



# แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ



**นางพรรณศิริ สายใจ**

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐  
ที่ /๒๕๖๘ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๘

เรื่อง ส่งรายงานผลการใช้นวัตกรรม

สิ่งที่แนบมาด้วย รายงานผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตามที่ข้าพเจ้า นางพรรณศิริ สายใจ ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ได้รับมอบหมายให้จัดทำ  
นวัตกรรมทางการศึกษา ตามโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำนวัตกรรมดังกล่าว เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการใช้นวัตกรรม  
การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและ  
แบบฝึกทักษะ ตามเอกสารที่แนบมาด้วยนี้

จึงรายงานมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ).....

(นางพรรณศิริ สายใจ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....  
.....  
.....

(ลงชื่อ).....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุसान)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

## คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของชุดการสอน ตลอดจนศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมดังกล่าว

การจัดทำรายงานฉบับนี้ผลที่ได้จะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินโครงการ ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้สนใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนต่อไป

พรรณศิริ สายใจ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	๑
หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๒
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๓
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	๔
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๔
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๔
การประเมินผล	๕
ผลการใช้นวัตกรรม	๕
สรุป	๕
อภิปรายผล	๕
ข้อเสนอแนะ	๖
ภาคผนวก	๗

## แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

### โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1

#### ๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางพรรณศิริ สายใจ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

#### ๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ

#### ๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๘

#### ๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนขึ้นใหม่

#### ๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านสื่อการสอน

#### ๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

การอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะเมื่ออ่านออกเขียนได้ก็จะเกิดความรู้ความเข้าใจ นำไปสู่การสร้างความคิด การตัดสินใจแก้ปัญหา และก้าวทันต่อเหตุการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง ซึ่งมีสาเหตุมาจากนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษาไทยในเรื่อง การอ่าน การเขียนคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราตัวสะกด ๘ มาตรา ซึ่งการเรียนรู้เรื่อง คำที่มีตัวสะกดในภาษาไทยนั้น นับเป็นหลักภาษาอีกเรื่องหนึ่งที่จะนำไปสู่การใช้ภาษา ซึ่งครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพสูงสุด

จากปัญหาดังกล่าวในฐานะของครูผู้สอนจึงได้ศึกษาเทคนิควิธีการสอนต่างๆที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน เป็นรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน ช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทนเป็นเวลานาน ดังนั้นผู้สอนจึงได้นำนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ” มาใช้ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง คำที่มีตัวสะกด เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ เกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเรื่อง การอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกด ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในระดับที่สูงขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

### ๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒. เพื่อให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ สามารถอ่านออก เขียนได้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยสูงขึ้น

### ๘. กลุ่มเป้าหมาย

#### เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ สามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราได้ถูกต้อง

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยเรื่องอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

#### เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ทุกคนเจตคติที่ดีและมีความรักในการเรียนวิชาภาษาไทย

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ทุกคนมีนิสัยรักการอ่านและการเขียนอย่างยั่งยืน

### ๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้ ๘ ขั้น ของกาเย่ ( Gagne ) ทฤษฎีของกาเย่นีจะให้ความสำคัญในการจัดลำดับขั้นการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้สิ่งเร้า สิ่งแวดล้อมภายนอกกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ว่ามีการตอบสนองอย่างไร เพื่อที่จะจัดลำดับขั้นของการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ถูกต้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้ ๘ ขั้น ประกอบด้วย

- การจูงใจ ( Motivation Phase) การคาดหวังของผู้เรียนเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้
- การรับรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ (Apprehending Phase) ผู้เรียนจะรับรู้สิ่งที่สอดคล้องกับความตั้งใจ
- การปรุงแต่งสิ่งที่รับรู้ไว้เป็นความจำ ( Acquisition Phase) เพื่อให้เกิดความจำระยะสั้นและระยะยาว
- ความสามารถในการจำ (Retention Phase)
- ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว (Recall Phase )
- การนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว (Generalization Phase)
- การแสดงออกพฤติกรรมที่เรียนรู้ ( Performance Phase)
- การแสดงผลการเรียนรู้กลับไปยังผู้เรียน ( Feedback Phase)ผู้เรียนได้รับทราบผลเร็ว จะทำให้มีผลดี และประสิทธิภาพสูง

องค์ประกอบที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ คือ

- ผู้เรียน ( Learner) มีระบบสัมผัสและระบบประสาทในการรับรู้
- สิ่งเร้า ( Stimulus) คือ สถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- การตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

