



พยากรณ์
อักษรสูง

รายงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง
โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง
ประจำปีการศึกษา พ.ศ. ๒๕๖๘



นางสาวธิดารัตน์ เชิดทอง

ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนบ้านเสียม(เสียมทองวิทยาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารนวัตกรรมเรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง โดยใช้การ์ดเกม การศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)” จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการอ่านออกเสียงคำอักษรสูงอย่างถูกต้อง การเขียนสะกดคำอักษรสูงได้อย่างถูกต้องตามหลักภาษาไทย รวมถึงการใช้คำศัพท์ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบให้มีเนื้อหา สอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น โดยเน้นคำศัพท์ที่สามารถพบเห็นได้ในชุมชนของนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความใกล้ชิดกับเนื้อหา และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สนุกสนาน และเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน ตลอดจนสามารถนำไปปรับประยุกต์ หรือพัฒนาต่อยอดได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ หากมีข้อเสนอแนะประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับด้วยความยินดี ยิ่ง เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาในโอกาสต่อไป

จิตรรัตน์ เชิดทอง

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๓
กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	๓
เครื่องมือที่ใช้	๓
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๔
หลักการแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๕
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๗
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๘
บทเรียนที่ได้รับ	๘
เงื่อนไขความสำเร็จ	๑๐
ภาพกิจกรรม	๑๓
ภาคผนวก	๑๘

การรายงานนวัตกรรม

๑. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง โดยใช้การ์ด เกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) ”

๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวธิดารัตน์ เชิดทอง ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) ตำบลหัวดอน อำเภอเขื่องใน จังหวัดอุบลราชธานี

Email : Thidat.๑๒๓๔@gmail.com

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ปีการศึกษา ๒๕๖๙

๔. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกลุ่มบุคคลใช้ภาษาเดียวกัน เป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงชีวิตและประกอบอาชีพที่มั่นคงได้ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของคนไทย ดังนั้น ภาษาไทยจึงเป็นวิชาหนึ่งที่อยู่ในหลักสูตรตั้งแต่ ชั้นประถมศึกษาจนถึงชั้น มัธยมศึกษา ตามที่กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๑ : ๑) ได้ให้ความสำคัญของภาษาไทยเอาไว้ว่าภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและ เสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติ ให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความ เข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจกรรม การงาน และการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม ประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูล สารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการ เปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพ ให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อ แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควร แก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

จากความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าวกระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้ภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่เด็กและเยาวชนของชาติทุกคนต้องเรียนรู้ ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การพูด และการดู ตลอดจนรู้จักลักษณะและ กฎเกณฑ์ต่าง ๆ จึงจะทำให้การสื่อสารและการนำภาษาไทยไปใช้ในบริบทต่าง ๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนจึงเริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยเน้นอ่านออกเสียงแบบแจกลูกสะกดคำ หรือวิธีการประสมอักษร เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักการประสม คำและ ตำแหน่งของพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ สามารถพัฒนาไปสู่การอ่านคำ อ่านประโยค อ่านข้อความ ตลอดจนอ่านเพื่อจับใจความสำคัญในระดับขั้นที่สูงขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นยังสามารถพัฒนาต่อยอด ไปสู่ การเขียนคำได้อีกด้วย โดยปีตินันท์ สุทธิสาร (๒๕๕๙: ๙) กล่าวว่า การสอนอ่านโดยการแจกลูกสะกดคำ หรือวิธีการประสมอักษรเป็นวิธีที่มีมาตั้งแต่อดีต สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาของครูยุคเก่าและวิธีการสอนแบบเก่า แต่สามารถทำให้นักเรียนอ่านภาษาไทยได้อย่างแตกฉาน คือ การนำพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มาประสมกันแล้วฝึกอ่านแบบแจกลูก ดังนั้น การอ่านแบบแจกลูกจึงเป็นการสอนอ่านที่เน้นการฟังเสียงของ พยัญชนะต้นสระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ที่นำมาประสมกันเป็นคำ เมื่อฝึกฝนบ่อย ๆ จนชินหูก็จะอ่านได้ ถูกต้องแม่นยำและพัฒนาไปสู่การเขียนคำได้อย่างถูกต้อง

เนื่องจากสภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอน ของโรงเรียนบ้านเสียม(เสียมทองวิทยาคาร) ในปัจจุบัน เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้โดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง ซึ่งครูผู้สอนมีหน้าที่ป้อนข้อมูลให้กับนักเรียนเพียงฝ่ายเดียว ทำให้ห้องเรียนเป็นห้องเรียนที่ไม่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู-นักเรียน นักเรียน-นักเรียน ขาดทักษะการสื่อสารที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นเหตุผลที่ทำให้เด็กไม่เกิดทักษะกระบวนการคิดด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการอ่าน และการเขียน ดังนั้น เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ เป็นไปตามเจตนารมณ์ของ พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๒ หมวดที่ ๔ แนวทางการจัดการศึกษามาตรา ๒๔ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด และการเผชิญสถานการณ์ รวมถึงการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน สู่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม บทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ ครูจึงจำเป็นต้องสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการ เรียนโดยจะต้องสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสนุกสนาน ซึ่งการสร้างแรงจูงใจในการเรียนมี หลากหลายวิธีแต่วิธีที่นิยมกันมากคือ การใช้กระบวนการเล่น เนื่องจากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อยู่ในช่วงวัยที่ชอบความท้าทาย ชอบการแข่งขัน ชอบความสนุกสนาน อยากรู้ อยากทดลองทำสิ่งต่าง ๆ สอดคล้องกับสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (๒๕๖๐: ๒๗) สรุปได้ว่า สถาบันการศึกษาและครูควรส่งเสริมกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เน้นการสำรวจ ค้นหา เพราะเด็กช่วงวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นชอบสำรวจสิ่งรอบตัว ชอบซักถาม มีความสนใจในระยะสั้น ๆ ไม่ ชอบอยู่นิ่ง ชอบทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างและจะต้องจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น

การพัฒนาวัตกรรมการหรือวิธีการจัดการเรียนการสอนเรื่องการอ่านและการเขียน คำผันวรรณยุกต์ อักษรสูงจึง จะต้องมามีลักษณะเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยอัจฉรา ชิวพันธ์ (๒๕๖๑: ๒๗) กล่าวว่า เกมช่วยพัฒนา ความคิดทักษะทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนและเป็นการฝึกความรับผิดชอบและ ฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้ และช่วยพัฒนาทักษะในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะด้าน สติปัญญาการเรียนรู้กล่าวคือ เด็กได้รับการเรียนจากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรง ด้วยตนเองจากสื่ออุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรมซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการ เรียนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป ดังนั้น การนำกระบวนการเล่นมาประยุกต์กับการสอนการอ่านและการเขียนคำจะทำให้เด็กสนใจและเกิด การเรียนรู้จนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนในระดับที่สูงขึ้นไปได้ดังที่สารัตน์ ทองเพ็ชร (๒๕๖๓: ๓๑) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนวัดเสาชิงช้าโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ๑. การ จัดกิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและ

การสะกดคำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้อยู่ในระดับดีทุกคน และ ๒. ทักษะการอ่าน และการสะกดคำนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๑ หลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาจับคู่ประสมคำกับภาพสูงชันกว่า ก่อนการใช้กิจกรรม

การพัฒนาวัตกรรมการสอน และวิธีการสอนอ่านและเขียนสะกดคำผ่านกระบวนการเล่น ทำได้หลากหลายวิธี อาจจะใช้กระบวนการเกมหรือเทคนิคเกมมาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้หรือการบูรณาการข้ามวิชาเพื่อสร้างสรรค์กิจกรรมให้มีความน่าสนใจ ผ่านการสังเคราะห์ความรู้จากการบูรณาการนั่นเอง ปัจจุบัน วิชาวิทยาการคำนวณเป็นอีกหนึ่งวิชาที่สามารถนำมาบูรณาการกับวิชาภาษาไทยได้ผ่านการออกแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการเกม เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้กระบวนการทำงานพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับ คำกล่าวของวัตินพร บุญชู (๒๕๖๕: ๔) สามารถสรุปได้ว่า การบูรณาการการจัดการเรียนรู้ วิชาวิทยาการคำนวณ กับวิชาภาษาไทยสามารถทำได้ทุกสาระเนื่องจากการเรียนรู้ภาษาไทยจะมีลักษณะเป็นระบบและกระบวนการ รวมทั้งมีลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการการเรียนรู้ในวิชาวิทยาการคำนวณ สามารถใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยได้ เพื่อเป็นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ และคิดอย่างมีขั้นตอนซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ระดับที่สูงขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น ทักษะเหล่านั้นล้วนแล้วมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตในโลกยุคใหม่ที่เน้นเทคโนโลยีเป็นตัวขับเคลื่อนอีกด้วย

จากสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน เรื่อง การอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์ อักษรสูง รวมทั้ง แนวคิดและผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะศึกษา เรื่องการพัฒนาทักษะ การอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทอง วิทยาการ)

๕. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑) เพื่อพัฒนาความรู้ ความเข้าใจในการอ่านคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาการ) โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง

๒) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาการ) โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง

๓) เพื่อพัฒนาการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาการ) โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง

๔) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทอง วิทยาการ) ต่อการใช้การ์ดเกมการศึกษา เรื่อง พยากรณ์ อักษรสูง

๖. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนโรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาการ) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๐ คน

๗ เครื่องมือที่ใช้

๑. นวัตกรรม การ์ดเกม พยากรณ์ อักษรสูง

๒. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๔ ชั่วโมง

๓. แบบวัด K การวัดผลด้านความรู้ (Cognitive Domain) เป้าหมายเพื่อวัดความรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านและเขียนสะกดคำในท้องถิ่น ประกอบด้วย

- แบบทดสอบการอ่านออกเสียงและสะกดคำ (Multiple Choice)

๔. แบบวัด P การวัดผลด้านทักษะ (Psychomotor Domain) เป้าหมายเพื่อวัดความสามารถของนักเรียนในการอ่านและเขียนสะกดคำ ประกอบด้วย

- แบบประเมินการเขียนสะกดคำอักษรสูง
- แบบประเมินการอ่านออกเสียงคำอักษรสูง
- แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการปฏิบัติงาน

๓. การวัดผลด้านเจตคติ (Affective Domain) เป้าหมายเพื่อวัดความมั่นใจและความสนใจของนักเรียน ประกอบด้วย

- แบบสังเกตพฤติกรรม (Observation Checklist)
- แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Survey)

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๑. ศึกษาสภาพปัญหาและความจำเป็น

จากการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ พบว่านักเรียนจำนวนมากยังไม่สามารถอ่านและเขียนสะกดคำอักษรสูงพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งไม่คุ้นเคยกับคำที่มีความหมาย อีกทั้งการผันวรรณยุกต์มีความยากต่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จากปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทย โดยเน้นการบูรณาการความรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกและมีส่วนร่วม โดยใช้รูปแบบของการ์ดเกมการศึกษา ประกอบกิจกรรม Active Learning และส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูด้วยกระบวนการ PLC

๒. การออกแบบนวัตกรรม

ออกแบบการ์ดเกม "พยากรณ์ อักษรสูง" ให้มีลักษณะการ์ดเกมฝึกอ่านออกเสียงคำ สะกดคำ และเขียนคำตามใจหทัย มีองค์ประกอบของเกมที่สนับสนุนการมีส่วนร่วม เช่น การ์ดคำ คำใบ้ ภาพประกอบ

๓. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning

ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Active Learning โดยจัดนักเรียนเป็นกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อร่วมกันเล่นเกมในแต่ละชั่วโมงเรียน ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เช่น:

- การอ่านคำจากการ์ดและออกเสียงเป็นกลุ่ม
- การช่วยกันสะกดคำและเขียนลงในใบกิจกรรม
- การอภิปรายคำตอบที่ถูกหรือผิดร่วมกันภายในกลุ่ม
- การสะท้อนผลการเรียนรู้หลังจบเกมในแต่ละรอบ

กิจกรรมนี้ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำ พร้อมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย

๔. การใช้กระบวนการ PLC (Professional Learning Community)

นวัตกรรมนี้พัฒนาโดยผ่านกระบวนการ PLC ได้แก่:

๑. การประชุมครูในระดับชั้นเพื่อวางแผนการใช้การ์ดเกมในห้องเรียน
๒. การสังเกตผลการเรียนรู้ของนักเรียนจากการใช้เกม
๓. การแลกเปลี่ยนข้อเสนอแนะ ปัญหา และแนวทางปรับปรุงระหว่างครูในชั้นเรียนและในระดับโรงเรียน
๔. การพัฒนาปรับปรุงเกมและกิจกรรมให้เหมาะสมต่อไปอย่างต่อเนื่องกระบวนการ PLC ทำให้เกิดการพัฒนาวชิชาชีพครูอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

๕. การประเมินผล

ดำเนินการประเมินผลตามขั้นตอนดังนี้:

๑. ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒. ประเมินพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและการใช้ทักษะภาษาในระหว่างกิจกรรม
๓. สสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนและครูผู้สอนต่อการใช้นวัตกรรม

ผลการดำเนินงานพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำอักษรสูงขึ้นอย่างชัดเจน มีความกระตือรือร้นในการเรียน และครูมีแนวทางการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์มากขึ้น

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักการแนวคิดของ Active Learning

แนวคิดของ Active Learning มาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จากข้อสมมติฐาน ๔ ข้อ คือ (Morale, ๒๐๐๐ อ้างถึงใน นนทสิทธิ์ธาดาวิทย์, ๒๕๕๙: ๒๕-๒๖)

๑. นัยสำคัญของการเรียนรู้ คือ เนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์ กับจุดมุ่งหมายของผู้เรียน
๒. สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้คือ ต้องเรียนผ่านการกระทำ
๓. การเรียนรู้คือ การอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้
๔. การเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเอง และเกี่ยวโยงไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึก อารมณ์ และสติปัญญา

จากสมมติฐานดังกล่าวจึงเป็นแนวคิดสนับสนุนสิ่งที่ผู้ใหญ่เรียนรู้ได้ดีที่สุด คือ การได้มีส่วนร่วมในกระบวนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้น Active Learning คือ ผู้สอนเป็นผู้นำ ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน กลยุทธ์การเรียนรู้โดยการปฏิบัติ การทำกิจกรรมด้วยตนเอง ที่เป็นจุดเด่น และสร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ active learning

เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสมบทบาทของผู้เรียนนอกจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว ยังต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันด้วย ผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียนในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

ลักษณะของการเรียนแบบ Active Learning มีลักษณะดังต่อไปนี้

๑. เป็นการพัฒนาศักยภาพการคิดการแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
๒. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดระบบการเรียนรู้ และสร้างองค์ความรู้โดยมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในรูปแบบของความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน
๓. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
๔. เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารสารสนเทศสู่ทักษะการคิดวิเคราะห์สังเคราะห์และประเมินค่า

๕. ผู้เรียนได้เรียนรู้ความมีวินัยในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
๖. ความรู้เกิดจากประสบการณ์และการสรุปของผู้เรียน
๗. ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้ Active Learning ผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่จะต้องเปลี่ยนบทบาท จากการทำหน้าที่สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก แนะนำ ช่วยเหลือ ดูแล และกระตุ้นผู้เรียนในการเรียนรู้ ดังที่ นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์(๒๕๕๙: ๒๗-๒๘) กล่าว คือ

๑. ผู้สอนเป็นผู้วางแผนกิจกรรม หรือเป้าหมายที่ต้องการพัฒนาผู้เรียน เน้นผลที่ผู้เรียนสามารถนำไป ใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผน กำหนดวิธีการเรียนรู้ของตนเอง
๒. เป็นคนสร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้สอน และเพื่อน ๆ ในชั้นเรียน
๓. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมที่สนใจรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน
๔. จัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboratory Learning) ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือใน กลุ่มผู้เรียน
๕. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบบูรณาการทั้งเนื้อหา สารระ วิธีการ และฝึกให้ผู้เรียนได้มีการบูรณาการเนื้อหาสู่การประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง
๖. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และหลากหลาย แม้รายวิชาที่เน้นทางด้าน การบรรยาย หลักการ และทฤษฎีก็สามารถจัดกิจกรรมเสริม อาทิ การอภิปราย การแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนด เสริมเข้ากับกิจกรรมการบรรยาย
๗. วางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในประเด็นเนื้อหา และกิจกรรมในการเรียน ทั้งนี้ เนื่องจากการเรียนรู้แบบ Active Learning ใช้เวลาการจัดกิจกรรม
๘. ใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นที่ผู้เรียนนำเสนอ

บทบาทผู้เรียนในการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ในทำนองเดียวกันการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้นั่งฟังผู้สอนบรรยายอย่างเดียว แต่เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ดังที่ นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์ (๒๕๕๙: ๒๘) กล่าวไว้ดังนี้

๑. มีความรับผิดชอบ เตรียมตัวล่วงหน้าให้พร้อมที่จะเรียนรู้ศึกษา และปฏิบัติงานในสิ่งที่ผู้สอนมอบหมายให้ศึกษาล่วงหน้า
๒. ให้ความร่วมมือกับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เริ่มจากการวางแผนการจัดการเรียนรู้การดำเนินกิจกรรม และการประเมินผล
๓. มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น
๔. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ การทำงานเป็นทีม และการยอมรับ ฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
๕. มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ได้ลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริงด้วยตนเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ด้วยตนเอง
๖. มีการใช้ความคิดเชิงระบบ ได้แก่ การคิดวิเคราะห์การคิดเชิงเหตุผล การคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ

การคิดเชื่อมโยง และการคิดอย่างสร้างสรรค์

๗. มีทัศนคติที่ดีต่อการรู้เพราะการเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องที่น่าเบื่อ แต่การเรียนรู้แบบสนุกสนาน มีชีวิตชีวา
เกมการศึกษา

สุชาติ แสนพิช (๒๕๕๐: ๓๒) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม คือ เกมการศึกษา เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากเป็นเกมที่มีลักษณะการเล่นเพื่อการเรียนรู้ (Play to learning) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขณะที่หรือหลังจากการเล่น เกมเรียนไปด้วยและสนุกไปพร้อม ๆ กัน ทำให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยบอร์ดเกมเป็นเกมจำลองสถานการณ์ประเภทไมโครคอมพิวเตอร์ โดยทั่วไปเป็นเกมที่ไม่มีการจำกัดผู้เล่นก่อนจบเกม การฝึกสมองและประลองทักษะจริง ๆ และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นโดยทั่วไปของบอร์ดเกมสามารถแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท ได้แก่ ๑) เกมครอบครัว (Family Game) มีกติกาไม่ซับซ้อน ออกแบบเพื่อสำหรับเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เน้นให้ผู้เล่นพูดคุย ถกเถียงหรือหาโอกาสแลกเปลี่ยน เนื้อเรื่องไม่เกี่ยวกับปีความรุนแรงหรือประเด็นหนัก ๆ ๒) เกมวางแผน (Strategy Game) ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น ต้องใช้เวลากับความอดทนเพราะมีกติกาและผู้เล่นมาก ระหว่างเล่นต้องคิดตลอดเวลาและประเมินเงื่อนไขขณะ และ ๓) เกมปาร์ตี้ (Party Game) ออกแบบมาสำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ (๘-๒๐ คน) เกมที่สนุก คือ อธิบายให้เข้าใจได้ภายใน ๕ - ๑๐ นาที มีอุปกรณ์ไม่มาก การเล่นเกมต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

๑๐. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา “พยากรณ์อักษรสูง” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร) ผู้จัดทำได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมตามกระบวนการบริหารคุณภาพ PDCA (Plan-Do-Check-Act) หรือที่เรียกว่า กระบวนการ ๔ ป. เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมเป็นไปอย่างเป็นระบบ มีขั้นตอนที่ชัดเจน และสามารถปรับปรุงพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ดังนี้

๑. ป - การวางแผน (Plan)

ในขั้นตอนนี้ ผู้จัดทำได้ดำเนินการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของผู้เรียน โดยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

๑. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ เพื่อกำหนดขอบเขตเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง
๒. วิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการจัดการเรียนการสอน พบว่า ผู้เรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการอ่านและการเขียนสะกดคำที่มีอักษรสูงและวรรณยุกต์ ทำให้เกิดความสับสนในการอ่านออกเสียงและการเขียนสะกดคำ
๓. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น
 - การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
 - การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)
 - แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

๔. ออกแบบนวัตกรรมการ์ดเกมการศึกษา “พยากรณ์อักษรสูง” โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เป็น ๔ แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

- แผนที่ ๑ อ่านคำอักษรสูง

- แผนที่ ๒ เขียนสะกดคำอักษรสูง
- แผนที่ ๓ เติมคำและแต่งประโยค
- แผนที่ ๔ อ่านเรื่องและจับใจความสำคัญ

๕. ออกแบบสื่อการ์ดเกม ใบงาน และกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๑

๒. ป – การปฏิบัติ (Do)

ในขั้นตอนการดำเนินการ ผู้จัดทำได้นำนวัตกรรมการ์ดเกมการศึกษาไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน โดยดำเนินการดังนี้

๑. จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา “พยากรณ์อักษรสูง” เพื่อฝึกทักษะการอ่านและการเขียนของผู้เรียน
๒. จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง ๔ แผน ได้แก่

แผนที่ ๑ อ่านคำ ผู้เรียนฝึกอ่านคำที่มีอักษรสูงและวรรณยุกต์จากการ์ดคำ พร้อมทั้งผันวรรณยุกต์และออกเสียงคำให้ถูกต้อง

แผนที่ ๒ เขียนคำ ผู้เรียนฝึกเขียนสะกดคำจากการ์ดภาพหรือการ์ดคำ เพื่อพัฒนาความถูกต้องในการเขียนคำ

แผนที่ ๓ เติมคำและแต่งประโยค ผู้เรียนใช้การ์ดคำในการเติมคำลงในประโยค และฝึกแต่งประโยคง่าย ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษา

แผนที่ ๔ อ่านเรื่องและจับใจความสำคัญ ผู้เรียนอ่านเรื่องสั้นที่มีคำอักษรสูง และตอบคำถามเพื่อฝึกการอ่านจับใจความ

๓. จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและการช่วยเหลือกันระหว่างผู้เรียน

๓. ป – การประเมินผลตรวจสอบ (Check)

หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้จัดทำได้ดำเนินการตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ดังนี้

๑. ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
๒. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรม
๓. ประเมินผลงานของผู้เรียนจากใบงานและกิจกรรมการเรียนรู้
๔. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ์ดเกมการศึกษา

ผลการประเมินพบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนคำอักษรสูงดีขึ้น และมีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

๔. ป – การปรับปรุงพัฒนา (Act)

จากผลการประเมิน ผู้จัดทำได้นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และปรับปรุงพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

๑. ปรับปรุงรูปแบบการ์ดคำให้มีความหลากหลายมากขึ้น
๒. เพิ่มกิจกรรมฝึกอ่านและการผันวรรณยุกต์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้น
๓. ปรับระดับความยากของกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน
๔. พัฒนาสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม เช่น ใบงาน เกมการเรียนรู้ และสื่อภาพประกอบ เพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจของผู้เรียน

การดำเนินการตามกระบวนการ PDCA (๔ ป.) ทำให้การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างเป็นระบบ สามารถนำผลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนคำอักษรสูงอย่างชัดเจน



๑๑. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

จากการนำนวัตกรรมพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำโดยใช้การ์ดเกมการศึกษา "คำพยากรณ์ อักษรสูง" ประกอบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาคาร)

๑. ด้านความรู้

๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนคำอักษรสูงตามหลักภาษาไทยมากขึ้น

๒. สามารถแยกคำ วรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้องจากคำในการ์ดเกม

๓. มีคลังคำศัพท์เพิ่มขึ้น

๒. ด้านทักษะ

๑. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำอักษรสูงได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

๒. พัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียนผ่านกระบวนการเล่นเกม

๓. ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์จากการใช้คำในสถานการณ์ต่างๆ ภายในเกม

๔. มีความสามารถในการทำงานกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน

๓. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ กล้าแสดงออก และมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย

๒. ปลูกฝังความรักและความภูมิใจในท้องถิ่น ผ่านการเรียนรู้คำศัพท์ท้องถิ่น

๓. มีน้ำใจนักกีฬา ยอมรับกติกาและผลของการเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น

๔. ด้านเจตคติ

๑. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย รู้สึกสนุกและอยากมีส่วนร่วม

๒. เกิดความรู้สึกว่าการเรียนรู้ไม่ใช่เรื่องน่าเบื่อ แต่สามารถเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สร้างสรรค์ได้

๓. มีความมั่นใจในการอ่านและเขียนมากขึ้น เมื่อสามารถทำได้จากการฝึกผ่านเกม

๕. ด้านสมรรถนะ

๑. นักเรียนมีสมรรถนะในการสื่อสารและใช้ภาษาเพื่อการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

๒. สามารถเชื่อมโยงความรู้จากเกมไปใช้ในการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน

๓. มีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาร่วมกับทักษะสังคม เช่น การประสานงาน การทำงานร่วมกันในกลุ่ม

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้

การใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างเห็นได้ชัด โดยนักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและเขียนคำอักษรสูงได้ถูกต้องมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมในเกมเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การเล่นซ้ำ และการมีเป้าหมายในแต่ละด่าน ซึ่งผลคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทย

๒. ด้านการสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาไทย

การออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยเฉพาะการใช้เกมเป็นสื่อกลาง ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่รู้สึกกดดันหรือเบื่อหน่าย ส่งผลให้เกิดเจตคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้อักษรสูง นักเรียนมีความกล้าที่จะแสดงออกมากขึ้นและมีความตั้งใจในการฝึกฝนทักษะของตนเองอย่างต่อเนื่อง

