

การพัฒนาการอ่าน เขียนสำนวนไทย

โดยใช้สื่อบันไดงู



นางอัญชัน ทินโนรส

ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนอุบลวิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาราชธานี เขต ๑

คำนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการดำรงชีวิต สำนวนไทยถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา ความคิด ความเชื่อ และค่านิยมของสังคมไทย การเรียนรู้สำนวนไทยจึงมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การตีความ และการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มมีความเข้าใจในความหมายเชิงนามธรรมของภาษา หากได้รับการส่งเสริมผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

ด้วยเหตุนี้ จึงได้จัดทำนวัตกรรม “สื่อบันไดงูเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสำนวนไทย” ขึ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สำนวนไทยอย่างสนุกสนาน เข้าใจง่าย และนำไปใช้ได้ถูกต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
เครื่องมือที่ใช้	๒
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๒
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๒
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๓
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๔
บทเรียนที่ได้รับ	๔
เงื่อนไขความสำเร็จ	๕
ภาคผนวก	๖

รายงานการพัฒนาวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาการอ่านการเขียนสำนวนไทยโดยใช้สื่อบันไดงู

๒. ผู้จัดทำ

นางอัญชัน ทินโนรส

รับผิดชอบสอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓. ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘

๔. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการดำรงชีวิต สำนวนไทยถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา ความคิด ความเชื่อ และค่านิยมของสังคมไทย การเรียนรู้สำนวนไทยจึงมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การตีความ และการใช้ภาษาอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มมีความเข้าใจในความหมายเชิงนามธรรมของภาษา หากได้รับการส่งเสริมผ่านกิจกรรมที่น่าสนใจ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

จากการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน พบว่าผู้เรียนส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจในความหมายของสำนวนไทย ไม่สามารถเชื่อมโยงสำนวนกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดความสนุกสนาน และพัฒนาทักษะทางภาษาไปพร้อมกัน

สื่อบันไดงู เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ในลักษณะของเกมกระดานที่มีลักษณะการเล่นแบบมีเป้าหมาย สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเนื้อหาเรื่องสำนวนไทย จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำความหมายของสำนวนได้อย่างแม่นยำ ฝึกการอ่าน การสะกดคำ การเขียน การใช้สำนวนในประโยค ตลอดจนการสรุปความหมายได้อย่างเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

ด้วยเหตุนี้ จึงได้จัดทำนวัตกรรม “สื่อบันไดงูเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสำนวนไทย” ขึ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้สำนวนไทยอย่างสนุกสนาน เข้าใจง่าย และนำไปใช้ได้ถูกต้อง ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

๕. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ อ่านเขียนสำนวนไทยได้ถูกต้อง
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้เรื่องสำนวนไทย
๓. เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการใช้สำนวนไทย

๖. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๓๑ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

๑. กระดานเกมบันไดงู
๒. ใบงานสำนวนไทย

องค์ประกอบเสริมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

- ภาพประกอบการ์ตูนสี่สำนวน
- เพลงประกอบหรือคำคล้องจองเพื่อจำสำนวน
- โปสเตอร์สรุปสำนวนไทยยอดนิยมติดในห้องเรียน

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

- ออกแบบกระดานเกม
- จัดทำการ์ดสำนวน
- เตรียมใบงานประกอบการเล่นเกม
- จัดทำคู่มือการใช้สำหรับครู

๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบนวัตกรรม

- แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play): เด็กในระดับประถมศึกษาที่มีธรรมชาติชอบเล่น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานจึงทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง
- แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning): ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และลงมือปฏิบัติจริง
- แนวคิดบูรณาการ (Integrated Learning): บูรณาการเนื้อหาด้านภาษาไทยเข้ากับทักษะชีวิต การคิด วิเคราะห์ และความเข้าใจวัฒนธรรมไทยผ่านสำนวน

ทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

- ทฤษฎีของพาฟลอฟ (Pavlov – Classical Conditioning): การใช้รางวัลหรือผลสะท้อนจากการเล่นเกมช่วยเสริมแรงในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและจดจำสำนวนได้ดียิ่งขึ้น
- ทฤษฎีของบรูเนอร์ (Bruner – Discovery Learning): ส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบความหมายของสำนวนด้วยตนเองผ่านการเล่นและการสื่อสาร
- ทฤษฎีของไวทสกี (Vygotsky – ZPD): การเรียนรู้จะเกิดขึ้นดีที่สุดเมื่อผู้เรียนได้รับการชี้แนะในช่วง “เขตพัฒนาการใกล้ที่สุด” โดยใช้สื่อ (เกมบันไดงู) เป็นสื่อกลาง และมีครูหรือเพื่อนช่วยเหลือ
- ทฤษฎีการเรียนรู้ของการ์ดเนอร์ (Gardner – Multiple Intelligences): เกมบันไดงูช่วยกระตุ้นพหุปัญญาหลายด้าน เช่น ปัญญาด้านภาษา ด้านมิติสัมพันธ์ ด้านการเข้าสังคม และด้านดนตรี (ถ้ามีคำคล้องจองหรือเสียงประกอบ)

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

ขั้นตอนที่ ๑ (P : plan)

วัตถุประสงค์: เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อม เข้าใจเป้าหมาย และเตรียมอุปกรณ์ในการเรียนรู้

กิจกรรม:

- ครูตั้งคำถามกระตุ้น: “เคยได้ยินคำพูดที่ไม่เข้าใจไหม เช่น ‘น้ำท่วมปาก’ หรือ ‘จับปลาสองมือ’ คิดว่าแปลว่าอะไร?”
- นักเรียนแบ่งกลุ่ม (๔-๕ คน/กลุ่ม) และแต่ละกลุ่มตั้งชื่อทีม
- ครูแจกแผ่นงานและอธิบายเกม “บันไดงูสำนวนไทย” ให้แต่ละกลุ่ม
- อธิบายเป้าหมายของการเรียน:
 - เข้าใจความหมายของสำนวน
 - ฝึกใช้สำนวนในประโยค
 - ทำงานร่วมกันเป็นทีม
 - สนุกกับการเรียนภาษาไทย

ขั้นที่ ๒ (D : Do)

วัตถุประสงค์: นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่นจริง ฝึกการคิดและสื่อสาร

กิจกรรม:

- นักเรียนเริ่มเล่น บันไดงู
- เมื่อเดินถึงช่องคำถาม:
 - อ่านสำนวนไทย และ
 - ตอบความหมาย / เติมคำ / ใช้สำนวนในประโยค / เชื่อมโยงกับเหตุการณ์จริง
- ถ้าตอบถูก ได้ทอยลูกเต๋าเดินต่อ
- ถ้าตอบผิด ให้เพื่อนกลุ่มอื่นช่วยเฉลย และกลับไปยังจุดเดิม
- ครูสังเกตพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน ทักษะภาษา และความเข้าใจ

ขั้นที่ ๓ (C : check)

วัตถุประสงค์: เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนจากกิจกรรม

กิจกรรม:

- ครูและนักเรียนร่วมกันสะท้อนการเรียนรู้
 - “วันนี้เราได้เรียนรู้สำนวนอะไรบ้าง?”
 - “สำนวนไหนที่ชอบ/จำได้/คิดว่าใช้ในชีวิตจริงได้บ่อย?”
- นักเรียนทำใบงาน:
 - เติมความหมายของสำนวน
 - เขียนประโยคที่ใช้สำนวนนั้น

ขั้นที่ ๔ (A : Act)

วัตถุประสงค์: เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และพัฒนาเพิ่มเติม

กิจกรรม:

- นำสำนวนใหม่จากบ้านหรือที่พบในชีวิตประจำวันมาเสนอในครั้งถัดไป
- ครูสรุปบทเรียน และมอบหมาย “ภารกิจ” ให้เขียนเรื่องเล่าหรือบทสนทนาสั้นโดยใช้สำนวนที่เรียน
- นักเรียนสะท้อนความรู้สึก/สิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่าน “โพสต์อิทความคิด” ติดบอร์ดห้องเรียน

๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่ใช้กระดานบันไดดูสำนวนไทย มีพัฒนาการด้านการอ่าน การเข้าใจความหมาย และการเขียนสำนวนไทยดีขึ้นอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย มีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

- การใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ช่วยเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียน
- นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น
- นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning)
- ทักษะการอ่านสำนวนไทยของนักเรียนพัฒนาดีขึ้น
- นักเรียนเข้าใจความหมายของสำนวนไทยจากบริบทและภาพประกอบ
- นักเรียนสามารถเขียนประโยคโดยใช้สำนวนไทยได้ถูกต้องมากขึ้น
- บรรยากาศการเรียนรู้เอื้อต่อการกล้าแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
- นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานเป็นกลุ่มและการเคารพกติกา

