

การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning

เรื่องมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน

SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment)



นางสาวเดือนฉาย ดัชรินทร์

ตำแหน่ง : ครู (ไม่มีวิทยฐานะ)

โรงเรียนบ้านดอนประกาย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



คำนำ

รายงานนวัตกรรม เรื่อง “การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment)” จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำของนักเรียนให้มีความถูกต้อง แม่นยำ และเกิดความเข้าใจอย่างยั่งยืน อันเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้วิชาภาษาไทยและสาระการเรียนรู้อื่น ๆ

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการจำแนกและใช้มาตราตัวสะกดได้ไม่ถูกต้อง ขาดความมั่นใจในการเขียนสะกดคำ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ไม่เพียงพอ ผู้จัดทำจึงได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ภายใต้รูปแบบ SPLEN Model ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านความสนุก ความท้าทาย และการลงมือปฏิบัติจริง

นวัตกรรมนี้มีเป้าหมายเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์การทำงานร่วมกัน และสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย ทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่นในกลุ่มสาระภาษาไทยได้อย่างเหมาะสม

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้บริหารสถานศึกษา และผู้ที่สนใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก และสามารถนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินงานจนสำเร็จ ลุล่วงด้วยดี

นางสาวเดือนฉาย คัชรินทร์
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรม	๑
ชื่อเจ้าของนวัตกรรม	๑
ความสำคัญของนวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๓
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม	๓
ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม	๔
ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม	๖
ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๘
แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้	๙
บรรณานุกรม	๑๐
ภาคผนวก	๑๑

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๑. ชื่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment) ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๕ กลุ่มสาระ ภาษาไทย

๒. ผู้รับผิดชอบ นางสาวเดือนฉาย คัชรินทร์ ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ โรงเรียนบ้านดอนประทาย สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๓. ความสำคัญของนวัตกรรม

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระ โดยเฉพาะทักษะการอ่านและการเขียนซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ เนื้อหาเรื่อง “มาตราตัวสะกด” ถือเป็นองค์ความรู้สำคัญที่ผู้เรียนต้องมีความเข้าใจอย่างถูกต้องและแม่นยำ เนื่องจากเป็นพื้นฐานของการเขียนสะกดคำที่ถูกต้องตามหลักภาษาไทย หากผู้เรียนขาดความเข้าใจหรือเกิดความสับสนในมาตราตัวสะกด ย่อมส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในภาพรวม รวมทั้งความเชื่อมั่นในการใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังมีปัญหาในการจำแนกและเลือกใช้มาตราตัวสะกดได้ไม่ถูกต้อง ขาดความแม่นยำในการเขียนคำ และมีความเบื่อหน่ายเมื่อเรียนด้วยวิธีการแบบบรรยายหรือฝึกทำแบบฝึกหัดซ้ำ ๆ ส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เกิดความคงทนและไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ต้องการความท้าทาย ความสนุก และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning จึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยนำ “เกม” มาเป็นสื่อกลางในการสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง สามารถเชื่อมโยงความรู้กับการปฏิบัติจริง และจดจำได้ยาวนานยิ่งขึ้น

ด้วยเหตุนี้ จึงได้พัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment) ขึ้น เพื่อเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้ด้านมาตราตัวสะกดเข้ากับกิจกรรมเกมอย่างสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ ทั้งการศึกษาเนื้อหา การเล่นเกม การสรุปองค์ความรู้ การประเมินผล และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน นวัตกรรมนี้จึงมีความสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนภาษาไทย พัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำอย่างถูกต้อง และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างยั่งยืน

หลักการของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้ SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment) พัฒนาขึ้นภายใต้หลักการสำคัญที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังนี้

๒.๑ หลักการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play)

การเรียนรู้จะเกิดประสิทธิภาพสูงเมื่อผู้เรียนมีความสุขและมีแรงจูงใจ เกมเป็นเครื่องมือที่ช่วยลดความตึงเครียด สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดความเข้าใจและความจำที่คงทน

๒.๒ หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

การนำเกมมาเป็นกลไกหลักของกระบวนการเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นการคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลอง การแข่งขัน และการทำภารกิจ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น (Active Learning)

๒.๓ หลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered Approach)

มุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ส่งเสริมการตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการสะท้อนผลการเรียนรู้

