



รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษา จากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD
ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

นางประภาศรี พันธุ์ผูก

ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหนองฮาง

เครือข่ายสถานศึกษาที่ ๑๗ ม่วงสามสิบ ๒

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

คำนำ

นวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษา จากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)” ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา สมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรฐานสมรรถนะ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นายถาวร บุญกระจาย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองฮาง ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ในการจัดทำ ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนเกิดนวัตกรรมจัดการเรียนการสอน ในครั้งนี้ และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในครั้งนี้ ของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

ประภาศรี พันธุ์ผูก
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความสำคัญของนวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	๖
ขั้นตอนการใช้หรือพัฒนานวัตกรรม	๗
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๗
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	๗
ภาคผนวก	๘

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑. ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษา จากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๓ **กลุ่มสาระ** การเรียนรู้ภาษาไทย

๒. ผู้รับผิดชอบ นางประภาศรี พันธุ์ผูก ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านบ้านหนองฮาง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๓. ความสำคัญของนวัตกรรม

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงาน และดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาระบวนการคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี และสุนทรียภาพ เป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์ และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป (ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, ๒๕๕๑, หน้า ๔)

การเรียนรู้ภาษาไทยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสาร ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน ให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในชีวิตประจำวันและการทำงาน เช่น การผลิตคอนเทนต์ หรือการเป็นนักพูด อีกทั้งยังช่วยสร้างรากฐานภาษาแม่ที่แข็งแรงเพื่อต่อยอดการเรียนรู้ภาษาอื่น รวมถึงการอนุรักษ์วัฒนธรรม ความเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ และส่งเสริมทักษะการคิดอย่างมีเหตุผล แต่จากการศึกษาปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนเรื่องหลักภาษาไทย พบว่า ปัญหาการเรียนรู้หลักภาษาไทยหลักๆ เกิดจากเนื้อหาที่ยาก ซับซ้อน ขาดสื่อการสอนที่น่าสนใจ และทัศนคติของผู้เรียนที่มองว่าวิชานี้เป็นเรื่องน่าเบื่อหรือยากเกินไป ดังนั้น จึงจำเป็นต้องนำนวัตกรรมเข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ เช่น แบบฝึกทักษะ เกม เพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดความอยากรู้ อยากรเรียน เกิดความสนุกสนาน ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ดังนั้น การนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงช่วยแก้ปัญหาเรื่องวิธีการจัดการเรียนรู้ได้ดี

จากความสำคัญ และประโยชน์ของนวัตกรรมทางการศึกษาที่กล่าวมาจะพบว่านวัตกรรมทางการศึกษามีความสำคัญต่อการนำมาแก้ปัญหาหรือพัฒนานักเรียน อีกทั้งยังเป็นสื่อการสอนและวิธีการสอนใหม่ๆ ที่ครูนำมาใช้พัฒนานักเรียนโดยเน้นที่ความแตกต่างระหว่างบุคคล เน้นความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นหลัก นวัตกรรมจะทำให้ให้นักเรียนเข้าถึงบทเรียนหรือเนื้อหามากขึ้น โดยสามารถพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และด้านเจตคติของนักเรียน ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้เป็นไปตามมาตรฐานที่หลักสูตรกำหนด

ข้าพเจ้าจึงได้ออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษาจากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อแก้ปัญหการสอนวิชาภาษาไทย ช่วยให้การนำเสนอเนื้อหา มีความน่าสนใจ เปลี่ยนเนื้อหาการเรียนรู้ที่น่าเบื่อ เป็นเรื่องง่ายที่สนุกและน่าสนใจให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างครูและนักเรียนได้มากขึ้น

๔. วัตถุประสงค์

๔.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษา จากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๔.๒ เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษาจากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๕. กลุ่มเป้าหมาย

๕.๑ เชิงปริมาณ

- นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑ ห้อง รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด ๑๗ คน

ได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษาจากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๕.๒ เชิงคุณภาพ

- มีความรู้ความเข้าใจในการเรียนหลักภาษาจากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

๖. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎี/แนวคิดของ Robert E. Slavin

การสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เป็นเทคนิคหนึ่งของการสอนแบบร่วมมือ (Cooperative learning) พัฒนาขึ้นโดย Robert E. Slavin ผู้อำนวยการศึกษาโครงการระดับประถมศึกษา ศูนย์วิจัยประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนมีปัญหาทางด้านวิชาการแห่งมหาวิทยาลัยจอห์นฮอปกินส์ สหรัฐอเมริกา และเป็นผู้เชี่ยวชาญการสอนคณิตศาสตร์ ได้พัฒนาเทคนิคขึ้นเพื่อขจัดปัญหาทางการศึกษา โดยมุ่งเน้นทักษะการคิด การเรียนที่เป็นระบบ เป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับการเรียนเป็นกลุ่ม และเป็นวิธีการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เรียน ซึ่งเป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิด เหตุผลซึ่งกันและกันได้เรียนรู้สภาพอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของ

คนในกลุ่ม เพื่อเป็นแนวคิดไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคลตลอดจนเพื่อจะเรียนรู้และรับผิดชอบงานของผู้อื่นเสมือนงานของตนโดยมุ่งเน้นผลประโยชน์และความสำเร็จของกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ STAD เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ Robert Slavin และคณะจากมหาวิทยาลัย John Hopkins ได้ร่วมมือกันพัฒนาขึ้น เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบหนึ่งคล้ายกับเทคนิค TGT ที่แบ่งผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันออกเป็นกลุ่มเพื่อทำงานร่วมกัน กลุ่มละประมาณ ๔-๕ คน โดยกำหนดให้สมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้ในเนื้อหาสาระที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้แล้ว และให้ทำการทดสอบความรู้ที่ได้รับคะแนนที่ได้จากการทดสอบของสมาชิกแต่ละคนนำมาบวกเป็นคะแนนรวมของทีม ผู้สอนจะต้องใช้วิธีเสริมแรง

หลักการพื้นฐานของรูปแบบการเรียนรู้แบบเป็นทีมของ Robert E. Slavin ประกอบด้วย

- ๑) การให้รางวัลเป็นทีม (Team Rewards) ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งในการวางเงื่อนไขให้นักเรียนพึ่งพากัน
- ๒) การจัดสภาพการณ์ให้เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนบุคคลที่จะเรียนรู้ (Individual Accountability) ความสำเร็จของทีมหรือกลุ่มอยู่ที่การเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคนในทีม
- ๓) การจัดให้มีโอกาสเท่าเทียมกันที่จะประสบความสำเร็จ (Equal Opportunities For Success) นักเรียนมีส่วนช่วยให้ทีมประสบความสำเร็จด้วยการพยายามทำงานให้ดีขึ้นกว่าเดิมในรูปของคะแนนปรับปรุง ดังนั้น แม้แต่คนที่เรียนอ่อนก็สามารถมีส่วนช่วยทีมได้ ด้วยการพยายามทำคะแนนให้ดีกว่าครั้งก่อนๆ นักเรียนทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อนต่างได้รับการส่งเสริมให้ตั้งใจเรียนให้ดีที่สุด ผลงานของทุกคนในทีมมีค่าภายใต้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการสอนแบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ที่ Slavin ได้เสนอไว้ ประกอบไปด้วย ๕ ขั้นตอนหลัก ดังนี้ (Slavin, ๑๙๙๕: ๗๑-๗๓)

๑. การนำเสนอสิ่งที่ต้องเรียน (Class Presentation)

ครูเป็นผู้นำเสนอสิ่งที่นักเรียนต้องเรียน ไม่ว่าจะเป็นนิพนธ์ ทักษะและ/หรือกระบวนการ การนำเสนอสิ่งที่ต้องเรียนนี้อาจใช้การบรรยาย การสาธิตประกอบการบรรยาย การใช้วีดิทัศน์หรือแม้แต่การให้นักเรียนลงมือปฏิบัติการทดลองตามหนังสือเรียน

๒. การทำงานเป็นกลุ่ม (Teams)

ครูจะแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มๆ แต่ละกลุ่มจะประกอบด้วยนักเรียนประมาณ ๔-๕ คน ที่มีความสามารถแตกต่างกัน มีทั้งเพศหญิงและเพศชาย และมีหลายเชื้อชาติ ครูต้องชี้แจงให้นักเรียนในกลุ่มได้ทราบถึงหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่มว่านักเรียนต้องช่วยเหลือกันเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาาร่วมกัน ตรวจสอบคำตอบของงานที่ได้รับมอบหมายและแก้ไขคำตอบร่วมกัน สมาชิกทุกคนในกลุ่มต้องทำงานให้ดีที่สุดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ให้กำลังใจและทำงานร่วมกันได้ หลังจากครูจัดกลุ่มเสร็จเรียบร้อยแล้ว ควรให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำงานร่วมกันจากใบงานที่ครูเตรียมไว้ ครูอาจจัดเตรียมใบงานที่มีคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน เพื่อใช้เป็นบทเรียนของการเรียนแบบร่วมมือ ครูควรบอกนักเรียนว่า ใบงานนี้ออกแบบมาให้ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม เพื่อเตรียมตัวสำหรับการทดสอบย่อย สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันตอบคำถาม เพื่อเตรียมตัวสำหรับการทดสอบย่อย สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันตอบคำถามทุกคำถาม โดยแบ่งกันตอบคำถามเป็นคู่ๆ และเมื่อตอบคำถามเสร็จแล้วก็เอาคำตอบมาแลกเปลี่ยนกัน โดยสมาชิกแต่ละคนจะต้องมีความรับผิดชอบต่อซึ่งกันและกันในการตอบคำถามแต่ละข้อให้ได้ ในการกระตุ้นให้สมาชิกแต่ละคนมีความรับผิดชอบต่อซึ่งกันและกันควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

๒.๑) ต้องแน่ใจว่าสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มสามารถตอบคำถามแต่ละข้อได้อย่างถูกต้อง

๒.๒) ให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถามทุกข้อให้ได้โดยไม่ต้องขอความช่วยเหลือจากเพื่อนนอกกลุ่มหรือขอความช่วยเหลือจากครูให้น้อยลง

๒.๓) ต้องให้แน่ใจว่าสมาชิกแต่ละคนสามารถอธิบายคำตอบแต่ละข้อได้ ถ้าคำถามแต่ละข้อเป็นแบบเลือกตอบ

๓. การทดสอบย่อย (Quizzes)

หลังจากที่นักเรียนแต่ละกลุ่มทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้วครูก็ทำการทดสอบย่อยนักเรียน โดยนักเรียนต่างคนต่างทำ เพื่อเป็นการประเมินความรู้ที่ นักเรียนได้เรียนมา สิ่งนี้จะเป็นตัวกระตุ้นความรับผิดชอบของนักเรียน

๔. คะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคน (Individual Improvement Score)

คะแนนพัฒนาการของนักเรียนจะเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนทำงานหนักขึ้น ในการทดสอบแต่ละครั้งครูจะมีคะแนนพื้นฐาน (Base Score) ซึ่งเป็นคะแนนต่ำสุดของนักเรียนในการทดสอบย่อยแต่ละครั้ง ซึ่งคะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนได้จากความแตกต่างระหว่างคะแนนพื้นฐาน (คะแนนต่ำสุดในการทดสอบ) กับคะแนนที่นักเรียนสอบได้ใน การทดสอบย่อยนั้นๆ ส่วนคะแนนของกลุ่ม (Team Score) ได้จากการรวมคะแนนพัฒนาการของนักเรียนทุกคนในกลุ่มเข้าด้วยกัน

๕. การรับรองผลงานของกลุ่ม (Team Recognition)

โดยการประกาศคะแนนของกลุ่มแต่ละกลุ่มให้ทราบพร้อมๆ กับให้คำชมเชย หรือให้ประกาศนียบัตรหรือให้ รางวัลกับกลุ่มที่มีคะแนนพัฒนาการของกลุ่มสูงสุด โปรดจำไว้ว่า คะแนนพัฒนาการของนักเรียนแต่ละคนมีความสำคัญเท่าเทียมกับคะแนนที่นักเรียนแต่ละคนได้รับจากการทดสอบ

ตัวอย่างเกณฑ์ระดับคุณภาพ คะแนนการพัฒนา ระดับคุณภาพ

๑๕-๑๙ ดี (Good Team)

