปัญหาและพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพของครูผู้สอน โดยผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆภายในห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรักการมาเรียน โดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลง มือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการ สะท้อนความคิดร่วมกัน ในบรรยากาศที่เหมาะสมที่จะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก การเรียนท่ามกลาง บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อนคลาย ไม่กดดัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มีการวัดผลและประเมินผลตาม สภาพจริงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

## ๖. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้เด็กมีความสุขในการเรียนรู้

๒. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL

## ๗. ขอบเขตการศึกษา

### ➤ ด้านประชากร/กลุ่มเป้าหมาย/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) จำนวน 28 คน ภาคเรียนที่ 1  
ปีการศึกษา 2568

### ➤ ด้านเนื้อหา

มาตราตัวสะกดเพื่อนำมาต่อยอดในเรื่องการอ่าน เขียนให้ดียิ่งขึ้นและสามารถอ่านเป็นประโยคยาวๆได้

### ➤ ด้านเครื่องมือ

ตัวอย่างเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้สร้างนวัตกรรมด้านมาตราตัวสะกด:

#### 1. บัตรคำ (Flashcards):

เตรียมบัตรคำที่แยกตามมาตราตัวสะกด ให้นักเรียนใช้ฝึกอ่านคำศัพท์ หรือนำไปแต่งประโยค

#### 2. แบบฝึกอ่านมาตราตัวสะกด :

เป็นบัญชีคำพื้นฐานมาตราตัวสะกดสำหรับการฝึกอ่านคำมาตราตัวสะกดต่างๆ

#### 3. ใบงานประกอบ(ชุดกิจกรรมการเรียนรู้):

ใบงานที่ออกแบบมาเพื่อใช้ควบคู่กับมาตราตัวสะกดต่างๆ ช่วยให้นักเรียนได้บันทึกความรู้และฝึกฝนฝึกอ่านฝึกเขียนแต่งประโยคอย่างเป็นระบบ

#### 4. นอกจากนี้ ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ช่วยเสริมประสิทธิภาพของนวัตกรรม ได้แก่ :

##### - แผนการจัดการเรียนรู้:

สำหรับคุณครูที่ต้องการนำสื่อเหล่านี้ไปใช้ในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ.

##### - แบบทดสอบ:

เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม

##### - แบบประเมินความพึงพอใจ:

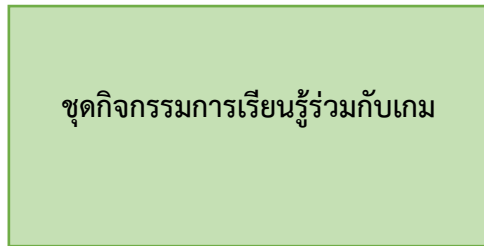
เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นจากนักเรียนเกี่ยวกับนวัตกรรมที่ใช้

### ➤ ด้านระยะเวลา

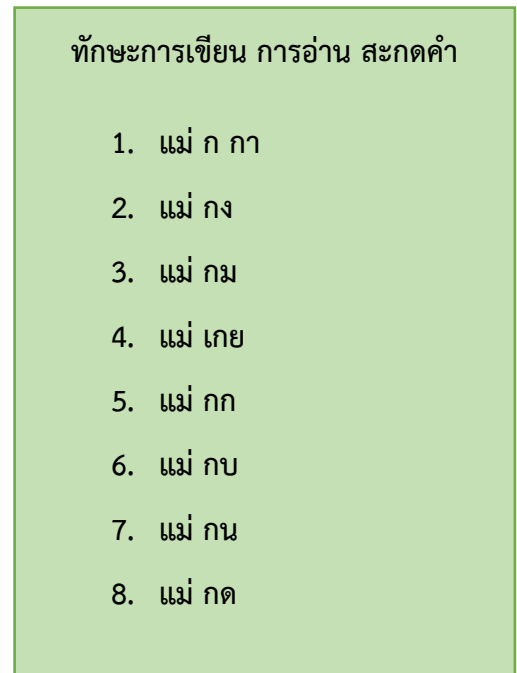
16 พฤษภาคม พ.ศ. 2568-30 กรกฎาคม พ.ศ. 2568

## ๘. กรอบแนวคิด

ตัวแปรอิสระ



ตัวแปรตาม



## ๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง



## กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข)

C = Challenge หมายถึง บรรยากาศแห่งการทำทาย แนวทางปฏิบัติ ผู้สอนกระตุ้นบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เกิดความกระตือรือร้นในการเรียน การทำกิจกรรมต่างๆ ภายในห้องเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความอบอุ่น สบายใจ รักครู รักโรงเรียน และรัก การมาเรียน การนำไปใช้ ผู้สอนสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับ ผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน โดยใช้ สื่อ เพลง เกม คำถามประเด็นทำทาย เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของนักเรียน

A = Active learning หมายถึง บรรยากาศแห่งการกระตือรือร้น แนวทางปฏิบัติ กระบวนการจัดการเรียนรู้ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม เพื่อสร้าง ประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน

การนำไปใช้ ผู้สอนออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning โดยใช้กระบวนการ CAKE MODEL 3 ขั้นตอน ประกอบด้วย

1. **ชั้นนำ/ทบทวนความรู้เดิม (C = Challenge)** เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการ เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนสร้างบรรยากาศหรือข้อคำถามที่ท้าทาย การใช้เพลง เกม การทำแบบทดสอบก่อนเรียน
2. **ขั้นสอน (A = Active learning , K = Knowledge)** ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมแบบ Active learning ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงให้เกิดแก่ผู้เรียน จากการ ลงมือทำ และสร้างองค์ความรู้จากสิ่งที่ลงมือปฏิบัติกิจกรรม ผ่านการพูด การอ่าน การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดร่วมกัน
3. **ขั้นสรุป (E = Enjoy)** มีการวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง จากการทำกิจกรรม

**K = Knowledge** หมายถึง บรรยากาศแห่งการเรียนรู้

#### แนวทางการปฏิบัติ

ผู้สอนจัดบรรยากาศที่เหมาะสมจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็ก บรรยากาศที่มีความสุข ผ่อน คลาย ไม่กดดัน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความสุขผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งงานกลุ่มและงานเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง มีความกล้าแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น นำความรู้ที่ได้ ไปใช้ได้ถูกต้อง และเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

#### การนำไปใช้

ผู้เรียนมีชิ้นงาน ผลงาน ทั้งกลุ่มและเดี่ยว ส่งงานทุกครั้ง ผู้เรียนมีความการแสดงออก สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเหมาะสม ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข

**E = Enjoy** หมายถึง บรรยากาศแห่งความสนุก

#### แนวทางการปฏิบัติ

ผู้เรียนมีความสุข และสนุกสนานกับการทำกิจกรรม Active learning มีอิสระในการคิด และลงมือทำ มี การวัดผลและประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง

#### การนำไปใช้

ผู้สอนประเมินจากผลงาน และการทำกิจกรรมของผู้เรียน โดยใช้การประเมินผลตามสภาพจริงด้วย เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อนำผลมาพัฒนาคุณภาพนักเรียนและพัฒนาคุณภาพการสอนของครู

### ๑๐. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม

#### ขั้นตอนที่ 1 การบ่งชี้ความรู้(ระบุวิธีปฏิบัติ)

1.1.1 ผู้สอนดำเนินการจัดทำแผนการสอนความรู้ (Knowledge Mapping ) ที่มีความสอดคล้องกับ คำอธิบายรายวิชาถูกระบุไว้เพื่อหาว่าความรู้ใด หรือเนื้อหาใดบ้างที่มีความสำคัญสำหรับผู้เรียน แล้วจัดลำดับความสำคัญของความรู้เหล่านั้น เพื่อให้ผู้สอนสามารถวางขอบเขตของเนื้อหาและจัดการเนื้อหา ทั้งหมดแบ่งเป็นบทเรียนอย่างเหมาะสม ครบถ้วน และสามารถจัดสรรทรัพยากรที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลสูงสุด พร้อมทั้งกำหนดหัวข้อให้มีความสอดคล้องและใกล้เคียงกับคำอธิบายรายวิชามากที่สุด

#### ขั้นตอนที่ 2 การสร้างและแสวงหาความรู้(ระบุวิธีปฏิบัติ)

2.1 จากแผนที่ความรู้ (Knowledge Mapping ) ผู้สอนจะทราบว่ามีความรู้ที่จำเป็นต้อง ถ่ายทอดให้กับผู้เรียน

หรือไม่เพื่อทำการรวบรวม และจัดทำเนื้อหาให้เหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้เรียน ดำเนินการนำเนื้อหาทั้งหมด ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

### ขั้นตอนที่ 3 การจัดความรู้ให้เป็นระบบ (ระบุวิธีปฏิบัติ)

3.1 ผู้สอนศึกษาทำความเข้าใจรายวิชา คำอธิบายรายวิชา และ Learning Outcomes เพื่อจัดทำจุดมุ่งหมายของรายวิชา กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน และเตรียมพร้อมด้านทรัพยากรที่มีความ เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบ New Normal

#### ๑๑.การนำนวัตกรรมไปใช้

กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL (บรรยากาศชั้นเรียนแห่งความสุข) ในสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนจะมาใช้วิธีการสอนแบบเดิมไม่ได้ (บรรยาย) แล้วดังนั้นในการเรียนการสอนครูจะต้องเป็นโค้ชคอยชี้แนะให้คำแนะนำในการเรียนการสอนให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติเอง (Active learning) และต้องมีความสุขในการเรียนจะส่งผลทำให้นักเรียนมีการเรียนที่ดีขึ้นอยากมาเรียนในทุกๆวันกระตือรือร้นมากขึ้น

