รายงานนวัตกรรม

โรงเรียนบ้านขามใหญ่







สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเสนอผลการดำเนินงานด้านนวัตกรรมการจัดการศึกษาในบริบทของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ซึ่งเป็นโรงเรียนนำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โดยมีเป้าหมายในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียน ชุมชน และความเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ ๒๑

นวัตกรรมที่นำเสนอในรายงานฉบับนี้ มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพผู้เรียนผ่านแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย พัฒนาทักษะชีวิต ทักษะการคิด และทักษะทางวิชาการ ตลอดจนส่งเสริมบทบาทของครูในฐานะผู้ออกแบบการเรียนรู้และผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหาร ครู ตลอดจนผู้ที่สนใจในการพัฒนาการศึกษาผ่านนวัตกรรม และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลาย เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการศึกษาของประเทศให้ก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

การบริหารสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศ โดยใช้นวัตกรรมเป็นฐาน (๑ ครู ๑ นวัตกรรม)



นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

กำหนดจุดประสงค์

ครูวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนตามเป้าหมายของหลักสูตร

กำหนดกรอบแนวคิดของกระบวนการดำเนินงาน

ศึกษาค้นคว้าหลักวิชาการแนวคิดทฤษฎีผลงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง และนำมาผสมผสานกับความคิดและประสบการณ์ของตนเอง กำหนดเป็นกรอบแนวคิดของกระบวนการเรียนรู้ขึ้นเพื่อจัดสร้างเป็นต้นแบบนวัตกรรม

วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล



แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

เมื่อได้กรอบแนวคิดในการสร้างนวัตกรรมสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อเกิดการทำงานร่วมกันและสนับสนุน ซึ่งกันและกัน ก่อให้เกิดองค์ความรู้ สร้างความเข้าใจ และร่วมกันคิด ร่วมกันทำ ร่วมพัฒนา ร่วมประเมิน ร่วมชื่นชมยินดี และร่วมพัฒนาสู่ความยั่งยืน

ทดลองใช้นวัตกรรม

การทดลองภาคสนามเพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ดำเนินการทดลองใช้นวัตกรรมแก่ผู้เรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ครูผู้สอนควรแนะนำผู้เรียนให้เข้าใจวิธีเรียนเสียก่อนและให้ทำแบบทดสอบก่อนเรียนแล้วเริ่มทดลองใช้นวัตกรรมจนแล้วเสร็จ หลังจากนั้นให้ทำการทดสอบหลังเรียนอีกครั้ง

ปรับปรุงนวัตกรรม

ให้ผู้เชี่ยวชาญจากต้นสังกัดช่วยตรวจและการบรรยายคุณภาพก่อนการทดลองใช้และหลังการทดลองใช้กับผู้เรียนกลุ่มเล็ก จะทำให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนและเป็นรายละเอียดที่จะปรับปรุงนวัตกรรมได้ง่ายขึ้น







สร้างต้นแบบนวัตกรรม

ครูผู้สอนศึกษาวิธีการจัดทำนวัตกรรมอย่างละเอียด สำหรับเครื่องมือที่ต้องใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์หรือเครื่องมืออื่น ๆ ต้องมีการพัฒนาเครื่องมือตามวิธีการทางวิจัย การสร้างต้นแบบนวัตกรรมจะต้องนำไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม ก่อนที่จะเสนอคณะกรรมการงานวิจัยและนวัตกรรม ระดับโรงเรียน ซึ่งมีขั้นตอนการหาประสิทธิภาพนวัตกรรม ดังต่อไปนี้

๑) ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม

นวัตกรรมที่สร้างขึ้นได้รับการแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำนวัตกรรมไปทดลองกับผู้เรียนกลุ่มเล็ก แล้วแต่ความเหมาะสม โดยให้ผู้เรียปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนที่ระบุไว้ แล้วเก็บผลระหว่างปฏิบัติกิจกรรม และผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรม นำผลการทดลอง มาปรับปรุงข้อบกพร่องอีกครั้งหนึ่ง ก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มผู้เรียนที่รับผิดชอบหรือผู้เรียนที่ต้องการแก้ปัญหาการเรียม

๒) การทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรม

การทดสอบประสิทธิภาพของนวัตกรรม โดยทั่วไปจะใช้ทดลองกับผู้เรียนกลุ่มหนึ่งตามความเหมาะสมผ่านการตรวจสอบและประเมินผลด้วยวิธีที่หลากหลาย

ผลลัพธ์การพัฒนาที่คาดหวัง

เชิงปริมาณ

๑) ร้อยละของครูผู้สอน มีเทคนิคและวิธีการที่หลากหลายในการออกแบบและสร้างนวัตกรรมการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยมีนวัตกรรมและงานวิจัย

๒) ร้อยละของผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะลักษณะอันพึงประสงค์ตั้งแต่ระดับ ๓ และระดับดี

เชิงคุณภาพ

๑) สถานศึกษามีผลงานเชิงประจักษ์และได้รับการยอมรับจากหน่วยงานจนเป็นแหล่งศึกษาดูงานการบริหารจัดการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาของโรงเรียนต่าง ๆ

๒) โรงเรียนมีกระบวนการพัฒนานักเรียนที่เป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ







การนำเสนอผลงานนวัตกรรม

การนำเสนอผลงานนวัตกรรมภาคบรรยาย (Oral Presentation) ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้าวิชาการระดับชั้น หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ และครูผู้สอน เมื่อพบปัญหาบางประการจึงนำสู่การปรับปรุงแก้ไข และหากไม่พบปัญหาใด ๆ จากการใช้นวัตกรรม ครูผู้สอนสามารถจัดทำเอกสารรายงานนวัตกรรมฉบับสมบูรณ์ได้

เผยแพร่นวัตกรรม

เมื่อนำนวัตกรรมไปขยายผล โดยให้ผู้อื่นทดลองใช้และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขจนเป็นที่พอใจครูผู้สอนสามารถจัดทำนวัตกรรมไปเผยแพร่เพื่อบริการทางวิชาการให้ใช้กันแพร่หลายต่อไป



รายงานผลนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 1

ประจำปีการศึกษา 2568









นางวัฒนา ดาวเด้น

ตำแหน่ง ครู ค.ศ.1

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐
ที่ ...../๒๕๖๘ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙
เรื่อง ส่งรายงานผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘
สิ่งที่แนบมาด้วย รายงานผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

.....

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตามที่ข้าพเจ้า นางวัฒนา ดาวเด้น ได้รับงบประมาณสนับสนุนให้จัดทำนวัตกรรมทางการศึกษา สืบเนื่องจากโครงการ พัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนจำนวน ๒๐๐ บาท ถ้วน บัดนี้ ข้าพเจ้าได้จัดทำนวัตกรรมดังกล่าว เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการใช้นวัตกรรมการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ตามเอกสารที่แนบมาด้วยนี้

จึงรายงานมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ).....

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ตำแหน่ง ครู ค.ศ.๑

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

- ได้ตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว

(ลงชื่อ).....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

คำนำ

การพัฒนาเด็กปฐมวัยถือเป็นรากฐานสำคัญของการจัดการศึกษา เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เด็กมีการเจริญเติบโตและพัฒนาการอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะพัฒนาการด้านร่างกายซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น หนึ่งในทักษะสำคัญที่ควรได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสมคือ “ทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็ก” อันเกี่ยวข้องกับการใช้มือและนิ้วมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจับดินสอ การตัดกระดาษ การร้อยลูกปัด และการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ หากเด็กได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและถูกวิธี จะช่วยเสริมสร้างความพร้อมในการเรียนรู้ ความมั่นใจ และความสามารถในการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ พบว่าเด็กหลายคนยังขาดความคล่องแคล่วและความมั่นคงในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ซึ่งอาจส่งผลต่อความพร้อมด้านการเขียนและการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติ ข้าพเจ้าจึงได้พัฒนานวัตกรรม “กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง” ขึ้น เพื่อใช้เป็นสื่อและชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Hands-on Learning) โดยยึดแนวคิดตามทฤษฎีพัฒนาการของ Jean Piaget และ Erik Erikson ที่เน้นให้เด็กเรียนรู้จากการกระทำ การริเริ่ม และการมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสมกับวัย

นวัตกรรมฉบับนี้มุ่งหวังที่จะส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอนุบาลปีที่ ๑ ให้มีความแข็งแรง คล่องแคล่ว และสามารถประสานงานระหว่างมือกับสายตาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้ปกครอง และผู้สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้เติบโตอย่างรอบด้านและสมวัยต่อไป

นางวัฒนา ดาวเด้น
ตำแหน่ง ครู ค.ศ.๑

สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
ผู้จัดทำนวัตกรรม	๕
ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้	๕
ระยะเวลาการดำเนินงาน	๕
แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	๕
ประเภทขอยวัตกรรม	๗
หลักการและเหตุผลความเป็นมา	๗
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๙
กลุ่มเป้าหมาย	๙
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๙
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๑๐
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	๑๑
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๑๑
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๑๒
การประเมินผล	๑๒
สรุปผลการใช้นวัตกรรม	๑๒
อ้างอิง	๑๖
ภาคผนวก	๑๗

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1

---

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางวัฒนา ดาวเด้น

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 1

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

จากการสังเกตพัฒนาการทางด้านร่างกายของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่าเด็กหลายคนยังมีทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กที่ไม่พัฒนาเต็มที่ เช่น การหยิบจับสิ่งของยังไม่มั่นคง การใช้ดินสอเขียนหรือการตัดกระดาษยังขาดความคล่องแคล่ว ซึ่งส่งผลต่อความพร้อมในการเรียนรู้และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน กล้ามเนื้อมัดเล็กจึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่ควรส่งเสริมตั้งแต่ช่วงอนุบาล เพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาไปสู่ทักษะที่สูงขึ้น เช่น การเขียน การใช้เครื่องมือ และการทำกิจกรรมทางศิลปะได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

การคิดค้นนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก เริ่มจากการตั้งเป้าหมายให้กิจกรรมมีความน่าสนใจ สนุก และเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือทำจริงผ่านการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creative-based Learning) โดยมีแนวคิดจากการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) และกิจกรรมที่เน้นการใช้ประสาทสัมผัสร่วมกัน (Multisensory Learning) เพื่อตอบสนองพัฒนาการของเด็กในหลายด้านอย่างเหมาะสม โดยกระบวนการพัฒนานวัตกรรมเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา วางเป้าหมาย ออกแบบกิจกรรม ทดลองใช้จริงในห้องเรียน และประเมินผลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง ความยั่งยืนของนวัตกรรมนี้ยังสามารถต่อยอดให้คุณครูหรือผู้ปกครองนำไปใช้ได้อย่างง่ายดาย ทั้งในห้องเรียนและที่บ้าน ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมเพื่อการศึกษา

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

เด็กอนุบาลเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการอย่างรวดเร็วในทุกด้าน โดยเฉพาะพัฒนาการทางด้านร่างกาย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญต่อการเรียนรู้และการใช้ชีวิตในอนาคต หนึ่งในพัฒนาการทางร่างกายที่ควรให้ความสำคัญคือพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็ก ซึ่งหมายถึงการใช้กล้ามเนื้อส่วนเล็ก เช่น กล้ามเนื้อมือและนิ้วมือ ที่เกี่ยวข้องกับการจับ ดึง ปั้น เขียน ตัด และการทำงานที่ต้องใช้ความประณีตและความแม่นยำ อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 พบว่าเด็กหลายคนยังขาดความคล่องแคล่วในการใช้มือและนิ้ว ไม่สามารถควบคุมกล้ามเนื้อเล็กได้ดีเท่าที่ควร เช่น การจับดินสอไม่ถูกวิธี เขียนหนังสือไม่มั่นคง หรือใช้กรรไกรตัดกระดาษได้ไม่ตรงเส้น ซึ่งอาจส่งผลต่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้ในระยะยาว การส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กที่เหมาะสม จึงควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนการใช้มือผ่านการเล่นและการสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้สัมผัสวัสดุหลากหลาย และได้ใช้จินตนาการร่วมกับการเคลื่อนไหวของมือ ซึ่งจะช่วยพัฒนาไม่เพียงแค่ทักษะทางร่างกาย แต่ยังรวมถึงทักษะทางอารมณ์ สังคม และสติปัญญา

การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสามารถเปลี่ยนแปลงความสามารถในการควบคุมและการทำงานประสานสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกล้ามเนื้อมือและตาในการทำกิจกรรมต่างๆที่ต้องใช้มือและตาในการบังคับควบคุม เช่น การหยิบจับสิ่งของ การหิ้วหรือถือของ การร้อยพวงมาลัย การจับดินสอหรือสีในการวาดรูปหรือขีดเขียนในเด็กอนุบาล โดยจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กสามารถพัฒนาความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของร่างกายได้อย่างประสานสัมพันธ์กัน และเพื่อวางรากฐานในการใช้มือที่ถนัดและเตรียมความพร้อมที่จะเขียนและอ่านต่อไป โดยการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กอนุบาล และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนหรือที่บ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เจริญเติบโตอย่างรอบด้านและสมวัยการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กอนุบาลเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถเรียนรู้และทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในช่วงวัยอนุบาล ซึ่งเป็นช่วงวัยทองแห่งการเรียนรู้ เด็กจะใช้มือในการหยิบ จับ วาด ปั้น และทำกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ ซึ่งทักษะเหล่านี้ต้องอาศัยความแข็งแรงและความคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อมัดเล็ก

จากแนวคิดดังกล่าว จึงเกิดแนวทางในการจัดทำนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดเล็กผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการฝึกฝนความสามารถทางกายภาพ แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สมาธิ และความมั่นใจในตนเองของเด็ก โดยสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของเพียเจต์ที่กล่าวว่า เด็กวัยอนุบาลเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการลงมือทำ และแนวคิดของอีริคสันที่สนับสนุนให้เด็กได้ริเริ่มและลงมือทำด้วยตนเองเพื่อสร้างความมั่นใจ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก** หมายถึง ความสามารถในการบังคับใช้กล้ามเนื้อมือนิ้วมือและตากับมือ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน

1.1 ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความชำนาญในการใช้มือและนิ้วได้อย่างคล่องแคล่วในการปฏิบัติกิจกรรมเช่นการหยิบการจับการถือการร้อยเป็นต้น

1.2 ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความสามารถในการเคลื่อนไหวนิ้วและมือได้เต็มขีดจำกัดของการเคลื่อนไหวนั้นๆ เช่น การคีบ การกด การบีบ การหมุน การเขย่า เป็นต้น

1.3 ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หมายถึง ความสามารถควบคุมการใช้กล้ามเนื้อนิ้วและมือได้ โดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่กำหนดให้หรือการปฏิบัติกิจกรรม เช่น การระบายสี การตัด การเขียน โดยไม่ให้ออกนอกเส้นที่กำหนด

1.4 การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา หมายถึง การใช้นิ้วมือและมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันกับการมองเห็น

2. กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งเน้นเพื่อพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยประกอบด้วยกิจกรรม ดังนี้

2.1 การฉีก ตัด ปะ คือ กิจกรรมศิลปะผ่านการฉีก ตัดกระดาษสีหรือเศษวัสดุ ทากาวแล้วนำไปปะติดบนกระดาษ ให้เกิดเป็นภาพหรือรูปร่างต่าง ๆ ตามจินตนาการ ช่วยให้เด็ก ๆ มีกล้ามเนื้อมือที่แข็งแรงและสามารถบังคับกล้ามเนื้อมือไปในทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังจะช่วยให้เด็ก ๆ ได้ฝึกการประสานสัมพันธ์ของตากับมือ เพิ่มสมาธิ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้วย

2.2 การปั้น คือ การนำดินน้ำมัน ดินเหนียว ดินญี่ปุ่น เปเปอร์มาเช่ ฯลฯ มาทำให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยการ ขยำ บีบ นวด และปั้น เป็นกิจกรรมที่สามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ๆ การใช้จินตนาการ การฝึกสมาธิทำให้เด็กจดจ่อกับสิ่งที่ทำได้นาน และที่สำคัญช่วยในด้านการพัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็ก เพราะในการปั้นเด็กต้องใช้กล้ามเนื้อของมือในการขยำ บีบ นวด และปั้นดินญี่ปุ่นให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ

2.3 การร้อย คือ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กให้ประสาทกันกับตา โดยเริ่มจากการร้อยวัสดุที่มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 ซม. แล้วเพิ่มระดับความยากในการร้อย ร่วมกับการประดิฐเศษวัสดุเหลือใช้ เช่น กล่องนม แก้ว กระดาษ กระดาษห่อของขวัญ แกนกระดาษทิชชู่ ฯลฯ นำมาประดิษฐ์เป็นสิ่งต่าง ๆ ตามแบบอย่างหรือตามจินตนาการ

3. กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง หมายถึง กล่องกิจกรรมที่ผู้จัดทำนวัตกรรมสร้างขึ้น ที่บรรจุแนวทางการจัดกิจกรรม การฉีก ตัด ปะ, การปั้น และการร้อย โดยมีโมเดลตัวอย่างผลงาน แผ่นภาพวิธีการปฏิบัติกิจกรรม แผ่นภาพวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นต้น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ของเด็กอนุบาลปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ของเด็กอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้สร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”
3. เพื่อให้เด็กร่วมกิจกรรมได้อย่างมือความสุข

๘. กลุ่มเป้าหมาย

เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 1 จำนวน 8 คน ที่ศึกษาอยู่โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กอนุบาลมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นรากฐานของการทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เช่น การเขียน การใช้ช้อนตักอาหาร การติดกระดุม หรือการตัดกระดาษ กล้ามเนื้อมัดเล็กที่แข็งแรงและควบคุมได้ดีจะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้และพัฒนาในด้านอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดเล็กจึงควรเริ่มต้นตั้งแต่ระดับอนุบาล โดยเน้นให้เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกและสร้างสรรค์ การพัฒนานวัตกรรมในครั้งนี้ คือการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ซึ่งถือเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กอนุบาล โดยเด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สนุกและสอดคล้องกับพัฒนาการของตนเอง อีกทั้งยังใช้แนวคิด “การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง” (Hands-on Learning) ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้มือและนิ้วลงมือทำจริง เพื่อฝึกการประสานงานระหว่างตาและมืออย่างเป็นธรรมชาติ พร้อมกับกระตุ้นสมองและความคิดสร้างสรรค์ไปพร้อมกัน

ทฤษฎีพื้นฐานที่นำมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมนี้ ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการของฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ซึ่งระบุว่าเด็กวัยอนุบาลอยู่ในช่วงพัฒนาการที่เรียกว่า Preoperational Stage (อายุ 2–7 ปี) ซึ่งเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านการลงมือปฏิบัติ การทดลอง การเล่นสมมุติ และการใช้จินตนาการ ดังนั้น การออกแบบกิจกรรมที่ให้เด็กได้ปั้น วาด ตัด หรือร้อยของ จึงเป็นการกระตุ้นพัฒนาการทางสติปัญญาและกล้ามเนื้อมัดเล็กไปพร้อมกัน นอกจากนี้ยังอิงตามทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมของอีริค อีริคสัน (Erik Erikson) ในระยะที่สาม คือ Initiative vs. Guilt (อายุ 3–6 ปี) ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กเริ่มมีความคิดริเริ่ม อยากทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ และต้องการได้รับการยอมรับจากผู้อื่น การให้เด็กได้มีโอกาสเลือกทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจและลงมือทำด้วยตนเองจะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองและพัฒนาความรับผิดชอบในงานที่ทำ

นอกจากแนวคิดทางทฤษฎีแล้ว ยังมีผลงานวิจัยที่สนับสนุนความสำคัญของการใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ในการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น งานวิจัยต่างๆที่สอดคล้อง ดังนี้

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551). กล่าวว่ากล้ามเนื้อเล็กเป็นพัฒนาการทางกายอีกส่วนหนึ่งที่สำคัญมาก เพราะหมายถึงการส่งเสริมความสามารถในการหยิบจับคัดเขียนเมื่อท ากิจกรรมที่ต้องใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือฝ่ามือและข้อต่อการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือเพราะเด็กต้องใช้มือในการท ากิจกรรมที่สำคัญได้แก่การเขียนหนังสือการจัดกระทำหยิบจับปั้นแต่งสิ่งต่างๆการส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมือไม่เพียงแต่พัฒนาการของกล้ามเนื้อนิ้วมือให้แข็งแรงเท่านั้นแต่ยังเป็นการส่งเสริมความสามารถของการใช้สายตากับมือให้สัมพันธ์กันด้วยการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กต้องพัฒนาควบคู่กันไปและเด็กต้องได้รับการดูแลอย่างต่อเนื่องจะเห็นได้ว่าการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กจึงเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย ทักษะการเขียนการหยิบการจับจะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมัดเล็กเด็กปฐมวัยต้องได้รับการจัดกิจกรรมที่เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อเล็กมือนิ้วมือในการทำกิจกรรมต่างๆอย่างหลากหลายและเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความแข็งแรงความยืดหยุ่นความสามารถในการควบคุมและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาครูจึงควรจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กให้มีความสอดคล้องและเหมาะสมกับเด็กแต่ละคน

Dwi Mulyanti Nuur (2568) กล่าวว่า การบูรณาการกิจกรรมการร้อยลูกปัด โดยใช้การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน นับเป็นแนวทางการที่มีศักยภาพอย่างยิ่ง กิจกรรมการร้อยลูกปัดเป็นกระบวนการจัดเรียงวัสดุที่มีรูอย่างเป็นระบบโดยใช้เส้นด้ายหรือเชือก ซึ่งต้องอาศัยความประสานสัมพันธ์ของนิ้วมืออย่างแม่นยำ ความตั้งใจจดจ่ออย่างต่อเนื่อง และความสามารถในการดำเนินการตามลำดับขั้นตอน (Nasaruddin, 2021) กิจกรรมดังกล่าวส่งเสริมพัฒนาการทางธรรมชาติหลายประการ ได้แก่ การเสริมสร้างสมาธิ การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา

วิไล กระจับเงิน (2562). อภิปรายผลการเปรียบเทียบการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ก่อนจัดประสบการณ์และหลังการจัดประสบการณ์ด้วยชุด การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำสูง มีผล การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสูงกว่า ก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำ เป็น กิจกรรมที่เด็กได้ลงมือกระทำสื่อวัสดุ อุปกรณ์โดยตรง เช่น ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วย การปั้นนูนต่ำ มีการสนทนากันเกี่ยวกับวัสดุที่นำใช้ในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์รูปร่าง ลักษณะ สีขนาดจำนวน และการนำไปใช้ในการทำผลงาน ซึ่งทำให้ เด็กได้สังเกตรู้จักการเปรียบเทียบ ความเหมือน ความต่าง การประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นชิ้นงาน ซึ่งใน ขณะที่เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำ เด็กยังได้พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ซึ่งสอดคล้องกับ สมมุติฐานของการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการจัด กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อเล็กของเด็กอนุบาลให้พัฒนาสูง ขึ้น

จุตินันท์ โตอ้น (2568). ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อเล็ก สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีผลคือเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม มีการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็ก โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง พบว่าระดับการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็กโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้น เมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็ก สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 แยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ความสามารถบังคับใช้กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ พบว่า ระดับคะแนนการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็กทั้ง 4 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เพิ่มขึ้นหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 วันวันละ 45 นาที รวม 32 ครั้ง

จากทฤษฎีและผลงานวิจัยข้างต้น ชี้ให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในช่วงอนุบาลไม่เพียงแต่ส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายโดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดเล็ก แต่ยังมีผลดีต่อพัฒนาการด้านจิตใจ สังคม และสติปัญญาอีกด้วย ดังนั้น การคิดค้นนวัตกรรมหรือการจัดกิจกรรมในห้องเรียนที่เน้นการใช้มืออย่างเหมาะสมย่อมเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้าน การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดเล็ก “กล่องสร้างมือเก่ง สำหรับเด็กอนุบาลปีที่ 1 จึงเป็นการบูรณาการระหว่างหลักการทางการศึกษากับพัฒนาการทางร่างกายอย่างเหมาะสม โดยมุ่งหวังให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพในรูปแบบที่สนุกสนาน และส่งผลดีต่อการเรียนรู้ระยะยาวในอนาคต

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้เจริญเติบโตอย่างสมวัยทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะพัฒนาการทางร่างกายที่ถือเป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้สิ่งอื่น ๆ หนึ่งในพัฒนาการที่ควรให้ความสำคัญคือ "กล้ามเนื้อมัดเล็ก" ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อส่วนเล็ก เช่น มือ นิ้วมือ ข้อมือ ที่มีผลโดยตรงต่อทักษะชีวิตประจำวันของเด็ก เช่น การหยิบจับสิ่งของ การขีดเขียน การใช้ช้อนทานอาหาร การตัดกระดาษ หรือการแต่งตัวด้วยตนเอง แนวคิดในการออกแบบ กระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยใช้ “กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง” ซึ่งเป็นชุดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ครอบคลุมทักษะด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก ผ่านกิจกรรมที่เด็กสนุกและได้ลงมือทำจริง ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยยึดหลักการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง (Hands-on Experience) ซึ่งเหมาะสมกับวัยอนุบาล โดยเน้นให้เด็กได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างเต็มที่ เช่น กิจกรรมร้อยลูกปัดตามแบบ การปั้นดินน้ำมันเล่าเรื่อง การตัด-แปะภาพศิลปะจากเศษวัสดุ การวาดภาพตามเส้นประ ทุกกิจกรรมถูกออกแบบมาให้ช่วยเสริมความแข็งแรง ความแม่นยำ และการประสานงานระหว่างตาและมือ โดยไม่ละเลยความสนุกที่ทำให้เด็กเกิดความสุขและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ การเรียนรู้ในชั้นเรียนจึงไม่ใช่เพียงการนั่งเรียนหน้ากระดาน แต่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการลงมือทำ การเล่น และการค้นพบด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของเพียเจต์ ที่เชื่อว่าเด็กวัยนี้เรียนรู้ดีที่สุดจากการกระทำ และทฤษฎีของอีริคสัน ที่สนับสนุนให้เด็กได้ริเริ่มและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างความมั่นใจในตนเอง กระบวนการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กเท่านั้น แต่ยังเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ สมาธิ ความอดทน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย โดยยึกหลักตามความเชื่อที่ว่าการเรียนรู้ที่ดีเริ่มต้นจากความสุขของเด็ก และความตั้งใจของครูที่ออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับธรรมชาติของการเรียนรู้ในช่วงอนุบาลอย่างแท้จริง โดยกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง” มีวิธีดำเนินการการดังนี้

1. **เครื่องมือที่ใช้**

    1.1 แผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”

    1.2 แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

2. **การสร้างเครื่องมือ**

    2.1 แผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”

    2.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาอนุบาล พุทธศักราช 2560, พัฒนาการของเด็กอนุบาล,หลักการจัดการศึกษาอนุบาล, สาระการเรียนรู้, การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กอนุบาล เพื่อเป็นแนวทาง ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1

2.1.2 กำหนดสาระการเรียนรู้ที่เด็กควรรู้สำหรับกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”จากหลักสูตรการศึกษาอนุบาล พุทธศักราช 2560 โดยคำนึงถึงความพร้อมทางพัฒนาการ ประสบการณ์สิ่งแวดล้อมในชีวิตและเหมาะสมกับพัฒนาการ ซึ่งมีทั้งหมด 4 หน่วยการเรียนรู้ รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง ดังต่อไปนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สุขสันต์วันปีใหม่ จำนวน 3 ครั้ง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 โลกสวยด้วยสีสัน จำนวน 3 ครั้ง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เศรษฐกิจพอเพียง จำนวน 3 ครั้ง
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เทคโนโลยีการสื่อสาร จำนวน 3 ครั้ง

2.1.3 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก “กล่องสร้างมือเก่ง” ที่จะใช้ดำเนินการในกิจกรรมสร้างสรรค์ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ในแต่ละหน่วย โดยกำหนดเป็น สัปดาห์ละ 3 วัน และเน้นเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยมีกำหนดการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางกำหนดการการจัดกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก “กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง”

พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”จัดขึ้นในช่วงเวลากิจกรรมสร้างสรรค์ ระยะเวลาการดำเนินการ 4 สัปดาห์ ใช้เวลา 40 นาที/ครั้ง สัปดาห์ละ 3 วัน รายละเอียดตามตารางดังนี้

สัปดาห์	ชื่อกิจกรรม	วันที่ 1	วันที่ 2	วันที่ 3
ทำการสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนการทดลอง (Pretest) 1 สัปดาห์				
1	สุขสันต์วันปีใหม่	การฉีก ตัด ปะ ภาพตามแบบ	การปั้น ตามภาพรูปทรง	การร้อยวัสดุที่มีเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 ซม./ประดิฐโมบาย
2	โลกสวยด้วยสีสัน	การฉีก ตัด ปะ ภาพตามเส้นที่กำหนด	การปั้น นูนต่ำ	การร้อยลูกปัด/ประดิฐโมบายจากแก้วกระดาษ
3	เศรษฐกิจพอเพียง	การฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุกออมสิน	การปั้น รูปทรงต่างๆด้วยเปเปอร์มาเช่	การร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม
4	เทคโนโลยีการสื่อสาร	การฉีก ตัด ปะ ภาพตามจินตนาการ	การปั้น ตามจินตนาการณ์	การร้อยวัสดุต่างๆ/ประดิฐพวงกุญแจ
ทำการสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กหลังการทดลอง (Pretest) 1 สัปดาห์				

2.2.4 สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยการศึกษาเอกสาร หลักสูตร งานวิจัย แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสังเกตทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยการสังเกตทั้งสิ้น 4 ด้าน 8 ตัวบ่งชี้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แสดงทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	ตัวบ่งชี้
1. ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	1. สามารถหยิบ จับ หรือถือวัตถุขนาดเล็กได้ไม่หลุดมือ
	2. สามารถปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องใช้มือและนิ้วต่อเนื่องได้
2. ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	3. สามารถเคลื่อนไหวนิ้วและมือได้หลายทิศทางตามคำสั่ง
	4. สามารถปรับแรงและมุมการเคลื่อนไหวของนิ้ว/มือให้เหมาะกับกิจกรรม
3. ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	5. สามารถควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวของมือ
	6. สามารถปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องการความละเอียดได้ไม่ออกนอกขอบเขต
4. การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา	7. สามารถใช้สายตากำกับการเคลื่อนไหวของมือได้สอดคล้องกัน
	8. สามารถวางตำแหน่งมือให้ตรงเป้าหมายที่มองเห็นได้

2.2.5 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนจากแบบสังเกตทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยมีเกณฑ์ 3, 2, 1 ดังนี้

3 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงพฤติกรรมได้ด้วยตนเอง

2 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงพฤติกรรมได้ด้วยตนเอง เมื่อมีครูคอยกระตุ้น

1 คะแนน หมายถึง เด็กแสดงพฤติกรรมไม่ได้ด้วยตนเอง เมื่อมีครูคอยกระตุ้น

2.2.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก “กล่องสร้างมือเก่ง” และแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ที่สร้างมาร่วมประชุม PLC ร่วมกับผู้อำนวยการและคุณครูสายชั้นปฐมวัย เพื่อหาคำแนะนำและข้อบกพร่อง ก่อนนำไปปรับตามคำแนะนำให้สมบูรณ์

2.2.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก “กล่องสร้างมือเก่ง” และแบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ที่ปรับปรุงหลักจากกิจกรรม PLC มาใช้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

ในการจัดทำนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กในเด็กอนุบาลปีที่ 1 มีการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของ “กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง” ซึ่งมีลักษณะเป็นชุดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ สื่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้นี้ถูกออกแบบโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย ความปลอดภัย ความสนุกสนาน และความสามารถในการกระตุ้นพัฒนาการทางร่างกายของเด็กอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในด้านการควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็กซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับอนุบาล โดยสื่อการเรียนรู้ประกอบด้วย กล่องบรรจุกิจกรรมที่สามารถนำไปใช้งานได้อย่างต่อเนื่องภายในห้องเรียน โดยภายใน

กล่องประกอบด้วยชุดกิจกรรมย่อยที่แบ่งตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก คือ 1)กิจกรรมร้อยลูกปัดเพื่อฝึกการใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือ 2)กิจกรรมการปั้นดินน้ำมันเพื่อเสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อฝ่ามือ 3) กิจกรรมการตัด-แปะกระดาษเพื่อฝึกการควบคุมการเคลื่อนไหว โดยมุ่งเน้นการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กเพื่อเตรียมความพร้อมในการจับดินสอและการเขียนในอนาคต มีองค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบและวัสดุที่ใช้ โดยภายในกล่องจะมีวัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินน้ำมัน ลูกปัดหลากสี เชือกร้อย กรรไกรปลอดภัย กระดาษสี แหนบคีบ ดินสอสี และแบบฝึกที่ออกแบบมาเฉพาะเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก นอกจากนี้ยังมีบัตรภาพวัสดุ อุปกรณ์ โมเดลตัวอย่างผลงาน ในการทำกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการและส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เช่น “ปั้นผลไม้ที่ชอบ” หรือ “ร้อยลูกปัดเป็นลายธงชาติ” ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ล้วนมีเป้าหมายทั้งทางร่างกายและทางสติปัญญาที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กอนุบาล อีกองค์ประกอบสำคัญคือ คู่มือการใช้สื่อ ซึ่งประกอบด้วยคำอธิบายกิจกรรม วิธีการจัดการเรียนรู้ ข้อควรระวัง และแบบบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรมของเด็ก

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผลเชิงปริมาณ:

1. เด็กอนุบาลปีที่ 1 ร้อยละ 100 ได้รับการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก
2. เด็กอนุบาลปีที่ 1 ร้อยละ 80 มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กอยู่ในระดับที่สูงขึ้น หลังได้รับการจัดกิจกรรม โดยใช้สร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”
3. เด็กอนุบาลปีที่ 1 ร้อยละ 80 สามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างมือความสุข

ผลเชิงคุณภาพ:

1. เด็กอนุบาลปีที่ 1 ได้รับการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก
2. เด็กอนุบาลปีที่ 1 มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กอยู่ในระดับที่สูงขึ้น หลังได้รับการจัดกิจกรรม โดยใช้สร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”
3. เด็กอนุบาลปีที่ 1 ร่วมกิจกรรมได้อย่างมือความสุข

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

เงินสนับสนุนนวัตกรรม จำนวน 200 บาท ถ้วน

๑๔. การประเมินผล

ประเมินผลโดยการสังเกตพฤติกรรม เด็กที่สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จตามเกณฑ์ที่กำหนด รวมถึงคะแนนสังเกตทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนและหลังการดำเนินกิจกรรม โดยมีรายละเอียด คือ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ผล ดำเนินการ ดังนี้

1. เปรียบเทียบทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยนำข้อมูลไปหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยใช้กล่องสร้างมือเก่ง โดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ผู้ศึกษาใช้สถิติต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

1. สถิติพื้นฐานที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
   1.1 ค่าเฉลี่ย (Mean)
   1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (กลุ่มเดียว) โดยใช้ ค่าที Dependent Samples t - test

4. เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ของคะแนนของแบบสังเกตทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอนุบาล ปฏิบัติโดยรวมและรายด้าน ดังนี้

รายด้าน

ร้อยละ	**คะแนน**	**ระดับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก**
84.00-100.00	5.00-6.00	มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในระดับสูง
50.00-83.00	3.00-4.99	มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในระดับปานกลาง
00.00-49.00	0.00-2.99	มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในระดับต่ำ

ภาพรวม

ร้อยละ	**คะแนน**	**ระดับทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก**
66.63-100.00	16.00-24.00	มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในระดับสูง
33.30-66.62	8.00-15.99	มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในระดับปานกลาง
00.00-33.29	0.00-7.99	มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในระดับต่ำ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้ กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” ของเด็กอนุบาล ปีที่1

การพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยใช้ กิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” ของเด็กอนุบาล ปีที่1 โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลปรากฏแสดงดังภาพดัง ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” ระหว่างก่อนเรียนและหลังการจัดกิจกรรม

ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	n	k	ก่อนการจัดกิจกรรม			หลังการจัดกิจกรรม		
			$\bar{X}$.	S.D	ระดับ	$\bar{X}$.	S.D	ระดับ
1. ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	8	6	2.75	0.46	ต่ำ	5.38	0.74	สูง
2. ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	8	6	2.69	0.35	ต่ำ	5.88	0.46	สูง
3. ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก	8	6	2.75	0.46	ต่ำ	5.50	0.76	สูง
4. การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา	8	6	3.88	0.35	ปานกลาง	5.50	0.53	สูง
รวม	**8**	**24**	**12.07**	**1.62**	**ต่ำ**	**22.26**	**2.49**	**สูง**

จากตารางที่ 3 พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” ของเด็กอนุบาล ปีที่1เด็กอนุบาลมีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ และหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยใช้กล่องสร้างมือเก่ง เด็กอนุบาลมีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยรวมอยู่ในระดับสูง

เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าก่อนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” เด็กอนุบาลมีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา อยู่ในระดับต่ำ ส่วนด้านการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ในระดับปานกลาง หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยใช้กล่องสร้างมือเก่ง เด็กอนุบาลมีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ทุกด้านอยู่ในระดับสูง

ดังนั้นสรุปได้ว่า ก่อนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” เด็กอนุบาลมีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ และในภายหลังเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยรวมอยู่ในระดับสูงทุกด้าน

สรุปผล

จากการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” พบว่า 1)เด็กอนุบาล ปีที่ 1 มีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กสูงขึ้นอย่างชัดเจน โดย 2)ก่อนการจัดกิจกรรมเด็กมีทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ แต่หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับสูงทุกด้าน รวมไปถึง 3)เด็กอนุบาลสามารถทำกิจกรรมได้อย่างมีความสุข เนื่องจากการที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงและฝึกใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กร่วมกับการมองเห็นผ่านกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบและสนใจอย่างต่อเนื่อง ช่วยส่งเสริมความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และการควบคุมการเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ เด็กยังมีความแม่นยำและความมั่นใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น ผลการพัฒนาที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ดังนั้น สรุปได้ว่ากิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” สามารถพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอนุบาล ในระดับที่สูง

อภิปรายผล

ผลการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง” แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่ออกแบบให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติอย่างหลากหลาย สามารถส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยก่อนการจัดกิจกรรมเด็กมีทักษะโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ แต่หลังการจัดกิจกรรมคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับสูงทุกด้าน สอดคล้องกับ งานวิจัยของจุตินันท์ โตอ้น (2568). ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อเล็ก สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีผลคือเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม มีการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็ก โดยเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง พบว่าระดับการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็กโดยเฉลี่ยเพิ่มขึ้น เมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็ก สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 แยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ความสามารถบังคับใช้กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ พบว่า ระดับคะแนนการพัฒนาของกล้ามเนื้อเล็กทั้ง 4 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เพิ่มขึ้นหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 วันวันละ 45 นาที รวม 32 ครั้ง และวิไล กระจับเงิน (2562). ที่อภิปรายผลการเปรียบเทียบการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ก่อนจัดประสบการณ์และหลังการจัดประสบการณ์ด้วยชุด การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยการปั้นนูนต่ำสูง มีผลการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสูงกว่า ก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 สะท้อนให้เห็นว่าประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นการใช้มือและการประสานตา–มืออย่างต่อเนื่อง ช่วยพัฒนาความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และการควบคุมการเคลื่อนไหวได้ชัดเจน นอกจากนี้ การที่เด็กได้ฝึกปฏิบัติซ้ำ

อย่างมีจุดมุ่งหมาย ยังช่วยให้เกิดความแม่นยำและความมั่นใจในการทำกิจกรรมมากขึ้น ผลการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในทุกด้านบ่งชี้ว่ากิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยและสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ดังนั้น กิจกรรมดังกล่าวจึงเป็นแนวทางที่มีคุณค่าในการส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กอนุบาลได้อย่างเป็นรูปธรรม.

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560* (Early Childhood Curriculum B.E. 2560). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

กุลยาตันติผลาชีวะ. (2551). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย.กรุงเทพฯ: เบรน-เบส

ขนิษฐา บุนนาค (2 ม.ค.2569) สร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาล จาก https://www.youngciety.com/article/crafts/japan-clay-mold.html

วิไล กระจับเงิน (2562). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ด้วยการปั้นนูนต่ำเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กสำหรับเด็กอนุบาล ชั้นอนุบาล ปีที่ 1, *วารสาร เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*

จุตินันท์ โตอ้น (2568). การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม เพื่อส่งเสริมกล้ามเนื้อเล็ก สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 , *วารสาร มจร อุบลปริทรรศ์ วิทยาลัยนครราชสีมา*,ประเทศไทย https://so06.tci-thaijo.org/index.php/mcjou/article/view/273502/182811

Dwi Mulyanti Nuur.(2025).Enhancing Fine Motor Skills Through Project-Based Learning: A Beading Intervention for Kindergarten Children with Learning Difficulties From JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION

Erikson, E. H. (1950). Childhood and Society. New York: W. W. Norton & Company.

Nasaruddin, N. (2021). Peningkatan motorik halus melalui kegiatan meronce pada pendidikan anak usia dini. Didaktika: Jurnal Kependidikan

Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. New York: International Universities Press.