๒๐-๒๔ ดีมาก (Great Team)

๒๕-๓๐ ดีเยี่ยม (Super Team)

เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือรูปแบบ STAD

ส่วนประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD (Student Teams Achievement Divisions) มีส่วนประกอบพื้นฐานที่สำคัญอยู่ ๒ ส่วน คือ

๑) กลุ่มหรือทีม (Student Teams)

๒) กลุ่มสัมฤทธิ์ (Achievement Divisions)

ส่วนประกอบทั้งสองส่วนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนดังนี้

๑. กลุ่มหรือทีม (Student Teams)

กลุ่มนักเรียนในกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ STAD นั้น ในแต่ละกลุ่มหรือทีม จะมีสมาชิก ๔-๕ คน ซึ่งประกอบด้วยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ปานกลางและต่ำ นักเรียนที่มีผิวขาว ผิวดำ ต่างชาติและต่างเพศ สมาชิกในแต่ละกลุ่มหรือทีมจะต้องร่วมมือกันให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันในด้าน การเรียน เพื่อที่จะให้แต่ละคนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน ในแต่ละกลุ่มหรือทีมจะต้องเตรียมสมาชิกประมาณสัปดาห์ละ ๒ ครั้ง คะแนนที่แต่ละคนทำได้จะถูกแปลงให้เป็นคะแนนของแต่ละกลุ่ม โดยใช้ระบบผลสัมฤทธิ์ จากนั้นนำคะแนนที่ได้มารวมกันเพื่อเป็นคะแนนของกลุ่มหรือทีม ในแต่ละสัปดาห์จะมีการประกาศผลทีมที่ได้คะแนนสูงสุดในลักษณะของจดหมายข่าว (Newsletter) สมาชิกภายในกลุ่มหรือทีมจะร่วมมือกันในการทำงานเพื่อที่จะแข่งขันกับกลุ่มหรือทีมอื่น

๒. ระบบกลุ่มสัมฤทธิ์ (Achievement Divisions)

ระบบกลุ่มสัมฤทธิ์เป็นวิธีทางที่จะช่วยให้เด็กทุกระดับความสามารถทางการเรียนสามารถที่จะทำคะแนนได้สูงสุดเต็มความสามารถของตนเอง ระบบกลุ่มสัมฤทธิ์จะเริ่มจากการนำคะแนนทดสอบของครั้งที่ผ่านมาของนักเรียนทุกคน มาเรียงลำดับจากคะแนนมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด นักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด ๖ คนแรก จะถือได้ว่าเป็นกลุ่มผลสัมฤทธิ์ที่ ๑ (Divisions ๑) นักเรียนที่ได้คะแนนรองลงไปอีก ๖ คน จะถือได้ว่าเป็นกลุ่มสัมฤทธิ์ที่ ๒ (Divisions ๒) เช่นนี้ไปเรื่อยๆ ระบบกลุ่มสัมฤทธิ์นี้จะใช้สำหรับคะแนนการทดสอบที่นักเรียนแต่ละคน ได้รับจากการทดสอบแต่ละครั้งให้เป็นคะแนนของกลุ่มหรือทีมของตนโดยการแปลงคะแนนนี้จะพิจารณาของนักเรียนในแต่ละกลุ่มสัมฤทธิ์ (Achievement Divisions) โดยนักเรียนได้คะแนนสูงสุดในแต่ละกลุ่มสัมฤทธิ์จะได้รับคะแนนสำหรับกลุ่มหรือทีมของตนอยู่ ๘ คะแนน นักเรียนที่ได้เป็นอันดับสองของแต่ละกลุ่มสัมฤทธิ์จะได้คะแนนสำหรับกลุ่มหรือทีมของตนเท่ากับ ๖ คะแนน ส่วนนักเรียนที่ได้คะแนนเป็นอันดับ

