

แบบรายงานโรงเรียนต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาววิรดา หาญพั่งงู

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การอ่านออกเสียงด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการ ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมส์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

3. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา 2568

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ขั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

ขั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน

ขั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ซึ่งก็จะสอดคล้องกับกระบวนการ STEAM Design Process ในการนำนวัตกรรมไปใช้ และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมทางการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

การจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของทักษะการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ด้วยกระบวนการสอนแบบ Active Learning ที่มีความสำคัญอย่างมากในยุคปัจจุบัน ด้วยเหตุที่ว่า วิชาภาษาไทย สำคัญต่อผู้เรียนและเป็นสิ่งพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ การสื่อสาร ประกอบอาชีพในอนาคต รวมไปถึงการสืบต่อภาษาประจำชาติต่อไป วิชาภาษาไทยจึงเน้นสอนให้ผู้เรียน สามารถฝึก ออกเสียง การเขียน การอ่าน การพูด การแต่งประโยค พยัญชนะ การแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์เหตุและผล จนสามารถพัฒนาจนเกิดความชำนาญ และต่อยอดอนาคต ได้อย่างมาก

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านวิชาภาษาไทย ยังพบเจอปัญหาอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านของกระบวนการคิด การให้ความสำคัญกับสังคม ทักษะการปฏิบัติตามระเบียบ การคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา ในรายวิชาภาษาไทย ยังมีอยู่มากและแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร นักเรียนยังไม่สามารถเข้าใจถึงสาเหตุหลักสำคัญในการเรียนได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากมีบริบทของสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่อาจจะยังไม่เอื้ออำนวย อาทิเช่น สื่อ การได้ลงมือปฏิบัติจริง กระบวนการคิดการจำลองประกอบ เทคโนโลยี อาจจะยังไม่ครอบคลุมจึงส่งผลให้การเรียนของผู้เรียน ยังไม่ได้ผลตามเป้าที่ตั้งไว้

ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้นตัวครูผู้สอนได้นำข้อมูลที่ได้จากผลการประเมินนักเรียนนำมาปรับประยุกต์วิธีการสอนให้ผู้เรียน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น รวมไปถึงการเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความสุขและรู้สึกสนุกสนานในการเรียนโดยนำ กิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบ Active Learning การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แพร่หลายในปัจจุบันเนื่องจากการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ด้วยการ ตั้งคำถาม กำหนดปัญหา และกำหนดสถานการณ์กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนคิด ซึ่งแตกต่างกับการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นให้ครูเป็นคนให้ข้อมูลปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการ เพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ

โดยคุณครูได้คิดนวัตกรรมผลิตสื่อที่หลากหลายขึ้นมาให้สอดคล้องกับเทคนิคการสอนรูปแบบ Active Learning โดยใช้กิจกรรมมาเป็นฐานประกอบสื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการอ่านออกเสียงด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการ ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมส์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้เกิดความสนใจ สร้างโอกาสในการเรียนรู้และฝึกทักษะด้านต่าง ๆ ของนักเรียน เช่น การให้โอกาสเด็ก ๆ ได้คิด สงสัย สังเกต รวมทั้งตัดสินใจและลงมือทำด้วยตัวเอง กิจกรรมสำหรับพัฒนาการสอนรูปแบบ Active Learning ในรายวิชาภาษาไทย นั้นควรเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น กิจกรรม ให้โอกาสเด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ รวมทั้งเรียนรู้ผ่านบูรณาการประสาธสัมพันธ์ต่าง ๆ

โดยคุณครู ได้ตั้งชื่อในกิจกรรม คือ ช่วยกันแปร่งเสียง ครูผู้สอนเลือกที่จะตั้งชื่อให้เข้ากับหน่วยกิจกรรมแผนการสอนในด้านของการเรียนรู้เรื่องการอ่านออกเสียงด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการ ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมส์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 วิชาภาษาไทย

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม

8. กลุ่มเป้าหมาย

8.1 เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

ร้อยละ 80 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี) มีผลการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับบอร์ดเกม

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโพหนอง(แสงราษฎร์สามัคคี) มีความรู้ ความเข้าใจ มีความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำ ให้ดีขึ้นและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

8.2 ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระการเรียนรู้ภาษาไทย หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านออกเสียงในภาษาไทยด้วยการสอนแบบ Active Learning โดยมีเนื้อหาย่อยจำนวน 1 เรื่อง 1 ชั้โมง ดังนี้ การอ่านออกเสียงในภาษาไทย จำนวน 1 ชั่วโมง

8.3 ขอบเขตของระยะเวลา

ปีการศึกษา 2568

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

สืบเนื่องจากนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเป็นแนวคิดสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างมีคุณภาพ นิยามของ Active Learning มีหลายความหมาย โดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2560) อธิบายว่า Active Learning คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมดำเนินการในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งด้วยการเชื่อมโยงผู้เรียนกับเนื้อหาในองค์ความรู้ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริง แนวความคิดและทักษะผ่านกิจกรรมต่างๆ ผู้เรียนได้ลงมือทำงานและใช้กระบวนการคิดค้นคว้าแสวงหาความรู้ ไตร่ตรอง สะท้อนคิด อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ สิ่งที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ และมีบทบาทในการสร้างการเรียนรู้ของตนเองซึ่งจะเห็นคำสำคัญจากนิยาม ได้แก่ การมีส่วนร่วม ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง การค้นคว้า สะท้อนคิด และการปฏิบัติ โดยพฤติกรรม การเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบการสอน โดยการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) ถือเป็นอีกรูปแบบ วิธีการในการสร้างพลังการเปลี่ยนแปลงผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้บอร์ดเกมเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะ และโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามบริบทของเกม แต่เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือ "การใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level" โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ สามารถวิเคราะห์ได้ ดังนี้

