



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ **Active Learning**
โดยการพัฒนาทักษะการอ่านคำสระลดรูป
ด้วยเกมบิงโก



โดย
นางสาวเกศริน ปิ่นแก้ว

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

ตำบลไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑





นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

โดยการพัฒนาทักษะการอ่านคำสระลดรูป ด้วยเกมบิงโก

โดย

นางสาวเกศริน ปิ่นแก้ว

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

ตำบลไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



คำรับรองเอกสาร

ข้าพเจ้า นางสาวเกศริน ปิ่นแก้ว ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ขอรับรองว่า สำเนาเอกสารทุกฉบับตาม เอกสารประกอบการประเมิน ตามการคัดเลือกนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ประเภท ครูผู้สอน ตามองค์ประกอบและตัวชี้วัด ด้านนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ประเภท ครูผู้สอน ระดับประถมศึกษา ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการ ผู้รายงานได้สำเนาเอกสารจากต้นฉบับจริงทุกประการ และขอรับรองว่าข้าพเจ้าเป็นผู้มีคุณสมบัติตรงตามที่ กำหนดทุกประการและข้อความที่ข้าพเจ้าเขียนไว้ในรายงานพร้อมทั้งเอกสารหลักฐาน ถูกต้องตามความเป็นจริง

หากตรวจสอบภายหลังพบว่าข้าพเจ้ามีคุณสมบัติไม่เป็นไปตามที่กำหนดหรือยื่นเอกสารอันเป็นเท็จ ให้ถือว่าข้าพเจ้าหมิ่นสิทธิ์การเข้าร่วมประกวด และจะไม่เรียกร้องสิทธิใดๆ

จึงลงลายมือชื่อไว้เป็นหลักฐาน

เกศริน

(ลงชื่อ)

เกศริน

(นางสาวเกศริน ปิ่นแก้ว)

ครูชำนาญการโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

วันที่ ๑๑ เดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๖๘

การตรวจสอบและรับรองของส่วนราชการต้นสังกัด

ได้ตรวจสอบแล้วรับรองว่าข้อมูลถูกต้อง และเป็นความจริง

ลงชื่อ



ผู้รับรอง

(นายสุ่ย ไหลสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

วันที่ ๑๑ เดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ผู้บังคับบัญชา



คำนำ

นวัตกรรมการฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี เนื่องจากได้รับความเมตตา และความกรุณาอย่างสูงจาก นายสุ่ย ไหลสุข ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ และนายถาวร บุญกระจาย ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองฮาง โดยได้ให้แนวคิด ให้คำปรึกษา คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ตลอดจน แก้ไขข้อบกพร่องในการทำ นวัตกรรมการฉบับนี้ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุด ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเอาใจใส่ดูแลเป็นอย่างดี จึงขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ ขอกราบขอบพระคุณ นางสาววาสนา เป็นมงคล ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแสงไผ่ ที่ให้ความกรุณา เสียสละเวลา ให้ความช่วยเหลือ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข เครื่องมือ จนเป็นเครื่องมือที่สมบูรณ์ เป็นประโยชน์ต่อการทำงานนวัตกรรมครั้งนี้

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและให้ข้อเสนอแนะใน การทำงานนวัตกรรมเป็นอย่างดี ขอขอบคุณครูและนักเรียนที่ให้ความร่วมมือให้ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์ ทำให้ นวัตกรรมครั้งนี้มีเนื้อหาสมบูรณ์เป็นอย่างมาก ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำงานนวัตกรรมครั้งนี้

นางสาวเกศริน ปิ่นแก้ว



สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทที่ ๑ บทนำ	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๑
ขอบเขตการศึกษา	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
ระยะเวลา	๒
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๓
นิยามศัพท์เฉพาะ	๓
บทที่ ๒ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๕
การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning	๕
สละลรูป	๖
เกมบิงโก	๖
บทที่ ๓ วิธีการพัฒนานวัตกรรม	๗
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	๗
ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม	๙
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา /แก้ปัญหา	๑๐
บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๑๑
ผลการใช้นวัตกรรม	๑๑
สรุปผลการใช้นวัตกรรมและการอภิปรายผล	๑๑
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม	๑๑
เอกสารอ้างอิง	๑๒
ภาคผนวก	๑๓
แผนการจัดการเรียนรู้	๑๔
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	๑๘
การวัด/ประเมินผล	๑๙
แบบสังเกตพฤติกรรม	๒๐
ภาพประกอบการจัดการการเรียนรู้	๒๑