๑๓. เจาะใจความสำเร็จ

ด้านนักเรียน

- นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสำนวนไทยเพิ่มขึ้น
- นักเรียนสามารถใช้สำนวนไทยในการสื่อสารหรือเขียนประโยคได้ถูกต้องเหมาะสม
- นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านจับใจความ การเขียนประโยค และการใช้ภาษาไทยอย่างสร้างสรรค์
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย มีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนรู้
- นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีความรับผิดชอบและกล้าแสดงความคิดเห็น

ด้านครู

- ครูมีเครื่องมือการเรียนรู้ที่สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ครูสามารถจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้แนวทาง Active Learning ได้อย่างเหมาะสม
- ครูมีแนวทางในการประเมินผลการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับสภาพจริงของผู้เรียน

ด้านผู้บริหาร

ให้การสนับสนุนและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

- เปิดโอกาสให้ครูพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน
- สนับสนุนทรัพยากรและสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสม
- ส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้เรียน
- ให้กำลังใจและนิเทศติดตามการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

ผู้ปกครอง

- ผู้ปกครองให้ความร่วมมือและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน
- ส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ
- ผู้ปกครองให้กำลังใจและสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย
- ผู้ปกครองช่วยดูแลการทำใบงานหรือกิจกรรมต่อเนื่องที่บ้าน
- ผู้ปกครองให้ข้อมูลสะท้อนกลับเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน
- ผู้ปกครองร่วมมือกับครูในการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