การใช้เกมเพื่อสร้างการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) โดยอยู่บนฐานแนวคิดของ Bloom's Taxonomy 2001 นักวิชาการได้แบ่งกลุ่มระดับของการคิดออกเป็น 2 ระดับ คือ การคิดขั้นต่ำ (Lower Order Thinking) ได้แก่ การจดจำ การทำเข้าใจ และการนำไปใช้ และการคิดขั้นสูง (Higher Order Thinking) ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งเกมที่อยู่ในกลุ่มของการคิดขั้นต่ำ เป็นเกมที่มีความสัมพันธ์ไม่ซับซ้อน ในแนวเกมแบบ Party Game ตัวอย่าง เช่น เกมบิงโก ผู้เล่นมีบทบาทเพียงแค่วางอุปกรณ์ให้ตรงกับสัญลักษณ์ที่สุ่มหยิบได้ เงื่อนไขลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้จดจำ เข้าใจ แต่อาจยังไม่ถึงขั้นของการวิเคราะห์ ในขณะที่เกมที่อยู่ในกลุ่มของการคิดขั้นสูง เป็นเกมที่มีเงื่อนไขซับซ้อนและท้าทายต่อระดับการคิดของผู้เรียน ในแนวเกมแบบ Family Game ตัวอย่าง เช่น การ์ดเกมแนวสืบสวน สอบสวน ผู้เล่นจะต้องทำการเก็บรวบรวมหลักฐานให้ครบเพื่อหาข้อสันนิษฐาน/หาข้อสรุป มีกระบวนการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในเกม มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งหน้า เงื่อนไขลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสรรค์ ซึ่งการสืบคดีจะต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีปัวไปประเมินสถานการณ์ว่าจะทำอย่างไรจึงจะสามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ กระบวนการแก้ไขปัญหา หากมีการคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิดสร้างสรรค์ และคิดละเอียดละออ ก็สามารถนำไปสู่พฤติกรรมของการคิดสร้างสรรค์ได้

การใช้เกมให้นำไปสู่ Active Learning จะควบคู่ไปกับ Higher Order Thinking ที่เน้นพฤติกรรม การเรียนรู้ด้านวิเคราะห์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์

การใช้เกมสร้างความรู้จากการปฏิบัติ (Practical Knowledge) ผ่านการเล่น การเรียนรู้ของผู้เรียนธรรมชาติของการรับรู้โดยเทคนิคการสอนมีผลต่อคุณภาพในการรับรู้ของผู้เรียนโดยตรง จากแนวคิด กรวยประสบการณ์ของ Edgar Dale (1969) อธิบายว่า การจดบันทึกได้ 5% การอ่านได้ 10% การฟังเสียง ได้ 20% การเห็นภาพได้ 30% การสาธิตได้ 50% การปฏิบัติได้ 75% และการสอนผู้อื่นได้ 90% ในด้าน การใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้กับการสอน บนฐานคิดของกรวยประสบการณ์ วิเคราะห์ ดังนี้

การเรียนรู้ก่อนการเล่น ตรงกับ การจดบันทึกได้ 5%

การอ่านเนื้อหาของเกม ตรงกับ การอ่านได้ 10%

การฟังข้อมูลในเกมเพื่อเข้าใจ ตรงกับ การฟังเสียงได้ 20%

การเรียนรู้ผ่านภาพประกอบเกม ตรงกับ การเห็นภาพได้ 30%

การสาธิตการเล่น,การทดลองการเล่นรอบแรก ตรงกับ การสาธิตได้ 50%

การเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ (Face to Face) ตรงกับ การปฏิบัติได้ 75%

การถอดบทเรียนหลังการเล่นเกม ตรงกับ การสอนผู้อื่นได้ 90%

การสอนด้วยการใช้เกมบนฐานคิดของ Active Learning ต้องนำไปสู่การสาธิตได้ 50% การปฏิบัติ ได้ 75% และการสอนผู้อื่นได้ 90% และความรู้จากการปฏิบัติ(Practical Knowledge) ที่เกิดขึ้นระหว่างการ เล่น แม้จะเป็นองค์ความรู้ที่ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเผชิญสถานการณ์จริง ก็สามารถได้รับประสบการณ์ เสมือนจริงได้ เมื่อมีการทดลองการเล่น การเล่นซ้ำ และถอดบทเรียน ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงรุกได้ใน ระดับปฏิบัติ(จากการจำลองสถานการณ์)

การใช้เกมเพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformation) โดยการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สามารถนำไปสู่ระดับของ Active Learning ในระดับต่าง ๆ ได้ โดยระดับของการเรียนรู้เชิงรุกกับการใช้เทคโนโลยีการเรียนรู้แบ่งเป็น 5 ระดับ โดยอ้างอิงจากเว็บไซต์ Technology Integration Matrix (TIM) ได้แก่ Entry level, Adoption level, Adaptation level, Infusion level and Transformation level โดยวิเคราะห์หลักการกับการใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ ดังนี้

ระดับเริ่มต้น (Entry level) นักเรียนเรียนรู้เนื้อหาการเรียนรู้จากบอร์ดเกม โดยบอร์ดเกมอยู่ในฐานะของการกระจายข้อมูลให้ผู้เรียน ซึ่งต้องผ่านการเล่นเกมแนวความจำ ความเข้าใจ และการนำไปใช้ โดยยึดเนื้อหาการเรียนรู้เป็นหลัก เช่น เกมบันไดงูแม่สุตรคุณ เกมโดมิโนคำศัพท์ และอื่น ๆ โดยโครงสร้างเน้นที่กระบวนการถาม-ตอบ, เลือกตอบ, ตัดชอยส์ เป็นต้น ในขั้นนี้ไม่ได้มีการเข้าไปกระตุ้นการคิดโดยครู แต่ให้นักเรียนเล่นตามความเข้าใจ (Free play)

ระดับการนำไปใช้ (Adoption level) นักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกม โดยครูคอยกระตุ้นการเรียนรู้อย่างใกล้ชิด มีการใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิดในระหว่างการเล่น ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติตามกฎของการเล่นอย่างเคร่งครัด (Structure play) เพื่อควบคุมตัวแปรตามให้เกิดผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของครู และมีกิจกรรมการสรุป หรือ ถอดบทเรียนจากการเล่น เพื่อนำไปสู่การปรับใช้อย่างมีความหมาย