บทที่ ๑ บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญและจำเป็นมากในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบันรวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันจะต้องอาศัยการอ่านจึงจะสามารถเข้าใจและสื่อความหมายกันได้ถูกต้อง ฉะนั้นคนเราจำเป็นต้องมีทักษะในการอ่าน กล่าวคือ ต้องอ่านได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ผู้มีประสิทธิภาพในการอ่านสูงจึงได้รับทั้งความรู้ประสบการณ์และความบันเทิง เพื่อนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิต การอ่านเป็นทักษะที่ต้องเน้นและต้องฝึกฝนผู้เรียนเป็นอย่างมาก นอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้วยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์การอ่าน จึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ ดังนั้นการสอนอ่านจึงมีความสำคัญมากในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษา ครูผู้สอนจะต้องจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านอย่างหลากหลายความสำเร็จของการสอนอ่านมิใช่เพียงทำให้นักเรียนสนใจการอ่านเพียงชั่วคราวช่วยยามเท่านั้น แต่อยู่ที่การช่วยทำให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาทักษะการอ่านให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนจะต้องนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ได้ตลอดชีวิต

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระภาษาไทย ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ของโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ประสบกับปัญหานักเรียนอ่านคำไม่ได้ การจดจำเนื้อหาความรู้ในเรื่องสระลรูป ในรูปแบบการสอนปกติ ไม่ว่าจะเป็นการบรรยายหรืออะไรก็ตาม อาจจะทำให้เด็กเกิดความเบื่อในการเรียน หรือไม่สนใจในเนื้อหา จึงคิดที่จะสร้างเกมบิงโกขึ้นมา ในเกมจะเป็นการสอดแทรกความรู้เรื่องสระลรูป โดยที่ครูไม่ใช่ผู้สอน แต่นักเรียนจะเป็นผู้เล่นด้วยตนเอง ซึ่งคิดว่าเกมจะให้ประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน ทั้งเรื่องความสนุก ความตื่นเต้น และได้เนื้อหาความรู้ไปด้วยกัน

วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

การรายงานในครั้งนี้ ผู้รายงานได้กำหนดจุดประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

๑) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำเรื่องสระลรูป ด้วยเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๑๓ คน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาภาษาไทย ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

๘๐/๘๐

๒) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning



ขอบเขตการศึกษา

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ร้อยละ ๘๐ พัฒนาทักษะการอ่านคำเรื่อง สรรดรูป ด้วยเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโกแล้ว มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มตัวอย่าง

๑.๒ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ จำนวน ๑๔ คน

ระยะเวลา

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๒. ตัวแปรที่ศึกษา ในการทำการศึกษาคั้งนี้ กำหนดตัวแปรที่ศึกษา คือ

๒.๑ ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเรื่องสรรดรูป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

๒.๒ ตัวแปรตาม ได้แก่ ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก



กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การรายงานครั้งนี้ ผู้รายงานได้ยึดกรอบแนวคิดในการศึกษา ดังนี้

ตัวแปรตาม

ตัวแปรอิสระ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านเรื่องสระลดรูป

๑. ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก เรื่องสระลดรูป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่
๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน

ภาพที่ ๑ แสดงกรอบแนวคิดในการศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

๑. **รูปแบบการจัดการเรียนรู้** รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ หมายถึง รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ผู้รายงานสร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เช่น การอ่าน การเขียน เรื่องสระลดรูป วิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท ๑๓๑๐๑ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