๓. ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมในห้องเรียน

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น แสดงออกถึงความสนใจ ใฝ่รู้ และมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก โดยมีการตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้บรรยากาศในห้องเรียนยังเอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกันของนักเรียนและครู ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning)

๔. ด้านการพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน

การเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมในลักษณะกลุ่มช่วยฝึกให้นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นทีม การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม รู้จักการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขและสร้างสรรค์

๕. ด้านการจูงใจและแรงบันดาลใจในการเรียนรู้

ลักษณะของบอร์ดเกมที่มีความท้าทาย สนุกสนาน และมีเป้าหมายชัดเจน ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ที่จะเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งยังสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจเมื่อสามารถผ่านด่านหรือบรรลุเป้าหมายในเกมได้สำเร็จ ส่งผลต่อความพยายามในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

๖. ด้านการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

คำศัพท์ที่ใช้ในบอร์ดเกมเป็นคำที่มีความเกี่ยวข้องกับบริบทในชีวิตประจำวันของนักเรียนและสะท้อนความเป็นท้องถิ่น เช่น เครื่องใช้ในบ้าน วัสดุสิ่งของตามความเชื่อพื้นบ้าน ส่งผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการสื่อสารหรือในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม ทั้งในด้านการพูด อ่าน และเขียน

สรุป

จากผลการดำเนินงานพบว่า นวัตกรรมการ์ดเกมการศึกษา “พยากรณ์ อักษรสูง” เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยเฉพาะด้านการอ่านและการเขียนคำผันวรรณยุกต์อักษรสูง ทั้งนี้ยังสามารถเสริมสร้างเจตคติที่ดี พฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม และพัฒนาทักษะชีวิตที่สำคัญให้กับผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน อันเป็นการส่งเสริมให้การจัดการ

เรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

การนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จได้ว่าเป็นรูปธรรม จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับผู้เรียน ผู้สอน ผู้บริหาร และผู้ปกครอง ซึ่งต่างมีบทบาทและเงื่อนไขเฉพาะของตนที่ส่งผลต่อความสำเร็จของกระบวนการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ดังนี้

๑. นักเรียน

นักเรียนในฐานะผู้เรียนรู้โดยตรง ถือเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงานนวัตกรรม โดยมีเงื่อนไขแห่งความสำเร็จ ดังนี้

๑. มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยเฉพาะเมื่อกิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจในวัยของตน และสามารถสร้างประสบการณ์เรียนรู้ที่สนุกสนานผ่านการเล่นการ์ดเกม
๒. มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย และเปิดใจรับการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่
๓. มีทักษะพื้นฐานในการอ่านและการเขียนในระดับหนึ่ง ซึ่งเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

๒. ครูผู้สอน

ครูเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และผู้สร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เงื่อนไขของความสำเร็จในส่วนของครู ได้แก่

๑. มีความรู้ความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และสามารถวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับนวัตกรรมได้อย่างเหมาะสม
๒. มีทักษะในการสร้างสื่อและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับระดับวัยและบริบทของนักเรียน เช่น การประยุกต์ใช้คำท้องถิ่นในเกม
๓. เปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้เรียน และสามารถปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนการสอนตามความต้องการของผู้เรียนในแต่ละสถานการณ์
๔. มีกระบวนการสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) และใช้ผลการประเมินเป็นข้อมูลในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
๕. มีความสามารถในการบริหารจัดการชั้นเรียน ให้เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และไม่ก่อให้เกิดความเครียดในการเรียนรู้

๓. ผู้อำนวยการสถานศึกษา

ในฐานะผู้นำทางวิชาการ ผู้อำนวยการมีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จของนวัตกรรม โดยมีเงื่อนไขสำคัญ ดังนี้

๑. สนับสนุนเชิงนโยบายอย่างชัดเจน ทั้งในด้านทรัพยากร งบประมาณ และเวลาในการดำเนินกิจกรรม
๒. ส่งเสริมให้ครูมีโอกาสพัฒนาตนเองทางวิชาชีพ ผ่านการอบรม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และการนิเทศภายใน
๓. ให้การยอมรับและให้กำลังใจแก่ครูผู้คิดค้นและพัฒนานวัตกรรม อันเป็นแรงเสริมสำคัญต่อการต่อยอดนวัตกรรมในระยะยาว
๔. ดำเนินการติดตามและประเมินผลนวัตกรรมอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในระดับองค์กร

๔. ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้นอกห้องเรียน โดยมีเงื่อนไขความสำเร็จที่สำคัญ ดังนี้

๑. มีความเข้าใจในเป้าหมายของนวัตกรรมและยอมรับรูปแบบการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปจากการเรียนแบบท่องจำสู่การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
๒. ให้ความร่วมมือในการเสริมกิจกรรมที่บ้าน เช่น สนับสนุนให้เด็กอ่านและเขียนคำศัพท์เพิ่มเติม และมีส่วนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมร่วมกับบุตรหลาน
๓. มีเจตคติเชิงบวกต่อวิชาภาษาไทยและการพัฒนาศักยภาพของบุตรหลาน ส่งเสริมให้เด็กกล้าคิด กล้าแสดงออก และพัฒนาทักษะในบรรยากาศที่เป็นมิตร
๔. เข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียนอย่างสม่ำเสมอ เช่น การประชุมผู้ปกครอง การนำเสนอผลงานของนักเรียน หรือกิจกรรม PLC ร่วมกับครู

สรุป

ความสำเร็จของการดำเนินงานนวัตกรรม “พยากรณ์ อักษรสูง” มิใช่ผลลัพธ์จากกระบวนการใด กระบวนการหนึ่งเท่านั้น หากแต่เป็นผลจากความร่วมมือของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งต่างมีบทบาทและหน้าที่ที่เกื้อหนุนซึ่งกันและกัน ภายใต้เจตนารมณ์เดียวกันคือ “การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ผ่านนวัตกรรมที่มีความหมายและเหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น”

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นความจริง

ลงชื่อ.....

(นางสาวอิดารัตน์ เชิดทอง)

ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ..........ผู้รับรอง

(นายเคียรติบดินทร์ ศรีสมชัย)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเสียม (เสียมทองวิทยาการ)

ภาพกิจกรรม
การจัดการเรียนการสอนเรื่องอักษรสูง



ขอทำนาย ทายว่าคำนี้ คือ
 แต่งประโยคจากคำ
 ๖๖ มื่อต้อสูักันหมากที่หลังขำห
 ขอทำนาย ทายว่าคำนี้ คือ ๖๖ ใฝ่
 แต่งประโยคจากคำ
 ๖๖ มื่อปู้๖๖ สือที่ใตคตหมื่อ

ขอทำนาย ทายว่าคำนี้ คือ
 แต่งประโยคจากคำ
 ใฝ่ ใฝ่ สือขกับเพอหน
 ขอทำนาย ทายว่าคำนี้ คือ ใฝ่
 แต่งประโยคจากคำ
 ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่
 ชื่อ เด็กหญิงพรพรรณใจา มาลีบุตรเลขที่ ๖ ชั้น ป.๑

ชื่อเด็กหญิงพรพรรณใจา.....มาลีบุตร.....เลขที่.....
ขอทำนาย ทายว่าคำนี้
 นักเรียนเติมคำที่มีวรรณยุกต์ให้สัมพันธ์กับประโยค

- ผา ผ่า ผ่า
1. แม่มตาก...ผ่า...อยู่หลังบ้าน 
- หัน หั้น หั้น
2. พี่สาว...หั้น...ผ่ากอยู่ในครัว 
- เสียง เสียง เสียง
3. เขา...เสียง...ติจิงได้เป็นนักร้อง 
- ขาว ข่า ข่า
4. น้องกิน...ข่า...กับส้มตำ 
- ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่
5. เขาเป็นคน...ใฝ่...เรียนรู้อยู่เสมอ จึงเรียนเก่ง 

ชื่อเด็กหญิงพรพรรณใจา.....มาลีบุตร.....เลขที่.....
ขอทำนาย ทายว่าคำนี้
 นักเรียนเติมคำที่มีวรรณยุกต์ให้สัมพันธ์กับประโยค

- ผา ผ่า ผ่า
1. แม่มตาก...ผ่า...อยู่หลังบ้าน 
- หัน หั้น หั้น
2. พี่สาว...หั้น...ผ่ากอยู่ในครัว 
- เสียง เสียง เสียง
3. เขา...เสียง...ติจิงได้เป็นนักร้อง 
- ขาว ข่า ข่า
4. น้องกิน...ข่า...กับส้มตำ 
- ใฝ่ ใฝ่ ใฝ่
5. เขาเป็นคน...ใฝ่...เรียนรู้อยู่เสมอ จึงเรียนเก่ง 

ชื่อ.....เลขที่.....

