

1.ชื่อนวัตกรรม สื่อวงล้อคำควบกล้ำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.ประเภทของนวัตกรรมสื่อและเทคโนโลยี

3.ผู้รับผิดชอบ นายสุพจน์ สุราช

4.ที่มาและความสำคัญ (โดยสังเขป)

ปัญหาหลักที่ครูผู้สอนภาษาไทยมักพบเจอคือ "ความสับสน" ในเรื่องคำควบกล้ำ (ร, ล, ว) ซึ่งมีสาเหตุมาจากหลายปัจจัย พฤติกรรมการออกเสียงในชีวิตประจำวันของผู้เรียนมักออกเสียงคำควบกล้ำไม่ชัดเจน หรือตัดตัวควบกล้ำออก (เช่น "ปลา" ออกเสียงเป็น "ปา") ความซับซ้อนของโครงสร้างคำ: คำควบกล้ำมีทั้งควบแท้และควบไม่แท้ ทำให้เด็กจดจำหลักเกณฑ์ได้ยากหากเรียนแค่จากตำราเรียน บทเรียนที่น่าเบื่อ การท่องจำจากกระดานหรือสมุดแบบเดิม ๆ ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจและไม่เกิดการกระตุ้นการเรียนรู้

"วงล้อคำควบกล้ำ" ไม่ได้เป็นแค่ของเล่น แต่มันคือเครื่องมือเชิงกลยุทธ์ที่สำคัญ ดังนี้ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Active Learning) การให้ผู้เรียนได้ "หมุน" วงล้อ เป็นการเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับข้อมูล (Passive) มาเป็นผู้เล่น (Active) ความตื่นเต้นว่าวงล้อจะหยุดที่คำไหนช่วยสร้างสมาธิและทำให้การจดจำคำศัพท์ดีขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ตลอดจนการฝึกฝนทักษะการอ่านและการเขียน การจำแนกเสียงช่วยให้ผู้เรียนแยกแยะได้ชัดเจนว่า พยัญชนะต้นตัวนี้ควบกับ ร, ล หรือ ว การสะกดคำ วงล้อมักถูกออกแบบให้มีส่วนประกอบของ พยัญชนะต้น + ตัวควบ + สระ/ตัวสะกด ซึ่งช่วยให้เห็นโครงสร้างคำแบบเป็นภาพ (Visualizing) การสร้างบรรยากาศที่ดีในห้องเรียนช่วยลดความตึงเครียดในการเรียนวิชาภาษาไทย เปลี่ยนคาบเรียนที่น่าเบื่อให้กลายเป็น Game-based Learning ซึ่งส่งผลดีต่อเจตคติ (Attitude) ที่นักเรียนมีต่อวิชาภาษาไทยในระยะยาว

5.วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนวัตถุประสงค์พื้นฐานที่สุดคือการช่วยให้ผู้เรียนสามารถ สะกดคำ และ ออกเสียง คำควบกล้ำ (ร, ล, ว) ได้อย่างถูกต้องตามอักขระวิธี ลดปัญหาการอ่านไม่ออกหรือเขียนผิดที่เป็นปัญหาหลักในวิชาภาษาไทย

2. เพื่อสร้างความเข้าใจในโครงสร้างคำ วงล้อช่วยให้ผู้เรียนเห็นภาพชัดเจนว่าพยัญชนะต้นตัวที่หนึ่งและตัวที่สอง (ตัวควบ) เมื่อผสมกับสระแล้วจะออกเสียงรวมกันได้อย่างไร ช่วยให้แยกแยะระหว่าง ควบแท้ และ ควบไม่แท้ ได้ง่ายขึ้นผ่านการจัดหมวดหมู่บนวงล้อ

3. เพื่อกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจ (Active Learning) ลดความจำเจเปลี่ยนจากการท่องจำในตำรามาเป็น การ "หมุน" และ "เล่น" สร้างการมีส่วนร่วม การใช้สื่อประติมากรรมช่วยดึงดูดสายตาและทำให้เด็ก ๆ อายากรู้อยากเห็นว่าเมื่อหมุนไปเจอกันแล้วจะเกิดเป็นคำอะไรบ้าง