ระดับการปรับตัว (Adaptation level) นักเรียนเรียนรู้ผ่านเล่นบอร์ดเกมแล้วสามารถวิเคราะห์บทเรียนในเกมเชื่อมโยงสู่การตระหนักในบทเรียนนั้น โดยใช้แนวคิดเชิงวิพากษ์เพื่อสร้างการเรียนรู้จากฐานของบอร์ดเกมที่เล่น ครูใช้คำถามเข้ากระตุ้นการคิดขั้นสูง เช่น ทำไม, อย่างไร, เพราะเหตุใด, ถ้าเป็นแบบนี้ ... จะเป็นอย่างไร, ถ้าเกิดอะไรขึ้น ถ้า..., เป็นต้นและนำไปสู่พฤติกรรมของการสร้างทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้

ระดับการซึมซาบ (Infusion level) นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้นำเกมด้วยตนเอง และมีการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารในประเด็นที่นักเรียนสนใจ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ในบทเรียนหรือตามความสนใจ โดยอาจปรับจากแนวคิดการเรียนรู้บนฐานเกม (GBL) เป็นการเรียนรู้แบบโครงงาน/โครงการ (PBL) โดยมีบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือในการสื่อสารถึงประเด็นของเนื้อหาจากบทเรียนและสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

ระดับการเปลี่ยนแปลง (Transformation level) นักเรียนเป็นผู้สร้างบอร์ดเกมเพื่อการสื่อสารด้วยตนเอง เน้นการพัฒนาทักษะที่สำคัญ โดยผ่านกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกม ที่นำไปสู่นวัตกรรมที่มีความแปลกใหม่ และสร้างสรรค์ ครูมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ ปรีกษาและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

การใช้เกมผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning Process) โดยกรอบแนวคิดของ Townsend (2015) ได้อธิบายว่า ครูเริ่มต้นด้วยการสอนโดยการตั้งคำถาม (Question Based Learning) เป็นลักษณะ Driving Question เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความรู้เข้าใจ มีทักษะเพื่อการประยุกต์นำไปใช้ (Applicable Based Learning) ในขณะเดียวกันผู้เรียน ได้รับข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) บทบาทของครู จึง เปลี่ยนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ฝึก (Coach) และผู้ให้กำลังใจ (Supporter) และช่วยผู้เรียน ได้ไตร่ตรองสะท้อนกลับ (Reflection) วิเคราะห์กับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม ดังนี้

ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้(Facilitator) มีการใช้คำถามนำ เล่นบอร์ดเกม และชวนสรุปผลการเรียนรู้

นักเรียนเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้โดยระหว่างการเล่นจะเกิดข้อคำถาม ข้อค้นพบ และปฏิกิริยาโต้ตอบซึ่งหน้า (Face to Face)

ความรู้เดิมของนักเรียนจะถูกแยกส่วน และผสมผสานขึ้นใหม่จากการเล่น เนื่องจากนักเรียนมีประสบการณ์เดิมอยู่แล้ว เมื่อเล่นบอร์ดเกมจะเกิดประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้นทั้งในด้านของเกมและเนื้อหาบทเรียน

การสร้างความรู้ที่คงทน โดยใช้กฎการทำซ้ำ และ Mental models การกฎของการทำซ้ำตามแนวคิดของธอร์นไดค์ (Edward L. Thorndike) ใช้ร่วมกับ Mental models โดยกฎแห่งการฝึกหัดหรือการกระทำซ้ำ (The Law of Exercise or Repetition) ซึ่งให้เห็นว่า การกระทำซ้ำหรือการฝึกหัดนี้ หากได้ทำบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ ซาก ๆ จะทำให้การกระทำนั้น ๆ ถูกต้องสมบูรณ์และมั่นคง ในขณะเดียวกัน แนวคิดของ Mental Models คือ การอธิบายกระบวนการทางความคิดที่มีต่อปรากฏการณ์จริงที่เกิดขึ้นบนโลก มันเป็นการแทน (Representation) โลกรอบตัวอย่างเป็นระบบ โดยเมื่อใช้การสอนด้วยบอร์ดเกม จะเกิด 2 แนวคิดนี้ขึ้น วิเคราะห์ได้ดังนี้

บอร์ดเกม คือ การสร้างโลกย่อส่วนที่มีที่มา มาจากระบบของโลกจริง หรือ การแทน (Representation) เมื่อนักเรียนเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ นักเรียนจะเกิดความเข้าใจระบบของสิ่งนั้นมากขึ้น เนื่องจากข้อมูลได้เรียบเรียงอย่างเป็นระบบไว้แล้ว เช่น ความเข้าใจ เรื่อง การเลือกตั้งที่อาจมีข้อกฎหมาย ระเบียบต่าง ๆ จำนวนมาก แต่เมื่อเปลี่ยนมาเป็นเกม จะช่วยให้นักเรียนเห็นถึงองค์ประกอบทั้งหมดของการเลือกตั้ง ที่จะช่วยให้เข้าใจเรื่องการเลือกตั้งได้ดียิ่งขึ้น แต่ความเข้าใจดังกล่าวนั้นจัดเป็นอัลกอริทึมส่วนบุคคลด้วย กล่าวคือ เมื่อเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมนักเรียนจะมีโนคติคิดหลักเดียวกันแต่จะเข้าใจส่วนย่อยแตกต่างกัน

การเล่นบอร์ดเกมซ้ำ ๆ ตามกฎการฝึกหัดหรือการกระทำซ้ำ บนฐานของการแทน (Representation) คือ การเล่นเพื่อเรียนรู้ระบบของสิ่งนั้นซ้ำ ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่อยู่เสมอ (Re-Learning) ในเกมเดิม โดยอาจเห็นข้อเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละรอบ ตัวอย่าง เช่น Thai Democracy Timeline Game ผู้เล่นต้องเลือกตอบลำดับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์การเมืองไทยให้ถูกต้อง เล่นรอบแรก อาจยังจดจำไม่ได้ เล่นรอบถัดไปจะจดจำข้อมูลได้ดีและแม่นยำมากขึ้น ตามการเล่นในแต่ละครั้ง ยิ่งเล่นมากครั้ง ยิ่งจดจำได้ดี หรือ เกมหมากรุก ยิ่งเล่นซ้ำ ยิ่งช่วยฝึกการคิดเชิงกลยุทธ์มากขึ้น