ขอทำนาย หายว่าคำนี้

นักเรียนเติมคำที่มีวรรณยุกต์ให้สัมพันธ์กับประโยค

- ผา ผ่า ผ้า
 - แม่ตากผ้า...อยู่หลังบ้าน 
- หัน หั้น หั้น
 - พี่สาว...นุ่งผ้าอยู่ในครัว 
- เสียง เสียง เสียง
 - เขา...ตีจึงได้เป็นนักร้อง 
- ขาว ข่าว ข้าว
 - น้องกิน...กับส้มตำ 
- ไผ่ ไผ่ ไผ่
 - เขาเป็นคน...เรียนรู้อยู่เสมอ จึงเรียนเก่ง 

ชื่อ.....เลขที่.....

ขอทำนาย หายว่าคำนี้

นักเรียนเติมคำที่มีวรรณยุกต์ให้สัมพันธ์กับประโยค

- ผา ผ่า ผ้า
 - แม่ตากผ้า...อยู่หลังบ้าน 
- หัน หั้น หั้น
 - พี่สาว...นุ่งผ้าอยู่ในครัว 
- เสียง เสียง เสียง
 - เขา...ตีจึงได้เป็นนักร้อง 
- ขาว ข่าว ข้าว
 - น้องกิน...กับส้มตำ 
- ไผ่ ไผ่ ไผ่
 - เขาเป็นคน...เรียนรู้อยู่เสมอ จึงเรียนเก่ง 

เพลง : อักษรสูง



ไข่ ขวด มหา ฉิ่ง ธูป ผอง หีบ เสือ ผองผ่า

ไข่ ขวด มหา ฉิ่ง ธูปฐานวังกแบก ถอดลงมา
ผองผ่านั้นไม่เข้าท่า ต่อยผองผ่าขึ้นบนคอศาลา
ขอร่าขื่นนั้นเป็นหลวงตา (เข้า)
ปล่อยเลื้อมาจากหีบ 11 ตัว 11 ตัวนั้นจำให้แม่
เราใช้แต่ไม้เอกไม้โท อย่าใส่ไม้ตรีจัตวา
ไม่ใช่คนบ้าเราเป็นศิษย์มีครู (เข้า)

ดิษฐ์เพลงดา อัญชลี

เพลง : อักษรสูง



ไข่ ขวด ฉิ่ง ธูป ผองผ่า หีบ เสือ ผองผ่า

ไข่ ขวด มหา ฉิ่ง ธูปฐานวังกแบก ถอดลงมา
ผองผ่านั้นไม่เข้าท่า ต่อยผองผ่าขึ้นบนคอศาลา
ขอร่าขื่นนั้นเป็นหลวงตา (เข้า)
ปล่อยเลื้อมาจากหีบ 11 ตัว 11 ตัวนั้นจำให้แม่
เราใช้แต่ไม้เอกไม้โท อย่าใส่ไม้ตรีจัตวา
ไม่ใช่คนบ้าเราเป็นศิษย์มีครู (เข้า)

ซึ่งเลขาฉิ่งพระนิภา มาลีบุตรเลขข้าฯ จังป๋อ

นวัตกรรมการ์ดเกม “พยากรณ์ อักษรสูง”



เรื่องที่ 1 วิถีชีวิตชุมชนบ้านเลียม

บ้านเลียมเป็นชุมชนสงบในอำเภอเชียงใน จังหวัดอุบลราชธานี ชาวบ้านส่วนใหญ่ทำสวนและทำนาเป็นอาชีพหลัก ทุกเช้าแม่หุงข้าวหอมในครัวหลังบ้าน พ่อสะพายจอบไปสวนผัก เด็ก ๆ ช่วยพ่อแม่หิ้วถังน้ำ และเก็บผักสด บางบ้านเลี้ยงหมู เลี้ยงไก่ และเลี้ยงปลาไว้กินเอง เมื่อถึงเวลาเช้า เด็กนักเรียนใส่ชุดนักเรียนสะอาด ทุกคนเดินหรือขี่รถไปโรงเรียนพร้อมเพื่อน หลังเลิกเรียน เด็ก ๆ ช่วยงานบ้าน บางคนกวาดบ้าน บางคนหั่นผักทำอาหาร ชาวบ้านมีน้ำใจ เมื่อมีงานบุญ ทุกคนช่วยกันเสมอ ทุกคนรักและหวงแหนบ้านเลียม

เรื่องที่ 2 สถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดอุบลราชธานี

จังหวัดอุบลราชธานีมีสถานที่ท่องเที่ยวสวยงามหลายแห่ง มีทั้งผาสูง สวนธรรมชาติ และวัดสำคัญ นักท่องเที่ยวชอบชมวิวแม่น้ำโขง ในตอนเช้าเห็นแสงแสงพระอาทิตย์ส่องสวย เด็ก ๆ ได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้รู้ถึงธรรมชาติ อากาศสดชื่นและสงบ ผู้คนพูดจาสุภาพ เมืองอุบลจึงเป็นเมืองน่าเที่ยว

เรื่องที่ 3 งานแห่เทียนพรรษา

งานแห่เทียนเป็นงานสำคัญของจังหวัดอุบลราชธานี ชาวบ้านช่วยกันสร้างต้นเทียนขนาดใหญ่ ช่างฝีมือแกะสลักเทียนอย่างสวยงาม เมื่อถึงวันงาน ขบวนแห่เทียนเคลื่อนผ่านถนน มีเสียงกลองสนุกลูกสนาน เด็ก ๆ ใส่ชุดไทยร่วมขบวน ผู้คนยินดีชมอย่างสุขใจ งานแห่เทียนเป็นความภาคภูมิใจของชาวอุบล

เรื่องที่ 4 ผาแต้ม จังหวัดอุบลราชธานี

ผาแต้มเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ มีหน้าผาสูงติดแม่น้ำโขง นักท่องเที่ยวชมพระอาทิตย์ขึ้นในตอนเช้า เมื่อแสงสีทองส่องกระทบหน้าผาธรรมชาติดูสวยงาม บริเวณผาแต้มมีภาพเขียนสีโบราณ แสดงเรื่องราวในอดีต นักเรียนได้ศึกษาประวัติศาสตร์ ทุกคนหวงแหนธรรมชาติ

เรื่องที่ 5 หมูยออุบลราชธานี



หมูยออุบลเป็นอาหารขึ้นชื่อ
ชาวบ้านนิยมทำหมูยอสด หมูยอห่อใบตองส่งกลิ่นหอม
แม่ค้าหั่นหมูยอใส่จานสะอาด นักท่องเที่ยว
ซื้อเป็นของฝาก หมูยอสามารถนำไปผัดหรือใส่ก๋วยจั๊บ
หมูยออุบลมีชื่อเสียงทั่วประเทศ

บทเพลงการ์ตูน: ไข่ ขวด ฉอฉิ่ง

ไข่ ขวด ฉอฉิ่ง ฝอฝ่า
ฉอฉิ่ง ฝอฝ่า
ผึ้ง ฝอฝ่า
ทึบ เสือ
11 ตัว

ไข่ ขวด มาหา ฉอฉิ่ง รูดฐานวิ่งแบก ถอดถุงมา
ฝอฝ่ามันไม่เข้าท่า ต่อยฝอฝ่าขึ้นบนคอศาลา
ขอถ้ำขึ้นเป็นหลวงตา (ซ่า)
ปล่อยเสือมาจากทึบ 11 ตัว 11 ตัวนั้นจำให้แน่
เราไข่แต่ไม่แอกไม่โท อย่าใส่ไม้ตรีจัตวา
ไม่ใช่คนบ้าเราเป็นศิษย์มีครู (ซ่า)

ภาคผนวก

แบบสรุปผลการทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน

ที่		ก่อนเรียน (๑๐)	หลังเรียน (๑๐)	ผลการ ประเมิน
๑	เด็กชายคุณากร ทองชุม	๔	๖	ผ่าน
๒	เด็กชายธนาธิป ดอกดวง	๘	๙	ผ่าน
๓	เด็กชายพันธมิตร บุญลี	๗	๙	ผ่าน
๔	เด็กชายภาคิน วันทา	๙	๗	ผ่าน
๕	เด็กชายอัครชัย ทองชุม	๓	๕	ผ่าน
๖	เด็กหญิงณัชชาพร จรุงกุล	๙	๘	ผ่าน
๗	เด็กหญิงปวีชญา วชิภูมิ	๘	๑๐	ผ่าน
๘	เด็กหญิงปุณณดา บุญลี	๙	๘	ผ่าน
๙	เด็กหญิงพรรณนิภา มาลีบุตร	๘	๑๐	ผ่าน
๑๐	เด็กหญิงจิรัญญา บุญลือ	๙	๘	ผ่าน