๒. **การสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้** Active Learning หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่รายงานสร้างขึ้นโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบกลุ่มที่ผู้เรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติในรายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท๑๓๑๐๑ เรื่อง เรื่องสระลดรูป

๓. **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย** หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ในรายวิชา ภาษาไทย รหัสวิชา ท๑๓๑๐๑ เรื่อง เรื่องสระลดรูป ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่ผู้รายงานได้สร้างขึ้น

๔. **ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก** วิชาภาษาไทย เรื่องสระลดรูป สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ หมายถึงคะแนนเฉลี่ยจากการเล่นเกม การฝึกปฏิบัติ ของผู้เรียนขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก เรื่อง เรื่องสระลดรูป ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ แล้วหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐



๘๐ ตัวแรก หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากการทำใบกิจกรรม และแบบทดสอบย่อย ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๘๐ ตัวหลัง หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนทุกคน ที่ได้จากคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ซึ่งได้ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป

๕. **นักเรียน** หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๖. **โรงเรียน** หมายถึง โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



บทที่ ๒

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนา รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำเรื่องสระลดรูป ผู้รายงานได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

๑. การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
๓. เรื่องสระลดรูป
๔. เกมบิงโก

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ความหมายการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

Active Learning คือ การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและไตร่ตรองกระบวนการคิดเกี่ยวกับ สิ่งที่เขาได้กระทำลงไป (Bonwell, ๑๙๙๑) เป็นการจัดการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน

๒ ประการ คือ

- ๑) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์
- ๒) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (Meyers and Jones, ๑๙๙๓) โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ (Receive) ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (Co-creators) (Fedler and Brent, ๑๙๙๖) Active Learning เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการปฏิบัติหรือการลงมือทำซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาส ลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียวต้องจัดกิจกรรมใหญ่ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยผ่านการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบและการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองกระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์และการประเมินค่า กล่าวคือ หากเปรียบเทียบความรู้เป็น “กับข้าว” แล้ว Active Learning ก็คือ “วิธีการปรุง” นั่นเอง

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บและจำสิ่งที่ผู้เรียน เรียนรู้ อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้สอน สิ่งแวดล้อม การเรียนรู้ที่ได้ผ่านการปฏิบัติจริง จะสามารถเก็บจำในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ทำให้ผลการเรียนรู้อยู่คงอยู่ได้ใน ปริมาณที่มากกว่าระยะยาวนานกว่า



สระลรูป

ความหมายของสระลรูป

สระลรูป คือ สระที่เขียนลรูปเมื่อประสมอักษร เช่น ณ (ณ + " ะ ") งก (ง + " โะ " + ก)