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ใช้กระบวนการดำเนินงาน

นวัตกรรมการสอนสะกตคำ ด้วยชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่องการอ่านสะกตคำ คือ เครื่องมือหรือสื่อที่ช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่จะช่วยสอนและสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาไทยให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความทันสมัยเหมาะสมกับสถานการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 สร้าง และพัฒนานวัตกรรมการสอนสะกตคำ ด้วยชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

ระยะที่ 2 นำนวัตกรรมการสอนสะกตคำ ด้วยชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ระยะที่ 1 สร้าง และพัฒนานวัตกรรมการสอนสะกตคำ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

1. ศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหา

ครูผู้สอนได้ดำเนินการศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหาของกระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะสาระที่ 1 ความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกตคำ จนทำให้ทราบถึงความเป็นมาและสภาพปัญหาที่ส่งผลให้ครูผู้สอนได้คิดค้นนวัตกรรมเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา จนนำมาสู่การดำเนินการในครั้งนี้

2. คิดค้นนวัตกรรม

ครูผู้สอนได้ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม เพื่อถอดบทเรียนในการนำองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่พบจึงนำไปสู่การคิดค้นนวัตกรรมการอ่านสะกต ด้วยบอร์ดเกม

3. การออกแบบนวัตกรรมและจัดทำนวัตกรรม

หลังจากครูผู้สอนได้ศึกษาความเป็นมาและสภาพปัญหา จนทำให้ทราบถึงต้นตอของปัญหา และได้ศึกษาเอกสาร ตำรา เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรม เพื่อถอดบทเรียนในการนำองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่ขึ้น จึงได้ออกแบบนวัตกรรมการอ่านสะกต ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เมื่อออกแบบนวัตกรรมเรียบร้อยแล้ว

ระยะที่ 2 นำนวัตกรรมการอ่านสะกตคำ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

4. ประเมิน/สรุปผล

หลังจากการนำนวัตกรรมไปใช้จริงในกระบวนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย สาระที่ 1 ความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำ ครูผู้สอนได้ดำเนินการวัดและประเมินผลเพื่อเปรียบเทียบระหว่างผลการทดสอบก่อนเรียนหรือก่อนใช้นวัตกรรม และหลังเรียนหรือภายหลังจากนำนวัตกรรมการอ่านสะกดคำ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ทำให้ทราบถึงข้อแตกต่างและความเป็นไปได้ในการนำนวัตกรรมการอ่านสะกดคำ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทย สาระที่ 1 ความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำ ให้ดีขึ้นและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

5. รายงานผลการดำเนินการ

หลังจากประเมินผลการใช้นวัตกรรมในกระบวนการจัดการเรียนการสอนเพื่อหาคุณภาพของนวัตกรรม ทำให้ทราบถึงข้อแตกต่างในการจัดกระบวนการเรียนการสอนแบบเดิมคือผู้เรียนท่องจำการอ่านสะกดคำตามแบบเรียนซึ่งมีเนื้อหาจำนวนมาก และกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ใช้นวัตกรรมการอ่านสะกดคำ ชุดกิจกรรมบอร์ดเกม พร้อมขยายผลการนำนวัตกรรมไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย สาระที่ 1 ความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำ ในระดับชั้นอื่นๆ และปรับใช้กับรายวิชาอื่นๆต่อไป

11. แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก(Active Learning) ในยุคดิจิทัล



แผนการสอน

12. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม ผู้จัดทำสร้างโดยใช้เวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์ รวม 2 ชั่วโมง
2. แบบวัดทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นแบบ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม มีทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนพัฒนาการทางด้านวิชาภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

14. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ลำดับ	รายการ	จำนวน
1	กระดาษ A4	3 รีม
2	แลคซิ่ง	5 ม้วน
3	หมึกเครื่องปริ้น	4 สี
4	ปากกาไวท์บอร์ด	6 แท่ง
5	กระดาษการ์ดขาว ขนาด A4	1 รีม
6	กระดาษปกสี	1 รีม
7	ฟิวเจอร์บอร์ดแผ่นใหญ่	4 แผ่น
8	กาวสองหน้าบาง	3 ม้วน
9	กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4	1 แพ็ค
10	พลาสติกเคลือบ ขนาด A4	1 แพ็ค

15. การประเมินผล

- 15.1 ตรวจสอบผลงานของนักเรียน เพื่อเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางด้านวิชาภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ของนักเรียนตามแบบประเมินที่ออกแบบไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้
- 15.2 สังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของนักเรียน
- 15.3 สังเกตพฤติกรรมด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน
- 15.4 ครูผู้สอนให้คำแนะนำ เสนอแนะแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน

16. ภาคผนวก



ภาคผนวก



ภาพบอร์ดเกม ที่ใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning

START

BOARD GAME

ชุดกิจกรรม
การอ่านออกเสียง ชั้น ป.2

วิธีการเล่น

1. Set up

- แบ่งผู้เล่นเป็น 5-7 ทีม (ทีมละ 2-3) คน นั่งเป็นวงกลมหันหน้าเข้าหากัน
- แจกกระดาษให้ผู้เล่นทีมละ 1 แผ่น
- นำการ์ดปัญหา การลดปัญหา และการ์ดพิเศษ สับเข้าด้วยกัน เป็นการ์ด "กองกลาง"
- กำหนดกันในทีมว่าให้เล่นเวียนตามเข็มนาฬิกา