4. เพื่อฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และขยายคลังคำศัพท์ เมื่อผู้เรียนหมุนวงล้อไปเจอคำต่าง ๆ ครูสามารถสอดแทรกวัตถุประสงค์ด้าน การบอกความหมายของคำ หรือการนำคำที่ได้ไปแต่งประโยค ทำให้ผู้เรียนไม่ได้เพียงแค่อ่านออก แต่ต้อง "ใช้เป็น" ด้วย

5. เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยสอนสำหรับครูหรือผู้ปกครอง เป็นสื่อที่ประหยัด งบประมาณน้อย แต่ประสิทธิภาพสูง (Low-cost, High-tech in idea) ช่วยให้การสอนซ่อมเสริมสำหรับเด็กที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้ (LD) หรือเด็กที่เริ่มเรียนเบื้องต้นเป็นไปอย่างมีระบบ

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ด้านทักษะของผู้เรียน (Learner Skills)

ผู้เรียนสามารถออกเสียงคำควบกล้ำ ร, ล, ว ได้ชัดเจนและถูกต้องตามหลักภาษาไทยมากขึ้น เขียนสะกดคำควบกล้ำผิดพลาดอย่างเห็นได้ชัด รู้จักและเข้าใจความหมายของคำควบกล้ำที่หลากหลายขึ้นผ่านการสุ่มหมุนวงล้อ

2. ด้านเจตคติและการเรียนรู้ (Attitude & Engagement)

ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน ไม่รู้สึกกดดันกับการเรียนหลักภาษาไทย ทำให้มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทยเกิดการเรียนรู้แบบตื่นตัว (Active Learning) ผู้เรียนกล้าที่จะลองอ่านและสะกดคำด้วยตนเองมากขึ้น

3. ด้านประสิทธิภาพของนวัตกรรม (Efficiency)

การเรียนรู้ผ่านสื่อสัมผัส (Hand-on) ช่วยให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบคำควบกล้ำได้นานกว่าการท่องจำจากกระดานเพียงอย่างเดียว เป็นสื่อที่ช่วยลดภาระครูในการอธิบายซ้ำ และสามารถใช้เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กที่เรียนรู้ช้าให้พัฒนาตามเพื่อนทัน

4. สรุปเชิงตัวชี้วัด

เชิงปริมาณ ผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 สามารถอ่านและเขียนคำควบกล้ำได้ถูกต้องตามเกณฑ์ที่กำหนด

เชิงคุณภาพ ผู้เรียนมีทักษะการสื่อสารที่ดีขึ้น และสามารถนำคำควบกล้ำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ

7. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation)

ทบทวนความรู้เดิมเรื่องพยัญชนะต้นและตัวควบ (ร, ล, ว) เพื่อให้เด็กเข้าใจก่อนว่าวงล้อประกอบไปด้วยส่วนประกอบอะไรบ้าง ตรวจสอบเช็กว่าวงล้อหมุนได้คล่องตัว ตัวหนังสือชัดเจน และมีการแบ่งสีที่แยกแยะง่าย (เช่น สีพยัญชนะต้น กับ สีตัวควบ)

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Motivation)

ใช้การสุ่มหมუნวงล้อให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง แล้วถามว่า "คำที่หมუნได้อ่านว่าอะไร?" เพื่อสร้างความตื่นเต้น

- "ใครจะหมუნได้คำที่มีความหมายมากที่สุด?" หรือ "ใครจะหมუნเจอคำควบกล้ำ ร 3 คำติดต่อกัน?"

3. ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Implementation)

- แบบรายบุคคล (Individual Practice): ให้เด็กหมუნวงล้อด้วยตนเอง แล้วฝึกสะกดคำที่ได้ทีละคำ พร้อมจดบันทึกลงในสมุด
- แบบกลุ่ม (Small Group): ผลัดกันหมუნแล้วให้เพื่อนในกลุ่มช่วยกันบอกว่าคำนั้นเป็น "ควบแท้" หรือ "ควบไม่แท้"
- เกมแข่งขันทายคำ (Game-based Learning): ครูหมუნวงล้อทิ้งไว้ แล้วให้เด็กแข่งกันยกมือตอบว่าคำนั้นอ่านว่าอย่างไร ใครตอบถูกและเร็วที่สุดจะได้แต้ม

4. ขั้นสรุปและประเมินผล (Evaluation)

- สรุปความรู้: ให้เด็กเลือกคำที่ชอบที่สุดจากวงล้อ 3-5 คำ นำมาแต่งประโยคหรือวาดภาพประกอบเพื่อเช็คความเข้าใจความหมาย
- ทดสอบหลังเรียน: ใช้แบบทดสอบการอ่านหรือการเขียน เพื่อเปรียบเทียบดูว่าหลังจากใช้วงล้อแล้ว ทักษะของเด็กพัฒนาขึ้นจริงหรือไม่
- สะท้อนผล: ถามความรู้สึกเด็ก ๆ ว่าชอบส่วนไหนของวงล้อ

8. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

1. ผลลัพธ์ต่อนักเรียน (Direct Impact)

- ทักษะภาษาไทยที่แม่นยำ: นักเรียนอ่านออกเขียนได้ถูกต้องตามอักขระวิธี ลดปัญหาการอ่านข้ามเสียงควบกล้ำ ร, ล, ว
- ความสนุกในการเรียนรู้ (Joy of Learning): เปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อวิชาภาษาไทย จากความน่าเบื่อกลายเป็นความสนุกท้าทาย
- ทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง: นักเรียนสามารถหยิบสีมาฝึกฝนกับเพื่อนได้ในเวลาว่าง ช่วยสร้างนิสัยรักการเรียนรู้ภายนอกห้องเรียน

- ความภาคภูมิใจ: เมื่ออ่านได้ถูกต้อง นักเรียนจะมีความมั่นใจในการกล้าแสดงออกและการสื่อสารต่อหน้าสาธารณชน

2. ผลลัพธ์ต่อครู (Instructional Impact)

- ลดภาระการสอนซ้ำ: สื่อช่วยให้เด็กเข้าใจโครงสร้างคำได้ง่ายขึ้น ครูไม่ต้องเหนื่อยกับการอธิบายทฤษฎีเดิม ๆ ซ้ำไปซ้ำมา
- พัฒนาทักษะวิชาชีพ (Professional Development): ครูได้ฝึกกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการผลิตนวัตกรรม และสามารถนำผลที่ได้ไปทำผลงานทางวิชาการหรือเลื่อนวิทยฐานะ
- ห้องเรียนมีชีวิตชีวา: ช่วยให้การจัดการชั้นเรียน (Classroom Management) ง่ายขึ้น เพราะเด็กจดจ่ออยู่กับสื่อและกิจกรรม

3. ผลลัพธ์ต่อโรงเรียน (Institutional Impact)

- ยกระดับคุณภาพการศึกษา: คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย (เช่น RT หรือ NT) มีแนวโน้มสูงขึ้น ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญของโรงเรียน
- แหล่งเรียนรู้ต้นแบบ: โรงเรียนมีนวัตกรรมที่เป็นรูปธรรม สามารถใช้เป็น "Model" หรือแหล่งเรียนรู้ให้โรงเรียนอื่นเข้ามาศึกษาดูงานได้
- วัฒนธรรมนวัตกรรม: เกิดบรรยากาศแห่งการสร้างสรรค์ในสถานศึกษา สนับสนุนให้ครูคนอื่น ๆ อยากริเริ่มทำสื่อการสอนใหม่ ๆ ตามไปด้วย