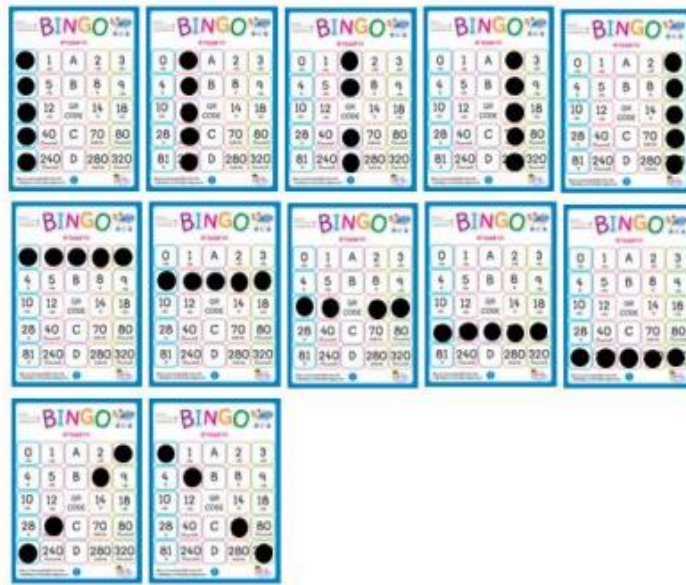
เกมบิงโก

วิธีการเล่นเกมบิงโก

๑. แจกการ์ดตารางบิงโกหนึ่งใบให้ผู้เล่นแต่ละคน
๒. ผู้สอนสุ่มหยิบสลากบิงโกขึ้นมาทีละใบ แล้วบอกให้เด็ก ๆ ทราบ
๓. เด็ก ๆ จะต้องหาภาพหรือคำศัพท์ดังกล่าวในตารางบิงโกของตัวเอง หากมีให้วางตัววางทับในช่อง
๔. ทำซ้ำไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะมีผู้เล่นมีตัววางทับรูปภาพทั้งกระดาน โดยที่ผู้เล่นคนนั้นจะพูดว่า “บิงโก”

นั้น

โก”



บทที่ ๓ วิธีการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำสระลดรูป
มีวิธีการดำเนินการศึกษาต่อไปนี้

๑. ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม
๒. การออกแบบนวัตกรรม
๓. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ จัดทำนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอนที่มีชื่อว่า “พัฒนาทักษะการอ่าน
คำสระลดรูป ด้วยเกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ สู่การยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีกระบวนการของรูปแบบ ดังนี้

๑. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน
๓.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม ครูผู้สอนได้ดำเนินการออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษาโดย
ใช้กระบวนการแบบ PDCA ดังนี้

P การวางแผนการดำเนินงาน

- สำรวจปัญหาการอ่านคำสระลดรูปโดยใช้เกมบิงโกของของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่

- ศึกษาตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรตัวชี้วัดในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
- จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องสระลดรูป

D การสอนตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอนแบบ Active Learning ดังนี้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนทำกิจกรรม Brain gym “ตบมือ ตบตัก
ตบไหล่”
๒. นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายตามท่วงท่าที่ครูแนะนำ

ขั้นสอน

๑. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียน) เรื่องสระลดรูปโดยให้
นักเรียนทดสอบอ่านกับครูเป็นรายบุคคล จำนวน ๑๐ คำ
๒. ครูนำนักเรียนคำเรื่อง สระลดรูป
ตก จบ ปน คน ลบ นม สด หก



๓ ครูอธิบายเพิ่มเติมถึงวิธีการอ่านสะกดคำเรื่อง สระลดรูป ว่าจะอ่านสะกดคำ แบบเรียงพยัญชนะ จากนั้นให้นักเรียนอ่านสะกดคำจากบัตรคำทีละคำพร้อมๆ กัน เช่น นม อ่านว่า นอ โอะ มอ

๔. นักเรียนร่วมกันเล่นเกมบิงโก สระลดรูป

ขั้นสรุป

๑. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ว่า สระลดรูป คือ สระที่ประกอบด้วยคำที่มีตัวสะกดแล้ว ไม่ปรากฏรูปสระให้เห็น

๒. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (หลังเรียน) เรื่อง สระลดรูป โดยให้นักเรียนทดสอบอ่านกับครูเป็นรายบุคคล จำนวน ๑๐ คำ

สื่อการเรียนรู้

๑. กิจกรรม Brain gym “ตบมือ ตบตัก ตบไหล่”
๒. ใบความรู้เรื่องสระลดรูป
๓. เกมบิงโก สระลดรูป