2. เริ่มต้นการเล่นของแต่ละทีม

- ขั้นที่ 1 จั่วการ์ดกองกลาง 1 ใบ หากเป็นการลดปัญหาจะได้โทเคนปัญหา 1 อัน ไปวางในประเด็น 1 ช่อง(ช่องที่ว่าง)
- หากจั่วได้การ์ดลดปัญหา อ่านออกเสียงถูกต้อง ให้นำโทเคน ปัญหาออก หากอ่านออกเสียงไม่ถูกต้องเพิ่มโทเคน 1 โทเคน
- หากจั่วได้การ์ดพิเศษให้เก็บไว้ใช้ใน รอบที่ 2

รอบที่ 2 เมื่อเวียนมาถึงตนเอง ให้ใช้การ์ดพิเศษ / หากไม่มีการใช้ ถือว่าจบเทิร์นการเล่นของทีม

3. การจบเกม

- เมื่อการ์ดกองกลางหมดกอง - จบเกม เริ่มการนับคะแนน ใครที่มีโทเคนปัญหาน้อยที่สุด จะชนะไปในเกมนั้น
- และหากทีมใดที่โทเคนปัญหาครบเต็ม 12 ช่อง ทีมนั้นก็จะมีสิทธิ์หายไปก่อน การเริ่มนับคะแนน

4. เงื่อนไขการล้มละลาย

- หากมีทีมล้มละลาย 1 ทีม ให้เพิ่มโทเคนปัญหาให้ทีมที่เหลือ 1 ช่อง / หากล้มละลาย 2 ทีมขึ้นไปให้เพิ่มปัญหาให้ทีมที่เหลือ 2 ช่อง
- โดยทุกๆ เหตุการณ์ที่มีทีมล้มละลายให้เพิ่มโทเคนปัญหา ตามอัตราที่กำหนด

START

BOARD GAME

ชุดกิจกรรม
การอ่านออกเสียง ชั้น ป.2



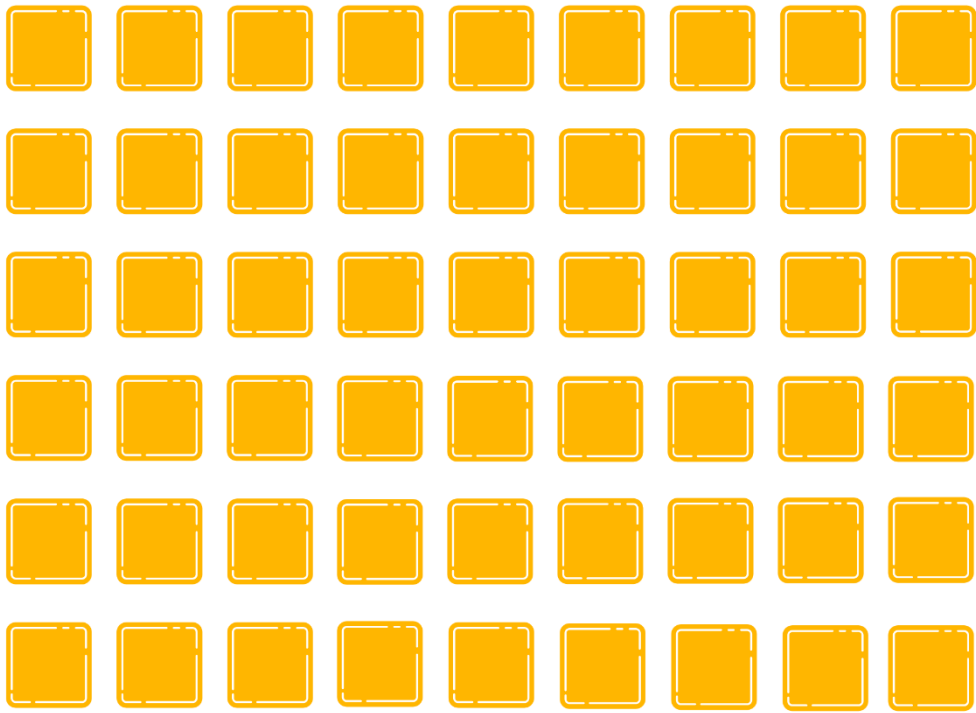
การ์ดสีฟ้าแทนการลดปัญหา
ลดโทเคน



การ์ดสีแดงแทนการเพิ่มปัญหา
เพิ่มโทเคน



การ์ดสีน้ำเงินแทนการพิเศษ



โทเคน

<p>โจมตี 2 ครั้ง</p> <p>สามารถโจมตี (เพิ่มโทเคนกลุ่มอื่นได้ 2 อัน)</p>	<p>มอบลีทรี</p> <p>สามารถมอบลีทรี 1 สิทธิให้แก่กลุ่มใดก็ได้ 1 ครั้ง</p>	<p>หยุดเล่น</p> <p>สามารถสั่งให้กลุ่มอื่นหยุดเล่นได้ 1 ครั้ง</p>	<p>ป้องกัน</p> <p>สามารถป้องกันทุกสถานะที่ตีตอบได้ 1 ครั้ง</p>
<p>โจมตี 1 ครั้ง</p> <p>สามารถโจมตี (เพิ่มโทเคนกลุ่มอื่นได้ 2 อัน)</p>	<p>ป้องกัน</p> <p>สามารถป้องกันทุกสถานะที่ตีตอบได้ 1 ครั้ง</p>	<p>มอบลีทรี</p> <p>สามารถมอบลีทรี 1 สิทธิให้แก่กลุ่มใดก็ได้ 1 ครั้ง</p>	<p>HP</p> <p>สามารถลดจำนวนปัญหาได้ 2 ช่อง</p>

คำอ่านที่มีตัวสะกด



สู้ๆนะ

คำอ่านที่มีตัวสะกด



สู้ๆนะ

คำอ่านที่มีตัวสะกด




เสียบใจด้วย

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เพื่อนน่ารักเลย
แฉกโตะเคนเพ็ช

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เสียบใจด้วย

คำอ่านที่มีตัวสะกด



กินลูกอม
เขอะไม้ได้

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เพื่อนน่ารักเลย
แฉกโตะเคนเพ็ช

