



รายงานผลการใช้นวัตกรรม

นวัตกรรม : GAME-P Model

“อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน”
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา ภาษาไทย



นางสาวทิพย์สุดา อักษรศรี
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังข์วิทยา)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการนำเสนอผลการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอน GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้อย่างเป็นระบบ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนาน มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นวัตกรรมนี้ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางภาษาของผู้เรียนในวัยเริ่มต้น โดยการใช้การผสมผสานเกมภาษาเข้ากับกระบวนการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ นำเรื่องให้สนุก, แจกลูกสะกดคำ, อ่านซ้ำ ย้ำทวน, ฝึกเขียน เรียนอักษร, สื่อสารผ่านภาษา ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ สามารถจดจำคำศัพท์ อ่านออกเสียงได้ถูกต้อง ตลอดจนพัฒนาทักษะการเขียนอย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ นวัตกรรมดังกล่าวยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียน และเกิดความสุขในการเรียนรู้ ซึ่งรายงานฉบับนี้จะประกอบไปด้วยความสำคัญของนวัตกรรม วัตถุประสงค์และเป้าหมายของนวัตกรรม ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ(Lesson Leam) การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ และข้อเสนอแนะ ซึ่งผลงานที่นำเสนอนี้เกิดจากการปฏิบัติจริงที่ข้าพเจ้าได้ทุ่มเท มุ่งมั่นและเอาใจใส่ในการปฏิบัติงานอย่างเต็มความสามารถ เพื่อให้เกิดผลดีกับผู้เรียน ครู โรงเรียนและชุมชน

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน นักการศึกษา และผู้ที่สนใจนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสุขในการเรียนรู้ต่อไป

ทิพย์สุดา อามรศรี

ครูศศ.1 โรงเรียนบ้านวังอ้อ (ยอดสังขีวิทยา)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
การรายงานผลการใช้นวัตกรรม.....	1
ชื่อผลงานนวัตกรรม.....	1
ผู้จัดทำ.....	1
ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม.....	1
ที่มาและความสำคัญของผลงาน.....	1
วัตถุประสงค์.....	2
กลุ่มเป้าหมาย.....	2
เครื่องมือที่ใช้.....	2
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม.....	3
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้.....	5
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย.....	7
บทเรียนที่ได้รับ.....	7
เงื่อนไขความสำเร็จ.....	8
การเผยแพร่/การยอมรับ/รางวัลที่ได้.....	8
ข้อเสนอแนะ.....	9
ภาคผนวก.....	10

**รายงานผลการใช้นวัตกรรมการเรียนการสอนของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา) ปีการศึกษา 2568
สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 1**

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู

GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
รายวิชา ภาษาไทย

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ นางสาวทิพย์สุดา นามสกุลผู้จัดทำ อารศรี
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระ/รายวิชา ภาษาไทย

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2569

4. ที่มาและความสำคัญของนวัตกรรม

ในการจัดการเรียนการสอนทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนขั้นพื้นฐาน คือ การอ่านออกเขียนได้คิดเลขเป็น โดยจะต้องมีการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 สามารถอ่านออกเขียนได้คิดเลขเป็นทุกคน เพราะชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถือเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ในการศึกษาต่อไป หากมีการเลื่อนขั้นก็จะส่งผลให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้นเพราะการอ่านการเขียนถือเป็นพื้นฐานหลักสำหรับที่ผู้เรียนทุกคน ฉะนั้นแล้วจึงได้มีนโยบายสำคัญของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ คือ ปีการศึกษา 2558 เป็นปีปลอดผู้เรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ โดยมีการประเมินผลอย่างบูรณาการ และสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดกลยุทธ์พัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาเพื่อเร่งรัด ส่งเสริมและพัฒนาให้สถานศึกษามีกลยุทธ์ในการพัฒนาการอ่านเขียน และมุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด การได้รับการปรึกษาชี้แนะ การนำความรู้ไปใช้ การถอดบทเรียน การสะท้อนคิด รวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นเกิดแรงบันดาลใจ เกิดทักษะในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจเชี่ยวชาญได้ตามความถนัดของตน โดยคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) เป็นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่จะต้องใช้ทั้งการคิด การลงมือทำ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น ผู้เรียนไม่ได้อยู่ในฐานะผู้รับความรู้จากครูเท่านั้นแต่จะต้องเป็นผู้มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่

โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา) ได้กำหนดแผนงาน/โครงการ อ่านออกเขียนเขียนได้ คิดเลขเป็น 100 % เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนด้านการอ่าน และเขียนหนังสือ รวมทั้งพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้สามารถเรียนอย่างมีความสุขและเรียนได้ทันกับเพื่อนๆ ในห้องเรียน โดยเน้นเรื่องการอ่านออกของผู้เรียนเป็นเรื่องสำคัญที่สุด พัฒนาครูทุกคนให้มีความสามารถในการนำเทคนิควิธีสอนให้ตรงตามศักยภาพผู้เรียน

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถือเป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต หากนักเรียนมีพื้นฐานที่มั่นคงในการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำอย่างถูกต้อง ย่อมส่งผลดีต่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้อื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน พบว่านักเรียนหลายคนยังขาดความมั่นใจใน

การอ่านและเขียน ขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาไทย และยังไม่สามารถเชื่อมโยงเสียงพยัญชนะ สระวรรณยุกต์ ไปสู่การอ่านคล่อง เขียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