แบบประเมินความรู้ก่อนเรียน

คำชี้แจง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

แบบทดสอบ

เติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

๑.แม่.....ชื่อเสื้อ

ก. หา

ข. ห่า

ค. ห้า

เฉลย: ก

๖.เธอมี.....นะ

ก. ไช้

ข. ไช

ค. ไช้

เฉลย: ค

๒.เขาใส่.....สีดำ

ก. เสื้อ

ข. เสื้อ

ค. เสื้อ

เฉลย: ค

๗. มีชี.....อยู่ในเตา

ก. เถา

ข. เถ้า

ค. เถ่า

เฉลย: ข

๓.ชาลีมี.....ไก่

ก. ไช

ข. ไช้

ค. ไช้

เฉลย: ค

๘. ย่าทอ.....ให้ปู่

ก. ผ้า

ข. ผา

ค. ผ้า

เฉลย: ค

๔. แม่มีวัว.....ตัว

ก. ห้า

ข. ห่า

ค. หา

เฉลย: ก

๙. ข้อใดไม่ใช่พยัญชนะอักษรสูง

ก. ฐ

ข. ร

ค. ส

เฉลย: ข

๕.ปู่ทำอะไร.....ฉ่า

ก. ฉา

ข. ฉ่า

ค. ฉ้า

เฉลย: ข

๑๐. ข้อใดเป็นพยัญชนะอักษรสูง ทุกตัว

ก. ฉ ฐ ศ

ข. ม ง ว

ค. ฉ อ บ

เฉลย: ก

แบบประเมินทักษะ
แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างปฏิบัติงาน
เรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำ

ชื่อ-สกุล.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

วันที่ประเมิน.....

ครูผู้ประเมิน.....

ตัวชี้วัด/พฤติกรรมที่สังเกต	ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)	หมายเหตุ
๑. ตั้งใจฟังคำอ่านจากครูหรือเพื่อน					
๒. ออกเสียงอ่านคำได้ถูกต้องตามหลักการสะกดคำ					
๓. พยายามอ่านคำด้วยตนเอง					
๔. เขียนสะกดคำได้ตรงตามเสียงที่ได้ยิน					
๕. มีความพยายามเขียนคำแม้สะกดผิด					
๖. ร่วมกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น					
๗. แสดงความร่วมมือกับเพื่อนในการทำกิจกรรม					

เกณฑ์การให้คะแนน

- ดีมาก (๔) แสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องครบถ้วน
 ดี (๓) แสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องส่วนใหญ่
 พอใช้ (๒) แสดงพฤติกรรมได้บ้างแต่ยังขาดความสม่ำเสมอ
 ปรับปรุง (๑) แสดงพฤติกรรมได้น้อยหรือยังไม่แสดงพฤติกรรม

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำอักษรสูง

ชื่อ-สกุลนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
วันที่

คำชี้แจง

ให้นักเรียนแสดงความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในระดับความพึงพอใจที่ตรงกับความรู้สึกของตนเอง

รายการประเมิน	มากที่สุด (๔)	มาก (๓)	ปานกลาง (๒)	น้อย (๑)
๑. ชอบกิจกรรมที่ได้เรียนรู้คำอักษรสูง				
๒. เข้าใจคำศัพท์ในอักษรสูงที่นำมาใช้ในกิจกรรม				
๓. กิจกรรมช่วยให้เขียนสะกดคำได้ดีขึ้น				
๔. กิจกรรมช่วยให้กล้าอ่านและเขียนมากขึ้น				
๕. สนุกกับการเล่นเกมหรือกิจกรรมที่ใช้ในบทเรียน				
๖. อยากเรียนรู้คำในท้องถิ่นเพิ่มเติมอีก				
๗. ชอบการทำงานร่วมกับเพื่อนในกิจกรรม				

เกณฑ์การแปลผลระดับความพึงพอใจ

ช่วงคะแนนรวม (เต็ม ๒๘ คะแนน)

๒๕ - ๒๘ คะแนน

๒๑ - ๒๔ คะแนน

๑๗ - ๒๐ คะแนน

ต่ำกว่า ๑๗ คะแนน

ระดับความพึงพอใจ

มากที่สุด

มาก

ปานกลาง

น้อย

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาพื้นฐาน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เวลา ๒๐๐ ชั่วโมง

ผู้เรียนได้รับการพัฒนาการทักษะ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจองและข้อความสั้นๆ บอกความหมายของคำที่ประกอบด้วยคำพื้นฐาน ๖๐๐ คำ อ่านจับใจความ เล่าเรื่องย่อ ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน การคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เช่นนิทาน เรื่องเล่าสั้น บทเพลงและบทร้อยกรองง่าย ๆ คำขวัญจังหวัด อุบลราชธานี เรื่องราวจากบทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ข้าว และเหตุการณ์ประจำวัน เขียนเรื่องสั้น ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์ เขียนเรื่องสั้น ๆ ตามจินตนาการ ฟังคำแนะนำ คำสั่งที่ซับซ้อนและปฏิบัติตาม การจับใจความบอกสาระสำคัญตั้งคำถามและตอบคำถามและพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกจากเรื่องที่ฟังและดู ทั้งที่เป็นความรู้และความบันเทิง พูดสื่อสารได้ชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ บอกและ เขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย เขียนสะกดคำและบอกความหมายของเครื่องหมายและสัญลักษณ์ที่สำคัญ บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย การเขียนสะกดคำ และเขียนข้อความสั้นๆ เลือกใช้ภาษาไทยมาตรฐานและ ภาษาถิ่นได้เหมาะสมกับกาลเทศะ ระบุข้อคิดที่ได้จากการอ่านหรือการฟังวรรณกรรมสำหรับเด็กเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันร้องบทร้องเล่นสำหรับเด็กในท้องถิ่น ท่องจำบทอาขยานตามที่กำหนด และบทร้อยกรองตาม ความ สนใจ โดยใช้กระบวนการอ่านออกเสียง อ่านจับใจความ การเขียน การคัดลายมือ การฟัง ดู และพูด วิเคราะห์ สังเคราะห์ ระบุ เปรียบเทียบ สังเกต แยกแยะ แสดงความเห็น สรุปความ เชื่อมโยงความรู้ คิด สร้างสรรค์ ค้นคว้า สืบค้นข้อมูล อธิบาย และการนำไปใช้ นักเรียนสามารถวิเคราะห์คำที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น นำมาแต่งเป็นประโยคกันได้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่ อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รัก ความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ รักสิ่งแวดล้อม มีความรู้ความเข้าใจ มี ทักษะกระบวนการ มีนิสัยรักการอ่านและการ เขียน มีมารยาทในการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการ พูด ชำบซึ้งในความเป็นไทย เห็นคุณค่าของภูมิปัญญา ท้องถิ่นและความงดงามทางภาษาและวรรณกรรม ไทย นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการใช้คำเชื่อมกับเรื่องราวภูมิปัญญาท้องถิ่น นักเรียนมี ความสามารถในการสื่อสารและคิด และผู้เรียนจัดทำสื่อคำเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่น

มาตรฐาน/ตัวชี้วัด (ระหว่างทาง , ปลายทาง)

มาตรฐาน	ตัวชี้วัดระหว่างทาง	ตัวชี้วัดปลายทาง
มาตรฐานที่ ๑	ป.๑/๓ ป.๑/๔ ป.๑/๕ ป.๑/๖ ป.๑/๘	ป.๑/๑ ป.๑/๒ ป.๑/๗
มาตรฐานที่ ๒	ป.๑/๑ ป.๑/๓	ป.๑/๒
มาตรฐานที่ ๓	ป.๑/๒ ป.๑/๓ ป.๑/๕	ป.๑/๑ ป.๑/๔
มาตรฐานที่ ๔	ป.๑/๑ ป.๑/๒ ป.๑/๔	ป.๑/๓
มาตรฐานที่ ๕		ป.๑/๑ ป.๑/๒

รวม ๒๒ รหัสตัวชี้วัด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง อักษรสูง

จำนวน ๘ ชั่วโมง

รายวิชา ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย

เรื่องที่ ๑ อ่านคำพยางค์คำอักษรสูง เวลา ๒ ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ครูผู้สอน นางสาวธิดารัตน์ เชิดทอง

๑. มาตรฐาน / ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลัง

ของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

ท ๔.๑ ป. ๑/๒ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ตัวชี้วัดปลายทาง

ท ๑.๑ ป. ๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

ท ๑.๑ ป. ๑/๒ บอกความหมายของคำและข้อความที่อ่าน

ท ๒.๑ ป. ๑/๒ เขียนสื่อสารด้วยคำและประโยคง่าย ๆ

๒. สาระการเรียนรู้

อักษรสูงมี ๑๑ ตัว ได้แก่ ข ข ฃ ฉ ฐ ถ ผ ฝ ศ ษ ส ห เป็นพยัญชนะที่มีพื้นเสียงสูง ผันวรรณยุกต์ได้ ๓ เสียง (เอกโทจัตวา) โดยคำเป็นรูปและเสียงตรงกัน การเรียนรู้อักษรสูงช่วยให้สะกดคำ อ่านและผันวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง

๓. สาระสำคัญ

การเรียนรู้อักษรสูงคำอักษรสูง หลักการผันเสียงอักษรสูง ความหมายและหลักการใช้ จึงจะสามารถนำคำไปใช้ได้ถูกต้องตามสถานการณ์ การอ่านเรื่องสั้น ๆ สามารถสร้างนิสัยรักการอ่านของผู้เรียน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนสามารถบอกพยัญชนะที่อยู่ในอักษรสูง (K)
๒. นักเรียนสามารถอ่านคำอักษรสูง (P)
๓. นักเรียนสามารถเขียน (P)
๔. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการสื่อสาร
 - ทักษะการอ่าน

- ทักษะการเขียน
- ทักษะการฟัง การดู และการพูด
- ๒. ความสามารถในการคิด
- ๓. ความสามารถในการแก้ปัญหา

๖. สมรรถนะการคิดขั้นสูง

๑. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
๒. การคิดสร้างสรรค์

๗. สมรรถนะภาษาไทยเพื่อพัฒนาการคิด

๑. การอ่านเพื่อพัฒนาการคิด
๒. การเขียนเพื่อพัฒนาการคิด
๓. การเข้าใจธรรมชาติของภาษาและการใช้ภาษาไทย

๘. อัตลักษณ์อุปถัมภ์

ด้านภาษาและวัฒนธรรม : การพัฒนาผู้เรียนให้มีความฉลาดรู้ทางปัญญาบนฐานพหุปัญญา (S)

๙. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๑๐. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

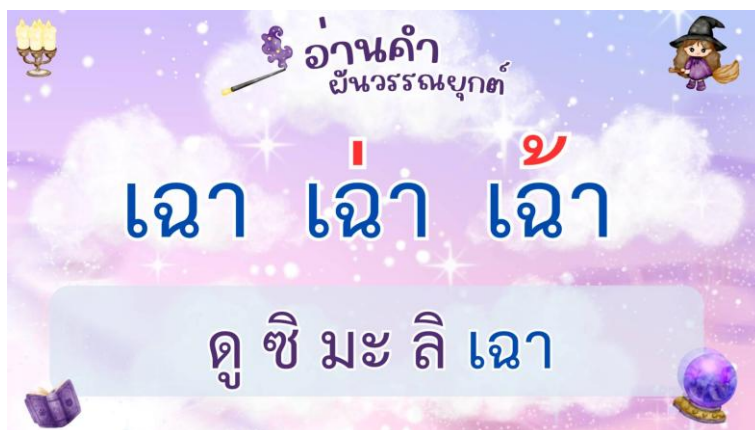
๑. นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายประกอบบทเพลง อักษรสูง ในท่าที่มีจังหวะสนุกสนาน
๒. นักเรียนตอบคำถามจากแผ่นบัตรพยัญชนะ ชุด “ฉันคือใคร ลองทายซิ” ดังนี้
 - ๒.๑ บัตรรูปไข่ (ข.ไข่)
 - ๒.๒ บัตรรูปฉิ่ง (ฉ.ฉิ่ง)

ชั้นนำเสนอความรู้

๓. คุณครูนำเสนอคำอักษรสูง บนจอโทรทัศน์ และอธิบายหลักการผันเสียงอักษรสูง
๔. คุณครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักคำอักษรสูงว่า ประกอบไปด้วยตัวอักษรใดบ้าง ผันได้กี่เสียง
๕. คุณครูยกตัวอย่างการผันเสียงให้ดู โดยพูดว่า

“ขอ เอา เฉา เฉา เอก เฉ่า เฉา โท เฉ้า เฉา เฉ่า เฉ้า ” และให้นักเรียนอ่าน

เสียงตาม





นอกจากอ่านออกเสียงตามแล้ว นักเรียนยังต้องทำท่าทางประกอบการอ่านออกเสียง ดังนี้

ผอ อา ผา ผา เอก ผ่า ผ้ำ ผา โท ผ้ำ
ผา (ท่ายืน) ผา (นั่งย่อลง) ผ้ำ (กระโดดขึ้น)

ชั้นลงมือเรียนรู้

๖. นักเรียนสุ่มจับบัตรคำ(บัตรสีส้ม) และบัตรวรรณยุกต์ จากนั้นนำมารวมกัน และอ่านคำที่ได้ เช่น
บัตร ขา + ไมโท อ่านออกเสียงว่า ข้า
บัตร ถิน + ไมเอก อ่านออกเสียงว่า ถิน

นักเรียนที่สามารถอ่านคำได้ถูกต้องจะได้คะแนนสะสมพิเศษ

๗. นักเรียนนำคำที่ได้จากบัตรคำ เขียนลงในใบงาน “อ่านคำ ทำนาย” แล้วแต่งประโยคจากคำที่ได้

ขั้นสรุปความรู้

๘. ทบทวนว่าอักษรสูงผันได้กี่เสียง

๙. นักเรียนแบ่งเป็น ๒ กลุ่ม จากนั้นเวียนกันออกมาแข่งกันอ่านออกเสียงคำจากบัตรคำ (บัตรสีชมพู) ฝ่ายใดตอบได้รวดเร็ว และมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้

๑๐. นักเรียนทำใบงาน “ขอทำนาย ทายว่าคำนี้”

๑๑. ภาระงาน/ชิ้นงาน

๑. สื่อคำผันวรรณยุกต์
๒. บัตรเพลงอักษรสูง
๓. บัตรคำ(บัตรสีส้ม) และบัตรวรรณยุกต์
๔. บัตรคำ (บัตรสีชมพู)
๕. ใบงาน “อ่านคำ ทำนาย”

๑๒. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๑. สื่อการสอนอ่านคำ ผันวรรณยุกต์อักษรสูง มาตรฐานแม่ ก.กา
๒. ชุดการ์ดเกม พยากรณ์ อักษรสูง

๑๓ . การวัดและประเมินผล

๑๓.๑ การวัดผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การผ่าน
๑. นักเรียนสามารถบอกพยัญชนะในอักษรสูงได้ (K)	การสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม	แบบประเมินพฤติกรรมการตอบคำถาม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๒. นักเรียนสามารถอ่านคำอักษรสูงได้ (P)	การประเมินทักษะการอ่านออกเสียง	แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๓. นักเรียนสามารถเขียนคำอักษรสูงได้ (P)	ตรวจใบงาน/ชิ้นงาน	ใบงาน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐
๔. นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการทำงาน (A)	สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบประเมินการมีส่วนร่วมพฤติกรรมรายบุคคล	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๙๐

๑) เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพแบบประเมินสังเกตพฤติกรรมการตอบคำถาม

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑	การสนใจและตั้งใจ ในการตอบคำถาม	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่พูดคุย ในชั้นเรียนตอบคำถาม ได้ทันที	สนใจฟัง ไม่หลับ ไม่ พูดคุย ในชั้นเรียน ตอบคำถาม ไม่ได้ทันที	สนใจฟัง ในบางครั้ง พูดคุยในชั้นเรียน ตอบคำถาม ไม่ได้ทันที	ไม่สนใจฟัง พูดคุยใน ชั้นเรียน ตอบ คำถาม ไม่ได้ทันที
๒	ตอบได้ถูกต้องตรง ตามประเด็น	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงตามประเด็น และอธิบายคำตอบชัดเจน	ตอบคำถามได้ถูกต้อง ตรงตามประเด็น แต่อธิบายคำตอบได้ไม่ ชัดเจน	ตอบคำถามได้ถูกต้อง บางส่วน	ตอบคำถามได้ แต่ไม่ถูกต้อง
๓	การตอบคำถาม อย่างสม่ำเสมอ	มีส่วนร่วมในการตอบคำถาม อย่างสม่ำเสมอ	มีส่วนร่วมในการตอบ คำถามบ่อยครั้ง	มีส่วนร่วมในการตอบ คำถามบางครั้ง	มีส่วนร่วมในการ ตอบคำถามอย่าง น้อยครั้ง

๑๑ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับ ดีมาก

๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ระดับ ดี

๔ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านเกณฑ์ระดับ ดี ขึ้นไป

๒. เกณฑ์การตัดสิน/ระดับคุณภาพแบบประเมินการอ่านออกเสียง

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. อ่านเสียงดังเหมาะสม	นักเรียนอ่านออกเสียงดังฟัง ชัด อ่านถูกต้องทุกคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงเบา อ่านถูกต้องบางคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงเบา อ่านออกถูกต้องน้อยคำ
๒. ไม่อ่านข้ามคำ	นักเรียนอ่านออกเสียง ถูกต้องทุกคำ โดยไม่มีการ ข้ามคำ	นักเรียนอ่านออกเสียงถูกต้อง ทุกคำ โดยมีการข้ามคำบาง คำ	นักเรียนอ่านออกเสียงถูกต้อง บางคำ โดยมีการข้ามคำเป็น ส่วนมาก
๓. เว้นวรรคถูกต้อง	นักเรียนเว้นวรรคคำถูกต้อง ทุกประโยค	นักเรียนเว้นวรรคคำถูกต้อง บางประโยค	นักเรียนเว้นวรรคคำ ไม่ถูกต้องบางประโยค
๔. มีมารยาทในการอ่าน	นักเรียนไม่เล่นกันขณะอ่าน	นักเรียนเล่นกันขณะอ่าน บางครั้ง	นักเรียนเล่นกันขณะอ่านเป็น ประจำ