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เสียบใจด้วย

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เสียบใจด้วย

คำอ่านที่มีตัวสะกด




รับโคเคนไป

คำอ่านที่มีตัวสะกด



รับโคเคนไป

คำอ่านที่มีตัวสะกด



รับโคเคนไป

คำอ่านที่มีตัวสะกด



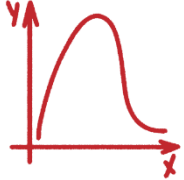
ดวงไม่ดีนะ

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เสียบใจด้วย

คำอ่านที่มีตัวสะกด



เสียบใจด้วย

คำอ่านที่มีตัวสะกด



รับโคเคนไป

การอ่านออกเสียง



หมู

การอ่านออกเสียง



เสือ

การอ่านออกเสียง



สิงโต

การอ่านออกเสียง



ม้า

การอ่านออกเสียง




หนังสือ

การอ่านออกเสียง



โรงเรียน

การอ่านออกเสียง




ต้นไม้

การอ่านออกเสียง



จาน

การอ่านออกเสียง




บ้าน

การอ่านออกเสียง



ช้าง

การอ่านออกเสียง




แมว

การอ่านออกเสียง




ไก่

การอ่านออกเสียง



งู

การอ่านออกเสียง




นก

การอ่านออกเสียง



รถ

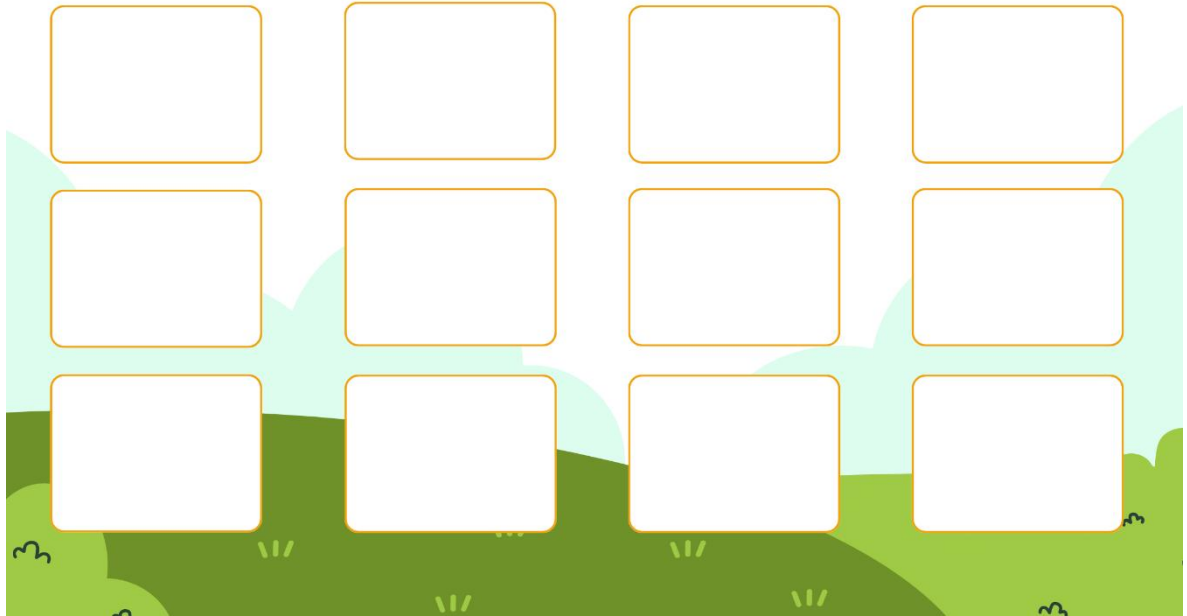
การอ่านออกเสียง



ดอกไม้

BOARD GAME

ชุดกิจกรรม
การอ่านออกเสียง ชั้น ป.2



ชุดกิจกรรม
การอ่านออกเสียง ชั้น ป.2



ภาพการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน







การอ่าน สรุปใจความสำคัญ

ณ กายหมู่บ้านแห่งหนึ่ง มีแมลงวันฝูงใหญ่ฝูงหนึ่งบินผ่านมา มันพบโถน้ำผึ้งหกตะแคงอยู่ที่พื้น น้ำผึ้งหอมหวานไหลนองเต็มพื้น ฝูงแมลงวันจึงพากันตอมกินน้ำผึ้งอย่างเพลิดเพลิน แม้อิ่มแล้วก็ไม่บินจากไป จนกระทั่งปีกและขาของเหล่าแมลงวันติดหนึบอยู่ในน้ำผึ้งข้นเหนียว ไม่มีแรงขยับเขยื้อน แมลงวันตัวหนึ่งจึงพูดขึ้นว่า "ถ้าพวกเราไม่ตะกละตะกลามกินน้ำผึ้ง ก็คงไม่พบจุดจบเช่นนี้หรอก" พวกมันพยายามจนสุดความสามารถ แต่ก็ไม่สำเร็จ ไม่นานนักพวกมันก็ค่อยๆตายไปทีละตัว ในที่สุด ฝูงแมลงวันก็ตายอยู่ในน้ำผึ้งนั้น

ตัวละครมีใครบ้าง

เกิดขึ้นที่ไหน

เหตุการณ์เป็นอย่างไร

ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องนี้



แบบฝึก อ่านคล้อง ท่องเก่ง

Name:

Date:



ปลาญ



ป้องกัน



ปิ่นโต



ปลาย



ปากกา



ปีก



ปิด



ป่าไม้



ปลุก

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงให้ผู้ปกครองฟัง
จากนั้นทำการประเมิน อ่านได้คำ จาก ๙ คำ

ประเมินผล ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....

(ผู้ปกครอง)

วันที่.....

