

## รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้บทเรียนแบบโต้ตอบร่วมกับเกมต่ออักษรไทย (คำคมไทย)

ผู้จัดทำ: นายพันทวี วงศ์คำภู ตำแหน่ง: พี่เลี้ยงเด็กพิการ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

### ๑. ที่มาและความสำคัญ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและการเรียนรู้กลุ่มสาระอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม จากผลการทดสอบและสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ พบว่านักเรียนบางส่วนยังประสบปัญหาด้านความแม่นยำในการสะกดคำ การจับใจความสำคัญ และการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

ผู้ศึกษาจึงได้เล็งเห็นความสำคัญของการนำนวัตกรรม "บทเรียนแบบโต้ตอบ (Interactive Lesson)" มาเป็นสื่อหลักในการถ่ายทอดความรู้ ผสมผสานกับ "เกมต่ออักษรไทย (คำคมไทย)" เพื่อเปลี่ยนการเรียนแบบบรรยายให้เป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) เพื่อปลูกฝังเจตคติที่ดีและเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ภาษาไทยของนักเรียน

### ๒. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาชุดบทเรียนแบบโต้ตอบร่วมกับเกมต่ออักษรไทยที่มีประสิทธิภาพ
๒. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่าน การเขียน และการคิด ก่อนและหลังเรียน
๓. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม

### ๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๗ คน โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

### ๔. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ อ้างอิงแนวคิดหลักดังนี้:

- ทฤษฎีการสร้างสรรคด้วยปัญญา (Constructionism) ของ Seymour Papert: เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการทำกิจกรรม

- แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning - GBL): เพื่อลดความเครียดและเพิ่มการจดจำ คำศัพท์และไวยากรณ์
- หลักการของ Bloom's Taxonomy: นำมาใช้ในการออกแบบบทเรียนแบบโต้ตอบเพื่อกระตุ้นลำดับ การคิด ตั้งแต่ความจำ ความเข้าใจ ไปจนถึงการวิเคราะห์และประเมินค่า

## ๕. ขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรม

กระบวนการพัฒนาใช้รูปแบบ ADDIE Model ดังนี้:

๑. Analysis: วิเคราะห์สภาพปัญหาและหลักสูตร
๒. Design: ออกแบบโครงสร้างบทเรียนแบบโต้ตอบและกติกาเกมต่ออักษร
๓. Development: สร้างสื่อดิจิทัลและจัดเตรียมอุปกรณ์เกมคำคมไทย
๔. Implementation: นำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ๗ คน
๕. Evaluation: ประเมินผลและปรับปรุง

## ๖. ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม

ดำเนินการตามรูปแบบ Pre-test -> Training -> Post-test ดังนี้:

๑. ทดสอบก่อนฝึก (Pre-test): วัดระดับพื้นฐานการสะกดคำ การอ่านจับใจความ และการคิดวิเคราะห์
๒. ดำเนินโปรแกรมฝึก (The Funnel Training):
  - ใช้บทเรียนโต้ตอบในการปูพื้นฐาน (Input)
  - ใช้เกมต่ออักษรไทย (คำคม) ในการฝึกทักษะประยุกต์ (Process) โดยเน้นความไวและความถูกต้อง
  - การสรุปบทเรียนผ่านใบงานสร้างสรรค์ (Output)
๓. ทดสอบหลังฝึก (Post-test): วัดผลการพัฒนาหลังผ่านกระบวนการ ๔ สัปดาห์

## ๗. ผลสำเร็จของการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

- ผลที่เกิดกับโรงเรียน:** โรงเรียนมีต้นแบบนวัตกรรมการสอนภาษาไทยที่ทันสมัย และได้รับความเชื่อมั่นจากผู้ปกครองในการพัฒนาทักษะพื้นฐานนักเรียนอย่างเห็นผล
- ผลที่เกิดกับครู:** ครูเกิดทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลและการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีการทำงานที่เป็นระบบตามหลักวิจัย
- ผลที่เกิดกับนักเรียน:** นักเรียนทั้ง ๗ คนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ มีทักษะการสังเกตคำและการคิดเชื่อมโยงเพิ่มขึ้น และมีความสุขสานต่อการเรียนวิชาภาษาไทย
- ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อ ชุมชน** สร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว: นักเรียนสามารถนำกติกาหรือชุดเกมต่ออักษรไทยไปประยุกต์เล่นกับผู้ปกครองและพี่น้องที่บ้าน ช่วยลดปัญหาการติดหน้าจอโทรศัพท์ (Screen Time) และเปลี่ยนเวลาว่างให้เป็นกิจกรรมเสริมสร้างการเรียนรู้ในครอบครัว
- การนำทักษะไปใช้ในชีวิตจริงของชุมชน:** นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความและการเขียนที่ถูกต้อง สามารถเป็นผู้ช่วยผู้ปกครองหรือผู้สูงอายุในชุมชนในการอ่านเอกสารสำคัญ ป้ายประกาศ หรือสื่อสารข้อความต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและแม่นยำมากขึ้น
- ยกระดับความเชื่อมั่นของชุมชนต่อสถานศึกษา:** ผู้ปกครองและผู้นำชุมชนมองเห็นพัฒนาการเชิงบวกของบุตรหลาน ทั้งด้านวิชาการและทักษะการคิดวิเคราะห์ ทำให้เกิดความศรัทธา เชื่อมั่น และพร้อมให้ความร่วมมือสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ในอนาคต
- เกิดเครือข่ายแห่งการแบ่งปัน:** นักเรียนกลุ่มเป้าหมายสามารถเป็น "ผู้นำทางภาษา" ให้กับเด็กรุ่นน้องในละแวกบ้าน ช่วยแนะนำการสะกดคำที่ถูกต้อง เป็นการกระจายความรู้จากห้องเรียนสู่ชุมชนอย่างเป็นธรรมชาติ