ภาคผนวก

ตัวอย่าง แผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”

แผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”

สัปดาห์ที่ 23 สาระที่ 4 ธรรมชาติรอบตัวเด็ก กิจกรรมสร้างสรรค์

หน่วย เศษฐกิจพอเพียง เรื่อง การฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน เวลา 40 นาที

สอนวัน..... ที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

---

1. สาระสำคัญ

การฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการใช้ กล้ามเนื้อ มือ – ตา ให้สัมพันธ์กัน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เด็กมีความสุขเพลิดเพลินได้ผ่อนคลายความเครียด ส่งเสริมความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของให้แก่ผู้อื่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ได้

2.2 เด็กสามารถเล่นและทำงานร่วมกับเพื่อนได้

3. สาระการเรียนรู้

3.1 สาระที่ควรเรียนรู้

การฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน

3.2 ประสบการณ์สำคัญ

3.2.1 การเขียนภาพและการเล่นกับสี

3.2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูจัดโต๊ะและแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีเด็กประมาณ 4 คน
2. เด็กนั่งลงตามกลุ่มที่มีอุปกรณ์ที่ตกลงกันแล้ว จัดวางอยู่

ขั้นสอน

3. เด็กและครูช่วยกันนำอุปกรณ์การฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน ประกอบไปด้วย โปสเตอร์แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม กล่องสร้างมือเก่ง เรื่องการ ฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน
4. ครูสนทนาทบทวนการทำกิจกรรม ได้แก่
   - ร่วมฟังขั้นตอนการใช้เครื่องมืออย่างปลอดภัย และเหมาะกับงาน

- ร่วมกันสังเกต กล่องสร้างมือเก่ง เรื่องการ ฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน

5. ครูแนะนำการทำกิจกรรมการ ฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสินดังนี้
   - ตัดกระดาษเป็นชิ้นโดยใช้กรรไกร และการฉีก
   - ติดกระดาษที่ตัดไว้บนแบบ
   - ระบายสีกระปุ๊กออมสินที่แห้งแล้ว
   - นำไปตากให้แห้งก่อนนำมาติดส่วนต่างๆของกระปุ๊กออมสิน
6. ครูคอยดูแลและสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม จัดวัสดุ อุปกรณ์ให้เพียงพอกับเด็ก
7. ก่อนหมดเวลา เด็กและครูร่วมกันจัดเก็บอุปกรณ์ เข้าที่ให้เรียบร้อย
8. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานของเด็กแต่ละคน นำผลงานที่เด่นไปจัดนิทรรศการหน้าชั้นเรียน
9. ครูคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมการเล่น เน้นและแนะให้มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แบ่งปันของเล่นซึ่งกันและกัน

ขั้นสรุป

10. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมการ ฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน

5. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

5.1 โปสเตอร์แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม

5.2 อุปกรณ์การ ฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน ได้แก่ กรรไกร กระดาษ สีนำ พู่กัน

5.3 กล่องสร้างมือเก่ง เรื่องการ ฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออมสิน

6. การวัดผลประเมินผล

6.1 วิธีการวัด

6.1.1 สังเกตการสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ได้

6.1.2 สังเกตการเล่นและทำงานร่วมกับเพื่อนได้

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัด

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

6.3 เกณฑ์การวัด

6.3.1 สังเกตการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์

- มีรายละเอียดของภาพ
- ผลงานมีความแปลกใหม่
- ตั้งชื่อผลงานตามความคิดของตนเอง

3 หมายถึง มีผลงานครบทั้ง 3 รายการ

2 หมายถึง ผลงานมี 2 รายการ

1 หมายถึง ผลงานมี 1 รายการหรือไม่มีทั้ง 3 รายการ

6.3.2 สังเกตการเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3 หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มอย่างมีความสุขและมีการวางแผนร่วมกัน

2 หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มแต่ไม่วางแผนร่วมกัน

1 หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่

7. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

8. บันทึกผลการจัดกิจกรรม

8.1 ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

8.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1

แบบสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1

กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ ประดิฐกระปุ๊กออม หน่วย เศษฐกิจพอเพียง

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม					
		สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์			เล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม		
		3	2	1	3	2	1
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
รวม							
ร้อยละ							
เฉลี่ย							

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน

9 - 12 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ดี = 3

5 - 8 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ปานกลาง = 2

1 - 4 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง = 1

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1

แผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”

สัปดาห์ที่ 23 สาระที่ 4 ธรรมชาติรอบตัวเด็ก กิจกรรมสร้างสรรค์

หน่วย เศษฐกิจพอเพียง เรื่อง การปั้น ตามแบบด้วยเปเปอร์มาเช่ เวลา 40 นาที

สอนวัน..... ที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

---

1. สาระสำคัญ

การการปั้น ตามแบบด้วยเปเปอร์มาเช่ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและแปลกใหม่ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เช่น มือและตาให้สัมพันธ์กัน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1 เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์ได้

2.2 เด็กสามารถเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้

3. สาระการเรียนรู้

3.1 สาระที่ควรเรียนรู้

การปั้น ตามแบบด้วยเปเปอร์มาเช่

3.2. ประสบการณ์สำคัญ

3.2.1 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งที่สวยงาม

3.2.2 การปั้นและระบายสีภาพสิ่งต่าง ๆ

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

4.1 เด็กและครูช่วยกันนำเปเปอร์มาเช่ ที่เตรียมไว้ พร้อมด้วยอุปกรณ์การวาดภาพ และการระบายสีภาพมาวางเป็นกลุ่ม/ที่

4.2 เด็กและครูร่วมกันสนทนาทบทวนการร่วมกิจกรรมการปั้น ตามแบบด้วยเปเปอร์มาเช่ และครูแนะนำเกี่ยวกับการระบายสีภาพ ดังนี้

4.2.1 เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับโปสเตอร์แสดงขั้นตอนการทำกิจกรรม

4.2.2 เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ในการทำ

4.2.3 ตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการ แล้วจึงนำไปจัดนิทรรศการหน้าชั้นเรียน

4.3 ครูคอยดูแลการเข้าร่วมกิจกรรมและ จัดวัสดุ อุปกรณ์ให้เพียงพอกับเด็ก

4.4 ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานของเด็กแต่ละคน

4.5 เด็กและครูนำผลงานติดแสดงที่ป้ายนิเทศ

4.6 ครูคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรม เน้นและแนะให้มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แบ่งปัน ไม่นำสิ่งของของผู้อื่นมาเป็นของตน

4.7 เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

5. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

5.1 อุปกรณ์การวาดภาพ เช่น กระดาษวาดภาพ ดินสอ ยางลบ สี

5.2 อุปกรณ์การปั้น ตามแบบด้วยเปเปอร์มาเช่ เช่น เปเปอร์มาเช่ แบบปั้น

5.3 อุปกรณ์การระบายสีภาพ เช่น สีน้ำ พู่กัน สีไม้ สีเทียน

6. การวัดผลประเมินผล

6.1 วิธีการวัด

6.1.1 สังเกตการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์

6.1.2 สังเกตการเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัด

แบบสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรม

6.3 เกณฑ์การวัด

6.3.1 สังเกตการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์

- มีรายละเอียดของภาพ
- ผลงานมีความแปลกใหม่
- ตั้งชื่อผลงานตามความคิดของตนเอง

3 หมายถึง มีผลงานครบทั้ง 3 รายการ

2 หมายถึง ผลงานมี 2 รายการ

1 หมายถึง ผลงานมี 1 รายการหรือไม่มีทั้ง 3 รายการ

6.3.2 สังเกตการเล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

3 หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มอย่างมีความสุขและมีการวางแผนร่วมกัน

2 หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่มแต่ไม่วางแผนร่วมกัน

1 หมายถึง ปฏิบัติกิจกรรมคนเดียวเป็นส่วนใหญ่

7. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

8. บันทึกผลการจัดกิจกรรม

8.1 ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

8.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1

แบบสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 1
กิจกรรมการปั้น ตามแบบด้วยเปเปอร์มาเช่ หน่วย เศษฐกิจพอเพียง

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม					
		สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์			เล่นหรือทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม		
		3	2	1	3	2	1
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
รวม							
ร้อยละ							
เฉลี่ย							

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน

9 - 12 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ดี = 3

5 - 8 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ปานกลาง = 2

1 - 4 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง = 1

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1

แผนการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ “กล่องสร้างมือเก่ง”

สัปดาห์ที่ 23 สาระที่ 4 ธรรมชาติรอบตัวเด็ก กิจกรรมสร้างสรรค์

หน่วย เศษฐกิจพอเพียงเรื่อง การร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม เวลา 40 นาที

สอนวัน..... ที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

---

1. สาระสำคัญ

การร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรมเป็นกิจกรรมที่ให้เด็กได้มีโอกาสใช้กล้ามเนื้อมือให้ประสานสัมพันธ์กับตา และทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อในลักษณะต่าง ๆ และ สร้างความเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของให้แก่ผู้อื่นใฝ่รู้และความสามัคคี ส่งเสริมความรู้สึกความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

2.1. เด็กสามารถสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ได้

2.2. เด็กสามารถทำงานหรือเล่นกับผู้อื่นได้

3. สาระการเรียนรู้

3.1 สาระที่ควรเรียนรู้

การร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม

3.2 ประสบการณ์สำคัญ

3.2.1 การร้อยเชือกและวัสดุต่างๆ

3.2.2 การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูจัดโต๊ะและแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีเด็กประมาณ 4 คน

2. เด็กและครูช่วยกันนำอุปกรณ์การร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม ประกอบด้วย เชือกไหมพรม แบบภาพหน้าสัตว์หรือภาพอื่นๆ วางเป็นกลุ่ม/ที่

ขั้นสอน

3. เด็กและครูร่วมกันสนทนาทบทวนการร่วมกิจกรรมการร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม

4. ครูแนะนำการร่วมกิจกรรมการหยดสี ดังนี้

4.1 การใช้วัสดุอุปกรณ์ให้ปลอดภัยต่อตนเองและผู้อื่น

4.2 สนทนาเกี่ยวกับโปสเตอร์แสดงขั้นตอนและวิธีปฏิบัติกิจกรรม

4.3 แสดงโมเดลงานจาก กล่องกิจกรรมสร้างมือเก่ง

5. เด็กปฏิบัติกิจกรรมโดยศึกษาแบบภาพและโปสเตอร์

6. ครูคอยดูแลและสังเกตการเข้าร่วมกิจกรรม จัดวัสดุ อุปกรณ์ให้เพียงพอกับเด็ก

7. เมื่อเสร็จกิจกรรมเด็กและครูช่วยกันจัดเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ

8. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานของเด็กแต่ละคน

9. นำผลงานที่เด่นไปจัดนิทรรศการหน้าชั้นเรียน

10. ครูคอยดูแลและสังเกตพฤติกรรมการเล่น เน้นและแนะให้มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันของเล่นซึ่งกันและกัน

ขั้นสรุป

11. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมการร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม

5. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

5.1 อุปกรณ์การร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม

5.2 เชือกไหมพรม , เข็มพลาสติก, แบบภาพหน้าสัตว์

5.2 โปสเตอร์แสดงขั้นตอน

5.3 โมเดลการร้อยจากกล่องสร้างมือเก่ง

6. การวัดผลประเมินผล

6.1 วิธีการวัด

6.1.1 สังเกตการสร้างผลงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ได้

6.1.2 สังเกตการทำงานหรือเล่นกับผู้อื่นได้

6.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวัด

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

6.3 เกณฑ์การวัด

1. การสร้างผลงานงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์

3 หมายถึง สร้างผลงานงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ให้สวยงามได้ด้วยตนเอง

2 หมายถึง สร้างผลงานงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ให้สวยงามได้โดยครูคอยชี้แนะ 1-2 ครั้ง

1 หมายถึง สร้างผลงานงานศิลปะอย่างสร้างสรรค์ให้สวยงามได้โดยครูคอยชี้แนะมากกว่า 2 ครั้ง

2. การทำงานหรือเล่นกับผู้อื่นได้ด้วยดี

3 หมายถึง ทำงานหรือเล่นกับผู้อื่นได้ด้วยดี และมีความสุข

2 หมายถึง ทำงานหรือเล่นกับผู้อื่นได้ด้วยดีเป็นบางครั้ง

1 หมายถึง ทำงานหรือเล่นกับผู้อื่นได้

โดยครูคอยชี้แนะ

7. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

8. บันทึกผลการจัดกิจกรรม

8.1 ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

8.2 ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

8.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1

แบบสังเกตพฤติกรรมขณะปฏิบัติกิจกรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1

กิจกรรมการร้อยตามรูปแบบที่กำหนดด้วยไหมพรม หน่วย เศษฐกิจพอเพียง

ลำดับที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรม					
		สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะตามความคิดสร้างสรรค์			เล่นหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น		
		3	2	1	3	2	1
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
รวม							
ร้อยละ							
เฉลี่ย							

เกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน

9 - 12 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ดี = 3

5 - 8 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ปานกลาง = 2

1 - 4 คะแนน หมายถึง มีพฤติกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับ ควรปรับปรุง = 1

(ลงชื่อ).....ครูผู้สอน

(นางวัฒนา ดาวเด้น)

ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1

ตัวอย่าง แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก

วัน/เดือน/ปี.....ครั้งที่.....เวลา.....น.

ลำดับ	ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก / ชื่อ-สกุล	ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก					ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก							ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก						การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา						คะแนนรวม	หมายเหตุ
		การหยิบ จับ หรือถือวัตถุขนาดเล็กได้ไม่หลุดมือ			ปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องใช้มือและนิ้วต่อเนื่องได้		การเคลื่อนไหวนิ้วและมือได้หลายทิศทางตามคำสั่ง			การปรับแรงและมุมการเคลื่อนไหวของนิ้ว/มือให้เหมาะกับกิจกรรม			การควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวของมือ			การปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องการความละเอียดได้ไม่ออกนอกขอบเขต			การใช้สายตากำกับการเคลื่อนไหวของมือได้สอดคล้องกัน			การวางตำแหน่งมือให้ตรงเป้าหมายที่มองเห็นได้				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1																											
2																											
3																											
4																											

ตัวอย่าง แบบสังเกตพฤติกรรมทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (ต่อ)

วัน/เดือน/ปี.....ครั้งที่.....เวลา.....น.

ลำดับ	ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก / ชื่อ-สกุล	ความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก					ความยืดหยุ่นในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก							ความสามารถในการควบคุมในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก						การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา						คะแนนรวม	หมายเหตุ
		การหยิบ จับ หรือถือวัตถุขนาดเล็กได้ไม่หลุดมือ			ปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องใช้มือและนิ้วต่อเนื่องได้		การเคลื่อนไหวนิ้วและมือได้หลายทิศทางตามคำสั่ง			การปรับแรงและมุมการเคลื่อนไหวของนิ้ว/มือให้เหมาะกับกิจกรรม			การควบคุมทิศทางการเคลื่อนไหวของมือ			การปฏิบัติกิจกรรมที่ต้องการความละเอียดได้ไม่ออกนอกขอบเขต			การใช้สายตากำกับการเคลื่อนไหวของมือได้สอดคล้องกัน			การวางตำแหน่งมือให้ตรงเป้าหมายที่มองเห็นได้				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
5																											
6																											
7																											
8																											

หมายเหตุ 1,2,3 หมายถึงระดับคะแนน แสดงพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม โดยใสเครื่องหมาย / ลงในชองคะแนนตามความเป็นจริง

เกณฑ์การให้คะแนน

3	คะแนน	หมายถึง	เด็กแสดงพฤติกรรมได้ด้วยตนเอง
2	คะแนน	หมายถึง	เด็กแสดงพฤติกรรมได้ด้วยตนเอง เมื่อมีครูคอยกระตุ้น
1	คะแนน	หมายถึง	เด็กแสดงพฤติกรรมไม่ได้ด้วยตนเอง เมื่อมีครูคอยกระตุ้น

ลงชื่อ.....

(ครูวัฒนา ดาวเด้น)

ผู้ประเมิน

ภาคผนวก



ภาพกล่องสร้างมือเก่ง



ภาคผนวก



ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือด้วยกระบวนการ PLC



ภาคผนวก



กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ



ภาคผนวก



กิจกรรมการร้อย



ภาคผนวก



กิจกรรมการปั้น



รายงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โดยใช้เกมการศึกษา



นางสาวอมรรัตน์ คำประไพ

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

รายงานนวัตกรรม

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

---

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวอมรรัตน์ คำประไพ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โดยใช้เกมการศึกษา

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่มีผู้เคยสร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมด้านการสอน

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัย ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้เพลง คำคล้องจอง และเกมการศึกษาในช่วงปฐมวัย เด็กอยู่ในวัยที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะด้านภาษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น การส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนตั้งแต่ระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นพื้นฐานที่ช่วยพัฒนาให้เด็กสามารถสื่อสาร เข้าใจเรื่องราว และสร้างความคิดอย่างมีระบบการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรเป็นไปอย่างสนุกสนาน สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและกิจกรรมที่หลากหลาย การใช้ เพลง คำคล้องจอง และ เกมการศึกษา เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะภาษา ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ จดจำคำศัพท์และรูปประโยคได้ดี อีกทั้งยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาสมาธิของเด็กด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น เพลงเด็กที่มีจังหวะสนุกสนาน คำคล้องจองที่ง่ายต่อการจดจำ และเกมที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการรู้หนังสือขั้นต้น จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ พัฒนาความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อมกัน

ดังนั้น การพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ที่มั่นคงและยั่งยืนให้แก่เด็กในระยะเริ่มต้นของชีวิตการศึกษา

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษา

๒. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะภาษาไทยก่อน และหลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

๘. กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๑๕ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. หลักการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

อ้างอิงจากแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ เด็กปฐมวัยควรได้รับการพัฒนาแบบองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเรียนรู้ควรเป็นไปตามธรรมชาติ ผ่านการเล่น การสังเกต และการมีประสบการณ์ตรง กิจกรรมเพลง คำคล้องจอง และเกมการศึกษา ช่วยให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความสุข และจดจำได้ง่าย

๒. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play)

ตามแนวคิดของ Friedrich Froebel และการศึกษาปฐมวัยยุคใหม่ การเล่นเป็นกิจกรรมธรรมชาติของเด็กที่ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน กิจกรรมที่ออกแบบให้น่าสนใจ มีความสนุก เช่น เพลงและเกม จะกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น

๓. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget

Jean Piaget กล่าวว่า เด็กวัยปฐมวัยอยู่ในระยะ "Pre-operational Stage" ซึ่งเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การใช้เกม เพลง และคำคล้องจอง เป็นเครื่องมือกระตุ้นการคิด การจำแนก การเปรียบเทียบ และการใช้ภาษา ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานของการอ่านและเขียน

๔. ทฤษฎีของ Vygotsky – ZPD และบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

Lev Vygotsky ให้ความสำคัญกับบทบาทของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการปฏิสัมพันธ์ โดยเฉพาะแนวคิด "Zone of Proximal Development (ZPD)" ซึ่งชี้ว่า เด็กสามารถพัฒนาทักษะได้ดีขึ้นเมื่อมีผู้ชี้แนะหรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้ที่มีความสามารถมากกว่า กิจกรรมกลุ่ม เช่น การร้องเพลงหรือเล่นเกมร่วมกัน จะช่วยให้เด็กเรียนรู้จากเพื่อนและครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ Howard Gardnerนวัตกรรมนี้เน้นการใช้กิจกรรมหลากหลายรูปแบบ ที่สอดคล้องกับรูปแบบความถนัดและความสามารถของเด็กแต่ละคน เช่น

ดนตรี (เพลง) สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านดนตรี
การเคลื่อนไหว (เกมการศึกษา) สำหรับผู้ที่ถนัดการเคลื่อนไหวร่างกาย
ภาษา (คำคล้องจอง) สำหรับผู้ที่มีความสามารถทางภาษา

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ก่อนการทดลอง นำแบบประเมินทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๑๕ คน แล้วบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรม

๒. ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองด้วยตนเอง ตามแผนการจัดประสบการณ์การสอน

๓. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการสอน (Post-test) โดยใช้แบบประเมินทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัยชุดเดียวกันกับที่ใช้ก่อนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบประเมินทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัยกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๑๕ คน แล้วบันทึกผลทักษะภาษาไทยแล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

๔. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการประเมินทักษะภาษาไทยและหลังการทดลองสอนโดยใช้ใช้เกมการศึกษา

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. บัตรคำ ก-ฮ

๒. บัตรคำ ผลไม้

๓. แบบฝึกทักษะ ๑๐ ใบงาน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนขามใหญ่ ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยโดยโดยใช้เกมการศึกษา

๑๒.๒ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการเปรียบเทียบทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยก่อน และหลังการสอน โดยใช้เกมการศึกษา

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- งบประมาณ - บาท

๑๔. การประเมินผล

๑) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

๒) แบบประเมินการอ่านและเขียนสำหรับเด็กปฐมวัย

15. ผลการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

จากการดำเนินการพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โดยใช้เกมการศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนด

1. เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษา

ผลการดำเนินการพบว่า นักเรียนชั้นอนุบาล 2 มีพัฒนาการด้านทักษะภาษาไทยดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถจดจำพยัญชนะ และคำศัพท์ได้มากขึ้น รวมถึงมีความสามารถในการฟัง พูด และสื่อสารกับครูและเพื่อนอย่างมั่นใจ เกมการศึกษาช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะภาษาไทยก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

ผลการเปรียบเทียบพบว่า คะแนนพัฒนาทักษะภาษาไทยหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นทั้งในด้านสามารถจดจำพยัญชนะ และคำศัพท์ได้มากขึ้น และการสื่อสารเชิงประโยคสั้น ๆ แสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษามีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัย

16. การประเมินผล

16.1 แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

16.2 แบบประเมินการพัฒนาทักษะภาษาไทย

17. การเผยแพร่นวัตกรรมการเรียนการสอน

- เผยแพร่นวัตกรรมการเรียนการสอน ระหว่างครูในเครือข่าย ครูต่างเครือข่าย ครูในโรงเรียนและครูในสายชั้นอนุบาลด้วยกัน

รายงานผล

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร
ของเด็กระดับชั้นอนุบาล 3 ด้วยนิทานอีสป



นางประสบพร ห้ตถกิจ
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป

โดย

นางประสบพร หัตถกิจ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป” จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารประกอบการรายงานการพัฒนานวัตกรรมในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความพร้อมของพัฒนาการทางภาษาด้านการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นของการอ่านและการเขียนในชั้นประถมศึกษาต่อไป

เอกสารฉบับนี้เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป เพื่อช่วยส่งเสริมนักเรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้ศึกษา และทางผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากร นักเรียน รวมไปถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ชี้แนะแนวทางต่าง ๆ จนเอกสารเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทางผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

นางประสบพร หัตถกิจ
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง **หน้า**

รายงานนวัตกรรมการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร ของเด็กอนุบาล 3 ด้วยนิทานอีสป.....1

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม.....1

หลักการและเหตุผล/ความเป็นมานวัตกรรม.....2

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม.....2

กลุ่มเป้าหมาย..... 2

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม..... 3

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้..... 5

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม.....8

ผลการพัฒนานวัตกรรม.....8

สรุปผลการใช้นวัตกรรม..... 9

ข้อเสนอแนะ.....10

การเผยแพร่นวัตกรรม.....10

เอกสารอ้างอิง.....11

ภาคผนวก.....12

ภาพสื่อนวัตกรรม

ภาพกิจกรรมการใช้สื่อนวัตกรรม

แผนการจัดประสบการณ์

รายงานนวัตกรรมการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กระดับชั้นอนุบาล 3 โดยใช้นิทานอีสป

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1

ผู้จัดทำนวัตกรรม นางประสบพร หัตถกิจ

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร ของเด็กระดับชั้นอนุบาล 3 โดยใช้นิทานอีสป

ระยะเวลาดำเนินการ ตลอดปีการศึกษา 2568

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่มีความสามารถในการเรียนรู้สูง โดยเฉพาะด้านภาษาและการสื่อสาร ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของพัฒนาการในด้านอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม เด็กปฐมวัยบางคนอาจประสบปัญหาด้านการสื่อสาร เช่น การพูดไม่ชัด การใช้คำศัพท์จำกัด หรือขาดความมั่นใจในการแสดงออก ดังนั้น การพัฒนาทักษะทางภาษาจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ครูผู้สอนควรให้ความใส่ใจอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ หนึ่งในแนวทางที่เหมาะสมกับวัย คือ การนำนิทานมาใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