เกณฑ์การประเมิน

1) นักเรียนอ่านคำถูกต้อง 1 คำ ได้ 1 คะแนน

อ่านคำไม่ถูกต้อง 1 คำ ได้ 0 คะแนน

2) นักเรียนอ่านคำได้ถูกต้อง 15 คำขึ้นไป

หรือร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่า ผ่าน





แบบฝึกอ่าน

อ่านเรื่องต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

เจ้าโมเป็นลูกหมาสีดำตาโต
เดโชพาเจ้าโมไปทะเล
มีเด็กเกเรตีเจ้าโม
เจ้าโมขาเกโซเซไปหาเดโช



1. เจ้าโมเป็นลูกหมาของใคร



2. เจ้าโมมีสีอะไร



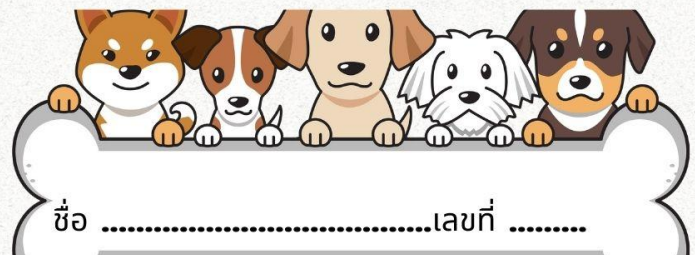
3. เจ้าโมไปที่ใด



4. ทำไมเจ้าโมขาเก



5. เจ้าโมเดินอย่างไร



แบบฝึก



อ่านเรื่องแล้วตอบคำถาม



ปลา หายใจด้วยเหงือกและว่ายน้ำได้ด้วยครีบ
ปลาที่เราชอบเลี้ยงไว้ดูเล่น ได้แก่ ปลาเงินปลาทอง
ปลากัด ปลาเทวดา ส่วนปลาที่เลี้ยงไว้เป็นอาหาร
ได้แก่ ปลาช่อน ปลาดุก ซึ่งเป็นปลาน้ำจืด แต่ปลา
ที่เรารับประทานบ่อยๆ คือ ปลาทุง ซึ่งเป็นปลาทะเล



1. ปลาหายใจด้วยอะไร

.....



2. ปลาจะทำอะไรไม่ได้ หากไม่มีครีบ

.....



3. ปลาที่เลี้ยงไว้ดูเล่น เราเรียกอย่างไร

.....



4. ปลาชนิดใดบ้างที่เราเลี้ยงไว้เป็นอาหาร

.....



5. ปลาทุง อาศัยอยู่ที่ใด

.....

ชื่อ เลขที่

แบบฝึกอ่านและตอบคำถาม

ไปเที่ยว

จินานั่งรถกระบะสีแดงไปเที่ยวทะเล
เจอซูซี่กำลังจุ่มลูกแมว ซูซี่ขอไปเที่ยวด้วย
จินาบอกซูซี่ว่าไปเที่ยวหลายคนสนุกดี
ทั้งสองคนไปทะเล เล่นน้ำกันอย่าง
สนุกสนาน ลูกแมวของซูซี่
ชื่อ เจ้าปุย มันชนมาก

1. จินานั่งรถอะไรไปเที่ยว

2. จินาไปเที่ยวกับใคร

3. เด็กๆ ไปเที่ยวที่ใด

4. "เจ้าปุย" คือชื่อของอะไร

5. ในการเที่ยวครั้งนี้
ใครนำสัตว์เลี้ยงไปด้วย

แบบฝึกอ่านและตอบคำถาม

ไปเที่ยว

จินานั่งรถกระบะสีแดงไปเที่ยวทะเล
เจอซูซี่กำลังจุ่มลูกแมว ซูซี่ขอไปเที่ยวด้วย
จินาบอกซูซี่ว่าไปเที่ยวหลายคนสนุกดี
ทั้งสองคนไปทะเล เล่นน้ำกันอย่าง
สนุกสนาน ลูกแมวของซูซี่
ชื่อ เจ้าปุย มันชนมาก

1. จินานั่งรถอะไรไปเที่ยว

2. จินาไปเที่ยวกับใคร

3. เด็กๆ ไปเที่ยวที่ใด

4. "เจ้าปุย" คือชื่อของอะไร

5. ในการเที่ยวครั้งนี้
ใครนำสัตว์เลี้ยงไปด้วย



การอ่านสรุปใจความสำคัญ

ณ กายหมู่บ้านแห่งหนึ่ง มีแมลงวันฝูงใหญ่ฝูงหนึ่งบินผ่านมา มันพบโถน้ำผึ้งหกตะแคงอยู่ที่พื้น น้ำผึ้งหอมหวานไหลนองเต็มพื้น ฝูงแมลงวันจึงพากันตอมกินน้ำผึ้งอย่างเพลิดเพลิน แม้อิ่มแล้วก็ไม่บินจากไป จนกระทั่งปีกและขาของเหล่าแมลงวันติดหนึบอยู่ในน้ำผึ้งข้นเหนียว ไม่มีแรงขยับเขยื้อน แมลงวันตัวหนึ่งจึงพูดขึ้นว่า "ถ้าพวกเราไม่ตะกละตะกลามกินน้ำผึ้ง ก็คงไม่พบจุดจบเช่นนี้หรอก" พวกมันพยายามจนสุดความสามารถ แต่ก็ไม่สำเร็จ ไม่นานนักพวกมันก็ค่อยๆตายไปทีละตัว ในที่สุด ฝูงแมลงวันก็ตายอยู่ในน้ำผึ้งนั้น

ตัวละครมีใครบ้าง

เกิดขึ้นที่ไหน

เหตุการณ์เป็นอย่างไร

ข้อคิดที่ได้รับจากเรื่องนี้



แบบฝึก อ่านคล้อง ท่องเก่ง

Name:

Date:



ปลาญ



ป้องกัน



ปิ่นโต



ปลาย



ปากกา



ปีก



ปิด



ป่าไม้



ปลุก

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงให้ผู้ปกครองฟัง
จากนั้นทำการประเมิน อ่านได้คำ จาก ๙ คำ

ประเมินผล ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....

(ผู้ปกครอง)

วันที่.....