#### ๑๒.ผลการใช้นวัตกรรม

จากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นการบรรยาย การทำแบบฝึกหัด และการเรียนรู้จาก กรณีศึกษา โดยมีครูเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้ Transfer of knowledge จากหนังสือให้แก่ นักเรียนโดยค่อย ๆ สอนความรู้ ความจำ และทักษะพื้นฐานที่ละอย่าง เพื่อให้มากพอที่จะ นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ และสามารถนำไปแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ พบว่า นักเรียนยังคงขาดทักษะการคิด ความคิด สร้างสรรค์ และทักษะการทำงานเป็นทีมในบริบทของการทำงานจริงในห้องเรียน จากปัญหาดังกล่าว หากยังใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมจะไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วได้ ดังนั้นเพื่อรองรับกับสถานการณ์ในปัจจุบันที่ เปลี่ยนแปลงไปและพัฒนาผู้เรียนให้ได้ตามเป้าหมายหลักการพัฒนาผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21 จึงได้พัฒนา รูปแบบการสอนในรูปแบบ Cake Model ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางสำหรับจัดการเรียน การสอน เกิดกระบวนการวัดผลและประเมินผลที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสังคม รวมถึงรองรับกับ สถานการณ์ในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปจนสามารถพัฒนาผู้เรียนได้ตามเป้าหมายหลักของการพัฒนาผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21

#### ๑๓.สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

##### สรุปผล

1. ทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับเกมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) นักเรียนเริ่มสามารถอ่านสะกดคำได้ เขียนได้ถูกต้อง
2. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาภาษาไทย สนุกกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และเกิดความภาคภูมิใจในอาชีพและวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดอุบลราชธานี

## อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์เรื่อง กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

### ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชา ภาษาไทย ระดับประถมศึกษาได้ กิจกรรมที่มีการใช้เกมอาจช่วยส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างนักเรียน โดยเฉพาะในกิจกรรมที่ต้องทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานร่วมกันทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ จากเพื่อนร่วมชั้น ส่งผลให้เกิดทักษะการสื่อสารและการแก้ปัญหาาร่วมกัน
2. ครูผู้สอนควรเลือกเกมที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียน มีการติดตามผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และการฝึกทักษะการสะกดคำในหลาย ๆ รูปแบบ เพื่อให้ผลลัพธ์การพัฒนาทักษะการสะกด คำมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### ๑๔. การเผยแพร่นวัตกรรม

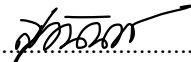
การเผยแพร่นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ “กระบวนการบริหารการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน CAKE MODEL” ได้ดำเนินการทั้งในระดับสถานศึกษาและเครือข่ายวิชาการที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ครูผู้สอน บุคลากรทางการศึกษา และผู้สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือพัฒนาต่อยอดได้ ดังนี้

ระดับสถานศึกษา

- นำเสนอผลการพัฒนานวัตกรรมต่อคณะครูในโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา) ในรูปแบบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC)
- เผยแพร่รูปแบบการจัดกิจกรรมและสื่อประกอบการสอนให้นำไปใช้กับรายวิชาภาษาไทยในระดับชั้นอื่น ๆ ระดับเขตพื้นที่การศึกษา

นำเสนอนวัตกรรมต่อกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

- ร่วมกิจกรรมประชุม อบรม หรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อเผยแพร่แนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่บูรณาการบริบทท้องถิ่นระดับชุมชนและสาธารณะ
- เผยแพร่ผลการดำเนินงานผ่านป้ายนิเทศและการจัดแสดงผลงานของนักเรียน เช่น การนำเสนอผลงานในกิจกรรมโรงเรียน /นำเสนอภาษาไทยวันละคำ
- ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียน (เว็บไซต์/เพจเฟซบุ๊ก) เพื่อเผยแพร่ต่อผู้ปกครองและชุมชน

ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางสาวสุนันท์ ปวงสุข)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

*Handwritten signature*

ลงชื่อ.....ผู้รับรอง

(นายปรัชญา ฤชา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านยางน้อย(พรหมพิทยา)

### บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 16 กรกฎาคม 2567 2561. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุงพุทธศักราช 2560). <https://shorturl.asia/o8rpE>
- กำชัย ทองหล่อ. (2552). หลักภาษาไทย. รวมสาส์น.
- ทิพยฉัตร พละพล. (2562). การพัฒนาชุดการสอนภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- นิภา อุ่ณถา. (2551). การสร้างและพัฒนาชุดฝึกทักษะการใช้ภาษาไทย เรื่อง การเขียนสะกดคำด้วยเกมปริศนา คำทาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (รายงานวิจัย). สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาน่าน เขต 1.
- พรทิพย์ แผงสุด. (2559). การเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง. สำนักพิมพ์ฟิสิกส์เซ็นเตอร์

## ภาคผนวก

แผนการจัดการเรียนรู้



เครื่องมือที่ใช้



วิเคราะห์ผล



ผลงาน/ความภาคภูมิใจ



รูปภาพการประชุม PLC



รูปภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน/วิดีโอ

