



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
ปีการศึกษา ๒๕๖๘



จัดทำโดย

นางเยาวรัตน์ สุขวิสัย

ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



คำนำ

นวัตกรรมการจับใจความสำคัญจากนิทานอีสป จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคิดวิเคราะห์และการสรุปความของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยใช้เรื่องราวจาก นิทานอีสปซึ่งเป็นนิทานสั้นที่ให้ข้อคิด คติ สอนใจ และเข้าใจได้ง่าย เหมาะสมกับการฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ

นวัตกรมนี้นมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะส่วนสำคัญของเรื่อง เช่น ตัวละคร เหตุการณ์สำคัญ ปัญหา ผลลัพธ์ และข้อคิดที่ได้รับ ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งและสามารถนำทักษะการจับใจความสำคัญไปประยุกต์ใช้กับการอ่านในชีวิตประจำวัน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรมนี้อจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้เรียนในการพัฒนาทักษะด้านภาษาไทย และช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและมีคุณค่า

นางเยาวรัตน์ สุขวิสัย

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ



ข

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ผู้จัดทำนวัตกรรม	1
ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้	1
ระยะเวลาดำเนินการ	1
แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	1
ประเภทของนวัตกรรม	1
ลักษณะโครงการ	1
หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม	2
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	2
กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	2
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมแนวคิด ทฤษฎี	2
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	3
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	3
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	6
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	7
การประเมินผล	7
ภาคผนวก	
ภาพกิจกรรมและผลงานนักเรียน	



โครงการนวัตกรรมการเรียนรู้ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา 2568

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อผู้จัดทำ นางเยาวรัตน์ สุขวิสัย

รับผิดชอบสอน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 รายวิชา ภาษาไทย

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการอ่าน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ

จากนิทานอีสปด้วยเทคนิคคำถาม 5W1H ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 15 พฤษภาคม 2569

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรม

() 01 นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() 02 นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(✓) 03 นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() 04 นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้

ต่างๆ

() 05 นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() 06 นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() 07 นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() 08 นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

6. ลักษณะโครงการ

(✓) โครงการใหม่

() โครงการต่อเนื่อง



7. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

เป็นโครงการที่มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการอ่านและการจับใจความสำคัญของนักเรียนผ่านการเรียนรู้ นิทาน โดยการใช้นิทานเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ โครงการนี้จะช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องและสาระสำคัญของนิทานได้อย่างลึกซึ้ง รวมถึงสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

8. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

พัฒนาทักษะการอ่าน:

ช่วยให้นักเรียนอ่านนิทานได้อย่างคล่องแคล่วและเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น

พัฒนาทักษะการจับใจความสำคัญ:

ช่วยให้นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญของนิทานได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

ส่งเสริมความสนใจในการอ่าน:

กระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นในการอ่านนิทานและหนังสืออื่นๆ

พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์:

ช่วยให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์เนื้อเรื่องและตัวละครในนิทานได้อย่างมีเหตุผล

ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม:

สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมผ่านเนื้อหาของนิทาน

9. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 32 คน

10. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมแนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

หลักการ

การอ่านจับใจความสำคัญจากนิทาน เป็นกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่ใช้เนื้อหาของนิทานเป็นสื่อ เพื่อฝึกให้ผู้อ่านแยกแยะสาระสำคัญ เข้าใจโครงสร้างของเรื่อง และสามารถสรุปสิ่งที่ผู้แต่งต้องการสื่อได้ชัดเจน โดยต้องอาศัยทักษะทางภาษา การตั้งคำถาม และการสังเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็นระบบ

แนวคิด

- นิทานช่วยฝึกคิดเป็นระบบ
- โครงสร้างเรื่องนิทานช่วยให้แยกประเด็นได้ง่าย
- เน้นประเด็นหลัก ไม่ใช่รายละเอียดทั้งหมด จับเฉพาะสิ่งสำคัญที่สื่อใจความของเรื่อง
- ใช้ทักษะคิดวิเคราะห์ อ่านแล้วต้องคิด-ตั้งคำถาม-สรุป