ในปัจจุบัน โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา) เป็นโรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี และได้จัดทำหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และเจตนารมณ์ของพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีสมรรถนะหลักที่สำคัญจำเป็นสำหรับผู้เรียนทุกคน และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้บ่มเพาะ พัฒนา และต่อยอด สมรรถนะหลักและสมรรถนะอื่นได้เต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล พื้นที่นวัตกรรมการศึกษา มีเจตนารมณ์เพื่อต้องการพัฒนาการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานอันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาคนไทย ให้มีคุณภาพ มีความใฝ่รู้ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายได้ด้วยเหตุนี้ ครูจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ขึ้น เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยมีพื้นฐานแนวคิดจากการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผสมผสานเกมภาษาเข้ากับกระบวนการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ นำเรื่องให้สนุก, แจกลูกสะกดคำ, อ่านซ้ำ ย้ำทวน, ฝึกเขียน เรียนอักษร, สื่อสารผ่านภาษา ซึ่งรูปแบบ GAME-P นี้ มุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ผ่านการเล่นเกมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านการอ่านและการเขียนอย่างสร้างสรรค์ สนุกสนาน และไม่น่าเบื่อ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นวัตกรรมนี้จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบโจทย์ปัญหาที่พบในห้องเรียน พร้อมทั้งยกระดับคุณภาพทางวิชาการด้านการอ่านและการเขียนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนอย่างแท้จริง

5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 5.1 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อ่านออก เขียนได้ อย่างถูกต้อง
- 5.2 เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารของนักเรียนให้สามารถสื่อสารด้วยภาษาไทยได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามวัย
- 5.3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนอย่างยั่งยืน
- 5.4 เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนในพื้นที่นวัตกรรม
- 5.5 เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยให้กับนักเรียน

6. เป้าหมายของนวัตกรรม

เชิงปริมาณ

- ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 11 คน เกิดสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน ได้แก่ ภาษาไทย คือ 1) การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด 2) การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
- ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 11 คน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยสูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

- ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทุกคน มีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

7. เครื่องมือที่ใช้

- แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการกิจกรรมเกมภาษา

- สื่อและเอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม เช่น ชุดเกมภาษา เช่น เกมบิงโก คำ เกมสะกดคำ เกมปริศนาอักษร ใบงานประกอบกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน บัตรคำ บัตรภาพ เกมกระดาน/สื่อเกมจากวัสดุท้องถิ่น
- แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการ/ขั้นตอน	กิจกรรม/แนวทางการดำเนินงาน โดยสรุป
1. การเตรียมการและวางแผน ดำเนินการ P – Plan	1. วิเคราะห์พื้นฐานของผู้เรียน - สำนวความสามารถด้านการอ่านและการเขียน - วางแผนจัดกลุ่มนักเรียนตามศักยภาพ 2. ประชุมสร้างความตระหนักให้กับครู บุคลากร และผู้ปกครอง ผู้เรียนให้ เห็นความสำคัญและขอความร่วมมือ
2. การดำเนินการสร้าง/พัฒนา นวัตกรรม D – DO	3. ผู้บริหารนำคณะครูแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (PLC) เพื่อค้นหาและพัฒนาต่อยอด นวัตกรรมเพื่อใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นรูปธรรม (กิจกรรม PLC ครูและ AAR นักเรียน) 4. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ 5 ขั้นตอน - จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของจังหวัด อุบลราชธานี - ออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน เช่น เกมภาษา นิทานประกอบ ภาพ เพลง คำคล้องจอง 5. พัฒนาสื่อการเรียนรู้ประกอบนวัตกรรม - บัตรภาพ บัตรคำ - สื่อ PowerPoint - ชุดกิจกรรมฝึกอ่าน-เขียน 6. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ - สอนตามแผนด้วยกระบวนการ 5 ขั้นตอน - ใช้เทคนิคการสอนแบบ Active Learning และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
3. ตรวจสอบประเมินผล C – Check	7. นิเทศ ติดตามผลการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้นวัตกรรม จาก ผู้อำนวยการสถานศึกษาอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และให้คำแนะนำ เพื่อนำไปใช้ปรับปรุงในการจัดการเรียนการสอนต่อไป 8. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนและประเมินความก้าวหน้า ทางด้านการอ่านและการเขียน 9. วัดและประเมินผลจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
4. การรายงานผลเพื่อการปรับปรุง พัฒนา A – Act	10. สรุปผลการดำเนินงานและปรับปรุง โดยจัดทำรายงานผลการ ดำเนินการใช้นวัตกรรม เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้ต่อไป

9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดนโยบายและจุดเน้นการจัดการศึกษา โดยยึดกรอบการปฏิรูปการศึกษา น้อมนำพระราชกระแสของสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 10 ด้านการศึกษาที่จะต้องมุ่งสร้างพื้นฐานให้เด็ก เยาวชน และผู้เรียนมีทัศนคติที่ถูกต้องในเรื่องสถาบันหลักของชาติ สร้างพื้นฐานชีวิต (อุปนิสัย) ที่เข้มแข็ง สร้างความรู้ ทักษะเพื่อให้มีอาชีพ มีงานทำ และได้นำเป้าหมายของ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี(พ.ศ. 2561-2580) ด้านการเสริมสร้างศักยภาพและทรัพยากรมนุษย์ที่มุ่งให้คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 และยึดเจตนารมณ์ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2561 ที่สำคัญได้ยึดวัตถุประสงค์ของการปฏิรูปการศึกษา ภายใต้แผนปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา ในประเด็นสำคัญ คือ การยกระดับคุณภาพการศึกษาภายใต้หลักการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศ และการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและกำหนดให้ครูและครูผู้เรียนสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน จัดการเรียนรู้แบบองค์รวม จัดแหล่งเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพโดยมีการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางให้มีความทันสมัย และสอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งยังมีการส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทั้งนี้เพื่อให้การศึกษาของไทยมีความทันสมัยและสามารถแข่งขันกับนานาประเทศได้โดยกำหนดนโยบายให้สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดทุกจังหวัด จัดทำแผนและขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติในการจัดการศึกษาในแต่ละจังหวัดให้เป็นรูปธรรม (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