๑๑ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับ ดีมาก

๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ระดับ ดี

๔ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านเกณฑ์ระดับ ดี ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินการทำใบงาน/ชิ้นงาน/สมุดรายบุคคล

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
การแต่งประโยค	แต่งประโยคได้สมบูรณ์ เขียนสะกดคำได้ถูกต้อง ครบครบทุกคำ มี ส่วนประกอบของประโยค ครบสมบูรณ์	แต่งประโยคได้แต่มีใจความ ไม่สมบูรณ์ สะกดคำผิดได้ไม่ เกิน ๓-๕ คำมีส่วนประกอบ ของประโยคครบสมบูรณ์	แต่งประโยคได้แต่มีใจความ ไม่สมบูรณ์ เป็นเพียงวลี เขียนสะกดคำผิดได้เกิน ๕ คำ มีส่วนประกอบของ ประโยคไม่สมบูรณ์
๒. มุ่งมั่นในการทำงาน	- นักเรียนมีความมุ่งมั่นใน การทำงานในการเรียนวิชา ภาษาไทย	- นักเรียนไม่ค่อยมุ่งมั่นใน การทำงานในการเรียนวิชา ภาษาไทย	- นักเรียนไม่สนใจและไม่มี ความมุ่งมั่นในการทำงานใน การเรียนวิชาภาษาไทย
๓. ซื่อสัตย์สุจริต	- ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง - ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง - ปฏิบัติตนต่อผู้อื่นด้วย ความซื่อตรง - เป็นแบบอย่างที่ดีด้าน ความซื่อสัตย์	- ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง - ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง - ปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความ ซื่อตรง	- ให้ข้อมูลที่ถูกต้องและเป็น จริง - ไม่นำสิ่งของและผลงาน ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
๔. มีวินัย (การส่งงานตรงเวลา)	นักเรียนส่งงานตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด	นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด มีความ ล่าช้ากว่าเวลาปกติ แต่ไม่ เกิน ๒ ชั่วโมงหลังจากเวลา ที่ครูกำหนด	นักเรียนส่งงานไม่ตรงเวลา ตามที่ครูกำหนด มีความ ล่าช้ากว่าเวลาปกติ เป็น เวลามากกว่า ๒ ชั่วโมง หลังจากเวลาที่ครูกำหนด

๑๑ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับ ดีมาก

๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ระดับ ดี

๔ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านเกณฑ์ระดับ ดี ขึ้นไป

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมรายบุคคล คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ		
	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑. มีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียน	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนบางครั้ง	นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมชั้นเรียนน้อยครั้ง
๒. มีความสามารถในการสื่อสาร	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนอย่างสม่ำเสมอ	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนบางครั้ง	นักเรียนมีการสื่อสารกับสมาชิกในชั้นเรียนน้อยครั้ง
๓. มีความใฝ่เรียนรู้	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นประจำ	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ บ่อยครั้ง	-เข้าเรียนตรงเวลา ตั้งใจเรียน เอาใจใส่ในการเรียนวิชาภาษาไทย -มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ เป็นบางครั้ง
๔. มีจิตสาธารณะ	เข้าร่วมกิจกรรมดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียนสม่ำเสมอ	เข้าร่วมกิจกรรมดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียนบางครั้ง	เข้าร่วมกิจกรรมไม่ดูแลรักษาความสะอาดห้องเรียน

๑๑ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ระดับ ดีมาก

๘ - ๑๐ คะแนน หมายถึง ระดับ ดี

๔ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับ พอใช้

๐ - ๓ คะแนน หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่านเกณฑ์ระดับ ดี ขึ้นไป

อ่านคำ ทำนายว่าคำนี้ คือ

แต่งประโยคจากคำ

อ่านคำ ทำนายว่าคำนี้ คือ

แต่งประโยคจากคำ

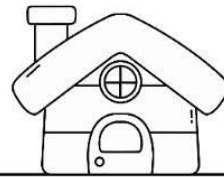
ชื่อ.....เลขที่.....

ขอทำนาย ทายว่าคำนี้

นักเรียนเติมคำที่มีวรรณยุกต์ให้สัมพันธ์กับประโยค

ผา ผ่า ผ้า

1. แม่ตาก.....อยู่หลังบ้าน



หัน หั้น หั้น

2. พี่สาว.....ปักอยู่ในครีว



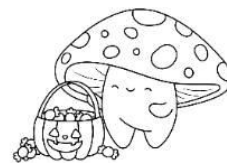
เสียง เสียง เสียง

3. เขา.....ดีจึงได้เป็นนักร้อง



ขาว ช่าว ข้าว

4. น้องกิน.....กับส้มตำ



ไผ ไผ่ ไผ่

5. เขาเป็นคน.....เรียนรู้อยู่เสมอ จึงเรียนเก่ง



เพลง : อักษรสูง



ไข่ ขวด มาหา ฉอฉิ่ง ธอรูฐานวิ่งแบก ถอถุงมา
 ฝอฝิ่งนั้นไม่เข้าท่า ต่อยฝอฝ่าขึ้นบนคอศาลา
 ซอถาษีนั้นเป็นหลวงตา (ข้า)
 ปล่อยเสือมาจากหีบ 11 ตัว 11 ตัวนั้นจำให้แม่
 เราใช้แต่ไม้เอกไม้โท อย่าใส่ไม้ตรีจัตวา
 ไม่ใช่คนบ้าเราเป็นศิษย์มีครู (ข้า)



แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

เติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

๑.แม่.....ซื้อเสื้อ

ก. หา

ข. ห่า

ค. ห้า

๖. เธอมี.....นะ

ก. ไช่

ข. ไช

ค. ไช้

๒.เขาใส่.....สีดำ

ก. เสื้อ

ข. เสื้อ

ค. เสื้อ

๗. มีซี่.....อยู่ในเตา

ก. เถา

ข. เถ้า

ค. เถ่า

๓.ชาลีมี.....ไก่

ก. ไช

ข. ไช่

ค. ไช้

๘. ย่าทอ.....ให้ปู่

ก. ผ่า

ข. ผา

ค. ผ้า

๔. แม่มีวัว.....ตัว

ก. ห้า

ข. ห่า

ค. หา

๙. ข้อใดไม่ใช่พยัญชนะอักษรสูง

ก. ฐ

ข. ร

ค. ส

๕.ปู่ทำอะไร.....ฉ่า

ก. ฉา

ข. ฉ่า

ค. ฉ้า

๑๐. ข้อใดเป็นพยัญชนะอักษรสูง ทุกตัว

ก. ฉ ฐ ศ

ข. ม ง ว

ค. ฉ อ บ

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง : เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

เติมคำลงในช่องว่างให้ถูกต้อง

๑.แม่.....ชื่อเสือ

ก. หา

ข. ห่า

ค. ห้า

เฉลย: ก

๖.เธอมี.....นะ

ก. ไช้

ข. ไช

ค. ไช้

เฉลย: ค

๒.เขาใส่.....สีดำ

ก. เสื้อ

ข. เสื้อ

ค. เสื้อ

เฉลย: ค

๗. มีขี้.....อยู่ในเตา

ก. เถา

ข. เถ้า

ค. เถ้า

เฉลย: ข

๓.ชาลีมี.....ไก่

ก. ไช

ข. ไช้

ค. ไช้

เฉลย: ค

๘. ย่าทอ.....ให้ปู่

ก. ผ่า

ข. ผา

ค. ผ้า

เฉลย: ค

๔. แม่มีวัว.....ตัว

ก. ห้า

ข. ห่า

ค. หา

เฉลย: ก

๙. ข้อใดไม่ใช่พยัญชนะอักษรสูง

ก. ฐ

ข. ร

ค. ส

เฉลย: ข

๕.ปู่ทำอะไร.....ฉ่า

ก. ฉา

ข. ฉ่า

ค. ฉ้า

เฉลย: ข

๑๐. ข้อใดเป็นพยัญชนะอักษรสูง ทุกตัว

ก. ฉ ฐ ศ

ข. ม ง ว

ค. ฉ อ บ

เฉลย: ก



โรงเรียนบ้านเสียม(เสียมทองวิทยาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