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD

สมาชิกในกลุ่มทุกคนต้องปฏิบัติตามหลักการพื้นฐาน ๕ ประการดังต่อไปนี้

๑. การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเชิงบวก (Positive Interdependent) นักเรียนจะรู้สึกว่ามันจำเป็นต้องอาศัยผู้อื่น ในการที่จะทำงานกลุ่มให้สำเร็จ กล่าวคือ “ร่วมเป็นร่วมตาย” วิธีการที่จะทำให้เกิดความรู้สึกแบบนี้ อาจจะทำได้โดยให้มีจุดมุ่งหมายร่วมกัน เช่น ถ้านักเรียนทำคะแนนกลุ่มได้สูง แต่ละคนจะได้รับรางวัลร่วมกันประเด็นที่สำคัญคือ สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะต้องทำงานกลุ่มให้เป็นผลสำเร็จ ซึ่งความสำเร็จนี้จะขึ้นอยู่กับความร่วมมือร่วมใจของสมาชิกทุกคน จะไม่มีการยอมรับความสำคัญหรือความสามารถของบุคคลเพียงคนเดียว

๒. การติดต่อสัมพันธ์โดยตรง (Face to Face Promotive Interaction) เนื่องจากการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันเชิงบวก มีใจจะทำให้เกิดผลอย่างปาฏิหาริย์ แต่ผลที่เกิดขึ้นจากการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันนั้นจะต้องมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน โดยเปิดโอกาสให้สมาชิกได้เสนอแนวคิดใหม่ๆ เพื่อเลือกสิ่งที่ดี สิ่งที่ต้องการและเหมาะสม

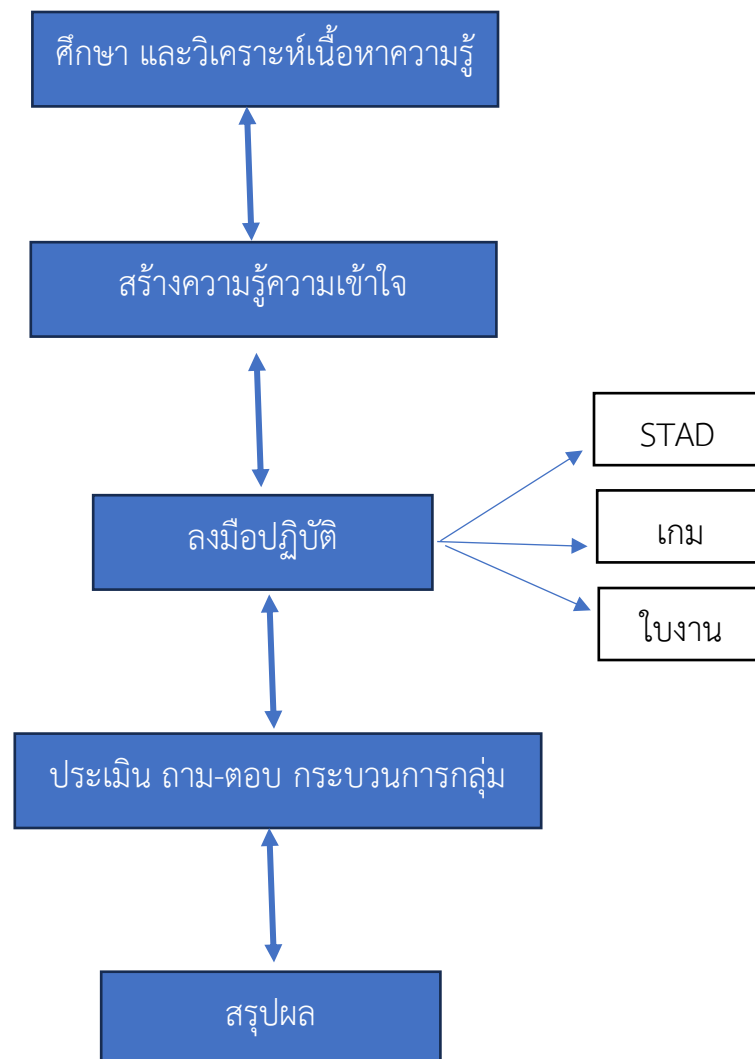
๓. การรับผิดชอบงานของกลุ่ม (Individual Accountability at Group Work) การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD จะถือว่าไม่สำเร็จจนกว่าสมาชิกทุกคนในกลุ่มจะได้เรียนรู้เรื่องในบทเรียนได้ทุกคน เพราะฉะนั้นจึงจำเป็นต้องวัดผลการเรียนของแต่ละคน เพื่อให้ สมาชิกในกลุ่มได้ช่วยเหลือเพื่อนที่เรียนไม่เก่ง บางทีครูอาจจะใช้วิธีทดสอบสมาชิกในกลุ่มเป็นรายบุคคลหรือสุ่มเรียกบุคคลใดบุคคลหนึ่งในกลุ่มเป็นผู้ตอบ ซึ่งกลุ่มจะต้องช่วยกันเรียนรู้และช่วยกันทำงาน มีความรับผิดชอบงานของตนเป็นพื้นฐานซึ่งทุกคนจะต้องเข้าใจ และรู้แจ้งในงานที่ตนรับผิดชอบอันจะก่อให้เกิดผลสำเร็จตามมา