เกณฑ์การประเมิน

1) นักเรียนอ่านคำถูกต้อง 1 คำ ได้ 1 คะแนน

อ่านคำไม่ถูกต้อง 1 คำ ได้ 0 คะแนน

2) นักเรียนอ่านคำได้ถูกต้อง 15 คำขึ้นไป

หรือร้อยละ 70 ขึ้นไป ถือว่า ผ่าน





แบบฝึกอ่าน

อ่านเรื่องต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

เจ้าโมเป็นลูกหมาสีดำตาโต
เดโชพาเจ้าโมไปทะเล
มีเด็กเกเรตีเจ้าโม
เจ้าโมขาเกโซเซไปหาเดโช



1. เจ้าโมเป็นลูกหมาของใคร



2. เจ้าโมมีสีอะไร



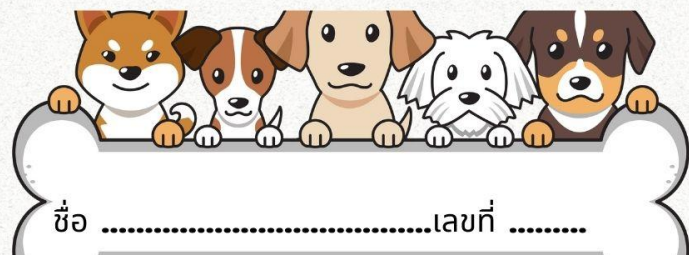
3. เจ้าโมไปที่ใด



4. ทำไมเจ้าโมขาเก



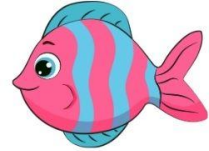
5. เจ้าโมเดินอย่างไร



แบบฝึก



อ่านเรื่องแล้วตอบคำถาม



ปลา หายใจด้วยเหงือกและว่ายน้ำได้ด้วยครีบ
ปลาที่เราชอบเลี้ยงไว้ดูเล่น ได้แก่ ปลาเงินปลาทอง
ปลากัด ปลาเทวดา ส่วนปลาที่เลี้ยงไว้เป็นอาหาร
ได้แก่ ปลาช่อน ปลาดุก ซึ่งเป็นปลาน้ำจืด แต่ปลา
ที่เรารับประทานบ่อยๆ คือ ปลาทุบ ซึ่งเป็นปลาทะเล



1. ปลาหายใจด้วยอะไร

.....



2. ปลาจะทำอะไรไม่ได้ หากไม่มีครีบ

.....



3. ปลาที่เลี้ยงไว้ดูเล่น เราเรียกอย่างไร

.....



4. ปลาชนิดใดบ้างที่เราเลี้ยงไว้เป็นอาหาร

.....



5. ปลาทุบ อาศัยอยู่ที่ใด

.....

ชื่อ เลขที่

ชื่อ :

เลขที่

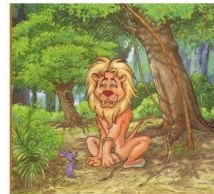
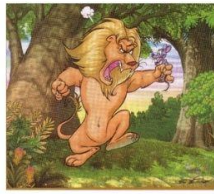


แบบฝึก



ราชสีห์กับหนุ

ราชสีห์ตัวหนึ่งนอนหลับอยู่ใต้ต้นไม้ ในเวลานั้นหนุตัวหนึ่ง
ขึ้นไต่ข้ามตัวราชสีห์ ราชสีห์รู้สึกตัว ตื่นขึ้นกระโดดตะครุบเอา
หนุตัวนั้นไว้ได้ ราชสีห์นึกโกรธ จะขย้ำหนุตัวนั้นเสีย หนุจึง
ร้องวิงวอนว่า “ข้าพเจ้าขอชีวิตไว้สักครั้งหนึ่งเถิด อย่าพึ่งฆ่า
ข้าพเจ้าเสียเลยถ้าท่านปล่อยข้าพเจ้าไป ข้าพเจ้าจะมีสลิมนของคุณ
ท่านเลย ”ราชสีห์หัวร่อแล้วว่า “ ตัวเอ็งเล็กเท่านี้ เอ็งจะมา
ตอบแทนคุณอย่างไรได้” ว่าแล้วก็ปล่อยหนุไป



อยู่มามีชาวมินาน ราชสีห์ตัวนั้นไปติดบ่วงแร้วที่นายพรานเขาตกไว้
จะดิ้นรนเท่าไรก็ไม่หลุด ราชสีห์สิ้นปัญญา ลงร้องครวญครางก้อง
ไปทั้งป่า

ฝ่ายหนุตัวนั้นได้ยินเสียงราชสีห์ร้องจำได้ จึงวิ่งมาป็นขึ้นไปบนคับ
แร้ว เอาฟันแกะเชือกขาด ให้ราชสีห์หลุดรอดพ้นจากความตายไปได้

หนุจึงร้องไปแก่ราชสีห์ว่า “แต่เดิมท่านก็หัวร่อเอะข้าพเจ้าว่าเอ็ง
ตัวเล็กเพียงเท่านี้ จะแทนคุณท่านอย่างไรได้ มาบัดนี้ ข้าพเจ้าก็ได้
แทนคุณของท่านซึ่งเป็นสัตว์ใหญ่และมีกำลังมาก ให้เห็นประจักษ์
แก่ตาท่านอยู่เองแล้ว”



ชื่อ :

เลขที่



คำชี้แจงให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถามต่อไปนี้

๑. ราชสีห์ยอมปล่อยหนูปไป แสดงว่าราชสีห์มีนิสัยอย่างไร

.....

๒. หนูปไปช่วยราชสีห์ แสดงว่าหนูปมีคุณธรรมข้อใด

.....

๓. ในเรื่องนี้ ระหว่างราชสีห์ กับหนูป ใครเป็นผู้ยิ่งใหญ่ พร้อมให้เหตุผลประกอบ.....

๔. เปรียบเทียบตัวละครเด็กเล็กเก่งใหญ่ และราชสีห์กับหนูปในนิทานว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร.....

๕. เก่งใหญ่คิดอะไรได้ หลังจากฟังนิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนูป

.....

๖. ทำไมคุณครูใจดี จึงเล่านิทานอีสปเรื่องนี้ให้เด็ก ๆ ฟัง

.....

๗. นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดอย่างไรบ้าง

.....

.....