วัดผลและประเมินผล

๑) วิธีวัดผล

- ตรวจแบบทดสอบ
- สังเกตพฤติกรรม

๒) เครื่องมือ

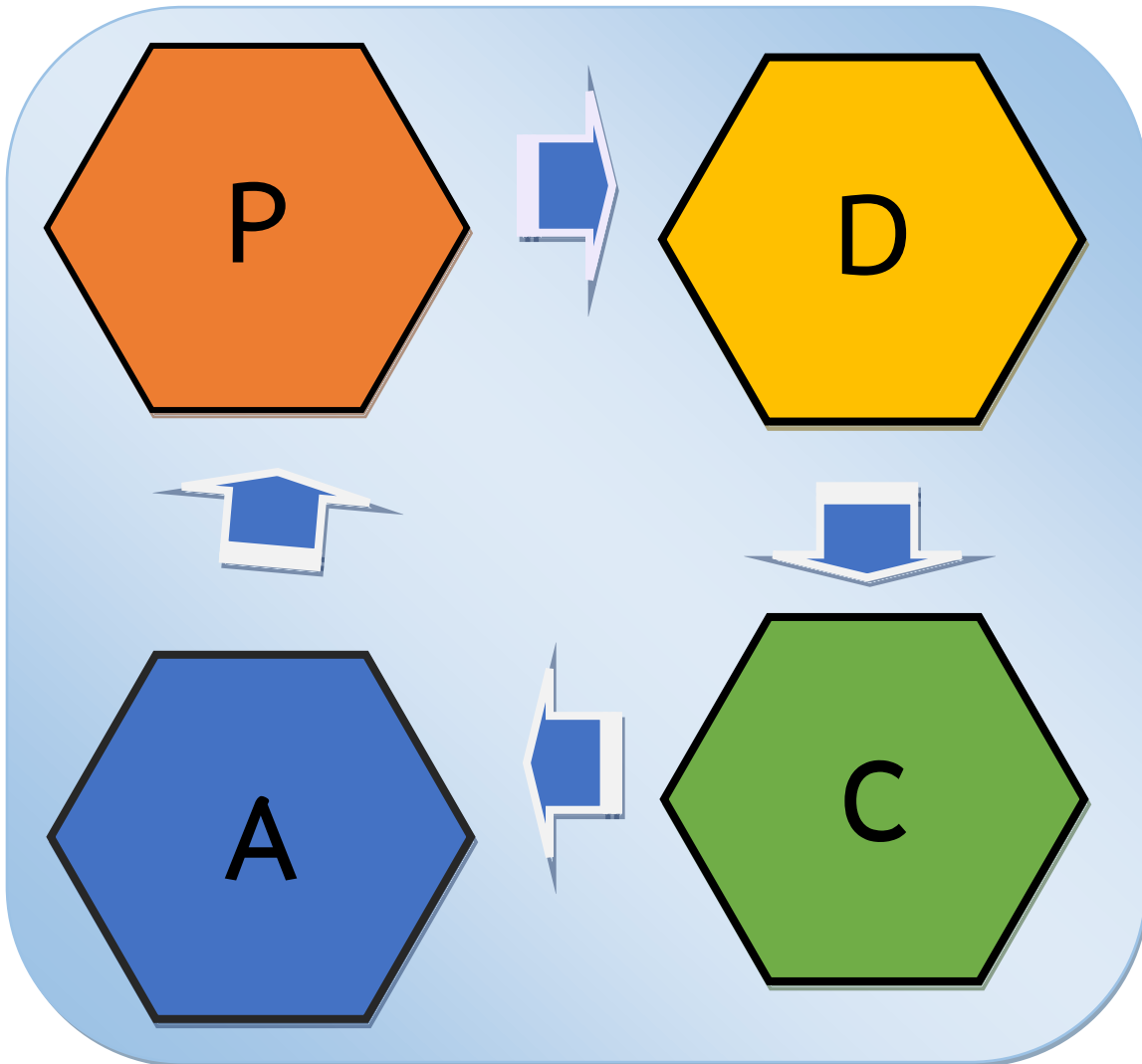
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

C = การประเมินผล การทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สระลดรูป

A = นำผลการพัฒนาไปปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยใช้วิธีสอนแบบ Active Learning



ขั้นตอนการใช้พัฒนานวัตกรรม



การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา / แก้ปัญหา

การดำเนินงานตามกิจกรรม ครูผู้สอนได้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนแบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก เรื่อง สละลรูป ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตั้งแต่วันที่ ๗ - ๙ มกราคม พ.ศ.๒๕๖๙ จำนวน ๓ ชั่วโมง โดยใช้เนื้อหาการอ่านคำในมาตราตัวสะกด แม่ ก กาตามตาราง ดังนี้