การสอนด้วยสื่อตามแนวคิดของกาเย่

- เร้าความสนใจ มีโปรแกรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น ใช้ การ์ตูน หรือ กราฟิกที่ดึงดูดสายตา
- ความอยากรู้อยากเห็นจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน การตั้งคำถามก็เป็นอีกสิ่งหนึ่ง
- บอกวัตถุประสงค์ ผู้เรียนควรทราบถึงวัตถุประสงค์ ให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนเพื่อให้ทราบวาทเรียนเกี่ยวกับอะไร
- กระตุ้นความจำผู้เรียน สร้างความสัมพันธ์ในการโยงข้อมูลกับความรู้ที่มีอยู่ก่อน เพราะสิ่งนี้สามารถทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวได้เมื่อได้โยงถึงประสบการณ์ผู้เรียน โดยการตั้งคำถาม เกี่ยวกับแนวคิด หรือเนื้อหานั้นๆ
- เสนอเนื้อหา ขั้นตอนนี้จะเป็นการอธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียน โดยใช้สื่อชนิดต่างๆ ในรูป กราฟิก หรือ เสียง วิดีโอ
- การยกตัวอย่าง การยกตัวอย่างสามารถทำได้โดยยกกรณีศึกษา การเปรียบเทียบ เพื่อให้เข้าใจได้ซาบซึ้ง
- การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดทักษะหรือพฤติกรรม เป็นการวัดความเข้าใจว่าผู้เรียนได้เรียนถูกต้อง เพื่อให้เกิดการอธิบายซ้ำเมื่อรับสิ่งที่ผิด
- การให้คำแนะนำเพิ่มเติม เช่น การทำแบบฝึกหัด โดยมีคำแนะนำ
- การสอบ เพื่อวัดระดับความเข้าใจ
- การนำไปใช้ กับงานที่ทำการทำสื่อควรมี เนื้อหาเพิ่มเติม หรือหัวข้อต่างๆ ที่ควรจะมีเพิ่มเติม

( ที่มา <http://teacherostd.blogspot.com/๒๐๑๒/๐๖/๑๐๑-learning-ecology.html> เขียนใน GotoKnow โดย นาง พรารถนา ชนะศักดิ์ )

## ๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. สสำรวจสภาพปัญหาการเรียนรู้อาษาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ และจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าเอง วิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหาและแนวทางแก้ไข

๒. ศึกษาเอกสาร ขั้นตอนการจัดกิจกรรม สื่อการสอน การวัดผลประเมินผล นำหลักการมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

๓. ผลิตสื่อวัตกรรมการเกมและแบบฝึกทักษะ

๔. ดำเนินการสอน โดยใช้สื่อวัตกรรมการผลิตขึ้นโดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ ๑ ออกแบบกิจกรรม (P)

๑.๑. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑.๒. ประชุมวางแผนร่วมกับครูภาษาไทยในโรงเรียน

๑.๓. จัดทำนวัตกรรมเพื่อใช้สำหรับพัฒนาการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

ขั้นที่ ๒ การดำเนินกิจกรรม (D)

๒.๑. ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

๒.๒. นักเรียนเรียนรู้คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราโดยให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพกับคำที่ละมาตราตัวสะกด

ชุดเกมมีทั้งหมด ๘ ชุดดังนี้

- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กง
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กม
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กน
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กก
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กต
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กบ
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกอว

หลังจากเล่นเกมเสร็จทุกครั้งให้นักเรียนได้ทำแบบฝึกทักษะ

๒.๓. การจัดกิจกรรมให้ทำที่ละชุดจนครบแล้วครูตรวจและประเมินผล แก้ไข ช่อมเสริมและทบทวนกับนักเรียนที่ทำแบบฝึกไม่ผ่านหรือยังไม่เข้าใจ

ขั้นที่ ๓ ประเมินและสรุปผล (C)

ประเมินผลการอ่านการเขียนของนักเรียนเพื่อดูพัฒนาการ การอ่านและการเขียนของนักเรียน

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราดีขึ้นกว่าเดิม
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนพัฒนาขึ้น

ขั้นที่ ๔ การปรับปรุงและขยายผล (A)

นำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไข โดยตรวจสอบกิจกรรมที่ควรปรับปรุง และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ ปรับวิธีการที่ให้พ่อแม่ช่วยเหลือการเรียนรู้ของลูก / จัดให้มีกิจกรรมที่ช่วยน้องในปีต่อไป ฯลฯ

๕. นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องคำที่สะกดตรงมาตรา

๖. สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ประเมินผลการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

## ๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. ชุดเกมมีทั้งหมด ๘ ชุดดังนี้

- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กง
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กม
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กน
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กก
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กต
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กบ
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกอว

๒. แบบฝึกทักษะ จำนวน ๑ เล่ม ประกอบด้วย แบบฝึกหัดพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน เรียนรู้คำตาม มาตราตัวสะกด ๘ มาตราได้แก่ แม่กง แม่กม แม่กน แม่กก แม่กต แม่กบ แม่เกย แม่เกอว

### ๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่จำนวน ๘ คน สามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราได้ ถูกต้องคิดเป็นร้อยละ ๘๐

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ สามารถอ่านออก เขียนได้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน วิชาภาษาไทยสูงขึ้น

### ๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ ๒๑๔ บาท

- ค่ากระดาษโฟโต้ A ๔ ๑๖๐ บาท
- ค่าตีพิมพ์ ๔๙ บาท
- ค่าปากกา ๕ บาท

### ๑๔. การประเมินผล

- แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงคำและประโยคที่มีตัวสะกดตรงมาตรา ๒๐ ข้อ  
เกณฑ์การตัดสิน

นักเรียนต้องผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป (คะแนน ๑๖ คะแนนขึ้นไป)

### ๑๕. ผลการใช้นวัตกรรม

การดำเนินการสร้างและศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ผู้รายงานได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	ร้อยละ (P)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ค่า S.D
ก่อนเรียน	๘ คน	๑๖.๓๘	๘๑.๘๘	๑.๐๖
หลังเรียน	๘ คน	๑๘.๘๖	๙๕.๐๐	๑.๐๗
ผลต่าง		๒.๔๘	๘๑.๘๘	๙๕.๐๐

### สรุปผล

๑. การสร้างและพัฒนาชุดการสอนเกมจับคู่ภาพกับคำและแบบฝึกทักษะ

ได้จัดทำและพัฒนาเกมจับคู่ภาพกับคำจำนวน ๘ ชุด และแบบฝึกทักษะ จำนวน ๑ ชุด สำหรับกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างมีประสิทธิภาพ ผลจากการใช้ชุดการสอนดังกล่าว ทำให้นักเรียนมี ความรู้และความเข้าใจในทักษะการอ่านภาษาไทยเพิ่มพูนยิ่งขึ้น อย่างชัดเจน

## ๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

นักเรียนมีผลการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้นอย่างน่าพึงพอใจอันเป็นผลจากการนำชุดการสอนมาใช้ในการเรียนการสอน สะท้อนถึงประสิทธิผลของนวัตกรรมที่สามารถเสริมสร้างทักษะการอ่านและความเข้าใจภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้อย่างดียิ่ง

### ๑๖. อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนโดยสื่อสละแปลงร่างและแบบฝึกทักษะเพื่อความเข้าใจกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ผู้รายงานเสนอผลการอภิปรายตามลำดับ ดังนี้

๑. ชุดการสอนเกมจับคู่ภาพกับคำและแบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเนื้อหาและกิจกรรมถูกออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทจริงในชีวิตประจำวัน นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ใช้สถานการณ์จำลอง และทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และกระตุ้นความสนใจในการเรียน

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้ชุดการสอนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้สามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างต่อเนื่อง

### ๑๗. ข้อเสนอแนะ

๑. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรมีความยืดหยุ่นตามสภาพและปัญหา ของท้องถิ่น เช่น เวลา ข้อความที่นำมาใช้เป็นบทอ่าน

๒. นักเรียนที่ยังขาดความตั้งใจและเอาใจใส่ในการเรียนรู้ ครูต้องย้ำซ้ำทวนให้บ่อยกว่าคนอื่น

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน

(นางพรรณศิริ สายใจ)

ตำแหน่ง...ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

### คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ.....ผู้บังคับบัญชา

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสนาน.)