- สื่อคุณธรรมและคุณค่า นิทานมักมีคติเตือนใจที่ควรจับใจความ
- มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ยังมีส่วนร่วม ยิ่งเข้าใจสาระมากขึ้น

ทฤษฎีการนำไปใช้ในวัฏกรรม

- Constructivism ใช้ประสบการณ์เดิมช่วยวิเคราะห์นิทาน
- Metacognition ส่งเสริมการคิดรู้ตัวและจับประเด็น
- Interactive Reading ผสมผสานข้อมูลจากเนื้อหาและประสบการณ์
- Story Grammar วิเคราะห์โครงสร้างเพื่อจับใจความ
- Multiple Intelligences ใช้กิจกรรมหลากหลายในการเรียนรู้
- Language Development พัฒนาโดยการพูดคุย อ่านซ้ำ และซักถาม

แนวทางการส่งเสริมให้นักเรียนคิดแก้ปัญหา/รูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้

แนวทาง จุดเน้น

- ตั้งคำถามจากเนื้อเรื่อง กระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์
- ฝึกวิเคราะห์ปัญหา เข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง
- คิดจากมุมมองตัวละคร พัฒนาทักษะเห็นอกเห็นใจ
- เสนอวิธีแก้หลากหลาย ฝึกความคิดสร้างสรรค์
- ทำกิจกรรมกลุ่ม ฝึกการทำงานร่วมกัน

รูปแบบของกิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมจับใจความด้วย 5W1H

- ใช้คำถามพื้นฐานเพื่อช่วยนักเรียนดึงประเด็นสำคัญจากเรื่อง

คำถาม ตัวอย่าง

Who? ใครคือตัวละครหลัก?

What? เกิดอะไรขึ้น?

When? เรื่องเกิดขึ้นเมื่อไร?

Where? สถานที่อยู่ที่ไหน?

Why? ทำไมถึงเกิดเหตุการณ์นี้?

How? ตัวละครแก้ปัญหาอย่างไร?

เป้าหมาย: ฝึกการจับประเด็นหลักและรายละเอียดสำคัญ



11. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 1 (P : plan)

เป็นขั้นตอนแรกในกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น กระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning, Problem-based Learning หรือกระบวนการ PLC (Professional Learning Community) โดยมีเป้าหมายเพื่อวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับผู้เรียน เนื้อหา และผลลัพธ์ที่ต้องการ

ขั้นที่ 2 (D : Do)

การนำแผนที่วางไว้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้จริงในห้องเรียน โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ผ่านกิจกรรมหลากหลาย มีการสื่อสาร มีปฏิสัมพันธ์ และครูมีบทบาทเป็น ผู้อำนวยการความสะดวก (Facilitator) มากกว่าการเป็นผู้บอก

ขั้นที่ 3 (C : check)

- ตรวจสอบว่า นักเรียน เข้าใจและจับใจความสำคัญจากนิทาน ได้จริงหรือไม่
- ประเมิน ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ ทั้งในด้านความรู้ (รู้เนื้อหา), ทักษะ (คิด วิเคราะห์ สรุป), และเจตคติ (ความสนใจ/การมีส่วนร่วม)
- เพื่อใช้ผลประเมินมาวางแผนปรับปรุงการสอนในขั้นถัดไป (Act)

ขั้นที่ 4 (A : Act)

ขั้น “Act” การนำผลจากขั้น Check มาวิเคราะห์ เพื่อปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ทั้งในระดับผู้เรียน ครู และแผนการจัดการเรียนรู้ โดยเน้นการ แก้ไขปัญหา ปรับปรุงกิจกรรม และส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน อย่างต่อเนื่อง

12. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

1. ชื่อสื่อ/ชื่อชุดกิจกรรม/นวัตกรรม

“นิทานคิดได้ สรุปใจความเป็น”

“Fun Story Map – ผังสนุกจับใจความจากนิทาน”

“Smart Reader: นิทานฉบับวิเคราะห์”

2. สารสำคัญ/แนวคิดหลัก (Big Idea)

- เน้นผู้เรียนสามารถจับใจความสำคัญจากนิทานได้ โดยใช้เครื่องมือช่วยคิด เช่น แผนภาพ ผังความคิด คำถามชี้แนะ และกิจกรรมสื่อสารความเข้าใจ”