ในฐานะครูผู้สอนระดับชั้นปฐมวัยปีที่ 3 พบว่าเด็กหลายคนมีพัฒนาการทางภาษาด้านการสื่อสารที่ยังไม่เหมาะสมกับวัย เช่น การใช้คำศัพท์ไม่หลากหลาย พูดไม่ชัดเจน หรือไม่กล้าแสดงออกทางวาจา สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการเรียนรู้โดยรวมของเด็กทั้งด้านสังคม อารมณ์ และการเรียนรู้ในระดับต่อไป ดังนั้น ข้าพเจ้าในฐานะครูประจำชั้นจึงคิดค้นนวัตกรรมการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะทางภาษาผ่าน “นิทานอีสป” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นและพัฒนาทักษะการสื่อสารของเด็กปฐมวัย

นิทานอีสปเป็นวรรณกรรมที่มีเนื้อเรื่องสั้น กระชับ มีตัวละครสัตว์ที่เด็กคุ้นเคย พร้อมแฝงแง่คิดและคติสอนใจ ซึ่งเหมาะอย่างยิ่งกับวัยอนุบาลที่ชอบจินตนาการและการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า ข้าพเจ้าจึงออกแบบกิจกรรมโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านนิทานอีสป เช่น การฟังนิทานจากครู เล่านิทานต่อจากภาพประกอบ เล่นบทบาทสมมุติตามตัวละคร และการสนทนาตอบคำถาม ทั้งหมดนี้มีเป้าหมายเพื่อให้เด็กได้ใช้ภาษาในการฟัง การพูด การเล่าเรื่อง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างมั่นใจ

นวัตกรรมนี้ไม่เพียงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เด็กกล้าแสดงออกทางภาษาในบรรยากาศที่สนุกสนานและปลอดภัย ขณะเดียวกันยังช่วยฝึกทักษะชีวิตอื่น ๆ เช่น การฟังอย่างตั้งใจ การรู้จักรอคอย การใช้คำสุภาพ และการเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น

ในการพัฒนานวัตกรรม ข้าพเจ้าได้ปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนและโรงเรียน โดยเน้นการใช้สื่อที่หาได้ง่าย เช่น หุ่นนิทาน ภาพประกอบนิทานภาพ หรือสื่อดิจิทัลที่มีเสียงประกอบ เพื่อเพิ่มความสนใจและประสิทธิภาพของกิจกรรม พร้อมทั้งมีการประเมินผลพัฒนาการของเด็กอย่างต่อเนื่อง เช่น การสังเกตพฤติกรรมการพูด การบันทึกคำศัพท์ที่เด็กใช้ และการประเมินความเข้าใจเนื้อเรื่อง

ประเภทของนวัตกรรม

- ประเภทนวัตกรรมการเรียนการสอน

หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กปฐมวัยเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระ เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการคิด การแสดงออก และการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กที่มีทักษะทางภาษาที่ดีจะสามารถฟัง พูด อ่าน และสื่อสารความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดพัฒนาการด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และการเรียนรู้ที่สมดุล ตามเป้าหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการรอบด้านและสามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ
อย่างไรก็ตาม จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 พบว่า เด็กบางส่วนยังขาดทักษะในการสื่อสาร โดยเฉพาะการกล้าแสดงออกทางวาจา การเล่าเรื่องจากประสบการณ์ การใช้ถ้อยคำที่เหมาะสม และการเรียบเรียงความคิดเป็นประโยคสื่อความหมาย เด็กบางคนไม่กล้าพูดหน้าชั้นเรียน ขาดความมั่นใจ และไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลต่อการเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชั้นเรียน

นิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เนื่องจากมีเนื้อหาเข้าใจง่าย สนุกสนาน สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก และช่วยกระตุ้นจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะนิทานอีสป ซึ่งมีเนื้อเรื่องสั้น กระชับ ตัวละครชัดเจน และแฝงคุณธรรม จริยธรรม สามารถนำมาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การเล่าเรื่อง และการแสดงความคิดเห็นของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้จัดทำนวัตกรรมจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้นิทานอีสปเป็นสื่อหลักร่วมกับกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเล่านิทาน การสนทนา การแสดงบทบาทสมมติ การเล่าเรื่องจากภาพ และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ให้มีพัฒนาการดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เด็กสามารถฟัง พูด สื่อสาร และถ่ายทอดความคิดได้อย่างมั่นใจ เหมาะสมกับวัย และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความมั่นใจกล้าพูดกล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสมกับวัย
3. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทางด้านภาษา

กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 16 คน

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยจำเป็นต้องอาศัยแนวทางที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะด้านภาษาและการสื่อสาร ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกมิติ เด็กปฐมวัยวัย 5-6 ปี เป็นวัยที่กำลังพัฒนาอย่างรวดเร็วในด้านการใช้ภาษา ทั้งการฟัง การพูดและการเข้าใจความหมายของคำและประโยคต่าง ดังนั้น การส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการสื่อสารที่ดีและมั่นใจในการกล้าแสดงออกจึงเป็นภารกิจสำคัญของครูผู้สอนในระดับปฐมวัย โดยหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กล่าวถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยด้านภาษาและการสื่อสารมุ่งเน้นให้เด็กสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมกับวัย ทั้งการฟัง พูด และเข้าใจความหมายของคำหรือประโยค รวมถึงสามารถแสดงความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของตนเองผ่านการพูดอย่างมีลำดับ เด็กควรมีโอกาสได้ฟังนิทาน บทกลอน เพลง และการสนทนาในชีวิตประจำวัน เพื่อกระตุ้นความสามารถในการใช้ภาษาทั้งในเชิงรับและเชิงรุก โดยมุ่งส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าในการสื่อสาร มีคลังคำศัพท์เพิ่มขึ้น และสามารถใช้ภาษาสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมั่นใจและเหมาะสมตามสถานการณ์ ซึ่งล้วนเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้

การพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป” มีพื้นฐานมาจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งมุ่งพัฒนาเด็กให้มีพัฒนาการรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์–จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยให้ความสำคัญกับการส่งเสริมทักษะทางภาษาและการสื่อสาร อันเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้จึงควรเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอย่างเหมาะสมกับวัย ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย สนุกสนาน และสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัย

แนวคิดการพัฒนาทักษะทางภาษาในเด็กปฐมวัยเชื่อว่า เด็กเรียนรู้ภาษาได้ดีที่สุดจากประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์ การเปิดโอกาสให้เด็กได้ฟัง พูด สนทนา เล่าเรื่อง และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้นิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะนิทานอีสป ซึ่งมีเนื้อเรื่องสั้น กระชับ เข้าใจง่าย และแฝงข้อคิด จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมจินตนาการ และพัฒนาทักษะการสื่อสารของเด็กได้อย่างเป็นธรรมชาติ

นวัตกรรมนี้ยังยึดแนวคิดการเรียนรู้ผ่านนิทาน (Storytelling Approach) ซึ่งเน้นการใช้เรื่องเล่าเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้และคุณธรรม พร้อมทั้งพัฒนาทักษะการคิด การฟัง การพูด และการเล่าเรื่อง ตลอดจนส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็ก โดยออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น การเล่านิทาน การสนทนา การเล่าเรื่องจากภาพ และการแสดงบทบาทสมมติ

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Jean Piaget) เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงพัฒนาการขั้นก่อนปฏิบัติการ ซึ่งเรียนรู้ได้ดีจากประสบการณ์ตรง สื่อรูปธรรม และกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติจริง การใช้นิทานประกอบภาพ กิจกรรมสร้างสรรค์ และการเล่นเชิงบทบาทสมมติ จึงช่วยส่งเสริมกระบวนการคิดและการใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสม ขณะเดียวกัน ทฤษฎีสังคมวัฒนธรรมของวีก็อตสกี (Lev Vygotsky) เน้นบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการชี้แนะจากครู ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะทางภาษาและการสื่อสารผ่านกิจกรรมกลุ่มและการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

นอกจากนี้ ยังได้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) มาใช้ในการออกแบบกิจกรรม โดยคำนึงถึงการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และเอื้อต่อการทำงานของสมอง ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเคลื่อนไหวประกอบนิทาน เกมภาษา และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นความสนใจและการเรียนรู้ของเด็กอย่างมีประสิทธิภาพ

จากหลักการ แนวคิด และทฤษฎีดังกล่าว จึงนำมาสู่การพัฒนานวัตกรรมที่มุ่งส่งเสริมทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 อย่างเป็นระบบ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการด้านการฟัง การพูด และการสื่อสารที่เหมาะสมตามวัย มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และสามารถนำทักษะที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

สรุปได้ว่าการพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป ยึดหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านนิทานและการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (BBL) โดยคำนึงถึงพัฒนาการตามทฤษฎีของเพียเจต์ซึ่งเน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และทฤษฎีของวีก็อตสกีที่ให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กิจกรรมถูกออกแบบให้เด็กมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการฟัง การพูด การเล่าเรื่อง และการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมความมั่นใจ กล้าแสดงออก และพัฒนาทักษะการสื่อสารอย่างเหมาะสมตามวัย อันนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

นิยามศัพท์เฉพาะ

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารด้วยนิทานอีสป หมายถึง รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้น โดยใช้นิทานอีสปมาปรับเป็นหนังสือนิทานที่หลากหลายรูปแบบให้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กเป็นสื่อหลัก ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการฟัง การพูด การสื่อสารเล่าเรื่อง ราวต่างๆให้ผู้อื่นฟังและเข้าใจได้ การแสดงความคิดเห็น รวมทั้งการขีดเขียนภาษาอย่างอิสระตามแบบของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ได้อย่างเหมาะสมตามวัย

ทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร หมายถึง ความสามารถของเด็กในการฟัง พูด อ่าน เขียนและถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของตนเองออกมาเป็นถ้อยคำหรือประโยคที่เข้าใจได้ เหมาะสมกับบริบทและวัยของเด็ก รวมถึงการกล้าแสดงออกและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม

นิทานอีสป หมายถึง เรื่องเล่านิทานสั้นที่มีเนื้อหาเข้าใจง่าย มีตัวละครสัตว์หรือบุคคลเป็นสื่อแทนการดำเนินเรื่อง และแฝงข้อคิดหรือคติสอนใจ ซึ่งได้มีการนำมาพัฒนาปรับปรุงและออกแบบให้มีรูปแบบที่หลากหลายเหมาะสมกับวัยและน่าสนใจ โดยนำมาใช้เป็นสื่อหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็ก

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หมายถึง การออกแบบและดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child-Centered Approach) บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านนิทาน การเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม และการมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การเล่าเรื่อง และการสื่อสารอย่างเหมาะสมตามวัย

แบบประเมินพัฒนาการด้านภาษา หมายถึง เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินความสามารถด้านการพูดและการสื่อสารของเด็กก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม เพื่อเปรียบเทียบผลการพัฒนา

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ เพื่อให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่จะใช้ในออกแบบ จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

2. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนนรู้ จากเอกสารงานงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ดำเนินการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป” ยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child-Centered Approach) บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านนิทาน การเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การมีส่วนร่วม และการมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การเล่าเรื่อง และการสื่อสารอย่างเหมาะสมตามวัย

โดยใช้ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ (รูปแบบ 5 ขั้น : Listen – Think – Speak – Do – Reflect) ดังภาพโมเดล และขั้นตอน ดังนี้



1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Listen & Engage) ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่น เป็นกันเอง โดยใช้กิจกรรมเพลง เกมคำศัพท์ ภาพประกอบ กระตุ้นความสนใจของเด็กก่อนเข้าสู่การเล่านิทาน เพื่อเตรียมความพร้อมในการฟังและการเรียนรู้

2) ขั้นรับรู้และเข้าใจ (Think & Understand) ครูเล่านิทานอีสปโดยใช้สื่อนิทานอีสปที่มีรูปแบบที่หลากหลายที่ครูพัฒนาและปรับขึ้นให้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก พร้อมตั้งคำถามปลายเปิดกระตุ้นการคิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงประสบการณ์ของเด็ก

3) ขั้นฝึกทักษะการสื่อสาร (Speak & Share) เปิดโอกาสให้เด็กเล่าเรื่องจากภาพ สนทนา แสดงความคิดเห็น ถาม–ตอบ และเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ เพื่อฝึกทักษะการฟัง พูด และการสื่อสารอย่างมั่นใจ

4) ขั้นลงมือปฏิบัติ (Do & Practice) เด็กทำกิจกรรมเสริม เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การเล่นเกมภาษา การวาดภาพและเล่าเรื่อง การทำใบงาน เพื่อฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริง

5) ขั้นสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflect & Evaluate) ครูและเด็กร่วมกันสรุปบทเรียน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินพัฒนาการด้านการสื่อสาร และเสริมแรงเชิงบวก เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

4. จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสาร ด้วยนิทานอีสป" โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child-Centered Approach) บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านนิทาน การเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ รูปแบบ 5 ขั้น จำนวน 12 แผน

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้มาประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม PLC และปรับปรุงแก้ไขตามที่กลุ่ม PLC ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสนอแนะ

6. จัดทำสื่อนิทานอีสป จำนวน 4 เรื่อง เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของผู้เรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 16 คน

7.นำแผนการจัดประสบการณ์ตามรูปการเรียนรู้แบบ BBL และสื่อนิทานอีสปโดยยึดหลักผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child-Centered Approach) บูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านนิทาน การเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) และการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ รูปแบบ 5 ขั้น จำนวน 12 แผน ไปใช้จัดกิจกรรมโดยบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาของเด็กระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 16 คน โดยใช้สื่อนวัตกรรมเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วันคือวันจันทร์ วันพุธ วันศุกร์ รวม 12 ครั้งดังตาราง

ตารางการใช้สื่อนวัตกรรม
การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กระดับชั้นอนุบาล3 โดยใช้นิทานอีสป

สัปดาห์ที่	ชื่อนิทาน	วันที่ใช้นวัตกรรม	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา
1	ราชสีห์กับกระต่ายป่า	จันทร์	- ฟังครูเล่านิทาน - สนทนาโต้ตอบ	- ทักษะการฟัง - ทักษะการสื่อสาร
		พุธ	- เล่าเรื่องจากภาพ - วิเคราะห์ตัวละคร - สนทนาถึงคำศัพท์ในนิทาน	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการอ่าน
		ศุกร์	-วาดภาพและเขียนคำศัพท์ของนิทานตามแบบ - เล่าเรื่องเรื่องราวจากนิทาน	- ทักษะการเขียน - ทักษะการสื่อสาร

สัปดาห์ที่	ชื่อนิทาน	วันที่ใช้นวัตกรรม	กิจกรรม	ทักษะที่พัฒนา
2	มดกับตั๊กแตน	จันทร์	- ฟังครูเล่านิทาน - สนทนาโต้ตอบ	- ทักษะการฟัง - ทักษะการสื่อสาร
		พุธ	- เล่าเรื่องจากภาพ - วิเคราะห์ตัวละคร - สนทนาถึงคำศัพท์ในนิทาน	- ทักษะการสื่อสาร - ทักษะการอ่าน
		ศุกร์	-วาดภาพและเขียนคำศัพท์ของนิทานตามแบบ - เล่าเรื่องเรื่องราวจากนิทาน	- ทักษะการเขียน - ทักษะการสื่อสาร
3	แม่ช้างสอนลูก	จันทร์	- ฟังครูเล่านิทาน - สนทนาโต้ตอบ	- ทักษะการฟัง - ทักษะการสื่อสาร
		พุธ	- เล่าเรื่องจากภาพ - วิเคราะห์ตัวละคร - สนทนาถึงคำศัพท์ในนิทาน	- ทักษะการสื่อสาร
		ศุกร์	-วาดภาพและเขียนคำศัพท์ของนิทานตามแบบ - เล่าเรื่องเรื่องราวจากนิทาน	ทักษะการเขียน - ทักษะการสื่อสาร
4	ลิงกับนกขมิ้น	จันทร์	- ฟังครูเล่านิทาน - สนทนาโต้ตอบ	- ทักษะการฟัง - ทักษะการสื่อสาร
		พุธ	- เล่าเรื่องจากภาพ - วิเคราะห์ตัวละคร - สนทนาถึงคำศัพท์ในนิทาน	- ทักษะการสื่อสาร
		ศุกร์	-วาดภาพและเขียนคำศัพท์ของนิทานตามแบบ - เล่าเรื่องเรื่องราวจากนิทาน	- ทักษะการเขียน - ทักษะการสื่อสาร

8. นำผลสะท้อนในการจัดกิจกรรมบันทึกผลประเมินพัฒนาการเรียนรู้เพื่อประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

สื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป” ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ และบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้แบบสมองเป็นฐาน (BBL) การเรียนรู้เชิงรุก และการเรียนรู้ผ่านนิทาน โครงสร้างสื่อประกอบด้วยชุดกิจกรรมจากนิทานอีสป 4 เรื่อง ได้แก่ ราชสีห์กับกระต่ายป่า มดกับตั๊กแตน แม่ช้างสอนลูกและลิงกับนกขมิ้น นำมาใช้จัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 3 คือวันจันทร์ วันพุธและวันศุกร์ ตามกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้น คือ โดยสื่อที่ใช้ประกอบด้วยหนังสือนิทานอีสปที่ครูสร้างและปรับดเปลี่ยนรูปแบบให้มีความหลากหลาย เหมาะกับวัยและความสนใจของเด็ก บัตรภาพ บัตรคำ ใบงาน และเกมภาษา เพื่อส่งเสริมทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนอย่างเป็นระบบ ควบคู่กับการใช้เครื่องมือประเมินพัฒนาการและการสังเกตพฤติกรรมการสื่อสาร ทั้งนี้ สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวช่วยกระตุ้นความสนใจ ส่งเสริมความมั่นใจ และพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กให้เหมาะสมตามวัยและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการพัฒนานวัตกรรม

จากการพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 โดยใช้นิทานอีสป ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นด้วยการออกแบบที่หลากหลายให้มีความสนใจ เหมาะสมกับวัย ได้แก่นิทานอีสป บัตรภาพคำศัพท์นิทาน บัตรเกมต่อคำศัพท์จากนิทาน ส่งผลให้มีผลการพัฒนา จากการใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป” พบว่า เด็กนักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาและการสื่อสารเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยสามารถสรุปผลการพัฒนาได้ดังนี้

ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

1) เด็กมีพัฒนาการด้านการฟัง พูด อ่าน และเขียนดีขึ้น สามารถสื่อสารได้เหมาะสมตามวัย
2) เด็กมีความกล้าแสดงออก กล้าเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น และตอบคำถามจากนิทานได้
3) เด็กมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

1) ครูมีทักษะในการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2) ครูสามารถสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน
3) ครูมีความมั่นใจในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

1) สถานศึกษามีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยยกระดับคุณภาพผู้เรียนระดับปฐมวัย
2) สถานศึกษามีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอน

ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

1) ผู้ปกครองและชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางภาษา

2) ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านและการสื่อสารของนักเรียน

3) เกิดความร่วมมือระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชนในการพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 81.25 มีพัฒนาการทางภาษาด้านการสื่อสารได้เหมาะสมกับวัยสังเกตได้จากสามารถสนทนาโต้ตอบ เล่าเรื่องราว แสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟังให้ผู้อื่นเข้าใจได้ บอกพยัญชนะของคำและอ่านคำจากภาพได้ วาดภาพและขีดเขียนคำจากภาพได้ดีขึ้น

2) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 81.25 มีความมั่นใจกล้าพูดกล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสมกับวัยสังเกตได้จากสามาถสนทนาโต้ตอบ อ่านออกเสียงและออกมาเล่าเรื่องจากภาพนิทานที่ตนเองวาดหน้าชั้นเรียนและในมุมหนังสือได้ดีขึ้น

3) นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 100 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทางด้านภาษา สังเกตได้จากการร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม การไปนำสื่อมาเล่นเวลาเล่นอิสระตามมุมประสบการณ์

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- งบพัฒนานวัตกรรม 214 บาท

การประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมหลังการจัดกิจกรรม
2. ผลงานนักเรียน
3. แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

สรุปผลการใช้นวัตกรรมและการอภิปรายผล

การใช้นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะทางภาษาด้านการสื่อสารของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ด้วยนิทานอีสป” ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาและการสื่อสารเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน เด็กมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น สามารถเล่าเรื่อง แสดงความคิดเห็น และสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมตามวัย มีความสนใจในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมภาษา อีกทั้งสามารถนำข้อคิดจากนิทานอีสปไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีความสุขและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

1. ควรพัฒนาชุดนิทานอีสปเพิ่มเติมให้มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งด้านเนื้อหา ตัวละคร และระดับความยากง่าย เพื่อให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย

2. ควรขยายผลการใช้นวัตกรรมไปสู่ระดับชั้นอื่น ๆ ในระดับปฐมวัย และประยุกต์ใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้ด้านอื่น เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบบูรณาการ

3. ควรส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการใช้กิจกรรมนิทานอีสปที่บ้าน เพื่อสร้างความต่อเนื่องในการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กทั้งในและนอกห้องเรียน

4. ควรจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อเผยแพร่แนวปฏิบัติที่ดี และพัฒนานวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การเผยแพร่นวัตกรรม

1. เผยแพร่ให้แก่ครูในสายชั้นอนุบาลและภายในโรงเรียน
2. เผยแพร่ให้แก่ครูระดับชั้นอนุบาลโรงเรียนในเครือข่าย
3. เผยแพร่โดยการให้ความรู้กับผู้ปกครองนักเรียน

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางประสบพร หัตถกิจ)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา
ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ.....
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2552). *การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางภาษาเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2563). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2555). *การพัฒนาทักษะการสื่อสารของเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุมน อมรวิวัฒน์. (2553). *การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อีสป. (2560). *นิทานอีสปสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

Bruner, J. S. (1986). *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.