วัน เดือน ปีที่ใช้สอน	เนื้อหาที่ใช้สอน	จำนวนชั่วโมง
๗ มกราคม ๒๕๖๙	ทำแบบทดสอบก่อนเรียน	๑
๘ มกราคม ๒๕๖๙	อ่านคำเรื่องสละลรูป	๑
๙ มกราคม ๒๕๖๙	ทำแบบทดสอบหลังเรียน	๑

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/ แก้ปัญหา

จากการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก เรื่องคำสละลรูป ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ พบว่านักเรียนมีทักษะการอ่านคำเรื่องคำสละลรูป หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความเข้าใจ สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ มีความสนใจและมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น



บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการใช้นวัตกรรม

๑. นักเรียนผ่านการทำแบบทดสอบตามตัวชี้ด้านการอ่านวัดผ่านตามที่ตั้งเป้าหมายไว้
๒. นักเรียนสามารถใช้ทักษะการอ่านได้อย่างมั่นใจ
๓. นักเรียนเกิดความสนใจ กระตือรือร้นในการอ่านมากขึ้น

สรุปผลการใช้นวัตกรรมและการอภิปรายผล

จากการนำนวัตกรรมการพัฒนาการอ่านคำสระลดรูปด้วยกิจกรรมแบบ Active Learning ร่วมกับ เกมบิงโกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการพัฒนาการอ่านคำสระลดรูป ด้วยเกมบิงโก นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่ ได้รับการพัฒนาพัฒนาการอ่านคำสระลดรูป หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบ Active Learning ร่วมกับเกมบิงโก

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

เกมบิงโก สระลดรูป ใช้พลาสติกเคลือบแล้วนำกระดาษวางบนคำ แทนการ กากบาทบนกระดาษแล้วทิ้งไป และยังสามารถนำมาเล่นเกมได้อีกหลายครั้ง แบ่งปันให้ห้องเรียน



เอกสารอ้างอิง

ที่มา <https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/๓๓๔๗๐>

ที่มา <https://www.nestle.co.th/sites/g/files/pydnoa๔๘๖/files/๒๐๒๐->

ที่มา <http://www.nitednayok.com/data/Active%๒๐learning.pdf>

-



ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

ภาคเรียนที่ ๒

เรื่อง การอ่านคำสระลดรูป

เวลาเรียน ๘ ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๗ สระลดรูป

เวลาเรียน ๓ ชั่วโมง

สอนวันที่ ๗ - ๙ มกราคม ๒๕๖๔

๑.สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

สระลดรูป คือ สระที่เขียนลดรูปเมื่อประสมอักษร เช่น ณ (ณ + "ะ") งก (ง + "โ-ะ" + ก)

๒.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ การอ่าน

มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย

มาตรฐาน ท๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. อ่านคำสระลดรูป ได้ถูกต้อง
๒. นักเรียนมีทักษะการอ่านคำสระลดรูป
๓. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

๔. สาระการเรียนรู้

การอ่านคำสระลดรูป

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสาร

๖. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. นักเรียนใฝ่เรียนรู้
๒. นักเรียนมีมารยาทในการอ่าน

๗. กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนทำกิจกรรม Brain gym “ตบมือ ตบตัก ตบไหล่”

๒. นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายตามท่วงท่าที่ครูแนะนำ



ชั้นสอน

๒. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ก่อนเรียน) เรื่องสระลดรูปโดยให้นักเรียนทดสอบอ่านกับครูเป็นรายบุคคล จำนวน ๑๐ คำ

๒. ครูนำนักเรียนคำเรื่อง สระลดรูป

ตก จบ ปน คน ลบ นม สด หก

๓ ครูอธิบายเพิ่มเติมถึงวิธีการอ่านสะกดคำเรื่อง สระลดรูปว่าจะอ่านสะกดคำ แบบเรียงพยัญชนะ จากนั้นให้นักเรียนอ่านสะกดคำจากบัตรคำที่ละคำพร้อมๆ กัน เช่น นม อ่านว่า นอ โอะ มอ