3. จุดประสงค์การเรียนรู้ของสื่อ

- อ่านนิทานและระบุใจความสำคัญได้
- วิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่อง (ตัวละคร – ปัญหา – การแก้ไข – ข้อคิด)
- สรุปด้วยภาษาของตนเอง
- แสดงความเข้าใจผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ (เช่น วาด เล่น ละคร เขียน)

4. โครงสร้างเนื้อหา/กิจกรรม

องค์ประกอบรายละเอียด

- ◆ บทนำ กระตุ้นความสนใจ เช่น คำถามก่อนอ่าน, เกมสั้น ๆ, Clip นิทาน
- ◆ การอ่าน นิทานฉบับเต็ม (พร้อมคำถามนำ หรือภาพประกอบ)
- ◆ การวิเคราะห์ กิจกรรม 5W1H / ผังโครงเรื่อง / ใบงานจับใจความสำคัญ
- ◆ การสรุป กิจกรรมให้ผู้เรียนสรุปใจความ เช่น เขียน/วาด/เล่าเรื่อง
- ◆ การสะท้อน คำถามคิดต่อ: “ถ้าเราเป็นตัวละครจะอย่างไร?”
- ◆ แบบประเมิน ใบประเมินตนเอง หรือแบบทดสอบเล็ก ๆ

5. สื่อประกอบ

- นิทานภาพ หรือนิทานในรูปแบบเสียง/วิดีโอ
- ใบกิจกรรม / ใบงานวิเคราะห์ใจความ
- แผนภาพ (เช่น ผังปลา ผังเปรียบเทียบ)
- เกมการ์ด / เกมตอบคำถาม / การ์ดตัวละคร
- แบบฝึกสรุปข้อความ/เขียนย่อหน้า
- สื่อออนไลน์ (เช่น QR Code ดูนิทาน)

6. วิธีการใช้สื่อ

- ใช้เรียนรู้แบบกลุ่มหรือรายบุคคล
- ครูสามารถใช้เป็นกิจกรรมหลักในแผนการสอน
- ใช้สำหรับเสริมทักษะด้านการอ่านจับใจความ หรือวิเคราะห์วรรณกรรม



7. แนวทางประเมินผลจากสื่อ

- แบบประเมินผลงาน (Rubric)
- แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
- แบบทดสอบก่อน-หลัง
- แบบสะท้อนความเข้าใจของนักเรียน

8. ความคิดสร้างสรรค์/ความเป็นนวัตกรรม

- มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ (ไม่ใช่แค่ใบงานทั่วไป)
- ใช้ภาพ/เกม/บทบาทสมมติ เสริมความสนุก
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และนำเสนอในรูปแบบของตนเอง

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียน:

มีทักษะการอ่านและการจับใจความสำคัญที่ดีขึ้น มีความสนใจในการอ่านมากขึ้น และมีควรรู้เข้าใจในเนื้อหาของนิทานอย่างลึกซึ้ง

ครู:

มีสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างหลากหลาย

โรงเรียน:

มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในด้านการอ่านและการเรียนรู้ภาษาไทยดีขึ้น

สังคม:

นักเรียนที่มีคุณภาพ มีทักษะในการอ่านและการเรียนรู้ที่ดี สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข



14. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวดค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน
1) กิจกรรม	ค่าตอบแทน (ถ้ามี)	-	-	-
2) กิจกรรม	ค่าใช้จ่าย	-	-	-
3) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการทำกิจกรรม แบบฝึกทักษะการอ่านจับ ใจความสำคัญ	ค่าวัสดุ	กระดาษโรเนียว ใส่แฟ้ม กระดาษโฟโต้ A4 ลวดเย็บเบอร์35	6 รีม 7 ห่อ 2 ห่อ 5 กล่อง	1,500

15. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ด้านการอ่านจับใจความสำคัญ นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ 70% ขึ้นไป แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน, แบบฝึกสรุปใจความ	1. การประเมินก่อน-หลังการเรียน (Pre- test / Post-test) • เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการด้านความรู้ ก่อนและหลังใช้กิจกรรม/สื่อ • ใช้แบบทดสอบ เช่น • เลือกใจความหลักจากข้อความ • คำถามวิเคราะห์จากเนื้อเรื่อง • เรียงลำดับเหตุการณ์ในนิทาน	1. แบบทดสอบ (Tests) แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2) ความสามารถในการวิเคราะห์ เนื้อหาจากนิทาน นักเรียนสามารถ ตอบคำถามวิเคราะห์ได้อย่างน้อย 3 ใน 5 ข้อ สังเกตจากกิจกรรมตอบคำถาม, ใบงาน	2. การประเมินระหว่างเรียน (Formative Assessment) • สังเกตและประเมินขณะนักเรียนมีส่วน ร่วมในกิจกรรม เช่น • การตอบคำถามระหว่างอ่าน • การจับใจความในกลุ่ม • การแสดงบทบาทสมมติ	2. แบบสังเกต (Observation Form) แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วม ประเมินทักษะ กระบวนการ และเจตคติ



<p>3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรม/สื่อที่ใช้ คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจระดับ 4 จาก 5 แบบสอบถาม ความพึงพอใจ</p>	<p>3. การประเมินจากผลงาน (Performance/Product Assessment)</p> <ul style="list-style-type: none">• ตรวจสอบจากงานที่นักเรียนผลิต เช่น• สรุปเนื้อเรื่องเป็น Mind Map• เขียนคติสอนใจ• วาดภาพสื่อความหมายของใจความหลัก• โปสเตอร์สรุปเรื่อง	<p>3. ใบงาน/แบบฝึก (Worksheets) ใบงาน 5W1H, ผังโครงเรื่อง, เขียนสรุป วัดความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์</p>
<p>4. ครูมีการใช้สื่อนวัตกรรมในการจัดกิจกรรม ครออย่างน้อย 90% ใช้สื่อที่พัฒนาในห้องเรียนจริง แบบสังเกต / บันทึกการสอน</p>	<p>4. การประเมินด้วยการสังเกต (Observation)</p> <ul style="list-style-type: none">• ใช้แบบบันทึกหรือแบบสังเกตพฤติกรรม เช่น• ความกล้าแสดงออก• การตั้งคำถาม• การสื่อสารในกลุ่ม• ความสนใจในการอ่าน	<p>4. แบบประเมินผลงาน (Rubric) Rubric การจับใจความจากนิทาน ประเมินผลงานที่เป็นชิ้นงาน (Mind map, Poster, เขียนสรุป)</p>
<p>5. การมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างน้อย 85% เช็คชื่อ / แบบบันทึกพฤติกรรม</p>	<p>5. การประเมินตนเอง / เพื่อนประเมิน (Self/Peer Assessment)</p> <ul style="list-style-type: none">• ให้นักเรียนประเมินตนเองว่าเข้าใจเนื้อหาแค่ไหน• ใช้แบบฟอร์มง่าย ๆ เช่น• ฉันเข้าใจเรื่องนี้• ฉันสามารถเล่าเรื่องให้เพื่อนได้ฟัง• ฉันสรุปใจความได้เอง	<p>5. แบบประเมินตนเอง (Self-assessment) แบบสอบถามสะท้อนความเข้าใจ ให้ผู้เรียนประเมินตนเอง</p>
<p>6. ผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนความเข้าใจ นักเรียนผลิตผลงาน (วาด/เล่า/เขียนสรุป) ได้อย่างถูกต้อง 80% ตรวจสอบใบงาน/กิจกรรมกลุ่ม</p>	<p>6. การประเมินความพึงพอใจ</p> <ul style="list-style-type: none">• ประเมินความคิดเห็นของนักเรียน/ครูต่อสื่อและกิจกรรม• ตัวอย่างคำถาม:• “ฉันชอบการเรียนรู้ผ่านนิทานไหม?”• “สื่อช่วยให้ฉันเข้าใจมากขึ้นหรือไม่?”	<p>6. แบบประเมินความพึงพอใจ แบบสอบถามความคิดเห็นต่อกิจกรรมหรือสื่อ</p>



(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นางเยาวรัตน์ สุขวิสัย)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนอุบลวิทยาคม



ภาพกิจกรรม