ภาคผนวก

ภาพสื่อนวัตกรรม






มันหันไปเห็นฝูงมดกำลังขนอาหาร
เดินผ่านมา




ตั๊กแตน
grasshopper
มด
Ant
อาหาร
Food
ฤดูร้อน
summer
ฤดูหนาว
winter


หมาจิ้งจ
Fox
ราชสี
Lio
ช้าง
Elephant
ไก่
Chicke
กระต่าย
Wild ra
หมู
Pig



ภาพการใช้สื่อนวัตกรรม


















ไก่
Chicken


มด
Ant



ผลงานนักเรียน










Lion
Ant
Food


Lion
Ant
Food

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการ

สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก **วันที่ 19 มกราคม 2569**
ชื่อหน่วยการจัดประสบการณ์ สัตว์น้อยน่ารัก
เรื่อง การใช้ภาษาในการสื่อสาร **เวลา** 09.00 – 10.00 น.
ครูผู้สอน นางประสบพร หัตถกิจ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สพป.อุบลราชธานี เขต 1

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
- ตัวบ่งชี้ 9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ
- ตัวบ่งชี้ 9.2 อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้
- ตัวบ่งชี้ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด
- ตัวบ่งชี้ 10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย
- ตัวบ่งชี้ 12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้
- ตัวบ่งชี้ 12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้มีความสนใจ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ

สาระสำคัญ

การพัฒนาเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อม เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษา ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่านจากภาพสัญลักษณ์ และการเขียนคำตามแบบ ให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขและยั่งยืน

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

1. ฟังและเข้าใจเรื่องราวจากภาพ
2. อ่านคำศัพท์จากภาพสัญลักษณ์
3. กล้าแสดงออกและสื่อสารอย่างเหมาะสม

ประสบการณ์สำคัญ

2.1 ด้านร่างกาย

- การวาด การเขียนขีดเขี่ย
- ฝึกประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

2.2 ด้านอารมณ์- จิตใจ

- การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง
- การแสดงออกอย่างสนุกสนาน

2.3 ด้านสังคม

- การเล่นและทำงานร่วมกันกับผู้อื่น
- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

2.4 ด้านสติปัญญา

- การอ่านอย่างอิสระตามลำพัง การสังเกตทิศทางการอ่าน อักษร คำและข้อความ
- การสังเกตตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำผ่านการอ่านหรือเขียนของผู้ใหญ่
- การเล่นเกมทางภาษา
- การเขียนร่วมกันตามโอกาสและการเขียนอิสระ
- การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุ ของเล่นและชิ้นงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถสนทนาโต้ตอบ จากเรื่องราวที่ฟังได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถอ่านคำศัพท์จากภาพสัญลักษณ์ได้
3. เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 Warm-up (อุ่นเครื่อง – Brain Gym)

1. เด็กและครูกล่าวทักทายสวัสดีกัน
2. เด็กทำกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเพลง และ Brain Gym ตบตัก ตบไหล่

ขั้นที่ 2 Present (นำเสนอความรู้)

1. เด็กฟังนิทานอีสป เรื่องราชสีห์กับกระต่ายป่า พร้อมทั้งชี้ภาพและตัวหนังสือ
2. เด็กสังเกตและเชื่อมโยงภาพกับคำศัพท์ จากนั้นครูตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เช่น เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพ ตัวละครกำลังทำอะไร และรู้สึกอย่างไร เพื่อส่งเสริมทักษะการฟังและการพูด

ขั้นที่ 3 Learn – Practice (ลงมือเรียนรู้ / ฝึกฝน)

1. เด็กสังเกตภาพคำศัพท์และทบทวนเนื้อหาของนิทาน
2. เด็กสังเกตบัตรภาพคำศัพท์ในนิทาน พร้อมอ่านออกเสียงคำศัพท์ตามครู
3. เด็กสังเกตและช่วยกันบอกว่าบัตรภาพคำศัพท์นั้นมีตัวพยัญชนะอะไรบ้างและอ่านออกเสียงคำอีกครั้ง

ขั้นที่ 4 Summary (สรุปความรู้)

1. เด็กและครูร่วมกันทบทวนคำศัพท์และเนื้อเรื่องผ่านการสนทนาและเกมถาม–ตอบ พร้อมทั้งให้เด็กช่วยกันเล่าเรื่องจากภาพรวมอีกครั้ง เพื่อเชื่อมโยงความรู้และสร้างความเข้าใจที่ชัดเจน

ขั้นที่ 5 Apply & Reinforce (นำไปใช้และเสริมแรง)

1. เด็กวาดภาพจากเรื่องที่เรียนรู้ พร้อมเขียนคำศัพท์ใต้ภาพ จากนั้นนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ครูชื่นชม ให้กำลังใจ ติดดาว หรือมอบสติ๊กเกอร์ เพื่อเสริมแรงเชิงบวกและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

สื่อ/นวัตกรรม

1. เพลงตบตัก ตบไหล่
2. นิทานเรื่องราชสีห์กับกระต่ายป่า
3. บัตรภาพสัตว์

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาโต้ตอบ จากเรื่องราวที่ฟัง
2. สังเกตการอ่านคำศัพท์จากภาพสัญลักษณ์ได้
3. สังเกตการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตพฤติกรรม
2. ตรวจผลงาน

ภาคผนวก

Brain Gym ตบมือ ตบตัก ตบไหล่

มือ มือ มือ ตบตัก ตบมือ ตบมือ ตบไหล่
มือ มือ มือ ตบตัก ตบมือ ตบมือ ตบไหล่
แล้วสลับ แล้วสลับ กันไป (ซ้ำ)
ตบตัก ตบไหล่ ตบมือ ตบมือ

นิทานเรื่องราชสีห์กับกระต่ายป่า



บัตรภาพสัตว์


หมาจิ้งจ
Fox
ราชสี
Lio
ช้าง
Elephant
ไก่
Chicke
กระต่าย
Wild ra
หมู
Pig
ก ย ม ง ม



บันทึกผลหลังกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(นางประสบพร หัตถกิจ)

ครูประจำชั้นอนุบาล 3

ความคิดเห็นของผู้บริการสถานศึกษา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

แบบสังเกตพฤติกรรม

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง สัตว์น้อยน่ารัก **กิจกรรม** บูรณาการ **เรื่อง** การใช้ภาษาในการสื่อสาร

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดของท่าน ซึ่งมี 3 ระดับ

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	เพื่อให้เด็กสามารถสนทนาโต้ตอบจากเรื่องราวที่ฟังได้			เพื่อให้เด็กสามารถอ่านคำศัพท์จากภาพสัญลักษณ์ได้			3.เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้			รวม	แปลผล
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายเจษฎากานต์ เรือนเงิน											
2	เด็กชายฐิติธณราชันต์ มาลา											
3	เด็กชายธนภัทร บุญศรีราช											
4	เด็กชายธนวรรธ ศิริป้อง											
5	เด็กชายชัชวาล สำราญสุข											
6	เด็กชายชนันธร วงศ์อุดม											
7	เด็กชายกันต์กวี เข็มหอม											
8	เด็กชายนฤชัย บุญธรรม											
9	เด็กหญิงพิณรฎา ดวงศรี											
10	เด็กหญิงมะลิวัลย์ ทวีกุล											
11	เด็กหญิงกัลย์ฐิตา สัมพวงค์											
12	เด็กหญิงกุลนิษฐ์ แข่งขัน											
13	เด็กหญิงธนัญญา สานุสันติ์											
14	เด็กหญิงพิมพ์ภัทร จารุตันติ์											
15	เด็กหญิงลัลณ์ลลิน ยืนสุข											
16	เด็กหญิงไอซ์ธิภา แสงสุวรรณ											

เกณฑ์การประเมินให้ระดับคะแนน

ระดับ 1 ควรเสริม หมายถึง ปฏิบัติยังไม่ได้ต้องมีคนชี้แนะ

ระดับ 2 ปานกลาง หมายถึง ปฏิบัติได้แต่ยังไม่แม่นยำและมีคนคอยชี้แนะเป็นบางครั้ง

ระดับ 3 ดี หมายถึง ปฏิบัติได้ดีคล่องแคล่ว ถูกต้องแม่นยำ

การแปลผลการประเมินความพร้อมทางการเรียนรู้

1 – 3 คะแนน ผลการประเมิน เท่ากับ ปรับปรุง

4 – 8 คะแนน ผลการประเมิน เท่ากับ ปานกลาง

9- 12 คะแนน ผลการประเมิน เท่ากับ ดี

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับดี จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ

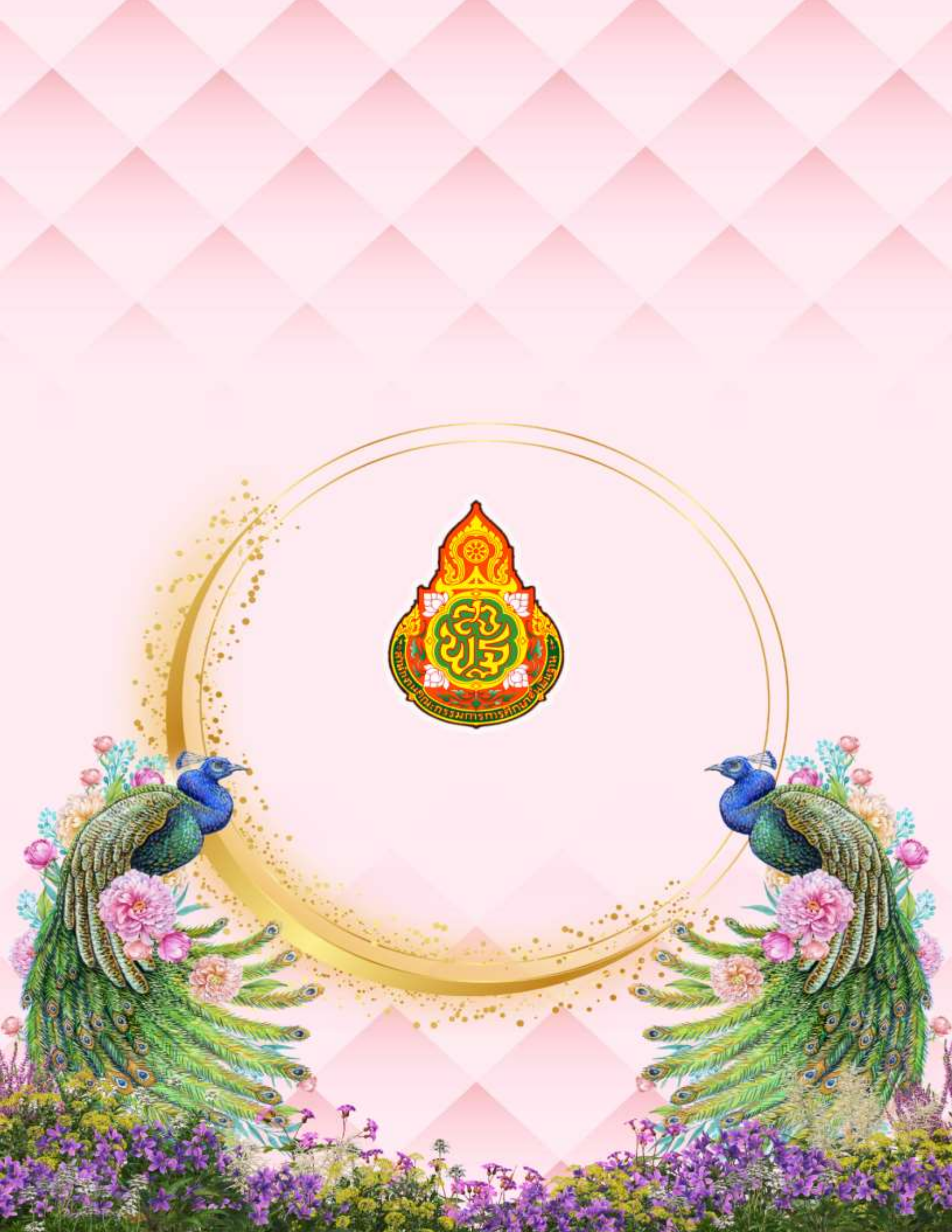
นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ -

นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับปรับปรุง จำนวน - คน คิดเป็นร้อยละ-

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

(นางประสบพร หัตถกิจ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ



นางพรรณศิริ สายใจ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐
ที่ /๒๕๖๘ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙
เรื่อง ส่งรายงานผลการใช้นวัตกรรม
สิ่งที่แนบมาด้วย รายงานผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

.....

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตามที่ข้าพเจ้า นางพรรณศิริ สายใจ ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ได้รับมอบหมายให้จัดทำนวัตกรรมทางการศึกษา ตามโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำนวัตกรรมดังกล่าว เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ตามเอกสารที่แนบมาด้วยนี้

จึงรายงานมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ).....
(นางพรรณศิริ สายใจ)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....
.....
.....

(ลงชื่อ).....
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินประสิทธิภาพของชุดการสอน ตลอดจนศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรมดังกล่าว

การจัดทำรายงานฉบับนี้ผลที่ได้จะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินโครงการ ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้ที่สนใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนต่อไป

พรรณศิริ สายใจ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	๑
หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๒
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๓
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	๔
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๔
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๔
การประเมินผล	๕
ผลการใช้นวัตกรรม	๕
สรุป	๕
อภิปรายผล	๕
ข้อเสนอแนะ	๖
ภาคผนวก	๗

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางพรรณศิริ สายใจ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนขึ้นใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านสื่อการสอน

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

การอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะเมื่ออ่านออกเขียนได้ก็จะเกิดความรู้ความเข้าใจ นำไปสู่การสร้างความคิด การตัดสินใจแก้ปัญหา และก้าวทันต่อเหตุการณ์ของโลกในยุคปัจจุบัน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่อ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง ซึ่งมีสาเหตุมาจากนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ความเข้าใจหลักภาษาไทยในเรื่อง การอ่าน การเขียนคำที่มีตัวสะกดตามมาตราตัวสะกด ๘ มาตรา ซึ่งการเรียนรู้เรื่อง คำที่มีตัวสะกดในภาษาไทยนั้น นับเป็นหลักภาษาอีกเรื่องหนึ่งที่จะนำไปสู่การใช้ภาษา ซึ่งครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและมีประสิทธิภาพสูงสุด

จากปัญหาดังกล่าวในฐานะของครูผู้สอนจึงได้ศึกษาเทคนิควิธีการสอนต่างๆที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่าน การเขียน เป็นรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายในการเรียน ช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำและคงทนเป็นเวลานาน ดังนั้นผู้สอนจึงได้นำนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ” มาใช้ประกอบการเรียนการสอน เรื่อง คำที่มีตัวสะกด เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ เกิดการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเรื่อง การอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกด ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยในระดับที่สูงขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

๒. เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ สามารถอ่านออก เขียนได้และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยสูงขึ้น

๘. กลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ สามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราได้ถูกต้อง

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยเรื่องอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ทุกคนเจตคติที่ดีและมีความรักในการเรียนวิชาภาษาไทย

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ทุกคนมีนิสัยรักการอ่านและการเขียนอย่างยั่งยืน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้ ๘ ขั้น ของกาเย่ (Gagne) ทฤษฎีของกาเย่นี้จะให้ความสำคัญในการจัดลำดับขั้นการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้สิ่งเร้า สิ่งแวดล้อมภายนอกกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ว่ามีการตอบสนองอย่างไร เพื่อที่จะจัดลำดับขั้นของการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ถูกต้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้ ๘ ขั้น ประกอบด้วย

- การจูงใจ (Motivation Phase) การคาดหวังของผู้เรียนเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้
- การรับรู้ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ (Apprehending Phase) ผู้เรียนจะรับรู้สิ่งที่สอดคล้องกับความตั้งใจ
- การปรุงแต่งสิ่งที่รับรู้ไว้เป็นความจำ (Acquisition Phase) เพื่อให้เกิดความจำระยะสั้นและระยะยาว
- ความสามารถในการจำ (Retention Phase)
- ความสามารถในการระลึกถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว (Recall Phase)
- การนำไปประยุกต์ใช้กับสิ่งที่เรียนรู้ไปแล้ว (Generalization Phase)
- การแสดงออกพฤติกรรมที่เรียนรู้ (Performance Phase)
- การแสดงผลการเรียนรู้กลับไปยังผู้เรียน (Feedback Phase)ผู้เรียนได้รับทราบผลเร็ว จะทำให้มีผลดี และประสิทธิภาพสูง

องค์ประกอบที่สำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ คือ

- ผู้เรียน (Learner) มีระบบสัมผัสและระบบประสาทในการรับรู้
- สิ่งเร้า (Stimulus) คือ สถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- การตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

การสอนด้วยสื่อตามแนวคิดของกาเย่

- เร้าความสนใจ มีโปรแกรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เช่น ใช้ การ์ตูน หรือ กราฟิกที่ดึงดูดสายตา
- ความอยากรู้อยากเห็นจะเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน การตั้งคำถามก็เป็นอีกสิ่งหนึ่ง
- บอกวัตถุประสงค์ ผู้เรียนควรทราบถึงวัตถุประสงค์ ให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนเพื่อให้ทราบว่าบทเรียนเกี่ยวกับอะไร
- กระตุ้นความจำผู้เรียน สร้างความสัมพันธ์ในการโยงข้อมูลกับความรู้ที่มีอยู่ก่อน เพราะสิ่งนี้สามารถทำให้เกิดความทรงจำในระยะยาวได้เมื่อได้โยงถึงประสบการณ์ผู้เรียน โดยการตั้งคำถาม เกี่ยวกับแนวคิด หรือเนื้อหานั้นๆ
- เสนอเนื้อหา ขั้นตอนนี้จะเป็นการอธิบายเนื้อหาให้กับผู้เรียน โดยใช้สื่อชนิดต่างๆ ในรูป กราฟิก หรือ เสียง วิดีโอ
- การยกตัวอย่าง การยกตัวอย่างสามารถทำได้โดยยกกรณีศึกษา การเปรียบเทียบ เพื่อให้เข้าใจได้ซาบซึ้ง
- การฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดทักษะหรือพฤติกรรม เป็นการวัดความเข้าใจว่าผู้เรียนได้เรียนถูกต้อง เพื่อให้เกิดการอธิบายซ้ำเมื่อรับสิ่งที่ผิด
- การให้คำแนะนำเพิ่มเติม เช่น การทำแบบฝึกหัด โดยมีคำแนะนำ
- การสอบ เพื่อวัดระดับความเข้าใจ
- การนำไปใช้ กับงานที่ทำในการทำสื่อควรมี เนื้อหาเพิ่มเติม หรือหัวข้อต่างๆ ที่ควรจะรู้เพิ่มเติม

(ที่มา http://teacher๘๐std.blogspot.com/๒๐๑๒/๐๖/๑๐๑-learning-ecology.html เขียนใน GotoKnow โดย นาง ปรารถนา ชนะศักดิ์)

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. สำรวจสภาพปัญหาการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ และจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าเอง วิเคราะห์ถึงสาเหตุของปัญหาและแนวทางแก้ไข

๒. ศึกษาเอกสาร ขั้นตอนการจัดกิจกรรม สื่อการสอน การวัดผลประเมินผล นำหลักการมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

๓. ผลิตสื่อนวัตกรรมเกมและแบบฝึกทักษะ

๔. ดำเนินการสอน โดยใช้สื่อนวัตกรรมที่ผลิตขึ้นโดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ ๑ ออกแบบกิจกรรม (P)

๑.๑. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๑.๒. ประชุมวางแผนร่วมกับครูภาษาไทยในโรงเรียน

๑.๓. จัดทำนวัตกรรมเพื่อใช้สำหรับพัฒนาการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

ขั้นที่ ๒ การดำเนินกิจกรรม (D)

๒.๑. ให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนเรื่องคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

๒.๒. นักเรียนเรียนรู้คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราโดยให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพกับคำทีละมาตราตัวสะกด

ชุดเกมมีทั้งหมด ๘ ชุดดังนี้

- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กง
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กม
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กน
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กก
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กด
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กบ
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกอว

หลังจากเล่นเกมเสร็จทุกครั้งให้นักเรียนได้ทำแบบฝึกทักษะ

๒.๓. การจัดกิจกรรมให้ทำทีละชุดจนครบแล้วครูตรวจและประเมินผล แก้ไข ซ่อมเสริมและทบทวนกับนักเรียนที่ทำแบบฝึกไม่ผ่านหรือยังไม่เข้าใจ

ขั้นที่ ๓ ประเมินและสรุปผล (C)

ประเมินผลการอ่านการเขียนของนักเรียนเพื่อดูพัฒนาการ การอ่านและการเขียนของนักเรียน

- นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราดีขึ้นกว่าเดิม
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนพัฒนาขึ้น

ขั้นที่ ๔ การปรับปรุงและขยายผล (A)

นำผลการประเมินมาปรับปรุงแก้ไข โดยตรวจสอบกิจกรรมที่ควรปรับปรุง และพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ ปรับวิธีการที่ให้พ่อแม่ช่วยเหลือการเรียนของลูก / จัดให้มีกิจกรรมพี่ช่วยน้องในปีต่อไป ฯลฯ

๕. นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนเรื่องคำที่สะกดตรงมาตรา

๖. สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ประเมินผลการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. ชุดเกมมีทั้งหมด ๘ ชุดดังนี้

- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กง
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กม
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กน
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กก
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กด
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่กบ
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกย
- ชุดเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด แม่เกอว

๒. แบบฝึกทักษะ จำนวน ๑ เล่ม ประกอบด้วย แบบฝึกหัดพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน เรียนรู้คำตามมาตราตัวสะกด ๘ มาตราได้แก่ แม่กง แม่กม แม่กน แม่กก แม่กด แม่กบ แม่เกย แม่เกอว

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่จำนวน ๘ คน สามารถอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราได้ถูกต้องคิดเป็นร้อยละ ๘๐

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ สามารถอ่านออก เขียนได้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาไทยสูงขึ้น