การศึกษาจึงมีความสำคัญยิ่งต่อการจัดการศึกษาของชาติ โดยมุ่งเป้าหมายพัฒนาศักยภาพของบุคคลคุณภาพของชุมชน และกำลังคนของสังคมไทยให้พึ่งตนเองได้ มีความมั่นใจ มีความภาคภูมิใจ มีศักดิ์ศรี และร่วมมือบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม เป็นการสร้างความสามารถทางปัญญา ซึ่งประกอบด้วย การเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสมรรถนะในการเรียนรู้อย่างรอบด้านเป็นองค์รวมด้วยตนเองและจากสื่อรอบๆ ตัว อย่างต่อเนื่อง ฉะนั้นการศึกษาจึงเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนาประเทศที่ยั่งยืน ซึ่งจะสำเร็จลุล่วงได้ จำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากบุคลากร ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการและสถาบันสังคมอื่น เร่งพัฒนาในหลายด้านพร้อมกัน โดยการสร้างนิสัยรักการอ่านให้แก่เด็กและเยาวชนเป็นเรื่องสำคัญ เพราะการอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการศึกษาหาความรู้ ควบคู่กับทักษะอื่น การอ่านเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาสติปัญญาของคนในสังคม การอ่านทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรมและค่านิยมต่างๆ รวมทั้งช่วยในการเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตพัฒนาไปสู่สิ่งที่ดีที่สุดของชีวิต การอ่านจึงมีความสำคัญต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้เรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจะต้องอ่านออก เขียนได้ คิดเลขเป็น อ่านคล่อง เขียนคล่อง คิดเลขคล่อง แสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง ใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ มีทักษะการ คิดพื้นฐาน การคิดขั้นสูง มีทักษะชีวิต และทักษะการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ตามช่วงวัย

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์หรือมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแก้ปัญหาร่วมกัน และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับทุกระดับทั้งรายบุคคล กลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ โดยผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ โดยจะเป็นผู้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนผ่านการอ่าน การพูด การฟัง การเขียน การอภิปรายและการสะท้อนความคิดเป็นสำคัญเพื่อสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และได้

พัฒนาทักษะขั้นสูงในการคิดรูปแบบต่าง ๆ ในขณะที่ผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะประสบการณ์ คอยเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนผ่านการใช้กระบวนการคิดและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนและสามารถพัฒนาให้สัมฤทธิ์ผลในกำหนดช่วงเวลาของกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับและปรับตัวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกศตวรรษที่ 21 และสามารถนำเอากระบวนการสร้างความรู้ไปปฏิบัติและประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริง ทั้งในชีวิตประจำวัน และสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้เรียนทั้งการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างหลากหลาย

การพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” มีพื้นฐานมาจากหลักการและแนวคิดทางการศึกษา ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Learner-Centered Approach) โดยผสมผสานกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม คิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาไทยด้านการอ่านและการเขียนอย่างเป็นระบบ วัตกรรมการนี้ได้รับการพัฒนาบนพื้นฐานของทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ได้แก่

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) เพียเจต์เสนอว่าเด็กวัยประถมต้นอยู่ในช่วงพัฒนาการทางปัญญาระยะปฏิบัติการรูปธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งเรียนรู้ได้ดีผ่านกิจกรรมที่มีรูปธรรมและจับต้องได้ ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมภาษาที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม จึงช่วยให้เด็กเข้าใจหลักการอ่านและเขียนได้ง่ายและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ทฤษฎีของวากอตสกี (Lev Vygotsky) เรื่องเขตพัฒนาการใกล้เคียง (ZPD) วากอตสกีเสนอว่าเด็กสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้รับการส่งเสริมจากครูหรือเพื่อนร่วมเรียนใน “เขตพัฒนาการใกล้เคียง” การใช้เกมภาษาในรูปแบบกลุ่มหรือคู่จึงเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ร่วมกันผ่านการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning) การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) เป็นแนวทางที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานและอยากเรียนรู้มากขึ้น โดยเฉพาะในระดับประถมต้นที่การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการ การออกแบบเกมภาษาให้มีเป้าหมายที่ชัดเจน มีความท้าทาย และเสริมแรงทางบวก จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Constructivism) ตามแนวคิดของบรูเนอร์ (Jerome Bruner) และคนอื่น ๆ ในกลุ่มแนวคิดสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนควรสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้จึงควรเน้นให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนการอ่านและการเขียนด้วยตนเอง ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบอย่างมีจุดมุ่งหมาย

หลักการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน (5-Step Learning Process) ซึ่งประกอบด้วย นำเรื่องให้สนุก, แจกลูกสะกดคำ, อ่านซ้ำ ย้ำทวน, ฝึกเขียน เรียนอักษร, สื่อสารผ่านภาษา โดยแต่ละขั้นตอนเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ส่งเสริมการพัฒนาทักษะภาษาไทยทั้งด้านการฟัง พูด อ่าน เขียนอย่างบูรณาการ วัตกรรมการ GAME-P Model จึงเป็นการประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียนในระดับประถมต้น เพื่อเสริมสร้างทักษะด้านภาษาไทยอย่างสนุกสนาน มีประสิทธิภาพ และยั่งยืน

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

นวัตกรรม : GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” เป็นการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาไทย ที่ฝึกทักษะด้านการอ่านและการเขียนของผู้เรียนโดยเริ่มจากขั้นง่ายไปหายาก มีแนวคิดหลักของนวัตกรรม คือ การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