## ๘. แนวทางการนำนวัตกรรมไปใช้

๑. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมซ่อมเสริม (Remedial Teaching) สำหรับนักเรียนที่เรียนช้า
๒. ขยายผลไปยังชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ และ ๕ โดยปรับความยากง่ายของคลังคำศัพท์ในเกม
๓. เผยแพร่ผ่านชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ภายในเขตพื้นที่การศึกษา

## แผนการจัดการเรียนรู้ (Lesson Plan)

ชื่อโรงเรียน: บ้านไผ่ใหญ่ วิชา: ภาษาไทย (รหัสวิชา ท๑๖๑๐๑) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

หน่วยการเรียนรู้: สนุกกับคำ ล้อลึงการคิด (การสะกดคำและการสื่อสาร)

เวลา: ๒ ชั่วโมง

ครูผู้สอน: นายพันทวี วงศ์คำภู

๑. **สาระสำคัญ** การอ่านและการเขียนเป็นรากฐานของการสื่อสาร การเรียนรู้ผ่านเกมต่ออักษรช่วยให้ผู้เรียนจดจำโครงสร้างคำ พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ได้อย่างแม่นยำ พร้อมทั้งฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ในการจัดวางคำให้ได้คะแนนสูงสุด

### ๒. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- ท ๑.๑ ป.๖/๒: อธิบายความหมายของคำ ประโยค และข้อความที่เป็นโวหาร
- ท ๒.๑ ป.๖/๒: เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำได้ถูกต้อง
- ท ๔.๑ ป.๖/๑: สะกดคำและบอกความหมายของคำในบริบทต่าง ๆ

### ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

- นักเรียนสะกดคำศัพท์ภาษาไทยได้ถูกต้อง (P)
- นักเรียนวิเคราะห์และวางแผนการต่อคำศัพท์เพื่อให้เกิดความหมายและได้คะแนนตามเงื่อนไข (K/C)
- นักเรียนมีวินัยและใฝ่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม (A)

### ๔. กิจกรรมการเรียนรู้ (Active Learning)

- ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๕ นาที):**
  - ครูใช้ "บทเรียนแบบโต้ตอบ" บนจอภาพ กระตุ้นด้วยปริศนาคำทาย "อะไรเอ๋ย" เพื่อทบทวนคลังคำศัพท์เดิมของนักเรียน
  - แจ้งจุดประสงค์ว่าวันนี้เราจะลงสนามแข่งขัน "ยอดนักต่ออักษร"

**ขั้นสอน (๘๐ นาที):**

- **Activity ๑:** ครูสาธิตกติกาเกมต่ออักษรไทย (คำคม) การคิดคะแนน และการตรวจสอบคำจากพจนานุกรม
- **Activity ๒:** แบ่งกลุ่มนักเรียน (กลุ่มละ ๓-๔ คน) เริ่มการแข่งขัน โดยครูคอยเป็นโค้ช (Facilitator) กระตุ้นให้นักเรียนคิดคำที่ยากขึ้นหรือใช้ตัวอักษรพิเศษ
- **Activity ๓:** เมื่อจบเกม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรวบรวมคำศัพท์ที่ตนเองต่อได้บนกระดาน แล้วร่วมกันอ่านออกเสียงและแต่งประโยคปากเปล่าจากคำเหล่านั้น

**ขั้นสรุป/ประเมินผล (๒๕ นาที):**

- นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนผ่านสื่อโต้ตอบ
- สรุปคะแนนและมอบรางวัล "สุดยอดนักอักษรไทย"
- ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนเกี่ยวกับหลักการสะกดคำที่มักเขียนผิด

**๕. สื่อการเรียนการสอน**

- เกมต่ออักษรไทย (คำคมไทย) ชุดมาตรฐาน
- บทเรียนแบบโต้ตอบ (Interactive Slide/Canva/Wordwall)
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน

**๖. การวัดและประเมินผล**

- ตรวจสอบผลงานจากการเล่นเกม (ความถูกต้องของคำ)
- คะแนนจากแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)
- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม (Checklist)

**๗. การบูรณาการ**

- คณิตศาสตร์:** การคำนวณคะแนนจากการต่อตัวอักษร (การบวกและการคูณ)
- สังคมศึกษา:** การทำงานร่วมกันเป็นทีมและการเคารพกติกา

**๘. ข้อเสนอแนะ/บันทึกหลังสอน**

.....

---

ภาคผนวก