๒.๔ หลักการเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement)

การให้คำชม คะแนน รางวัล หรือแรงเสริมทางบวก ช่วยสร้างความมั่นใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนพยายามพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

๒.๕ หลักการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

ส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือกัน และการเรียนรู้ทางสังคม ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการสื่อสาร การรับฟัง และการเคารพความคิดเห็นผู้อื่น

๒.๖ หลักการพัฒนาทักษะอย่างเป็นระบบ

SPLEN Model ออกแบบให้มีขั้นตอนชัดเจน ตั้งแต่การศึกษาเนื้อหา (Study) การเล่นเกม (Play) การสรุปองค์ความรู้ (Learn) การประเมินผล (Evaluate) และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Network) เพื่อให้การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและครบวงจร

ด้วยหลักการดังกล่าว นวัตกรรมนี้จึงมุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ควบคู่กันอย่างสมดุล อันนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๔. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเรื่องการจำแนกมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง
๒. เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยเกม
๓. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ให้สูงขึ้นตามเกณฑ์ที่กำหนด

การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน SPLEN Model

๕. กลุ่มเป้าหมาย

๕.๑ เชิงปริมาณ

๕.๑.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๙๐ เกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เรื่องมาตราตัวสะกด ผ่านบอร์ดเกมได้

๕.๑.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ร้อยละ ๘๕ สามารถคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหา เรื่องมาตราตัวสะกดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๒ เชิงคุณภาพ

๕.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ้านหนองฮาง เกิดความสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้เรื่องผ่านการใช้บอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้แบบโต้ตอบสามารถคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาเรื่องมาตราตัวสะกดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๖. แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้ SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment) อาศัยแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ดังนี้

๖.๑ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

เป็นแนวคิดที่นำเกมมาเป็นเครื่องมือหลักในการจัดการเรียนรู้ โดยออกแบบเกมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ สร้างความท้าทาย และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

๖.๒ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development Theory)

Jean Piaget ซึ่งอธิบายว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์และการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง การใช้เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด จัดหมวดหมู่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม

๖.๓ ทฤษฎีสังคมวัฒนธรรม (Social Constructivism)

Lev Vygotsky ที่เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการพัฒนาการเรียนรู้ การทำงานเป็นทีม การช่วยเหลือกัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกิจกรรมเกม ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ได้เต็มศักยภาพ

๖.๔ ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory)

Abraham Maslow ซึ่งกล่าวถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ การจัดกิจกรรมเกมที่มีความสนุก ท้าทาย และมีรางวัลหรือแรงเสริมเชิงบวก จะช่วยตอบสนองความต้องการด้านการยอมรับ ความสำเร็จ และความภาคภูมิใจ ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจภายในเพิ่มขึ้น

๖.๕ แนวคิด Active Learning

เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการคิด การอภิปราย การแก้ปัญหา และการสะท้อนผลการเรียนรู้ นวัตกรรม SPLEN Model ออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้มีบทบาทสำคัญในทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ SPLEN Model

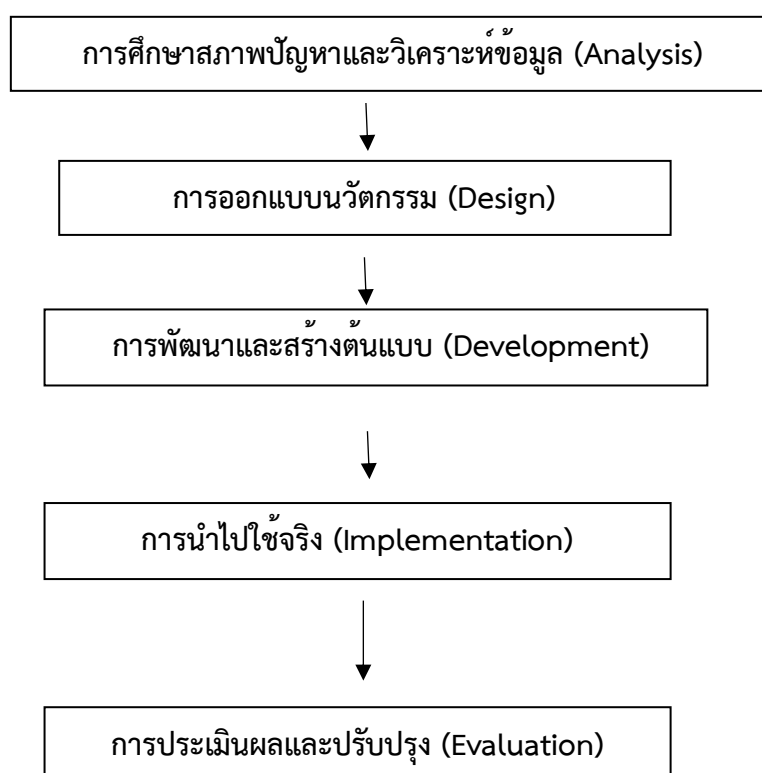
๕.๖ แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