โดยใช้เกมภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการเรียนรู้ใน 5 ขั้นตอนที่เป็นระบบดังต่อไปนี้

G - Get Attention นำเรื่องให้สนุก

เริ่มต้นด้วยกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจ เช่น เกมทายคำ เกมเล่าเรื่อง หรือเพลงที่เกี่ยวข้อง เพื่อกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้

A - Analyze Words แยกลูกสะกดคำ

นักเรียนเรียนรู้การวิเคราะห์คำโดยแยกพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และฝึกสะกดคำผ่านเกม เช่น เกมจับคู่พยัญชนะ-สระ หรือเกมเรียงคำให้ถูกต้อง

M - Master by Repetition อ่านซ้ำ ย้ำทวน

ฝึกอ่านคำ/ประโยคซ้ำๆ ผ่านกิจกรรมสนุกๆ เช่น เกมบิงโกคำ เกมไฟคำ หรือแข่งขันอ่านคำ เพื่อสร้างความมั่นใจและจดจำได้แม่นยำ

E - Exercise Writing ฝึกเขียน เรียนอักษร

นักเรียนฝึกเขียนคำและประโยคจากที่ได้เรียนรู้ โดยใช้สื่อเกมช่วยเสริม เช่น เกมต่อคำ เกมเรียงประโยค หรือเขียนเรื่องจากภาพ

P - Present with Language สื่อสารผ่านภาษา

ปิดท้ายด้วยการให้นักเรียนใช้ภาษาที่เรียนมาในการสื่อสาร เช่น การเล่าเรื่อง การเขียนข้อความสั้นๆ หรือแสดงบทบาทสมมติผ่านเกม

ข้อดีของโมเดล GAME-P

1. เป็นขั้นตอนง่าย ๆ ชัดเจน เหมาะกับเด็กเล็ก
2. เชื่อมโยงจากการฟัง พูด อ่าน เขียน อย่างเป็นระบบ
3. สนุก มีเกมเป็นองค์ประกอบหลัก ทำให้เด็กมีแรงจูงใจ
4. ใช้ได้กับเนื้อหาหลากหลาย ทั้งพยัญชนะ สระ คำคล้องจอง ฯลฯ

โมเดลนวัตกรรม : GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน”



11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

11.1 ผลที่เกิดกับชุมชน

ชุมชนได้รับความร่วมมือในการส่งเสริมพัฒนาผู้เรียน ที่ส่งผลต่อการลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงคุณภาพการศึกษา

11.2 ผลที่เกิดกับโรงเรียน

โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา) ได้รับการพัฒนาตามที่หลักสูตรกำหนด และสอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมการบริหารของโรงเรียน ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล

11.3 ผลที่เกิดกับครู

ครูมีนวัตกรรมการ GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายวิชา มีแผนการจัดการเรียนรู้ และได้รับการพัฒนาในการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและหลากหลายวิธีมากขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีคุณภาพได้และแก้ไขปัญหาในการจัดการเรียนการสอน ให้มีความครอบคลุมทั่วถึงผู้เรียนในทุกๆด้านและตอบสนองต่อนโยบายทางการศึกษาที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน

11.4 ผลที่เกิดกับผู้เรียน

11.4.1 นักเรียนเกิดสมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน ได้แก่ ภาษาไทย คือ การอ่านและการเขียนเพื่อพัฒนาการคิด โดยมีผลประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการประเมินการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน อยู่ในระดับดีเยี่ยม คิดเป็นร้อยละ100

11.4.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่สูงขึ้น โดยมีผลเฉลี่ยรายวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2567 ร้อยละ 85.92

11.4.3 ในปีการศึกษา 2567 โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา) มีผลคะแนนการประเมินความสามารถด้านการอ่าน RT ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในระดับที่สูงกว่าเขตพื้นที่การศึกษา และสูงกว่าระดับประเทศ คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 94.91

11.4.4. นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

12. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learn)

12.1 การรับรู้และการมีส่วนร่วม การพัฒนานวัตกรรม ต้องสร้างความตระหนัก ความเข้าใจให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายมีความเข้าใจตรงกันและเกิดความร่วมมือในการพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน

12.2 นักเรียนทำได้ตามศักยภาพ จากการที่ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ค้นหาปัญหา สาเหตุ และวิธีแก้ไขปัญหา แล้วลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำงานเป็นทีมโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมคิด ร่วมทำ ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี การประเมินผล การสรุปงาน การนำเสนองาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ

12.3 ความสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอน การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้น ป.1 ต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้นตอน "บันไดทักษะ 5 ขั้น" ช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้จากง่ายไปยาก ทำให้เกิดความมั่นใจและลดความเครียดในการเรียนรู้

12.4 การสร้างความสนุกและแรงจูงใจในการเรียน การใช้กิจกรรมที่สนุกสนาน เช่น เกม เพลง และสื่อการสอนที่น่าสนใจ ช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านและการเขียน นักเรียนรู้สึกสนุกและต้องการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น

12.5 การเรียนรู้แบบซ้ำ ๆ เพื่อสร้างความมั่นใจการแจกลูกสะกดคำและอ่านซ้ำย้ำทวนเป็นเทคนิคที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความคุ้นเคยกับคำศัพท์และรูปแบบการอ่าน นักเรียนสามารถจดจำและอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

12.6 ฝึกเขียนอย่างเป็นระบบ การฝึกเขียนต้องดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้น โดยเริ่มจากการฝึกคัดลายมือ ฝึกเขียนพยัญชนะ สระ คำ และประโยค การฝึกเขียนที่เป็นระบบช่วยให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวและแม่นยำ