๔. ทักษะในความสัมพันธ์กับกลุ่มเล็กและผู้อื่น (Social Skills) นักเรียนทุกคนไม่ได้มาโรงเรียนพร้อมกับทักษะในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น เพราะฉะนั้นจึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะช่วยนักเรียนในการสื่อสารการเป็นผู้นำ การไว้ใจผู้อื่น การตัดสินใจ การแก้ปัญหาความขัดแย้ง ครูควรแจ้งสถานการณ์ที่จะส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้ทักษะมนุษยสัมพันธ์เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นครูควรสอนทักษะและมีการประเมินการทำงานของกลุ่มนักเรียนด้วย การที่จัดนักเรียนที่ขาดทักษะในการทำงานกลุ่มมาทำงานร่วมกัน จะทำให้การทำงานนั้นไม่ประสบผลสำเร็จ เพราะกิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD ไม่ได้หมายถึงแต่เพียงการจัดให้นักเรียนมานั่งทำงานเป็นกลุ่มเท่านั้น ซึ่งจุดนี้เป็นหลักการหนึ่งที่ทำให้นักเรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ STAD แตกต่างจากการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิมที่เคยใช้กันมานาน

๕. กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) กระบวนการกลุ่ม หมายถึง การให้นักเรียนมีเวลาและใช้กระบวนการในการวิเคราะห์ว่ากลุ่มทำงานได้เพียงใด และสามารถใช้ทักษะสังคมและมนุษยสัมพันธ์ได้อย่างเหมาะสมกับกระบวนการกลุ่มนี้ช่วยให้สมาชิกในกลุ่มทำงานได้ผล สามารถจัดกระบวนการกลุ่ม และสามารถแก้ปัญหาด้วยตัวของพวกเขาเอง ทั้งนี้ข้อมูลย้อนกลับจากครูหรือเพื่อนนักเรียนที่เป็นผู้สังเกต จะช่วยให้กลุ่มดำเนินการได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๗. ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรมรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)



๘. ขั้นตอนการใช้หรือพัฒนานวัตกรรม

- นำเข้าสู่บทเรียนโดยการสอบถามพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับภาษาต่างประเทศที่มีใช้ในภาษาไทย
- นักเรียนศึกษาเนื้อหาความรู้ คำภาษาต่างประเทศที่ใช้ในภาษาไทย จากหนังสือเรียนหลักภาษา และการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ (หน้า ๖-๑๕)
- ให้นักเรียนเล่นเกม Kahoot จำแนกคำภาษาต่างประเทศ และจำแนกคำภาษาบาลี สั้นสกฤต เพื่อฝึกทักษะความรู้ความเข้าใจ หลังจากศึกษาความรู้
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุป ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนหลักภาษา เรื่อง จำแนกคำภาษาต่างประเทศ และจำแนกคำภาษาบาลี สั้นสกฤต

๙. ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษา จากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)” ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้รูปแบบวิธีการแปลกใหม่ที่หลากหลาย นักเรียนมีความสุข มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนวิชาภาษาไทย มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชา นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชา ภาษาไทยสูงขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนให้เป็นคนดี เก่ง และมีความสุข ตลอดไป