เน้นการทำงานเป็นกลุ่มย่อยอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน ส่งเสริมความรับผิดชอบ การสื่อสาร และทักษะทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมเกมที่ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม

๗. ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด โดยใช้ SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment) ดำเนินการอย่างเป็นระบบตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ดังนี้

๗.๑ ขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรม



๗.๒ การออกแบบนวัตกรรม

ระยะที่ ๑ การศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis)

๑. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และตัวชี้วัดสาระภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๒. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนย้อนหลัง

๓. สสำรวจปัญหาการเขียนสะกดคำของนักเรียน

๔. วิเคราะห์ความต้องการจำเป็น (Need Assessment)

ผลจากการวิเคราะห์พบว่านักเรียนยังขาดความแม่นยำในการจำแนกและใช้มาตราตัวสะกดอย่างถูกต้อง จึงจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและสร้างความเข้าใจเชิงลึก

ระยะที่ ๒ การออกแบบนวัตกรรม (Design)

๑. กำหนดแนวคิดและโครงสร้างของ SPLEN Model
๒. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และผลลัพธ์ที่คาดหวัง
๓. ออกแบบบอร์ดเกม องค์ประกอบเกม การ์ดคำ กติกา และระบบคะแนน
๔. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอน S-P-L-E-N
๕. ออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผล (แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน แบบสังเกตพฤติกรรม แบบ

ประเมินความพึงพอใจ)

ระยะที่ ๓ การพัฒนาและสร้างต้นแบบ (Development)

๑. จัดทำต้นแบบบอร์ดเกมและสื่อประกอบ
๒. ทดลองใช้ในกลุ่มย่อย (Try-out)
๓. เก็บรวบรวมข้อมูล ปัญหา อุปสรรค
๔. ปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาและความน่าสนใจ

ระยะที่ ๔ การนำไปใช้จริง (Implementation)

๑. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน
๒. ใช้ SPLEN Model ครบทุกขั้นตอน
๓. บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

ระยะที่ ๕ การประเมินผลและปรับปรุง (Evaluation)

๑. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน
๒. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
๓. สรุปผลการพัฒนา
๔. ปรับปรุงนวัตกรรมเพื่อใช้ในปีการศึกษาถัดไป
๕. ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม

๘. ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม

กิจกรรม	นวัตกรรม	วัตถุประสงค์	ลักษณะกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๑ กิจกรรม จำแนก มาตราให้ถูกต้อง (Study & Sort)	- แบบทดสอบก่อนเรียน	เพื่อให้นักเรียนเข้าใจลักษณะ และหลักการจำแนกมาตรา ตัวสะกด	ให้นักเรียนจำแนกคำลงในช่อง มาตราตัวสะกดทั้ง ๘ มาตรา
กิจกรรมที่ ๒ ทำประลองสะกดคำ (Spelling Challenge)	- บอร์ดเกมบิงโก มาตราตัวสะกด แม่ ก กา กง กม - บอร์ดเกมตามล่าหาพระอภัย	เพื่อพัฒนาความ แม่นยำในการเขียนสะกดคำ	ในบัตรบิงโกแต่ละช่องเป็น “ชื่อ มาตรา” - ครูอ่านคำศัพท์ นักเรียนต้อง พิจารณาว่าคำอยู่ในมาตราใด แล้ว ทำเครื่องหมายในช่องมาตรานั้น - ผู้ที่บิงโกต้องอธิบายเหตุผล ประกอบ - หากทีมใดชนะสามารถเดินใน กระดานตามล่าหาพระอภัยได้เพื่อทำ ภารกิจตามกระดานและการ์ดต่างๆ หากทีมใดเข้าเส้นชัยก่อนถือว่าเป็น ทีมที่ชนะ
กิจกรรมที่ ๓ ทำประลองสะกดคำ (Spelling Challenge)	- บอร์ดเกมบิงโก มาตราตัวสะกด แม่ เกย เกอว - บอร์ดเกมตามล่าหาพระอภัย	เพื่อพัฒนาความแม่นยำใน การเขียนสะกดคำ	- ในบัตรบิงโกแต่ละช่องเป็น “ชื่อ มาตรา” - ครูอ่านคำศัพท์ นักเรียนต้อง พิจารณาว่าคำอยู่ในมาตราใด แล้ว ทำเครื่องหมายในช่องมาตรานั้น - ผู้ที่บิงโกต้องอธิบายเหตุผล ประกอบ - หากทีมใดชนะสามารถเดินใน กระดานตามล่าหาพระอภัยได้เพื่อทำ ภารกิจตามกระดานและการ์ดต่างๆ หากทีมใดเข้าเส้นชัยก่อนถือว่าเป็น ทีมที่ชนะ