12.7 การพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านภาษา เมื่ออ่านและเขียนได้ดี นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในการสื่อสารได้อย่างมั่นใจ เช่น การอ่านออกเสียง การแต่งประโยค และการเล่าเรื่อง ซึ่งช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง

12.8 ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน คือ นักเรียนอ่านออกเขียนได้เร็วขึ้น นักเรียนมีความมั่นใจและกล้าสื่อสารผ่านภาษา นักเรียนมีความสุขกับการเรียนภาษาไทย และรู้สึกที่ภาษาไทยไม่ใช่เรื่องยาก

13. เงื่อนไขความสำเร็จ

13.1 โรงเรียนมีการกำหนดแผนงานโครงการอยู่ในแผนปฏิบัติการของโรงเรียนที่ชัดเจน รวมถึงมีการดำเนินงานการพัฒนาวัตกรรมการสอนอย่างชัดเจน

13.2 โรงเรียนมีกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาวัตกรรมการสอนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล เช่น การศึกษาดูงาน การอบรมที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

13.3 ผู้บริหาร คณะครูและบุคลากรมีความตระหนักและเห็นความสำคัญของการพัฒนาวัตกรรมการสอน โดยมีการเตรียมความพร้อม ศึกษา และดำเนินงานอย่างเข้มแข็ง พร้อมทั้งสร้างภาคีเครือข่ายในการดำเนินงานที่หลากหลาย ทั้งด้านวิชาการ งบประมาณ และบุคลากร

13.4 ผู้ปกครองให้ความสำคัญและให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนอย่างเต็มที่

13.5 มีการจัดกิจกรรม PLC ของคณะครูทุกคนควบคู่กับการจัดการเรียนรู้

13.6 ครูและนักเรียนร่วมเป็นจิตอาสาสอนนักเรียนโดยทำงานกันเป็นทีม เพื่อนช่วยเพื่อน, พี่สอนน้อง

14. การเผยแพร่/การยอมรับ/รางวัลที่ได้

นวัตกรรม GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” สำหรับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นกระบวนการและวิธีการสอนที่ครูผู้สอนใช้เป็นหลักในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย โดยมีการปรับและนำไปใช้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนของตนเองตามช่วงวัยและตามความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนได้ทุกรายวิชา รวมถึงนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการได้อีกด้วย อย่างไรก็ตามการใช้นวัตกรรมนี้ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนที่จะต้องนำไปปรับใช้ให้เหมาะสมตามวัยของผู้เรียนและตามบริบท นอกจากนี้ได้รับการยอมรับจากครูและผู้บริหารสถานศึกษาในการนำไปใช้จริงในห้องเรียน นักเรียนและผู้ปกครองให้การตอบรับอย่างดี เห็นถึงพัฒนาการที่ชัดเจนของเด็ก โดยมีการเผยแพร่วัตกรรมการเรียนการสอน GAME-P Model “อ่านเขียนเพลิน ด้วยเกมภาษา 5 ขั้นตอน” ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้

- การจัดทำรายงาน
- การเปิดห้องเรียนให้คณะครูที่สนใจมาศึกษาดูงาน
- การแบ่งปันเอกสารไฟล์งานให้กับโรงเรียนอื่นที่สนใจนำไปปรับใช้ตามบริบทของตนเอง
- ประชาสัมพันธ์ผ่านเสียงตามสายในหมู่บ้านโดยผู้นำชุมชน

- ประชาสัมพันธ์ผ่านผู้เรียนไปยังผู้ปกครองผู้เรียน
- ประชาสัมพันธ์ผ่านเอกสารเผยแพร่ผลงานของโรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา)
- ประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา)
- ประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook ห้องเรียนศาสตร์พระราชา “ครูทิพย์สุดา”
- ประชาสัมพันธ์ผ่านทางไลน์กลุ่มโรงเรียนเครือข่าย, ไลน์กลุ่มเครือข่ายผู้ปกครอง

15. ข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาต่อไป

- 15.1 ควรปรับปรุงและพัฒนาสื่อการสอนให้ทันสมัยและเหมาะสมกับนักเรียนแต่ละรุ่น
- 15.2 ควรขยายการนำแนวทาง "บันไดทักษะ 5 ขั้น" ไปใช้กับการสอนภาษาไทยในระดับชั้นอื่น ๆ
- 15.3 ส่งเสริมให้ครูผู้สอนนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้ร่วมกับนวัตกรรมการเรียนการสอนอื่น ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้

นวัตกรรม "บันไดทักษะ 5 ขั้น" เป็นแนวทางที่ช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณภาพต่อไป

(ลงชื่อ)

ทิพย์สุดา อภรณ์ศรี

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวทิพย์สุดา อภรณ์ศรี)

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอดสังขวิทยา)