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ ๒๑๔ บาท

- ค่ากระดาษโฟโต้ A ๔ ๑๖๐ บาท
- ค่าตีนตุ๊กแก ๔๙ บาท
- ค่าปากกา ๕ บาท

๑๔. การประเมินผล

- แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน เรื่อง การอ่านออกเสียงคำและประโยคที่มีตัวสะกดตรงมาตรา ๒๐ ข้อ

<u>เกณฑ์การตัดสิน</u>

นักเรียนต้องผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป (คะแนน ๑๖ คะแนนขึ้นไป)

๑๕. ผลการใช้นวัตกรรม

การดำเนินการสร้างและศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ ผู้รายงานได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

แบบทดสอบ	**จำนวนนักเรียน**	**ค่าเฉลี่ย** $\bar{X}$	**ร้อยละ** (P)	**ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน** ค่า S.D
ก่อนเรียน	**๘ คน**	**๑๖.๓๘**	**๘๑.๘๘**	**๑.๐๖**
หลังเรียน	**๘ คน**	**๑๘.๘๖**	**๙๕.๐๐**	**๑.๐๗**
ผลต่าง		**๒.๔๘**	**๘๑.๘๘**	**๙๕.๐๐**

สรุปผล

๑. การสร้างและพัฒนาชุดการสอนเกมจับคู่ภาพกับคำและแบบฝึกทักษะ

ได้จัดทำและพัฒนาเกมจับคู่ภาพกับคำจำนวน ๘ ชุด และแบบฝึกทักษะ จำนวน ๑ ชุด สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างมีประสิทธิภาพ ผลจากการใช้ชุดการสอนดังกล่าว ทำให้นักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในทักษะการอ่านภาษาไทยเพิ่มพูนยิ่งขึ้น อย่างชัดเจน

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

นักเรียนมีผลการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้นอย่างน่าพึงพอใจอันเป็นผลจากการนำชุดการสอนมาใช้ในการเรียนการสอน สะท้อนถึงประสิทธิผลของนวัตกรรมที่สามารถเสริมสร้างทักษะการอ่านและความเข้าใจภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้อย่างดียิ่ง

๑๖. อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนโดยสื่อสระแปลงร่างและแบบฝึกทักษะเพื่อความเข้าใจกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ผู้รายงานเสนอผลการอภิปรายตามลำดับ ดังนี้

๑.ชุดการสอนเกมจับคู่ภาพกับคำและแบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเนื้อหาและกิจกรรมถูกออกแบบให้สอดคล้องกับบริบทจริงในชีวิตประจำวัน นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง ใช้สถานการณ์จำลอง และทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และกระตุ้นความสนใจในการเรียน

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้ชุดการสอนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสะท้อนถึงประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ และการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนแต่ละคน ทำให้สามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างต่อเนื่อง

๑๗. ข้อเสนอแนะ

๑. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนควรมีความยืดหยุ่นตามสภาพและปัญหา ของท้องถิ่น เช่น เวลา ข้อความที่นำมาใช้เป็นบทอ่าน

๒. นักเรียนที่ยังขาดความตั้งใจและเอาใจใส่ในการเรียนรู้ ครูต้องย้ำซ้ำทวนให้บ่อยกว่าคนอื่น

ลงชื่อ.....ผู้รายงาน
(นางพรรณศิริ สายใจ)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ.....ผู้บังคับบัญชา
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ภาคผนวก

เกมจับคู่ภาพกับคำ ๘ มาตราตัวสะกด



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ เกย



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กน



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กก



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กง

เกมจับคู่ภาพกับคำ



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กบ



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กม



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ เกอว



เกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราแม่ กด

แบบฝึกทักษะ


แบบฝึกหัด
พัฒนาทักษะ
การอ่าน และ การเขียน
เรียนรู้คำ
ตามมาตราตัวสะกด
ก ข ห ท

ภาพจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพกับคำในมาตราตัวสะกด



หลังจากจับคู่ภาพกับคำได้แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ



นักเรียนฝึกอ่านสะกดคำ อ่านประโยคในมาตราตัวสะกดที่ได้เล่นเกมไปแล้ว



นักเรียนทำแบบฝึกหัดในมาตราตัวสะกดที่ได้เล่นเกมไปแล้ว



นักเรียนเขียนและอ่านคำที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนการสอน



นักเรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานจากชุดการสอนเกมจับคู่ภาพกับคำและแบบฝึกทักษะ

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย **ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑**

หน่วยการเรียนรู้ : คำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา เรื่อง : คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราแม่กง เวลา : ๑ ชั่วโมง

---

๑. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ การอ่าน

ท ๑.๑ ป.๑/๑ อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ ได้ถูกต้อง

สาระที่ ๒ การเขียน

ท ๒.๑ ป.๑/๑ คัดลายมือตัวบรรจงเต็มบรรทัด

๒. สาระสำคัญ

คำที่มีตัวสะกดตรงมาตราแม่กง คือ คำที่มี “ง” เป็นตัวสะกด เช่น ลุง กาง ดวง วิ่ง การเรียนรู้คำแม่กงช่วยให้นักเรียนอ่านและเขียนได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อจบกิจกรรม นักเรียนสามารถ

1. อ่านคำที่มีตัวสะกดแม่กงได้ถูกต้องไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐
2. เขียนคำที่มีตัวสะกดแม่กงได้ถูกต้อง
3. จับคู่ภาพกับคำแม่กงได้ถูกต้อง
4. มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

๔. สาระการเรียนรู้

ความหมายของคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา

- คำในแม่กง
- การอ่านและการเขียนคำแม่กง

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการสื่อสาร
- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้

- มีวินัย
- มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- เกมจับคู่ภาพกับคำแม่กง
- บัตรคำ
- แบบฝึกทักษะแม่กง
- แบบทดสอบก่อน–หลังเรียน
- กระดาน / ใบงาน

๘. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)

1. ครูทักทายนักเรียนและทบทวนคำที่เคยเรียนมา
2. ครูเขียนคำว่า “ลุง วิ่ง ดวง” บนกระดาน
3. ให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกัน
4. ครูถามนำว่า “คำเหล่านี้ลงท้ายด้วยเสียงอะไร”
5. นักเรียนตอบว่า “ง”
6. ครูเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนเรื่องคำแม่กง
7. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (๕ ข้อ)

ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (๔๐ นาที)

กิจกรรมที่ ๑ เรียนรู้ผ่านเกม (๒๐ นาที)

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔–๕ คน
2. แจกชุดเกมจับคู่ภาพกับคำแม่กงให้แต่ละกลุ่ม
3. อธิบายกติกา
   - ให้นักเรียนช่วยกันเลือกบัตรภาพ
   - หาบัตรคำที่ตรงกับภาพ
   - อ่านคำออกเสียงก่อนวางจับคู่
4. เมื่อนักเรียนจับคู่เสร็จ ครูสุ่มให้แต่ละกลุ่มออกมาอ่านคำหน้าชั้น
5. ครูตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมอธิบายเพิ่มเติมกรณีอ่านผิด

กิจกรรมที่ ๒ ฝึกอ่านรายบุคคล (๑๐ นาที)

1. ครูแจกบัตรคำรายบุคคล
2. ให้นักเรียนอ่านทีละคน

3. ครูบันทึกผลการอ่าน
4. นักเรียนที่อ่านยังไม่คล่อง ครูช่วยสะกดคำและให้อ่านซ้ำ

กิจกรรมที่ ๓ ทำแบบฝึกทักษะ (๑๐ นาที)

1. นักเรียนทำแบบฝึกเติมคำและคัดลายมือ
2. ครูเดินตรวจ ให้คำแนะนำเป็นรายบุคคล
3. เฉลยพร้อมกันบนกระดาน

ขั้นสรุป (๑๐ นาที)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปลักษณะคำแม่กง
2. ถามคำถามทบทวน เช่น
   - คำแม่กงต้องมีตัวสะกดอะไร
3. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
4. ครูเก็บรวบรวมคะแนน

๙. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์ผ่าน
การอ่านคำแม่กง	อ่านรายบุคคล	แบบบันทึกการอ่าน	ร้อยละ ๗๐
การเขียนคำ	ตรวจแบบฝึก	ใบงาน	ร้อยละ ๗๐
ความร่วมมือ	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต	ระดับดีขึ้นไป

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีตัวสะกดตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมและแบบฝึกทักษะ



โรงเรียนบ้านขามใหญ่



นวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

นางสาวไพลิน เกษทอง
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ จัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ของนักเรียนให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย เนื่องจากทักษะการอ่านเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ หากผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่ดีจะช่วยให้สามารถเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาวิชาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
การพัฒนานวัตกรรมแบบฝึกทักษะประกอบภาพครั้งนี้ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ได้อย่างถูกต้อง และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการอ่านและการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินโครงการ ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้ที่สนใจในการพัฒนาทักษะการอ่านของผู้เรียน และสามารถนำแนวทางดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	๑
หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๒
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๕
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	๖
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๖
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๔
สรุปผลการใช้นวัตกรรม	๖
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/การแก้ปัญหา	๗
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๗
การประเมินผล	๗
ภาคผนวก	๘

แผนพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวไพลิน เกษทอง

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวคิดเริ่มจากการสังเกตพฤติกรรมการอ่านของนักเรียน พบว่านักเรียนมีปัญหาในการอ่านคำควบกล้ำแท้ เช่น “กลาง”, “เกลียว”, “ไกล” ซึ่งมักอ่านผิดเป็นคำทั่วไปหรืออ่านไม่ชัดเจน จึงได้ออกแบบแบบฝึกหัดที่มีภาพประกอบ เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมความเข้าใจด้านเสียงและคำอย่างเป็นระบบ พร้อมกิจกรรมฝึกพูดออกเสียงร่วมกับภาพ

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านกระบวนการเรียนรู้ (Process Innovation) และ สื่อการเรียนรู้ (Instructional Media)

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๒ อยู่ในวัยที่กำลังพัฒนาทักษะการอ่าน ซึ่งการอ่านออกเสียงอย่างถูกต้องเป็นพื้นฐานสำคัญของการสื่อสารและการเรียนรู้วิชาอื่น ปัญหาการอ่านคำควบกล้ำผิดเป็นหนึ่งในอุปสรรคหลัก การพัฒนาแบบฝึกทักษะประกอบภาพนี้ จึงมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจ สนุก และฝึกฝนได้ด้วยตนเอง

การอ่านออกเสียงเป็นพื้นฐานสำคัญของทักษะภาษาไทย โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงที่นักเรียนกำลังพัฒนาความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียนอย่างต่อเนื่อง หนึ่งในปัญหาที่พบได้บ่อยในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ คือ การอ่านออกเสียง **คำควบกล้ำแท้** ไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะคำที่มีพยัญชนะควบ เช่น "กร", "กล", "กว", "ปร", "พล", ซึ่งมักถูกอ่านตกเสียงพยัญชนะตัวที่สอง เช่น "กรง" อ่านเป็น "กง", "กวาง" อ่านเป็น "กาง" เป็นต้น

สาเหตุของปัญหานี้อาจมาจาก

๑. นักเรียนยังไม่เข้าใจลักษณะของคำควบกล้ำแท้

๒. ขาดโอกาสในการฝึกออกเสียงอย่างสม่ำเสมอ

๓. สื่อการเรียนรู้ที่ใช้มีลักษณะนามธรรม หรือไม่น่าสนใจสำหรับนักเรียนวัยเด็ก

ดังนั้น ผู้วิจัย/ผู้จัดทำจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนา **แบบฝึกทักษะประกอบภาพ** ซึ่งเป็นสื่อที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่าน **ภาพ** และ **กิจกรรมเชิงปฏิบัติ** ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำควบกล้ำ พร้อมกับได้ฝึกออกเสียงตามภาพที่มองเห็น ซึ่งช่วยสร้างความสนุกสนานและกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

โดยแบบฝึกดังกล่าวออกแบบให้สอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ที่มุ่งเน้นการสร้างเสริมทักษะการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างถูกต้อง ชัดเจน และเหมาะสม

การพัฒนาแบบฝึกทักษะประกอบภาพนี้ จึงมุ่งหวังให้เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยนักเรียน

๑. เข้าใจคำควบกล้ำได้อย่างลึกซึ้ง

๒. อ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง

๓. และสามารถนำคำเหล่านั้นไปใช้ในบริบทจริงได้อย่างเหมาะสม

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ได้อย่างถูกต้อง

๗.๒ เพื่อเพิ่มความสนุกและความสนใจในการเรียนรู้คำควบกล้ำผ่านภาพ

๗.๓ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการใช้คำควบกล้ำในการสื่อสาร

๘. กลุ่มเป้าหมาย

เป้าหมายเชิงปริมาณ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน ๒๐ คน

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑ ห้องเรียน นักเรียนจำนวน ๒๐ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การอ่านนับเป็นอีกหนึ่งทักษะที่มีความสำคัญอย่างมาก การอ่านทำให้เกิดปัญญาความคิดที่ทำให้เกิดความสร้างสรรค์ช่วยให้พัฒนาตนเอง ทั้งยังทำให้เป็นผู้ที่ทันต่อเหตุการณ์ สภาพความเคลื่อนไหวของโลกในปัจจุบัน และยังทำให้รู้จักปรับตัวในการอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุข ผ่อนคลายความเครียดที่เกิดจากการทำกิจกรรมการงานต่าง ๆ ส่งเสริมความรู้ ประสบการณ์ให้เพิ่มพูนยิ่งขึ้น ทั้งนี้มีผู้ให้ความหมายของ คำศัพท์ไว้ดังนี้

ไขศิริ ปราโมช ณ อยุธยา (๒๕๓๓) กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง การแปลของสัญลักษณ์ออกมาเป็น คำพูด โดยการผสมเสียงเพื่อใช้ในการออกเสียงให้ตรงกับคำพูด การอ่านแบบนี้เป็นการอ่านเพื่ออ่านออก มุ่งให้อ่านหนังสือให้แตกฉาน

วรรณี โสมประยูร (๒๕๓๗) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางสมองที่ต้องการใช้สายตาสัมผัสตัวอักษรหรือสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รับรู้และเข้าใจความหมายของคำหรือสัญลักษณ์ โดยแปลออกมาเป็น ความหมายที่ใช้สื่อความคิด และความรู้ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่านให้เข้าใจตรงกัน และผู้อ่านสามารถนำเอา ความหมายนั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

บันลือ พฤกษะวัน (๒๕๔๕) ได้ให้ความหมายของการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นการแปลสัญลักษณ์เป็นเสียงพูด การสังเกต การจำรูปคำที่เคยอ่าน และรูปคำใหม่ให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันเป็นแนวทางช่วยให้ ผู้อ่านได้รับความความรู้จากการผสมผสานของตัวอักษร

ราชบัณฑิตยสถาน (๒๕๔๖) ให้ความหมายของคำว่า "อ่าน" ไว้ดังนี้ "อ่าน" หมายถึง ว่าตาม ตัวหนังสือออกเสียงตามตัวหนังสือดูหรือเข้าใจความหมายจากตัวหนังสือ สังเกตหรือพิจารณาดูเพื่อเข้าใจ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การอ่าน คือ การแปลตัวอักษรมาเป็นคำ ซึ่งทำให้ทราบความหมายของคำนั้น ๆ เพื่อทำให้เข้าใจเนื้อหาสาระในการอ่านและสามารถจับประเด็นสำคัญ ๆ ที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อให้ผู้รับสาร ทราบ การอ่านมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาด้านสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ พฤติกรรม และค่านิยมต่าง ๆ เป็นพื้นฐานในการเรียนในวิชาอื่น ๆ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ เกิดความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม อันมีผล ต่อเนื่องไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของพลเมืองในชาติด้วย

คำควบกล้ำ

คำควบกล้ำ คือ คำที่มีพยัญชนะสองตัวเขียนเรียงกันอยู่ต้นพยางค์ และใช้สระเดียวกัน อ่านออก เสียงกล้ำเป็นพยางค์เดียวกัน เสียงวรรณยุกต์ของพยางค์นั้นจะผันไปตามเสียงพยัญชนะตัวหน้า สุรัสวดี จันทพันธ์ (๒๕๖๖) ได้กล่าวถึงนักการศึกษา ได้แก่ ศิวการท์ ปทุมสูติ, สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์, เอกรินทร์ สี่มหาศาล และคณะ ซึ่งให้ความหมายของคำควบกล้ำสอดคล้องกันว่า คำควบกล้ำ คือ คำที่มีพยัญชนะต้น ๒ ตัว เรียงกัน ออกเสียงควบหรือกล้ำอยู่ในสระเดียวกัน ตัวแรกจะเป็นพยัญชนะหลัก ตัวหลังคือตัวกล้ำ มีเพียง ๓ ตัว คือ ร ล และ ว คำควบกล้ำแบ่งออกเป็น ๒ ชนิด ได้แก่

๑. คำควบกล้ำแท้ คือ คำที่มีพยัญชนะสองตัวเรียงกัน โดยพยัญชนะตัวหน้าเป็น ก ข ค ต ป ผ พ และพยัญชนะตัวควบเป็น ร ล ว ประสมด้วยสระเดียวกัน เวลาอ่านจะออกเสียงพยัญชนะทั้งสองตัวพร้อม กัน เช่น กรุง กลม ไกว

๒. คำควบไม่แท้ คือ คำที่มีพยัญชนะ ๒ ตัวเรียงกัน พยัญชนะตัวหน้าเป็นตัว จ ซ ท ศ ส พยัญชนะ ตัวควบเป็นตัว ร ประสมสระเดียวกัน เช่น จริง ไซร้ ทราย เศร้า สร้าง เวลาอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่แท้ ที่มีตัว จร ซร ศร และ สร จะอ่านออกเสียงพยัญชนะตัวหน้าเท่านั้นไม่ต้องออกเสียตัว ร เช่น เศร้า อ่านว่า เส้า หากเป็นคำควบกล้ำ ไม่แท้ที่มีตัว ทร ให้อ่านออกเสียงเป็น ซ เช่น ทรง อ่านว่า ซง

ในการออกเสียงคำที่มี ร ล ว ควบกล้ำนั้น จะต้องรู้ถึงวิธีการออกเสียงพยัญชนะ ร ล ว แต่ละตัว ก่อน วิเชียร เกษประทุม (๒๕๔๓) กล่าวว่า การออกเสียงพยัญชนะควบกลำ้ ร ล ว จะต้องรู้ถึงวิธีออกเสียง พยัญชนะ ร ล ว แต่ละตัวให้ถูกต้อง

จากการศึกษาหลักการและวิธีการอ่านคำควบคล้ำ จะเห็นได้ว่า ในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ นั้น จำเป็นต้องอาศัยความสม่ำเสมอในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งครูควรฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำ ควบกล้ำให้ถูกต้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกทักษะ แบบฝึกทักษะ คือ ชุดเสริมการเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้นเพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ทบทวนเนื้อหา ที่เรียนเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียน เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น โดยมีลักษณะ เป็นแบบฝึกที่มีกิจกรรมให้นักเรียนฝึกปฏิบัติด้วยตนเองจนเกิดทักษะ ความเข้าใจ รวมถึงความชำนาญ ในเรื่องนั้น ๆ อย่างกว้างขวางมากขึ้น สามารถแก้ปัญหาการเรียนการสอนได้ (มาลีรัตน์ มะลิป่า, ๒๕๕๔) ซึ่ง นักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้

ไพทูลย์ มูลดี (๒๕๔๖) กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกทักษะว่า คือ ชุดฝึกการเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้น ให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้มาแล้วเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และช่วยเพิ่มทักษะความชำนาญ และการฝึกกระบวนการคิดให้มากขึ้น ทั้งยังมีประโยชน์ในการลดภาระการสอนให้กับครู อีกทั้งพัฒนา ความสามารถของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นความก้าวหน้าจากผลการเรียนรู้ของตนเองได้ ฐานิยา อมรพลัง (๒๕๔๘) อธิบายถึงความหมายของแบบฝึกทักษะว่า คือ งานกิจกรรมหรือ ประสบการณ์ที่ครูจัดให้นักเรียนได้ฝึกหัดกระทำเพื่อทบทวนฝึกฝนเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้เรียนไปแล้วให้ เกิดความจำ จนสามารถปฏิบัติได้ด้วยความชำนาญให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

อกนิษฐ์ กรไกร (๒๕๔๙) กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกทักษะว่า หมายถึง สื่อที่สร้างขึ้นเพื่อ เสริมสร้างทักษะให้แก่นักเรียน มีลักษณะเป็นแบบฝึกหัดที่มีกิจกรรมให้นักเรียนทำโดยมีการทบทวนสิ่งที่ เรียนผ่านมาแล้วจากบทเรียน ให้เกิดความเข้าใจและเป็นการฝึกทักษะ และแก้ไขในจุดบกพร่องเพื่อให้ นักเรียนได้มีความสามารถและศักยภาพยิ่งขึ้นเข้าใจบทเรียนดีขึ้น

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๓) ได้กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกทักษะไว้ว่า แบบฝึกทักษะเป็น สื่อที่ใช้ในการฝึกทักษะการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหาของนักเรียน นิยมใช้ในกลุ่มสาระภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การงาน และพื้นฐานอาชีพ และกล่าวอีกว่า เมื่อครูได้สอนแนวคิด หลักการ ให้กับนักเรียน และนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้นแล้ว ขั้นต่อไปครูต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ ฝึกฝน เพื่อให้ความเข้าใจ

ความรู้ความชำนาญ คล่องแคล่ว แม่นยำ และรวดเร็วหรือที่เรียกว่า ฝึกฝนจน เกิดรู้และชำนาญ มีทักษะในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จากความหมายของแบบฝึกทักษะข้างต้น สรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่สร้างขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้มาหรือฝึกฝนทักษะของนักเรียนในเรื่องใด เรื่องหนึ่งให้ดียิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียน และเพื่อตรวจสอบความรู้ของ นักเรียนในเรื่องนั้น ๆ ว่า มีพัฒนาการและความรู้ ความเข้าใจ ความสามารถ และนำความรู้นั้นไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน ทั้งนี้มีนักการศึกษาได้สรุปหลักในการสร้างแบบฝึกทักษะไว้ดังต่อไปนี้