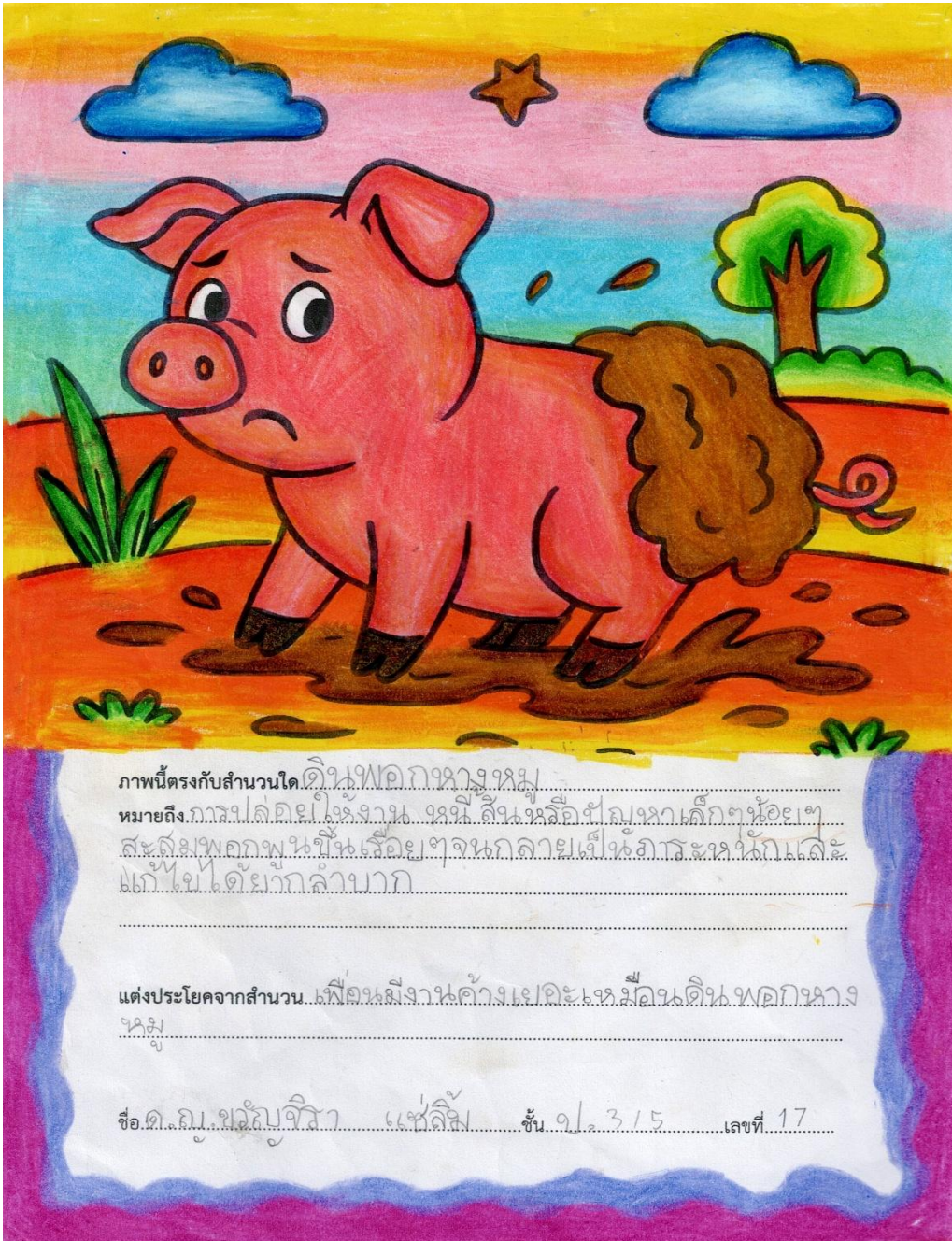
ภาคผนวก

- กระดานบันไดงู
- เกมทายจำนวนไทย
- ผลงานนักเรียน
- Infographic

ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



ผลงานนักเรียน
 ที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมในการเรียนรู้สำนวนไทย
 (การแต่งประโยคจากสำนวนไทย)