๕. นักเรียนร่วมกันเล่นเกมบิงโก สระลดรูป

ขั้นสรุป

๑. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ว่า สระลดรูป คือ สระที่ประกอบด้วยคำที่มีตัวสะกดแล้ว ไม่ปรากฏสระให้เห็น

๒. นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (หลังเรียน) เรื่อง สระลดรูป โดยให้นักเรียนทดสอบอ่านกับครูเป็นรายบุคคล จำนวน ๑๐ คำ

สื่อการเรียนรู้

๑. กิจกรรม Brain gym “ตบมือ ตบตัก ตบไหล่ ”

๒. ใบความรู้เรื่องสระลดรูป

๓. เกมบิงโก สระลดรูป

วัดผลและประเมินผล

๑) วิธีวัดผล

- ตรวจแบบทดสอบ

- สังเกตพฤติกรรม

๒) เครื่องมือ

- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี นำไปใช้สอนได้



(นายสุ่ย ไหลสุข)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านไผ่ใหญ่



บันทึกผลหลังการเรียนรู้

นักเรียนทั้งหมด๑๖..... คน มีผลการเรียนรู้ ดังนี้
ด้านความรู้

๑. นักเรียนผ่านเกณฑ์การทำแบบทดสอบ จำนวน.....๑๖.....คน คิดเป็นร้อยละ.....๑๐๐

ด้านทักษะกระบวนการ

๑. นักเรียนมีทักษะการอ่านคำสรรลตรูป

ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป จำนวน๑๖..... คน คิดเป็นร้อยละ๑๐๐.....

๒. นักเรียนมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

จำนวน๑๖..... คน คิดเป็นร้อยละ๑๐๐.....

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ นักเรียนใฝ่เรียนรู้ มีมารยาทในการอ่านและการเขียน ผ่านเกณฑ์ระดับ
คุณภาพ ๒ ขึ้นไป จำนวน๑๖..... คน คิดเป็นร้อยละ๑๐๐.....

ด้านสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน นักเรียนมีความสามารถในการสื่อสาร ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป
จำนวน๑๖..... คน คิดเป็นร้อยละ๑๐๐.....

ปัญหาและอุปสรรค

มีนักเรียน ๒ คนจำสระและพยัญชนะไม่ได้ บางตัว

ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ครูฝึกอ่านสะกดคำและพยัญชนะ

ลงชื่อ

๒๓๑๖

(นางสาวเกศริน ปิ่นแก้ว)



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่องการอ่านคำสระลดรูป

ชื่อชั้นเลขที่

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำต่อไปนี้กับครูเป็นรายบุคคลจำนวน ๑๐ คำ

คำ	อ่านได้	อ่านไม่ได้
๑.คน		
๒.หก		
๓.เกย		
๔.เลย		
๕.เซย		
๖.ลิ้ม		
๗.ตื้น		
๘.ดื่ม		
๙.กลืน		
๑๐.สด		



การวัด/ประเมินผล
แบบบันทึกคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
เรื่องการอ่านคำสระลดรูป