สุวิทย์ มูลคำ และ สุนันทา สุนทรประเสริฐ (๒๕๕๐) ได้สรุปหลักในการสร้างแบบฝึกทักษะเพิ่มเติม ว่าต้องมีการกำหนดเงื่อนไขที่จะช่วยให้ผู้เรียนทุกคนสามารถผ่านลำดับขั้นตอนของทุกหน่วยการเรียนได้ ถ้านักเรียนได้เรียนตามอัตราการเรียนของตนก็จะทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จมากขึ้น ซึ่งการสร้าง แบบฝึกทักษะมีขั้นตอนการสร้างคล้ายคลึงกับการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาประเภทอื่น ๆ ดัง รายละเอียดต่อไปนนี้

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ได้ออกแบบโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงพัฒนาการด้านภาษาและความแตกต่างระหว่างบุคคล มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ดังนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Motivation)

ครูนำเสนอภาพประกอบคำควบกล้ำแท้ หรือสื่อภาพที่ใกล้ตัวนักเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน พร้อมทั้งสนทนาซักถามเกี่ยวกับคำศัพท์จากภาพ เพื่อสร้างความพร้อมในการเรียนรู้

ขั้นที่ ๒ ขั้นให้ความรู้และสร้างความเข้าใจ (Knowledge Construction)

ครูอธิบายความหมาย ลักษณะ และหลักการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ โดยใช้ภาพประกอบและตัวอย่างคำที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน จากนั้นครูอ่านออกเสียงเป็นแบบอย่างให้นักเรียนฟัง เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง

ขั้นที่ ๓ ขั้นฝึกทักษะ (Practice)

นักเรียนฝึกอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้จากแบบฝึกทักษะประกอบภาพ เริ่มจากการอ่านเป็นกลุ่ม อ่านเป็นคู่ และอ่านรายบุคคล โดยครูคอยแนะนำ แก้ไข และเสริมแรงทางบวก เพื่อพัฒนาความถูกต้องและความมั่นใจในการอ่าน

ขั้นที่ ๔ ขั้นนำไปใช้ (Application)

นักเรียนนำทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ไปใช้ในการอ่านประโยคหรือข้อความสั้นๆ ที่มีภาพประกอบ เพื่อส่งเสริมการเชื่อมโยงคำศัพท์กับความหมาย และการใช้ภาษาในบริบทจริง

ขั้นที่ ๕ ขั้นสรุปและประเมินผล (Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ พร้อมทั้งประเมินทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ของนักเรียน โดยใช้แบบประเมินทักษะการอ่าน และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อสะท้อนผลการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ต่อไป

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. ชื่อโครงงาน

๒. แนวคิด / ที่มา/ ความสำคัญ

๓. วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

๔. สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า(ถ้ามี)

๕. ขั้นตอนการดำเนินงาน

๖. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๗. รายชื่อผู้รับผิดชอบโครงงาน

๘. อาจารย์ที่ปรึกษา

๙. ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้อนุมัติโครงงาน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ได้อย่างถูกต้องและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

๒. นักเรียนมีความสนุกสนานและเกิดความสนใจในการเรียนรู้คำควบกล้ำผ่านแบบฝึกทักษะประกอบภาพ

๓. นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถนำคำควบกล้ำไปใช้ในการอ่านและการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

๑๓. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อนักเรียน

๑. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีความสามารถอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ได้อย่างถูกต้องมากขึ้น

๒. ผู้เรียนร้อยละ ๘๕ มีความสนุกและให้ความสนใจในการเรียนรู้คำควบกล้ำผ่านสื่อภาพและแบบฝึกทักษะมากขึ้น ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความกระตือรือร้น

๓. ผู้เรียนร้อยละ ๘๐ มีความเข้าใจในการใช้คำควบกล้ำในการอ่านและการสื่อสารในชีวิตประจำวันดีขึ้น สามารถนำไปใช้ในการอ่านคำและประโยคได้อย่างเหมาะสม

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อครู

ครูได้นำนวัตกรรมพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อสถานศึกษา

สถานศึกษามีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาไทย และส่งผลให้สถานศึกษามีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้น

ผลการใช้นวัตกรรมที่ส่งผลต่อชุมชน

ชุมชนและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านของนักเรียน ส่งผลให้เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน และส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมทางการศึกษาของโรงเรียนอย่างต่อเนื่อง

๑๔. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/การแก้ปัญหา

การนำนวัตกรรมแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ประกอบภาพไปใช้ในการพัฒนาและแก้ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ดำเนินการโดยบูรณาการนวัตกรรมเข้ากับกระบวนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทยอย่างเป็นระบบ เน้นการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน โดยใช้ภาพประกอบเป็นสื่อช่วยเสริมความเข้าใจและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนได้รับการฝึกอ่านออกเสียงอย่างต่อเนื่องตามลำดับความยากง่าย พร้อมทั้งได้รับการแนะนำ แก้ไข และเสริมแรงเชิงบวกจากครูผู้สอน ส่งผลให้สามารถแก้ไขปัญหาการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ไม่ถูกต้อง และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความถูกต้อง ความชัดเจน และความมั่นใจในการอ่านออกเสียงเพิ่มขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

๑๕. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณ ๒๑๔ บาท

- ค่ากระดาษโฟโต้ A ๔ ๙๖ บาท
- ค่าพลาสติกเคลือบร้อน ๑๑๘ บาท

๑๖. การประเมินผล

๑. แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำ
๒. แบบประเมินความเข้าใจคำควบกล้ำแท้
๓. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ผ่านแบบฝึก

ภาคผนวก

แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง ครูประเมินพฤติกรรมการอานของนักเรียนในกิจกรรมกลุม และใหคะแนนลงในชองที่ตรง กับพฤติกรรมของนักเรียน

ที่	ชื่อ - สกุล	๑. การจับหนังสือ ทำทางใน การอานถูกตอง	๒. อ่านถูกตองตามอักขรวิธี	๓. การเวนวรรคตอนถูกตอง	๔. ไมอานขาม /อานเพิ่ม /ตูคำ	๕. อานเสียงดังเหมาะสมและพรอมเพรียงกัน	สรุปผลการประเมิน	
๑	เด็กชายกวินศักดิ์ พละวงศ์						ผ่าน	ไม่ผ่าน
๒	เด็กชายณัฐกร มนตรีวงษ์							
๓	เด็กชายอัครวินทร์ ยืนสุข							
๔	เด็กชายธนภัทร อินทอง							
๕	เด็กชายธนากร สารสุข							
๖	เด็กชายภาณุวัฒน์ หน่อจำปา							
๗	เด็กชายทองธาร รอบรู้							
๘	เด็กชายพิพัฒน์ ศรีวงษา							
๙	เด็กชายสิทธิกร สายสมบูรณ์							
๑๐	เด็กชายอรรถพล จวงประโคน							
๑๑	เด็กชายจิรโชติ มุสิกสาร							
๑๒	เด็กชายอภิวัฒน์ คัทธวี							
๑๓	เด็กชายกิตติภพ บุญเนตร							
๑๔	เด็กหญิงณิชกานต์ ศรีจันทร์							

๑๕	เด็กหญิงวาสนา แสงทอง							
๑๖	เด็กหญิงณัฐนิชา บูระพันธ์							
๑๗	เด็กหญิงภัทรวดี พบบุญ							
๑๘	เด็กหญิงธัญญดา คูณคำ							
๑๙	เด็กหญิงปัญญรัช อัมพันธ์							
๒๐	เด็กชายธนวัฒน์ เกษกุล							

ความหมายระดับคุณภาพ

4 หมายถึง ดีมาก

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

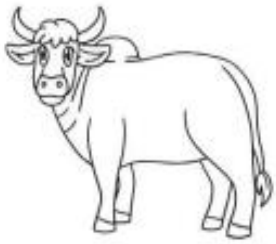
1 หมายถึง ปรับปรุง

ใบงานวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เรื่อง คำควบกล้ำแท้

ชื่อ.....เลขที่ .....

ให้นักเรียนเติมคำควบกล้ำแท้ให้ตรงกับภาพ



ค าย













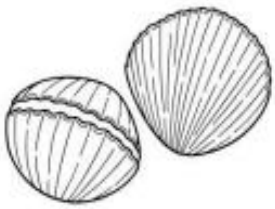












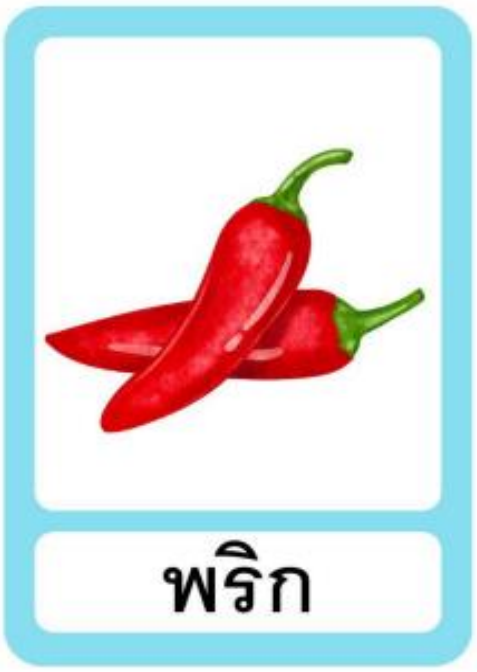






บัตรคำ









ภาพกิจกรรม


OPPO Reno12 F 5G


OPPO Reno12 F 5G


พริก
ของขวัญ
กล้อง
OPPO Reno12 F 5G


ใบงานวิชาภาษาไทย สื่อประกอบสื่อการสอน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง คำควบกล้ำแท้
ให้นักเรียนเขียนคำควบกล้ำแท้ให้ตรงกับภาพ
ควาย
กวาง
กล้วย
พริก
พระ
กระโปรง
แตงกวา
รักร้อง
เครื่องบิน
ครอบครัว
กรรไกร
จรวด
หอย
มะนาว
เกราะ
แปรงสีฟัน


OPPO Reno12 F 5G


สมุดเล่มเล็ก
เรื่อง "คำควบกล้ำ" แท้



นวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ โดยใช้แบบฝึกทักษะประกอบภาพ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานนวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก
(Active Learning)

ปีการศึกษา 2568

ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT
ด้วย “ACTIVE MODEL” ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1





นายธิติพงษ์ ยืนสุข

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1



คำนำ

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เล่มนี้จัดทำเสนอเพื่อพิจารณาคัดเลือกรับรางวัล นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประเภทครูผู้สอน ประจำปี 2568 ซึ่งประกอบด้วย ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มป้าหมาย/ระยะเวลา) กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม การหาคุณภาพของนวัตกรรม การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา และผลการใช้นวัตกรรม โดยมีความมุ่งหวังเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนตามพหุปัญญา และพัฒนาให้ผู้เรียนมีสมรรถนะตามหลักสูตรและทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

นายธิติพงษ์ ยืนสุข

สารบัญ

หน้า

คำนำ

สารบัญ

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) 1

ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม 1

วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม 4

ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา) 5

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม 5

ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม 7

การหาคุณภาพของนวัตกรรม 9

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา 9

ผลการใช้นวัตกรรม 10

สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล 13

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม – เอกสารอ้างอิง 11

ภาคผนวก

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL”

โรงเรียน บ้านขามใหญ่ เครือข่ายสถานศึกษา สถานศึกษาที่ 5 เมือง 5

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ผู้อำนวยการโรงเรียน นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน

ชื่อผู้เสนอผลงาน นายธิติพงษ์ ยืนสุข

โทรศัพท์ 087-2400614

e-mail thiti413@gmail.com

ประเภทครูผู้สอน นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

1.ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน การเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อีกต่อไป พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 4) พ.ศ. 2562 หมวดที่ 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 22 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ส่วนมาตรา 24 ระบุว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหา สาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถจัดบรรยายกาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสื่ออำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

การเปลี่ยนแปลงของโลกเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ถือเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเพราะอุตสาหกรรมในอดีตได้ถูกแทนที่ด้วยเศรษฐกิจและบริการที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรม มีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการเพิ่มผลผลิต แทนการใช้แรงงานแบบเดิม จากสถานการณ์นี้สะท้อนให้เห็นว่าคนที่จะประสบความสำเร็จได้

จะต้องมีทักษะในการเผชิญกับโลกที่ซับซ้อนขึ้น แต่ปัจจุบันระบบการศึกษา ของรัฐยังไม่ได้ส่งเสริมให้นักเรียน มีความรู้ ความสามารถ และมีทักษะในการประยุกต์ให้เข้าถึงเทคโนโลยี และนวัตกรรมใหม่ๆ เพราะยังยึดติดอยู่กับการ ถ่ายทอดความรู้ป้อนสู่ผู้เรียนอันไม่เหมาะกับการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่ไม่ได้เน้นที่ความรู้ แต่เน้นที่ทักษะ (Skill) การเรียนที่ทำให้เด็กรู้สึกท้าทาย มีกิจกรรมให้ทำเรียกว่าเป็นการเรียน แบบ Action Learning คือหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้จากการได้ลงมือทำจริง ซึ่งจะทำให้เด็กไม่เบื่อหน่าย ในการเรียน แต่เวลานี้การศึกษาไทยยังเดินไปไม่ถึงจุดนั้น ครูจะมีบทบาทสำคัญยิ่งกว่าเดิมแต่ไม่ใช่ในฐานะผู้สอนครูต้องเปลี่ยนความคิดต้องละทิ้งความยึดมันถือมั่นในเนื้อหาวิชา แล้วปรับตัวมาสู่การเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดและลงมือปฏิบัติ เพราะการลงมือทำจะช่วยสนับสนุนให้เด็กได้เกิดทักษะที่เกิดการเรียนรู้ (Learning skill) เพื่อให้เด็กสามารถนำความรู้ที่ ได้ไปประยุกต์ใช้กับชีวิตตนเอง (วิจารณ์ พานิช, 2555)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 โดยด้านการจัดศึกษาเน้น EDUCATION 4.0 สร้างเด็กไทย 4.0 เน้นการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้แบบการเรียนรู้เชิงรุกบูรณาการอาเซียน ตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง แนวการพัฒนาคนดังกล่าว มุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะ ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยังยืน โดยแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรมที่ 21 ที่มุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณธรรม รักความเป็นไทย มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ ,2551)

ในปี พ.ศ. 2551 กระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดชั้นปี ตัวชี้วัดช่วงชั้น และสาระการเรียนรู้แกนกลางให้สถานศึกษาและท้องถิ่น นำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดทำหลักสูตร โดยสาระเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นสาระที่ 3 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีการจัดทำตัวชี้วัดชั้นปีและตัวชี้วัดช่วงชั้นสำหรับสาระนี้ได้นำมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นเดิมจากหลักสูตร ปี พ.ศ. 2544 มาพิจารณาและจัดแบ่งเนื้อหาแต่ละชั้นปี ตามความยากง่ายและศักยภาพของเด็กในแต่ละช่วงวัย เน้นให้ผู้เรียนนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถค้นหาข้อมูลและสร้างชิ้นงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมีจริยธรรม และมีความรู้พื้นฐานด้านการเขียนโปรแกรมเพื่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเริ่มเข้ามามีบทบาทกับการทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวันมากขึ้นปัจจุบันเศรษฐกิจ สังคมโลกเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก มีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้ในด้านอุตสาหกรรมการผลิต การบริการ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต สังคม มีการทำธุรกรรมออนไลน์ การเข้าถึงติดต่อสื่อสาร นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ผ่านสื่อต่าง ๆ ส่วนการพัฒนาด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารก็ได้รับการนำไปใช้เป็นเครื่องมือ ช่วยในการทำงาน การศึกษา การเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพและสะดวกสบายมากขึ้นเพื่อการพัฒนาประเทศให้ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ รัฐจึงได้วางนโยบาย ประเทศไทย 4.0 ที่เน้นขีดความสามารถการแข่งขันของประเทศ เป็นโมเดลเศรษฐกิจที่จะนำพาประเทศไทยให้เปลี่ยนผ่านไปสู่ “ประเทศในโลกที่หนึ่ง” ที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ในบริบทของการปฏิวัติอุตสาหกรรมยุคที่ 4 อย่างเป็นรูปธรรม ตามแนวทางแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปีด้วยการสร้างความเข้มแข็งจากภายใน ควบคู่ไปกับการเชื่อมโยงกับประชาคมโลก ตามแนวคิด“ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง”

ทิศทางการพัฒนาของประเทศเน้นแนวทางจากการได้เปรียบของประเทศไทยที่มีอยู่ 2 ด้านคือ “ความหลากหลายเชิงชีวภาพ” (Biodiversity) และ “ความหลากหลายเชิงวัฒนธรรม”(Cultural Diversity) ให้เป็น “ความได้เปรียบในเชิงแข่งขัน” (Competitive Advantage) โดยการเติมเต็มด้วยวิทยาการ ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและการวิจัยและพัฒนา แล้วต่อยอดความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบเป็น 5 กลุ่มเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมเป้าหมาย ประกอบด้วยกลุ่มอาหาร เกษตร และเทคโนโลยีชีวภาพกลุ่มสาธารณสุขสุขภาพ และเทคโนโลยีทางการแพทย์กลุ่มเครื่องมืออุปกรณ์อัจฉริยะ หุ่นยนต์ และระบบเครื่องกลที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ควบคุมกลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อและบังคับอุปกรณ์ต่าง ๆ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัวกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทุนวัฒนธรรมและบริการที่มีมูลค่าสูงซึ่งทุกกลุ่มนี้มีฐานจากการสนับสนุนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลทั้งสิ้นการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารจึงอาจไม่เพียงพอสำหรับการดำเนินชีวิตในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ที่ต้องมีพื้นฐานความรู้และทักษะเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริงหรือพัฒนานวัตกรรม และใช้ทรัพยากรด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการสร้างองค์ความรู้หรือสร้างมูลค่าให้เกิดขึ้นได้อย่างสร้างสรรค์สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้ดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีคุณภาพในศตวรรษที่ 21 รวมถึงสร้างความรู้ ความเข้าใจและส่งเสริมทักษะขั้นพื้นฐานในการนำเทคโนโลยีไปสร้างนวัตกรรมอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อตอบสนองต่อโมเดลประเทศไทย 4.0 ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการก้าวไปสู่ประเทศที่ มีความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนจึงได้ปรับเปลี่ยนหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารไปสู่หลักสูตรวิทยาการคำนวณ ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ มีทักษะการคิดเชิงคำนวณ ซึ่งผู้เรียนสามารถนำทักษะนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ด้วย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาแอปพลิเคชันและหรือโครงงานด้านคอมพิวเตอร์ที่สนับสนุนงานในกลุ่มอุตสาหกรรมเป้าหมาย ของประเทศ สร้างทักษะในการรวบรวม ประมวลผล ประเมินผล นำเสนอสารสนเทศ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการทำงาน ให้สามารถออกแบบวิธีการที่เหมาะสมและสร้างสารสนเทศที่เป็นประโยชน์หรือเกิดมูลค่าได้ รวมถึงให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการปกป้องข้อมูลส่วนตัวและรู้เท่าทันต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จะเห็นได้ว่าความรู้และทักษะดังกล่าวนี้ล้วนมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังเป็นการเตรียมเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีความพร้อมในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปได้

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีทักษะการคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยได้กำหนดสาระสำคัญดังนี้วิทยาการคอมพิวเตอร์ การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ การใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน การบูรณาการกับวิชาอื่น การเขียนโปรแกรมการคาดการณ์ผลลัพธ์ การตรวจหาข้อผิดพลาด การพัฒนาแอปพลิเคชันหรือพัฒนาโครงงานอย่างสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การรวบรวมข้อมูล การประมวลผล การประเมินผลการนำเสนอข้อมูลหรือสารสนเทศเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตจริง การค้นหาข้อมูลและแสวงหาความรู้บนอินเทอร์เน็ต การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล การเลือกใช้ซอฟต์แวร์หรือบริการบนอินเทอร์เน็ต ข้อตกลงและข้อกำหนดในการใช้สื่อหรือแหล่งข้อมูลต่าง ๆ หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารการรู้ดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างปลอดภัย การจัดการอัตลักษณ์ การรู้เท่าทันสื่อ กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรมนวัตกรรมและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้เทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) , สสวท,2560)

การวาดภาพการ์ตูน เป็นศิลปะภาพที่ใช้เครื่องมือเพื่อทำเครื่องหมายบนกระดาษหรือ พื้นผิว สองมิติ อื่นๆ หรือการแสดงภาพดิจิทัลของสิ่งดังกล่าว โดยทั่วไป เครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพ ได้แก่ดินสอสีเทียนและปากกาหมึก บางครั้งอาจใช้ร่วมกัน เครื่องมือที่ทันสมัยกว่า ได้แก่ปากกาสไตลัสคอมพิวเตอร์พร้อมแท็บเล็ตกราฟิก และเกมแพดในซอฟต์แวร์วาดภาพ VR อุปกรณ์วาดภาพจะปล่อยวัสดุจำนวนเล็กน้อยลงบนพื้นผิว ทิ้งรอยไว้ให้เห็นได้ วัสดุที่ใช้สำหรับวาดภาพส่วนใหญ่คือกระดาษ แม้ว่า จะมีการใช้วัสดุอื่นๆ เช่นกระดาษแข็งกระดาษลูกแก้วไม้ พลาสติกหนังผ้าใบและกระดานการ วาดภาพชั่วคราวอาจวาด บนกระดานดำหรือ กระดาน ไวท์บอร์ด การวาดภาพ เป็นวิธีการแสดงออกต่อสาธารณะที่ได้รับความนิยมและเป็นพื้นฐานตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษย์ การวาดภาพเป็นวิธีการสื่อสารความคิดที่ง่ายที่สุดและมีประสิทธิภาพที่สุดวิธีหนึ่ง อุปกรณ์วาดภาพที่หาได้ง่ายทำให้การวาดภาพกลายเป็นกิจกรรมทางศิลปะที่พบเห็นได้ทั่วไป