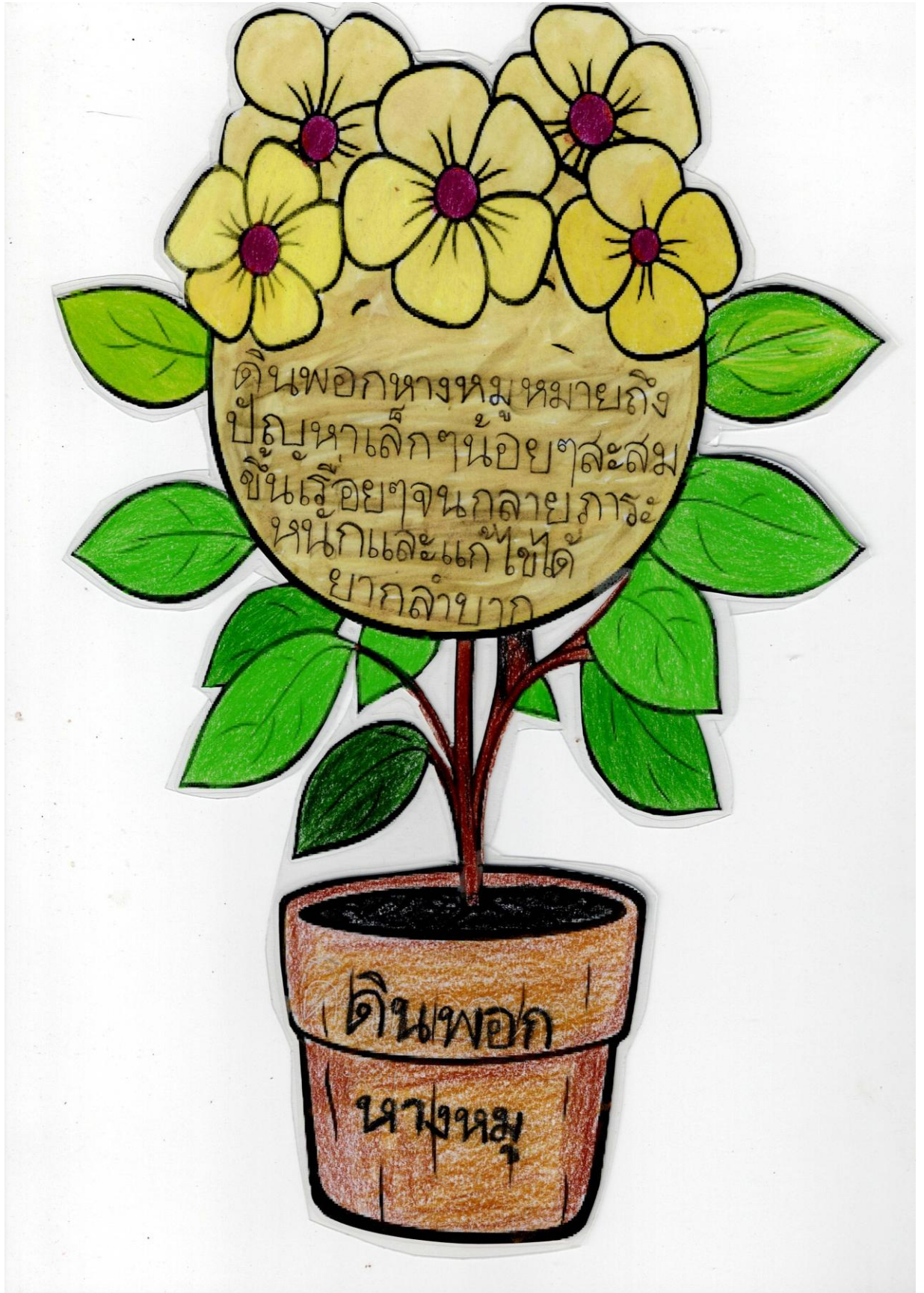


ภาพนี้ตรงกับสำนวนใด จงแปลสองข้อ

หมายถึง การที่คนคนหนึ่งทำดีใจที่ยากลำบากมๆ กัน ทำให้ล้มเหลวทั้งสอง
 สิ่งนั้น สำนวนนี้ นิยมใช้กับคู่ ชายที่เกี้ยวผู้หญิงสองคนในเวลาเดียวกัน
 ผลสุดท้ายแล้วผู้ชายคนนั้นจะมีปัญหาตามมา

แต่งประโยคจากสำนวน พี่ทำงานและกินข้าวไปพร้อมๆ กันสุดท้ายแล้ว
 พี่ก็ทำงานไม่เสร็จ เหมือนจับปลาสองมือ

ชื่อ... ด.ญ. ณัฐศิริ... แซ่ลิ้ม... ชั้น ป. 3/5... เลขที่... 17...





ภาพนี้ตรงกับสำนวนใด... ดินพอกหางหมู
 หมายถึง... ความสำเร็จที่ค่อยๆ ได้มาทีละเล็กละน้อย เหมือนดินพอกหางหมู
 กายะแต่การกระทำทำให้เกิดความสำเร็จ... ความสำเร็จหรือผลกำไร

แต่งประโยคจากสำนวน... ดินพอกหางหมู... ความสำเร็จค่อยๆ ได้มาทีละเล็กละน้อย
 พี่เลยถามแม่ว่าดีอะไร แม่บอกว่าดีคือ... ดินพอกหางหมู

ชื่อ... วรชญา... ชั้น... ๑/๕... เลขที่... ๒๕



ภาพนี้ตรงกับสำนวนใด รักวัวให้ผูก รักลูกให้ตี

หมายถึง เป็นสภาวะที่คนบางคนถึง ใจชอบปรน รั้ง สอน วิชาความรู้แต่เมื่อ
 ไร้อดใจไปทะเลาะ เมื่อลูกได้กระทำ ความผิด ทำให้เสีย ไม่ต้องการเพื่อ
 ใจลูกได้รัก รักลูกใจว่าสิ่งไหนไม่ดี และจะไม่กลัวจะทำอีก

แต่งประโยคจากสำนวน แม่ตีฉันเพราะฉันทำผิด แต่แม่ก็รักฉัน
 ที่แม่ตีฉันเพราะไม่ยอมแก้ไขทำผิด

ชื่อ ก.ณัฐวิภา หนึ่ง ก.วิภา ชั้น ท/๖/๕ เลขที่ ๕๖



ภาพนี้ตรงกับสำนวนใด.....

หมายถึง.....
 เป็นเพราะ.....

แต่งประโยคจากสำนวน.....

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....



ภาพนี้ตรงกับสำนวนใด

คือ ความซึ้งใจ

หมายถึง ภาพนี้สื่อถึงใจที่ซึ้งถึงตัวเองและสิ่งรอบข้างในสภาวะที่ลำบาก

ที่คนยากไร้ยากและเดือดร้อน

แต่งประโยคจากสำนวน

นี้ลงไปต่อ เกรงใจคนอื่นทำให้คิดดี ๆ และช่วยเขา

ชื่อ ด.ญ. พัชรีรัตน์ ความสวยดี ชั้น ป.3/5 เลขที่ 31