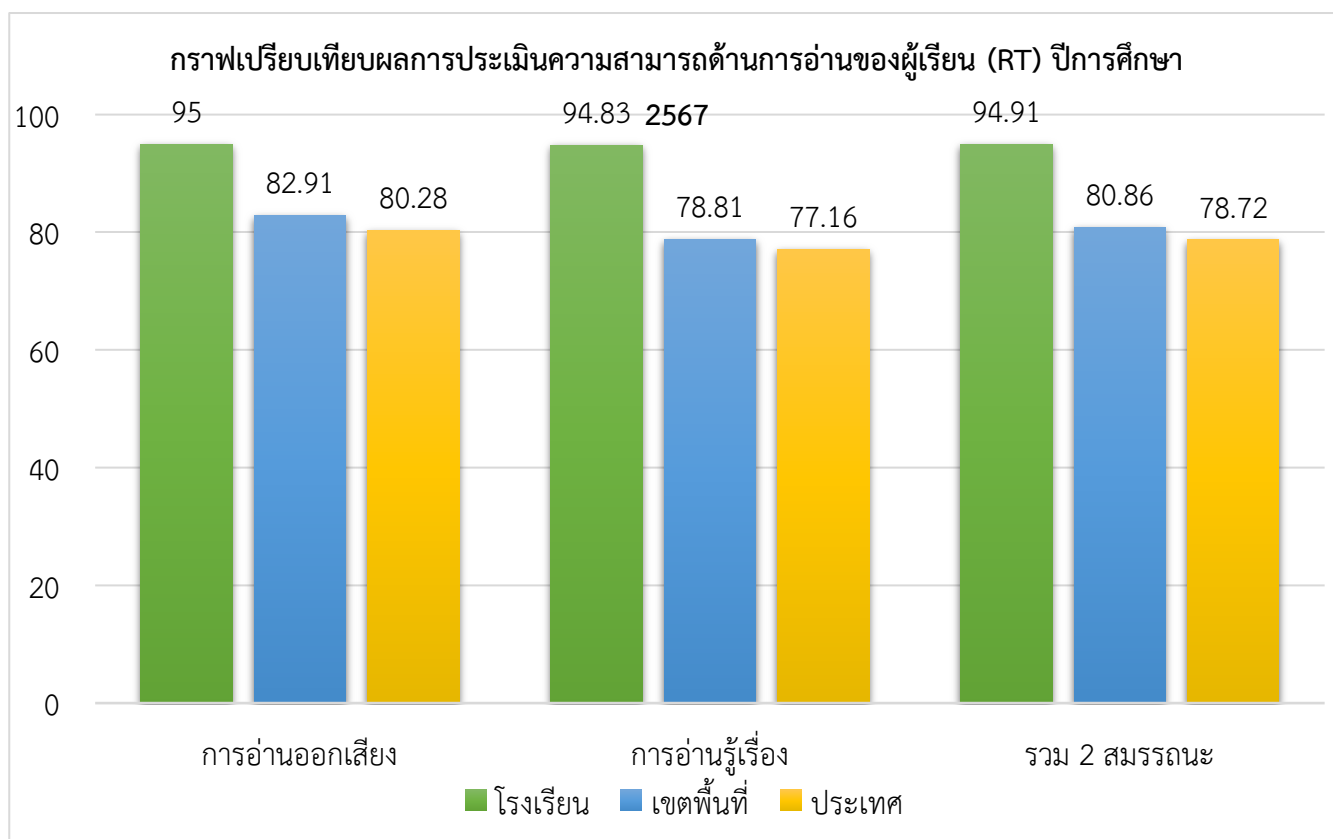


ภาคผนวก

ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา 2567

ผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา 2567

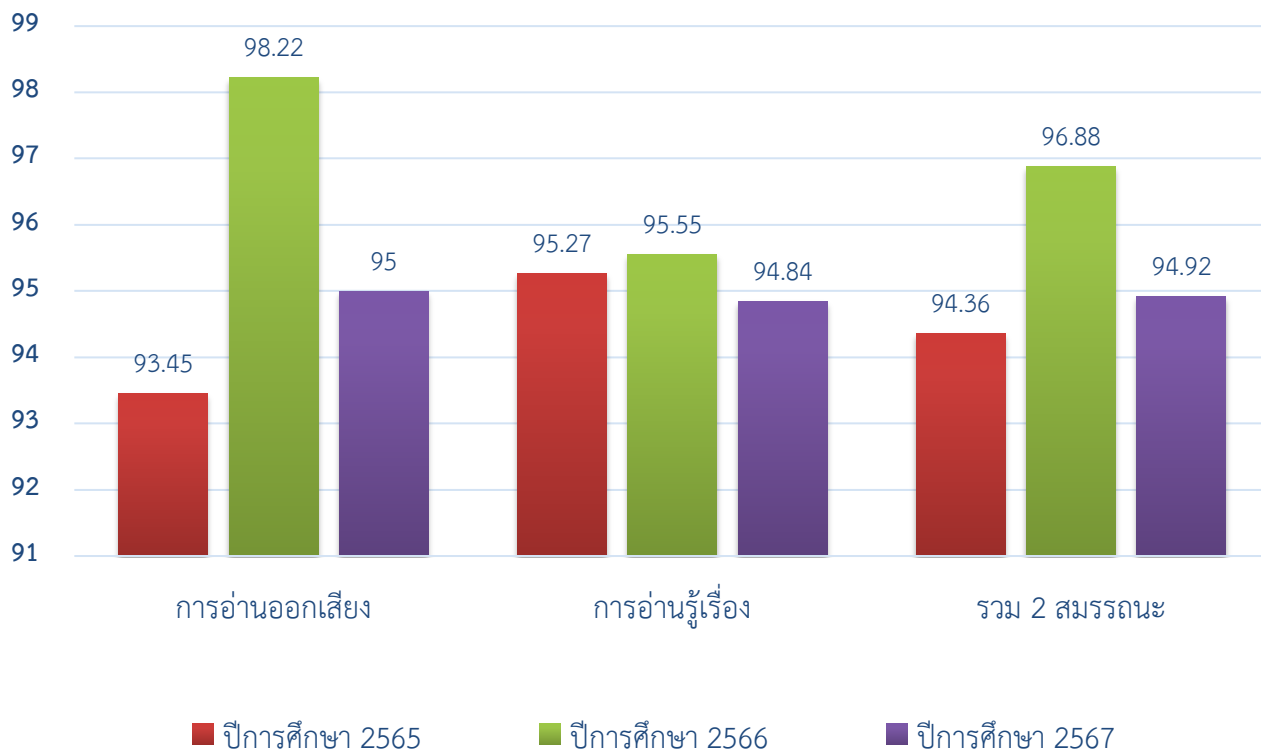
สมรรถนะ	คะแนนเฉลี่ยร้อยละโรงเรียน	ระดับเขตพื้นที่	ระดับประเทศ
การอ่านออกเสียง	95	82.91	80.28
การอ่านรู้เรื่อง	94.83	78.81	77.16
รวม 2 สมรรถนะ	*94.91*	80.86	78.72



- เปรียบเทียบผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT) ปีการศึกษา 2565 -2567

สมรรถนะ	คะแนนเฉลี่ยร้อยละจำแนกตามสังกัด			ผลต่าง 2565-2567
	ปีการศึกษา 2565	ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	
การอ่านออกเสียง	93.45	98.22	95	-3.22
การอ่านรู้เรื่อง	95.27	95.55	94.83	-0.72
รวม 2 สมรรถนะ	94.36	96.88	94.91	-1.97

กราฟเปรียบเทียบผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียน (RT)
ปีการศึกษา 2565-2567



ผลการคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียน ครั้งที่ 1

หน้า 1

แบบสรุปผล เครื่องมือวัดและประเมินผล "ความสามารถในการอ่านและการเขียน" ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ภาคเรียนที่ 1 : กรกฎาคม 2567)
โรงเรียนบ้านวังอ้อ(ยอคสังขวิทย) ชั้น ป.1 ห้องเรียนที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ที่	ชื่อ - สกุล	ฉบับที่ 1 การอ่าน				ฉบับที่ 2 การเขียน				รวมคะแนนทั้งหมด
		ตอนที่ 1 การอ่านพบคำ	ตอนที่ 2 การอ่านและจดคำ	รวมคะแนน 2 ตอน		ตอนที่ 1 การเขียนพยางค์	ตอนที่ 2 การเขียนคำ	รวมคะแนน 2 ตอน		
		10 ข้อ	5 ข้อ	คะแนน	การแปลผล*	10 ข้อ	5 ข้อ	คะแนน	การแปลผล*	
		คะแนน	คะแนน	คะแนน		คะแนน	คะแนน	คะแนน		คะแนนเต็ม
1	เด็กชายกรวิชัย ดีวงวงศ์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
2	เด็กชายชุตติ์ บุญประสิทธิ์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
3	เด็กชายทินนิต บุญประสิทธิ์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
4	เด็กชายทินภัทร บุญประสิทธิ์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
5	เด็กชายสิริวิชญ์ สมพร	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
6	เด็กชายสุวิชัย ศรีรัมย์ชัย	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
7	เด็กหญิงณัชชา ประเสริฐศรี	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
8	เด็กหญิงณัฐธิดา โสภางา	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
9	เด็กหญิงนิชาวิศ สีสันต์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
10	เด็กหญิงรัตติกาล อภินิตย์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
11	เด็กหญิงวิสรดา ไชยศักดิ์	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
12	เด็กหญิงไอรดา บุญเดช	10	10	20	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	40
รวม/เฉลี่ย		10.00	10.00	20.00		10.00	10.00	20.00		40.00
ดีมาก		=			12					12
สรุป>>>ดี		=			0					0
ข้อมูล		=			0					0
(คน) ปรับปรุง		=			0					0
บกพร่องทางการเรียนรู้		=			0					0
รวมทั้งหมด		=			12					12

ผลการคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียน ครั้งที่ 2

หน้า 1

แบบสรุปผล เครื่องมือวัดและประเมินผล "ความสามารถในการอ่านและการเขียน" ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ภาคเรียนที่ 2 : ธันวาคม 2567)
โรงเรียนบ้านวังอี้ออ(ออดสงขวิทย์) ชั้น ป.1 ห้องเรียนที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ที่	ชื่อ - สกุล	ฉบับที่ 1 การอ่าน				ฉบับที่ 2 การเขียน				รวมคะแนนทั้งหมด				
		ตอนที่ 1 การอ่านออกเสียง		ตอนที่ 2 การอ่านรู้เรื่อง		ตอนที่ 1 การเขียน		ตอนที่ 2 การเขียน						
		การอ่านสะกดคำ 10 คำ คะแนน เต็ม 10 คะแนน	การอ่านออกเสียง 10 คำ คะแนน เต็ม 10 คะแนน	คะแนนรวม	การแปลผล ข้อเลือกตอบ 3 ข้อเลือก 10 ข้อ คะแนน เต็ม 10 คะแนน	การเขียน คำ 10 คำ คะแนน เต็ม 10 คะแนน	การแปลผล	การเขียน ประโยค คำจำกัด 5 ข้อ เมื่อความ 5 ข้อ 2 ข้อ 10 คะแนน	การแปลผล		คะแนนรวม			
1	เด็กชายกรวิชัย ดีวงศ์	10	10	20	ดีมาก	8	ดีมาก	10	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	60
2	เด็กชายชยุตม์ บุญประสิทธิ์	8	9	17	ดีมาก	8	ดีมาก	8	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	53
3	เด็กชายทันใจดี บุญประสิทธิ์	10	10	20	ดีมาก	8	ดีมาก	8	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	56
4	เด็กชายศันนภัทร บุญประสิทธิ์	10	10	20	ดีมาก	6	ดี	9	ดีมาก	10	8	18	ดีมาก	53
5	เด็กชายสิริวัณณ์ แซพร	10	10	20	ดีมาก	10	ดีมาก	10	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	60
6	เด็กชายสุวิชัย ศรีสุขสัย	10	10	20	ดีมาก	7	ดี	9	ดีมาก	10	9	19	ดีมาก	55
7	เด็กหญิงณัฏฐา ประเสริฐศรี	8	10	18	ดีมาก	6	ดี	9	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	53
8	เด็กหญิงณัฐนิชา โสวง	10	10	20	ดีมาก	7	ดี	9	ดีมาก	10	9	19	ดีมาก	55
9	เด็กหญิงนิชาวิมล สิ้นตันต์	10	10	20	ดีมาก	9	ดีมาก	10	ดีมาก	10	9	19	ดีมาก	58
10	เด็กหญิงรัตติกาล อภินันต์	10	10	20	ดีมาก	9	ดีมาก	10	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	59
11	เด็กหญิงอริษา ขอยัตย์	8	10	18	ดีมาก	6	ดี	8	ดีมาก	10	8	18	ดีมาก	50
12	เด็กหญิงอรุณา บุญเดช	10	10	20	ดีมาก	7	ดี	10	ดีมาก	10	10	20	ดีมาก	57
รวมเฉลี่ย		9.50	9.92	19.42		7.58		9.17		10.00		19.42		55.58