ตำแหน่ง...ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

# ภาคผนวก

เกมจับคู่ภาพกับคำ ๘ มาตราตัวสะกด



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ เกย



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กน



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กก



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กง

## เกมจับคู่ภาพกับคำ



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กบ



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กม



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ เกว



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กต

แบบฝึกทักษะ



## ภาพจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด



หลังจากจับคู่ภาพกับคำได้แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ



นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำ อ่านประโยคในมาตราตัวสะกดที่ได้เล่นเกมไปแล้ว



นักเรียนทำแบบฝึกหัดในมาตราตัวสะกดที่ได้เล่นเกมไปแล้ว



นักเรียนเขียนและอ่านคำที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนการสอน



นักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานจากชุดการสอนเกมจับคู่ภาพกับคำและแบบฝึกทักษะ

## ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

หน่วยการเรียนรู้ : คำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา เรื่อง : คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราแม่กง เวลา : ๑ ชั่วโมง

#### ๑. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

##### สาระที่ ๑ การอ่าน

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ ได้ถูกต้อง

##### สาระที่ ๒ การเขียน

ท ๒.๑ ป.๑/๑ คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด

#### ๒. สาระสำคัญ

คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราแม่กง คือ คำที่มี “ง” เป็นตัวสะกด เช่น ลุง กาง ดวง วิ่ง การเรียนรู้คำแม่กงช่วยให้นักเรียนอ่านและเขียนได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย

#### ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อจบกิจกรรม นักเรียนสามารถ

1. อ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กงได้ถูกต้องไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐
2. เขียนคำที่มีตัวสะกดแม่กงได้ถูกต้อง
3. จับคู่ภาพกับคำแม่กงได้ถูกต้อง
4. มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

#### ๔. สาระการเรียนรู้

ความหมายของคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

- คำในแม่กง
- การอ่านและการเขียนคำแม่กง

#### ๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

#### ๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้

- มีวินัย
- มุ่งมั่นในการทำงาน

### ๗. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- เกมจับคู่ภาพกับคำแม่กง
- บัตรคำ
- แบบฝึกทักษะแม่กง
- แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
- กระดาน / ใบงาน

### ๘. กระบวนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)

1. ครูทักทายนักเรียนและทบทวนคำที่เคยเรียนมา
2. ครูเขียนคำว่า “ลุง วิ่ง ดวง” บนกระดาน
3. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน
4. ครูถามนำว่า “คำเหล่านี้ลงท้ายด้วยเสียงอะไร”
5. นักเรียนตอบว่า “ง”
6. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องคำแม่กง
7. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (๕ ข้อ)

#### ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (๔๐ นาที)

##### กิจกรรมที่ ๑ เรียนรู้ผ่านเกม (๒๐ นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน
2. แจกชุดเกมจับคู่ภาพกับคำแม่กงให้แต่ละกลุ่ม
3. อธิบายกติกา
  - ให้นักเรียนช่วยกันเลือกบัตรภาพ
  - หาบัตรคำที่ตรงกับภาพ
  - อ่านคำออกเสียงก่อนวางจับคู่
4. เมื่อนักเรียนจับคู่เสร็จ ครูสุ่มให้แต่ละกลุ่มออกมาอ่านคำหน้าชั้น
5. ครูตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมอธิบายเพิ่มเติมกรณีอ่านผิด

##### กิจกรรมที่ ๒ ฝึกอ่านรายบุคคล (๑๐ นาที)

1. ครูแจกบัตรคำรายบุคคล
2. ให้นักเรียนอ่านทีละคน

3. ครูบันทึกผลการอ่าน
4. นักเรียนที่อ่านยังไม่คล่อง ครูช่วยสะกดคำและให้อ่านซ้ำ

#### กิจกรรมที่ ๓ ทำแบบฝึกทักษะ (๑๐ นาที)

1. นักเรียนทำแบบฝึกเติมคำและคัดลายมือ
2. ครูเดินตรวจ ให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล
3. เฉลยพร้อมกันบนกระดาน

#### ขั้นสรุป (๑๐ นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปลักษณะคำแม่กง
2. ถามคำถามทบทวน เช่น
  - คำแม่กงต้องมีตัวสะกดอะไร
3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
4. ครูเก็บรวบรวมคะแนน

#### ๙. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์ผ่าน
การอ่านคำแม่กง	อ่านรายบุคคล	แบบบันทึกการอ่าน	ร้อยละ ๗๐
การเขียนคำ	ตรวจแบบฝึก	ใบงาน	ร้อยละ ๗๐
ความร่วมมือ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต	ระดับดีขึ้นไป

# แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1  
โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ



โรงเรียนบ้านขามใหญ่