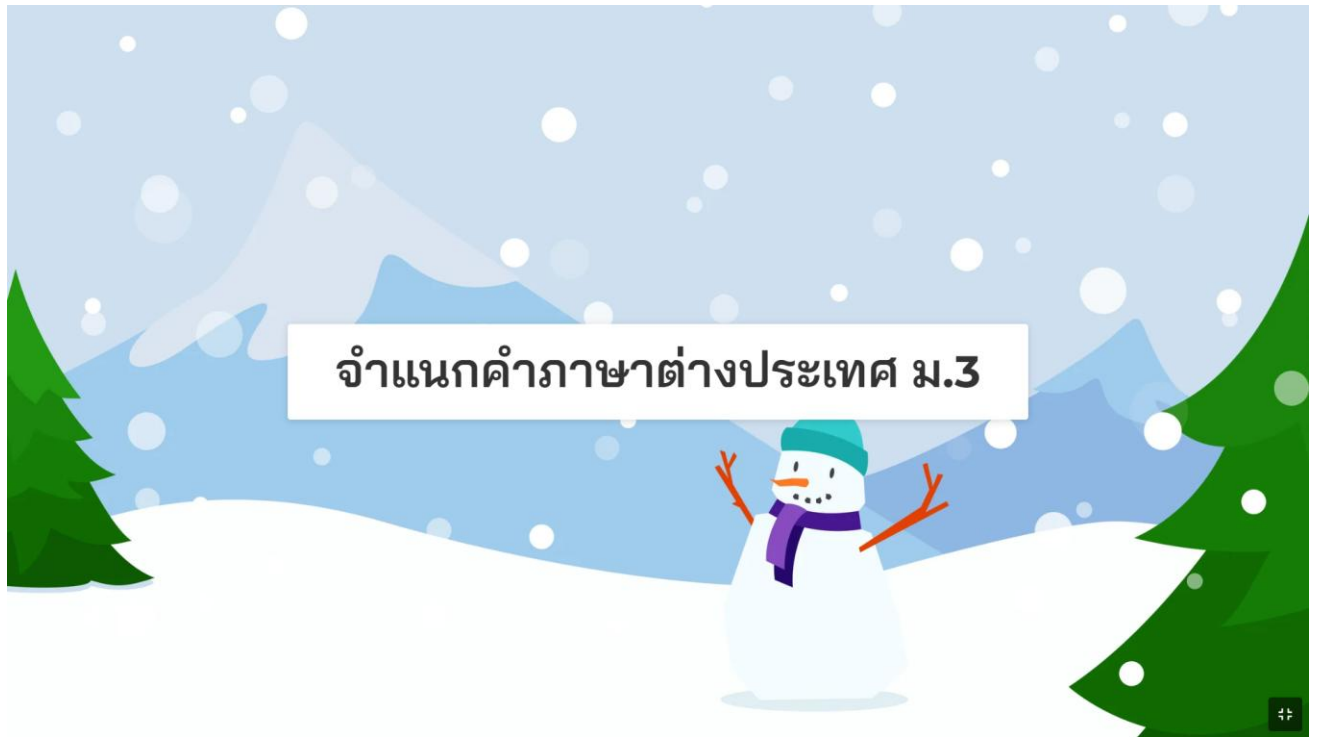
ผลที่เกิดขึ้นกับครู

นวัตกรรม “การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้หลักภาษา จากหนังสือเรียนหลักภาษาและการใช้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือรูปแบบ STAD ร่วมกับการใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)” เป็นนวัตกรรมที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการจัดการ เรียนการสอนของครูผู้สอน เป็นเครื่องอำนวยความสะดวกให้ครูสอนเนื้อหาให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น ครูผู้สอน สามารถนำรูปแบบนวัตกรรม มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาอื่น ๆ อีกทั้งยังสามารถ เผยแพร่ให้ผู้อื่นได้ศึกษา มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทาง วิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ในระดับกลุ่มสาระการเรียนรู้ และระดับสถานศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ใน กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

๑๐. แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

สามารถนำไปปรับใช้การการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในเนื้อหาอื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายกัน หรือในระดับชั้นใกล้เคียงกัน

๑๑. ภาคผนวก



จำแนกคำภาษาต่างประเทศ ม.3



คิวอาร์โค้ด

ดาวน์โหลด



จำแนกคำภาษาบาลีสันสกฤต ม.3



คิวอาร์โค้ด

ดาวโหลด