ดีมาก	=				12		6	12		12
สรุป>>> ดี	=				0		6	0		0
ข้อมูลพอใช้	=				0		0	0		0
(คน) ปรับปรุง	=				0		0	0		0
บกพร่องทางการเรียนรู้	=				0		0	0		0
รวมทั้งหมด	=				12		12	12		12

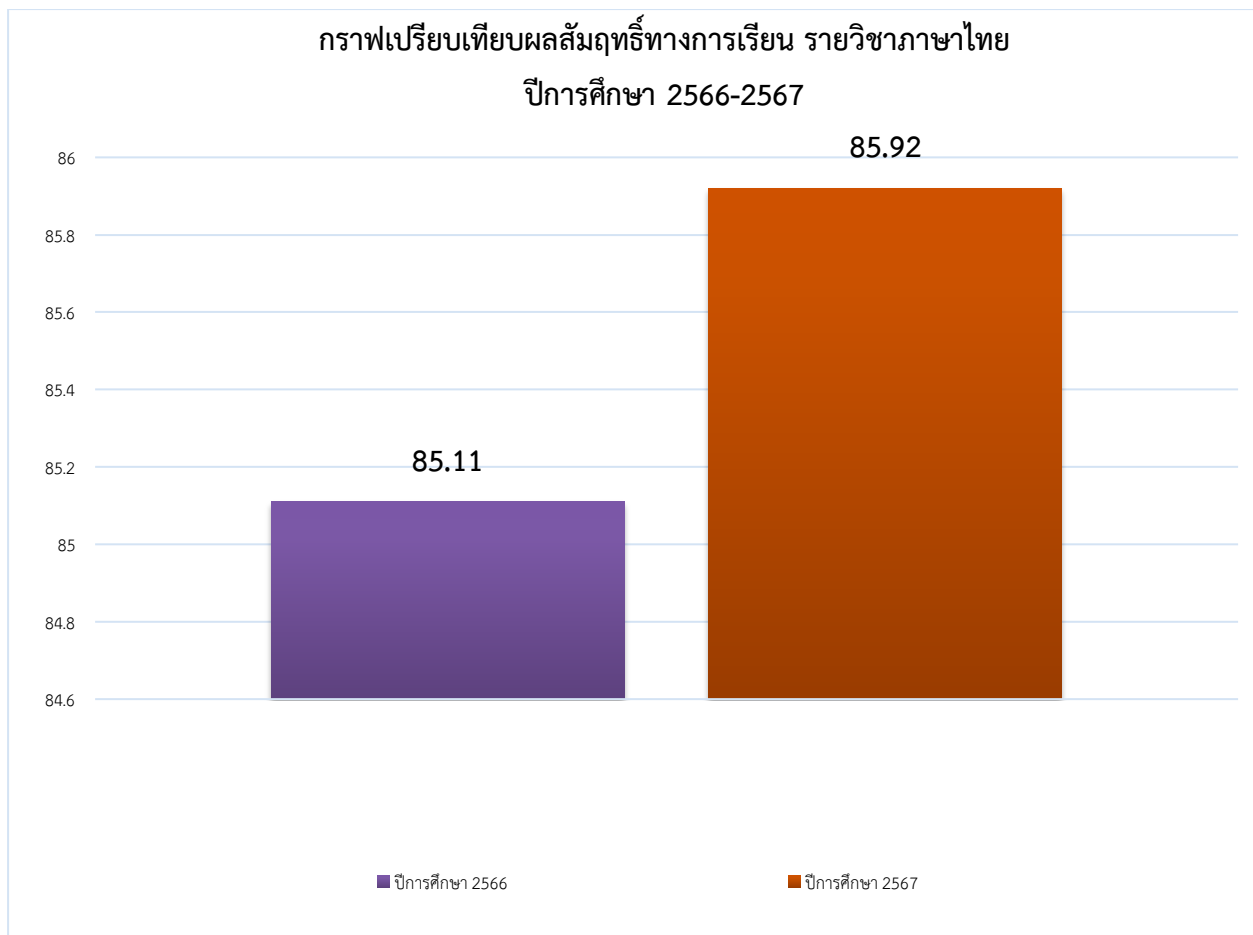
ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับสถานศึกษา ปีการศึกษา 2567

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2567 นักเรียน
จำนวน 12 คน

ผลการประเมิน			
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ	การอ่านคิดวิเคราะห์และเขียน ระดับดีเยี่ยม ร้อยละ	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ผ่าน ร้อยละ
85.92	100	100	100

- เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา 2566 -2567

คะแนนเฉลี่ยร้อยละ		ผลต่าง 2566-2567
ปีการศึกษา 2566	ปีการศึกษา 2567	
85.11	85.92	+0.81



ภาพกิจกรรมการเรียนรู้



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก Active learning เช่น การเล่นเกมฝึกภาษา การทำงานกลุ่ม การทำแผนผัง
 มายแมพปึงสะท้อนความคิดต่อบทเรียน การลงมือปฏิบัติจริงเรียนรู้ด้วยตนเอง กิจกรรมจิตศึกษา เป็นต้น