ที่	ชื่อสกุล	ก่อนเรียน		หลังเรียน		หมายเหตุ
		คะแนน	สรุปผล	คะแนน	สรุปผล	
๑	เด็กชายพันเดช หลักทอง	๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน	
๒.	เด็กชายจิรพัฒน์ บุญเพชร	๖	ผ่าน	๑๐	ผ่าน	
๓.	เด็กชายพุฒิกร สุดใจ	๕	ไม่ผ่าน	๙	ผ่าน	
๔.	เด็กชายวีระศักดิ์ อ่อนมิ่ง	๐	ไม่ผ่าน	๙	ผ่าน	
๕.	เด็กชายธีระภัทร จีนแก้ว	๔	ไม่ผ่าน	๙	ผ่าน	
๖.	เด็กชายปภักร หยิบกระโทก	๔	ไม่ผ่าน	๙	ผ่าน	
๗.	เด็กหญิงสุชาดา พาดิ	๘	ผ่าน	๑๐	ผ่าน	
๘.	เด็กหญิงปฐมาวดี จันทะประสาร	๘	ผ่าน	๑๐	ผ่าน	
๙.	เด็กหญิงปภาดา มูลสุวรรณ	๓	ไม่ผ่าน	๙	ผ่าน	
๑๐.	เด็กหญิงอัมพร ภาคเจริญ	๑๐	ผ่าน	๑๐	ผ่าน	
๑๑.	เด็กหญิงมนัสนันท์ สาระพล	๙	ผ่าน	๑๐	ผ่าน	
๑๒.	เด็กหญิงกัญญาพัชร มณีนาค	๔	ไม่ผ่าน	๙	ผ่าน	
๑๓.	เด็กหญิงกัญญ์วรา มณีนาค	๗	ผ่าน	๙	ผ่าน	
๑๔.	เด็กหญิงวรกาน ตันตระกูล	๘	ผ่าน	๙	ผ่าน	
๑๕.	เด็กหญิงวิไลวรรณ สวนซัง	๘	ผ่าน	๙	ผ่าน	
๑๖.	เด็กชายชานนท์ นามวัง	๘	ผ่าน	๙	ผ่าน	
	คะแนนรวม	๑๐๑	ไม่ผ่าน	๑๔๒	ผ่าน	
	คิดเป็นร้อยละ	๖๓.๑๓	ไม่ผ่าน	๘๘.๗๕	ผ่าน	
	นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ	๕๐	ไม่ผ่าน	๑๐๐	ผ่าน	

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนได้คะแนนร้อยละ ๘๐ขึ้นไปถือว่าผ่าน



แบบสังเกตพฤติกรรม

ที่	ชื่อ - สกุล	ทักษะการอ่าน			ผลการตัดสิน
		ระดับคุณภาพ			
		๑	๒	๓	
					ผ่าน
๑.	เด็กชายพันเดช หลักทอง			√	ผ่าน
๒.	เด็กชายจิรพัฒน์ บุญเพชร			√	ผ่าน
๓.	เด็กชายพุดมิกร สุดใจ		√		ผ่าน
๔.	เด็กชายวีระศักดิ์ อ่อนมิ่ง		√		ผ่าน
๕.	เด็กชายธีระภัทร จีนแก้ว			√	ผ่าน
๖.	เด็กชายปภังกร หยิบกระโทก			√	ผ่าน
๗.	เด็กหญิงสุชาดา พาดี้			√	ผ่าน
๘.	เด็กหญิงปฐมมาดี จันทะประसार		√		ผ่าน
๙.	เด็กหญิงปภาดา มูลสุวรรณ		√		ผ่าน
๑๐.	เด็กหญิงอัมพร ภาคเจริญ			√	ผ่าน
๑๑.	เด็กหญิงมนัสนันท์ สาระพล		√		ผ่าน
๑๒.	เด็กหญิงกัญญาพัชร มณีนาค		√		ผ่าน
๑๓.	เด็กหญิงกัญญ์วรา มณีนาค		√		ผ่าน
๑๔.	เด็กหญิงวรรณกาน ต้นตระกูล		√		ผ่าน
๑๕.	เด็กหญิงวิไลวรรณ สอนซัง		√		ผ่าน
๑๖.	เด็กชายชานนท์ นามวัง		√		ผ่าน

เกณฑ์การตัดสิน ได้ระดับ ๒ ขึ้นไป ถือว่าผ่าน



ภาพประกอบ

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้เกมบิงโก สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
ภาพประกอบนักเรียนทำกิจกรรม Brain gym “ตบมือ ตบตัก ตบไหล่”



ภาพประกอบครุณำนักเรียนอ่านสระลครูป



ภาพประกอบนักเรียนนั่งรวมกลุ่ม อ่านคำสระลดรูปตามเพื่อน



ภาพประกอบนักเรียนอ่านบัตรคำที่ครูสุ่มแจก



ภาพประกอบนักเรียนเล่นเกมบิงโก



ภาพประกอบนักเรียนอ่านกับครูเป็นรายบุคคล จำนวน ๑๐ คำ