<p>กิจกรรมที่ ๔ ทำประลองสะกดคำ (Spelling Challenge)</p>	<p>- บอร์ดเกมบิงโก มาตราตัวสะกด แม่ กด กก กบ - บอร์ดเกมตามล่าหาพระอภัย</p>	<p>เพื่อพัฒนาความแม่นยำใน การเขียนสะกดคำ</p>	<p>- ในบัตรบิงโกแต่ละช่องเป็น “ชื่อ มาตรา” - ครูอ่านคำศัพท์ นักเรียนต้อง พิจารณาว่าคำอยู่ในมาตราใด แล้ว ทำเครื่องหมายในช่องมาตรานั้น - ผู้ที่บิงโกต้องอธิบายเหตุผล ประกอบ - หากทีมใดชนะสามารถเดินใน กระดานตามล่าหาพระอภัยได้เพื่อทำ ภารกิจตามกระดานและการ์ดต่างๆ หากทีมใดเข้าเส้นชัยก่อนถือว่าเป็น ทีมที่ชนะ</p>
<p>กิจกรรมที่ ๕ บิงโกพิชิตภารกิจหลัง เรียน” (Post- Test Bingo Challenge)</p>	<p>เกม Zep Quiz ชุดเกมที่ ๕ การแก้โจทย์ปัญหา ทศนิยม</p>	<p>๑. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนหลังเรียนเรื่อง มาตราตัวสะกด ๒. เพื่อตรวจสอบความ แม่นยำในการจำแนกและ เขียนสะกดคำ ๓. เพื่อสรุปและสะท้อนผล การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม</p>	<p>ขั้นที่ ๑ แจกบัตรบิงโกแบบ ประเมินผล - ในแต่ละช่องเป็นคำศัพท์จากทั้ง ๘ มาตราตัวสะกด หรือเป็นช่องว่าง สำหรับเขียนคำ ขั้นที่ ๒ ดำเนินการทดสอบ - ครูอ่านคำศัพท์ / อ่านประโยค / บอกความหมาย - นักเรียนต้องเขียนคำให้ถูกต้อง หรือทำเครื่องหมายในช่องที่ตรงกับ คำ ขั้นที่ ๓ ตรวจสอบและให้คะแนน - เมื่อนักเรียนได้บิงโก ต้องอ่านคำ ทั้งหมดพร้อมบอกมาตราตัวสะกด - ครูตรวจคำตอบและบันทึกคะแนน รายบุคคล ขั้นที่ ๔ สรุปและสะท้อนผล - เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียน- หลังเรียน - นักเรียนสะท้อนความรู้ที่ได้รับ และ จุดที่ยังต้องพัฒนา</p>

๙. ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

๙.๑.๑ ผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้ของนักเรียน

เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนที่เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม มี คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การเรียนรู้ (80% ขึ้นไป) สูงกว่าวิธีการสอนแบบเดิม เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์

นักเรียนสามารถ เปรียบเทียบ วิเคราะห์ จำแนก เรื่องมาตราตัวสะกดได้ดียิ่งขึ้น มีความสามารถในการอธิบายแนวคิด และแสดงวิธีคิดได้อย่างเป็นระบบ

พัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

นักเรียนมีความกระตือรือร้น ในการเรียนรู้มากขึ้น มีการทำงานเป็นทีมและช่วยกันหาคำตอบผ่านเกม

๙.๑.๒ ผลสำเร็จด้านพฤติกรรมการเรียนรู้

๑. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

๒. กล้าแสดงความคิดเห็นและอธิบายเหตุผลประกอบคำตอบ

๓. มีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี

๔. ปฏิบัติตามกติกาและยอมรับผลการแข่งขันอย่างเหมาะสม

๙.๑.๓ ผลสำเร็จด้านเจตคติและแรงจูงใจ

๑. นักเรียนมีความสนุกสนานในการเรียนภาษาไทย

๒. มีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนสะกดคำ

๓. มีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยมากขึ้น

๔. ลดความวิตกกังวลในการทดสอบหลังเรียน

๙.๑.๔ ผลสำเร็จด้านการพัฒนาครูและสถานศึกษา

๑. ครูมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบและสามารถนำไปใช้ซ้ำได้

๒. สามารถขยายผลสู่ระดับชั้นอื่นหรือรายวิชาอื่นได้

๓. เป็นนวัตกรรมที่ไว้สวดอุปกรณ์ไม่ซับซ้อน ประหยัด และพัฒนาได้ต่อเนื่อง

๔. สถานศึกษามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่สอดคล้องกับนโยบายการพัฒนาผู้เรียนใน

ศตวรรษที่ ๒๑

โดยภาพรวม นวัตกรรม SPLEN Model สามารถพัฒนาผู้เรียนได้ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติอย่างสมดุล ส่งผลให้การเรียนเรื่องมาตราตัวสะกดมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถพัฒนาเป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ของสถานศึกษาได้อย่างยั่งยืน

๑๐. แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

๑. การบูรณาการในแผนการจัดการเรียนรู้

บรรจุนวัตกรรมไว้ในหน่วยการเรียนรู้เรื่องมาตราตัวสะกด กำหนดเวลาใช้กิจกรรมเกมอย่างเหมาะสมในแต่ละคาบเรียน เชื่อมโยงกิจกรรมกับตัวชี้วัดและผลการเรียนรู้ตามหลักสูตร

๒. การใช้เป็นสื่อเสริมทบทวนก่อน-หลังเรียน

ใช้กิจกรรมบอร์ดเกมเพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเริ่มบทเรียน กิจกรรมทบทวนหรือประเมินผลหลังเรียน ซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนที่ต้องการพัฒนาเพิ่มเติม

๓. การขยายผลสู่ระดับชั้นอื่น

ปรับระดับความยาก-ง่ายของคำศัพท์ให้เหมาะสมกับระดับชั้น ประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่นในกลุ่มสาระภาษาไทย เช่น คำเป็น-คำตาย ชนิดของคำ หรือการอ่านจับใจความ พัฒนาเป็นชุดเกมสำหรับช่วงชั้นต่าง ๆ

๔. การพัฒนาเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้ (PLC)

แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครูในโรงเรียน นำเสนอผลการดำเนินงานในที่ประชุมครู ร่วมกันพัฒนาต่อยอดรูปแบบเกมให้หลากหลาย

๕. การเผยแพร่และต่อยอดนวัตกรรม

จัดทำคู่มือการใช้ SPLEN Model เผยแพร่ผ่านนิทรรศการทางวิชาการ พัฒนาเป็นรูปแบบสื่อดิจิทัลหรือเกมออนไลน์ในอนาคต

๖. ปัจจัยสู่ความสำเร็จในการนำไปใช้

- การเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้พร้อม
- การชี้แจงกติกาอย่างชัดเจน
- การบริหารเวลาอย่างเหมาะสม
- การสะท้อนผลหลังจบกิจกรรมทุกครั้ง

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

ชยุตม์ อธิพิพัทธ์. (2563). การออกแบบการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) สำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างเกม



การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning เรื่องมาตราตัวสะกด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน SPLEN Model

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างกิจกรรม



ทดสอบก่อนเรียน



กิจกรรมที่ 2



กิจกรรมที่ 3



กิจกรรมที่ 4



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างคลิปวิดีโอการสอน





การจัดการเรียนรู้แบบ Game-Based Learning

เรื่องมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
โดยนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน

SPLEN Model (Spelling Learning through Entertainment)