นอกจากรูปแบบที่เป็นศิลปะมากขึ้นแล้ว การวาดภาพการ์ตูน ยังใช้ในภาพประกอบเชิงพาณิชย์แอนิเมชั่น สถาปัตยกรรม วิศวกรรมและการ วาดภาพ ทางเทคนิคการวาดภาพด้วยมือเปล่าอย่างรวดเร็ว ซึ่งโดยปกติแล้วไม่ได้ตั้งใจให้เป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ มักเรียกว่าภาพร่าง ศิลปินที่ฝึกฝนหรือทำงานด้านการวาดภาพทางเทคนิคอาจเรียกว่าช่างเขียนแบบช่างเขียนแบบ หรือช่างร่างแบบ นักเขียนการ์ตูน คือศิลปินด้านภาพที่เชี่ยวชาญในการวาดและเขียนการ์ตูน (ภาพเดี่ยว) หรือการ์ตูน (ภาพต่อเนื่อง) นักเขียนการ์ตูนแตกต่างจากนักเขียนการ์ตูนหรือ ผู้วาดภาพประกอบ / ศิลปิน การ์ตูนตรงที่พวกเขาผลิตทั้งองค์ประกอบวรรณกรรมและกราฟิกของงานเป็นส่วนหนึ่งของการทำงาน นักเขียนการ์ตูน สามารถทำงานในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่นหนังสือเล่มเล็กการ์ตูนสั้นหนังสือการ์ตูน การ์ตูนบรรณาธิการนิยายภาพคู่มือการ์ตูนตลกสตอรี่บอร์ดโปสเตอร์เสื้อหนังสือโฆษณาการ์ดอวยพรนิตยสาร หนังสือพิมพ์เว็บคอมมิคและบรรจุภัณฑ์วิดีโอเกม

การสร้างภาพเสมือนจริง (Virtual Image Creation) หรือที่มักจะเกี่ยวข้องกับแนวคิดของ "ความเป็นจริงเสมือน" (Virtual Reality - VR) หรือ "ความเป็นจริงเสริม" (Augmented Reality - AR) หมายถึง กระบวนการสร้างภาพหรือสภาพแวดล้อมที่จำลองขึ้นมาด้วยคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับภาพหรือสภาพแวดล้อมนั้นได้ราวกับว่าเป็นของจริงในบริบทที่กว้างขึ้นการสร้างภาพเสมือนจริงยังสามารถหมายถึงการสร้างภาพดิจิทัลที่ดูสมจริงมากๆจนเกือบแยกไม่ออกว่าเป็นของจริงหรือไม่ โดยใช้เทคนิคต่างๆ เช่น การเรนเดอร์ภาพ3มิติ,การใช้กราฟิกคอมพิวเตอร์ขั้นสูง, หรือการสร้างภาพจากข้อความ(Text-to-Image Generation)ด้วยปัญญาประดิษฐ์(AI)

2. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
2. เพื่อศึกษาความสนใจในการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
3. ได้ผลงานคือ ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT เพื่อใช้งานห้องเรียน โรงเรียน ชุมชน เผยแพร่ความรู้ให้กับผู้สนใจ สามารถต่อยอดสร้างรายได้

3. ขอบเขตการศึกษา

3.1 ขอบเขตการศึกษาด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม คือ สาระการเรียนรู้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL”

3.2 ขอบเขตการศึกษากลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีนักเรียนทั้งหมด 21 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีนักเรียนทั้งหมด 21 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

3.3 ขอบเขตการศึกษาระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2568

4.กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ข้าพเจ้ามีกรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีขั้นตอนการดำเนินงานของโมเดล “ACTIVE ”

A = Activity กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ มีโอกาสได้คิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และลงมือปฏิบัติจริง ครูมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกและให้คำแนะนำในการเรียนรู้ ที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นหลัก โดยยึดความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคนเป็นศูนย์กลางในการออกแบบและดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน การเรียนรู้แบบนี้จะต่างจากการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่ครูเป็นผู้บรรยายและผู้เรียนเป็นผู้รับฟังเพียงอย่างเดียว แต่จะเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทที่กระตือรือร้นในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการสะท้อนความคิดของตนเอง

C = Create การสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือพัฒนาต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น โดยอาจเป็นได้ทั้งความคิด ผลิตภัณฑ์ กระบวนการ หรือวิธีการแก้ปัญหาการสร้างสรรค์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในงานศิลปะเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการคิดนอกกรอบ การมองเห็นความเชื่อมโยงที่ผู้อื่นมองไม่เห็น การพลิก

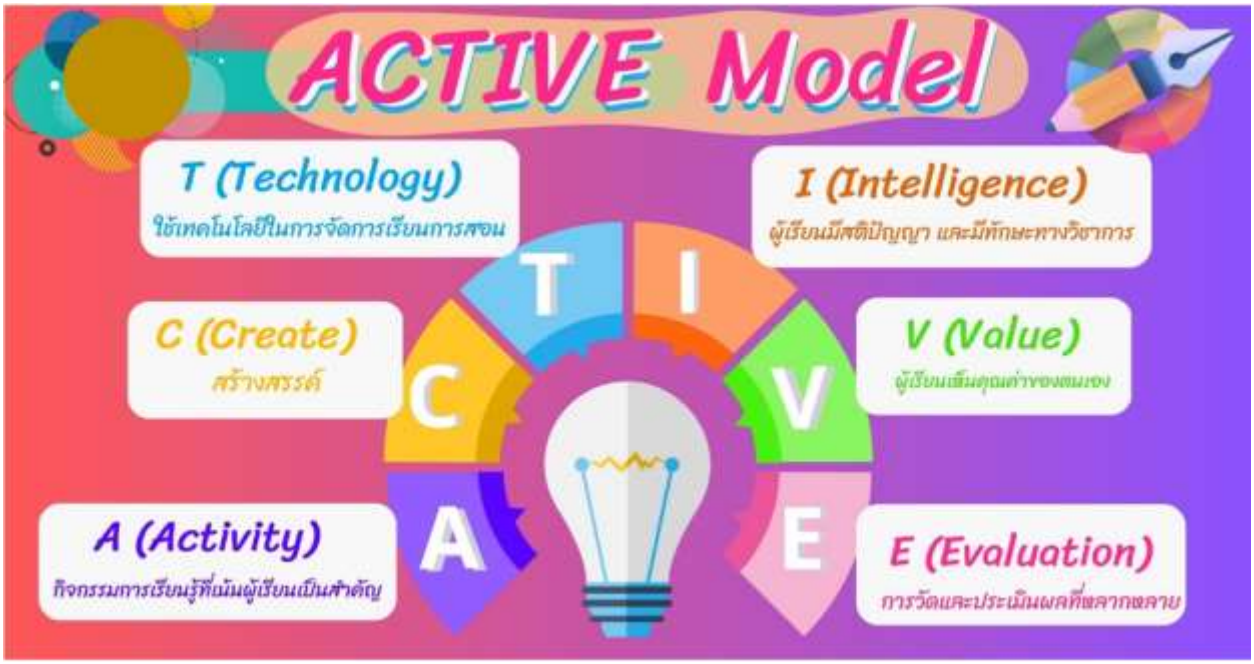
แพลง และการนำความรู้หรือประสบการณ์มาประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่แตกต่างออกไป เพื่อให้เกิดประโยชน์หรือคุณค่าใหม่ๆ

T = Technology การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน หมายถึง การนำเอาเครื่องมือ แนวคิด ระบบ และนวัตกรรมทางเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ คุณภาพ และความหลากหลายในการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเนื้อหา การนำเสนอข้อมูล การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน หรือแม้แต่การวัดและประเมินผลในอดีต เทคโนโลยีอาจหมายถึงเพียงสื่อการสอน เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือเครื่องฉายภาพ แต่ในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนครอบคลุมถึงเครื่องมือดิจิทัลที่ซับซ้อนขึ้นมาก เช่น ซอฟต์แวร์ แพลตฟอร์มออนไลน์ ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ความจริงเสมือน (VR) และความจริงเสริม (AR) เป็นต้น

I = Intelligence ผู้เรียนมีสติปัญญาและมีทักษะทางวิชาการ หมายถึง ผู้เรียนที่มีความสามารถรอบด้านทั้งในด้านสติปัญญา (Intelligence) ซึ่งเป็นศักยภาพในการเรียนรู้ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ดี และด้านทักษะทางวิชาการ (Academic Skills) ซึ่งเป็นความสามารถเฉพาะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และประสบความสำเร็จในสาขาวิชาต่างๆ

V = Value ผู้เรียนเห็นคุณค่าในตัวเอง หมายถึง การรับรู้ว่าตนเองมีคุณค่า มีศักยภาพ และภูมิใจในตนเอง ผู้ที่ตระหนักรู้คุณค่าในตนเองจะมีแนวคิดและวิธีการดำเนินชีวิตที่สอดคล้องเหมาะสมรักตัวเองเป็น กล้าที่จะเผชิญหน้ากับความท้าทายใหม่ๆ ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีความสามารถในการปรับตัวได้ดี รวมทั้ง มองโลกในแง่ดีและมีเหตุผล

E = Evaluation การวัดและประเมินผลที่หลากหลาย หมายถึง กระบวนการที่กระทำต่อจากการวัดผลแล้ววินิจฉัยตัดสิน ลงสรุปคุณค่าที่ได้จากการวัดผลอย่างมีกฎเกณฑ์ และมีคุณธรรมเพื่อพิจารณาตัดสินใจว่าสิ่งนั้นดีหรือเลว เก่งหรืออ่อน ผ่านหรือไม่ผ่านเกณฑ์ เป็นต้น



5.ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการพัฒนานวัตกรรมกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงาน ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL” ได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ทักษะกระบวนการทำงาน หมายถึง การลงมือทำงานต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นการฝึกฝนวิธีการทำงานต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ ทั้งการทำงานเดี่ยว หรือทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่น เพื่อให้ทำงานได้สำเร็จและบรรลุตรงตามเป้าหมายโดยมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์งาน เป็นการมองภาพรวมของงานเมื่อได้รับมอบหมาย ว่าเป้าหมายของงานคืออะไร แล้วจะทำอย่างไรเพื่อให้งานนั้นบรรลุเป้าหมายและได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

2. การวางแผนในการทำงาน เป็นการกำหนดเป้าหมายของงาน ระยะเวลาในการดำเนินงาน แรงงานที่ใช้ในการทำงาน ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน วัสดุอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงานและวิธีการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

3. การลงมือทำงาน เป็นการลงมือทำงานตามแผนการที่กำหนดไว้ด้วยความมุ่งมั่นอดทนและรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายให้ประสบผลสำเร็จ หากพบปัญหาหรืออุปสรรคควรหาทางแก้ไข

4. การประเมินผลการทำงาน เป็นการตรวจสอบ ทดสอบหรือทดลองใช้ถังขยะอัจฉริยะ ตั้งแต่การวางแผนการทำงานว่ารอบคอบ รัดกุม ครอบคลุม และสามารถปฏิบัติตามได้หรือไม่ รวมถึงการประเมินผลการทำงานว่าเกิดปัญหาและอุปสรรคอะไรขึ้นบ้าง นำข้อมูลต่าง ๆ ไปปรับปรุงแก้ไขแผนงาน การทำงาน และผลงานให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดทักษะกระบวนการแก้ปัญหา หมายถึง การลงมือทำงานต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นการฝึกฝนวิธีการทำงานอย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้เกิดความคิดในการหาทางออกได้ เมื่อพบปัญหาในสถานการณ์การทำงานจริง โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 สังเกต นักเรียนควรฝึกตนเองให้เป็นคนช่างสังเกต ช่างศึกษาหาความรู้หรือรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ และเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น

4.2 วิเคราะห์ เมื่อรู้ปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วนำมาวิเคราะห์ ลำดับความสำคัญของปัญหา และวิเคราะห์หาสาเหตุของแต่ละปัญหา แล้วหาทางออกของปัญหาให้ได้อย่างเหมาะสม

4.3 สร้างทางเลือก เมื่อวิเคราะห์ปัญหาและเรียงลำดับปัญหาได้แล้ว ควรสร้างทางเลือกในการแก้ไขปัญหาซึ่งอาจจะมีหลายทางเลือก อาจจะมาจากการศึกษาค้นคว้า การทดลอง การตรวจสอบ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการแก้ปัญหา

4.4 ประเมินทางเลือก ทางเลือกต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมา ควรพิจารณาดูให้ละเอียดว่าทางเลือกใดที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหาที่สุด ให้ประเมินทางเลือกนั้น โดยการวางแผนและบันทึกกระบวนการปฏิบัติงาน ในรูปแบบรายงานและนำทางเลือกนั้นมาตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะนำไปใช้

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้กระบวนการ PDCA อธิบายได้ ดังนี้

10.1 P : Plan (การวางแผน) มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) ศึกษาสภาพที่ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

2) กำหนดกิจกรรม จากการประชุมระดมความคิด (Brainstorm) พบว่า กิจกรรมที่สามารถแก้ปัญหาการเรียนรู้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (นักเรียนขาดทักษะในการทำงาน) และสามารถพัฒนาทักษะอาชีพและต่อยอดเป็นอาชีพสุจริตให้กับนักเรียนได้อย่างยั่งยืน คือ กิจกรรมการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ซึ่งมีปัจจัยเอื้อที่จะส่งผลให้การดำเนินงานสำเร็จได้ นั่นก็คือ มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถด้านการใช้งาน Chat GPT ถือเป็นการประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเหมาะสมคุ้มค่า

3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL” นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) นักเรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริงทุกขั้นตอน”

10.2 D : Do (การปฏิบัติตามแผน)

ดำเนินงานตามแผนเพื่อการพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL” นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

10.3 C : Check (การตรวจสอบ)

ขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบและประเมินผลประเมินการปฏิบัติกิจกรรม ว่าประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด บรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยดำเนินการดังต่อไปนี้

1) ประเมินผลงานนักเรียน ดำเนินการประเมินผลก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบประเมินผลงาน

2) ประเมินความพึงพอใจ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้ที่เกี่ยวข้อง

10.4 A : Action (การปรับปรุงการดำเนินงาน)

ดำเนินการวิเคราะห์ผลสำเร็จของการดำเนินงาน หากพบว่าไม่ประสบผลสำเร็จก็จะมีการจะร่วมกันหาสาเหตุและปรับปรุงแก้ไขพัฒนา และเผยแพร่ผลการดำเนินต่อไป

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

11.1. ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT เวลา 3 ชั่วโมง

2.ออกแผนการจัดการเรียนรู้การจัดทำโครงงานการถังขยะอัจฉริยะ ดังนี้

แผนที่ 1 เรื่อง ความหมายและความเป็นมา การเขียน Promt คำสั่ง จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนที่ 2 เรื่อง การสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT จำนวน 1 ชั่วโมง
แผนที่ 3 เรื่อง การนำตัวการ์ตูนเผยแพร่และสร้างรายได้ จำนวน 1 ชั่วโมง

3.ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผล

- แบบประเมินผลงาน
- การสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

6.การหา คุณภาพของนวัตกรรม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. วัดผลและประเมินผลด้วยทักษะกระบวนการทำงานระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
3. ทำการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากการวัดทั้ง 2 ครั้งมาตรวจให้คะแนนแล้วนำไปจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

7.การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

จากการใช้นวัตกรรมในการเรียนของนักเรียนในครั้งนี้ นักเรียนสามารถนำความรู้จากการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT นักเรียนสามารถ ประยุกต์ใช้งานในรูปแบบหรือความต้องการของผู้ใช้งานได้

การแก้ไขปัญหาที่พบจากการใช้งานนวัตกรรมนี้

จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน ดังนี้ คือ

1. ตัวผู้ใช้งาน คือนักเรียน สามารถแก้ไขเพิ่มเติมพร้อมการทำงานของโปรแกรม Chat GPT ได้จนกว่านักเรียนจะพอใจกับผลงาน
2. โปรแกรม Chat GPT มีความผิดพลาดได้ นักเรียนสามารถแก้ไข เพิ่มเติมพร้อมคำสั่งตัวโปรแกรม ให้ใช้งานได้ดีและมีประสิทธิภาพ

การใช้งานนวัตกรรมนี้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้สู่ยุคสมัย ศตวรรษที่ 21 ที่ใช้เทคโนโลยี เพื่อช่วยในการดำรงชีวิต ที่มีผลในโลกปัจจุบัน และมีผลกับการใช้ชีวิตประจำวันในอนาคต

8.ผลการใช้นวัตกรรม

ผลของการใช้นวัตกรรม การพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL สรุปผลตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตาราง แสดงผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงาน รายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการ	ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	ประสิทธิภาพของผลโดยรวม (E2)
เกณฑ์มาตรฐาน	83	85
ผลการวิเคราะห์	80.73	82.88
การแปรผล	สูงกว่าเกณฑ์	สูงกว่าเกณฑ์

จากตาราง พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) / ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงาน วิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เท่ากับ 80.73/82.88 ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ 83/85 ที่กำหนด

1. ผลการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางแสดง การเปรียบเทียบผลการเรียนรู้จากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนผลก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียน	คะแนนสอบ ก่อนเรียน (20)	คะแนนสอบ หลังเรียน (20)	D
1	9	14	+5
2	8	17	+9
3	7	15	+8
4	8	17	+9
5	6	16	+10
6	5	14	+9
7	8	16	+8
8	9	15	+6
9	7	16	+9
10	10	14	+4
11	11	15	+4
12	9	16	+7
13	11	17	+6
14	12	17	+5
15	10	16	+6
16	7	16	+9
17	10	14	+4
18	11	15	+4
19	10	16	+6
20	11	14	+3
21	10	15	+5
รวม	**189**	**325**	**+136**
เฉลี่ย	**39.69**	**68.25**	**+28.56**
ร้อยละ	**8.34**	**14.33**	

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของนักเรียนจำนวน 21 คน สูงกว่าก่อนเรียนมีผลการใช้ทักษะกระบวนการทำงาน คิดเป็นร้อยละ 14.33 อยู่ในระดับดีมากแสดงวาก่อนเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงาน นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนเล็กน้อย เมื่อได้เรียนด้วยทักษะกระบวนการ

ทำงานแล้ว ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น จึงสามารถนำความรู้มาทำแบบทดสอบหลังเรียนและได้คะแนนมากกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เพราะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้รับการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้าในการลงมือปฏิบัติงานฝึกนักเรียนให้มี จิตอาสา มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ มีทัศนคติ วิธีคิด และการประพฤติตามค่านิยมที่เหมาะสม มีความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้กับผู้อื่นที่สนใจได้อย่างเข้าใจ และนักเรียนสามารถนำนวัตกรรมไปสร้างรายได้ และ เผยแพร่กับชุมชนของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล นักเรียนนำเสนอ ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูล กล้าพูด กล้าแสดงออก พูดกับผู้ที่สนใจ อย่างเป็นกัลยาณมิตร มีความภาคภูมิใจในตนเอง ส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงาน โดยผู้ศึกษาค้นคว้าได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการประเมินผลทักษะกระบวนการทำงาน เพื่อนำมาสร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ที่ ให้บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ ทั้งนี้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีการฝึกปฏิบัติและมีการประเมินผลโดยการสังเกตพฤติกรรมและประเมินทักษะการปฏิบัติตามทักษะกระบวนการทำงาน ทำให้การวัดทักษะมีประสิทธิภาพและครอบคลุมประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงาน ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนตั้งใจทำงานและเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

2. ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำงานในรายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นทักษะกระบวนการทำงาน วิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และลงมือปฏิบัติจริงกับกิจกรรมโครงงานถังขยะอัจฉริยะ เป็นกลุ่มทำให้นักเรียนได้ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม และสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้สำเร็จ จึงทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนที่เน้นทักษะกระบวนการทำงานอยู่ในระดับมาก

9.สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

9.1 ผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถทำกิจกรรมการพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT และได้รับการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้าในการลงมือปฏิบัติงานฝึกนักเรียนให้มี จิตอาสา มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ มีทัศนคติ วิธีคิด และการประพฤติตามค่านิยมที่เหมาะสม มีความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถถ่ายทอดความรู้กับผู้อื่นที่สนใจได้อย่างเข้าใจ และนักเรียนสามารถนำนวัตกรรมไปสร้างรายได้ และ เผยแพร่กับชุมชนของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล นักเรียนนำเสนอ ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูล กล้าพูด กล้าแสดงออก พูดกับผู้ที่สนใจ อย่างเป็นกัลยาณมิตร มีความภาคภูมิใจในตนเอง

9.2 ผลที่เกิดขึ้นกับครู

ครูมีนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน รายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมการพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT ด้วย “ACTIVE MODEL” นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 รายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีคุณภาพสามารถนำมาใช้เป็นแบบอย่างการเรียนการสอนในอนาคตได้ และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้

9.3 ผลที่เกิดขึ้นกับโรงเรียน

จากการเรียนรู้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมชิงบวกในโรงเรียน มีผลงาน ชิ้นงานที่น่าสนใจและมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย ส่งผลต่อความเชื่อมั่นและความไว้วางใจต่อชุมชนในการส่งบุตรหลานเข้าเรียนต่อและทำให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีคุณธรรม มีวินัย เสียสละ อดทนตามคุณธรรมเป้าหมายของโรงเรียน จนทำให้ชุมชนและภาคีเครือข่าย/ภาคประชาสังคมมาร่วมพัฒนาและสนับสนุนทรัพยากรเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาและส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาโดยได้รับการสนับสนุน งบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ และความร่วมมือจากหลายภาคส่วนเพิ่มขึ้น

9.4 ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน

ชุมชนและสังคม เห็นและตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะการทำงานให้กับนักเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการช่วยเหลือตนเองมีช่องทางในการหารายได้ โรงเรียนบ้านขามใหญ่จึงได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมการทำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมนักเรียนสามารถนำนวัตกรรมที่ได้เรียนไปปรับประยุกต์ใช้งานในครอบครัว และสังคม ต่อไป

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม – เอกสารอ้างอิง

จากการใช้นวัตกรรมในการเรียนของนักเรียนในครั้งนี้ นักเรียนสามารถนำความรู้จากกิจกรรมการพัฒนาทักษะการสร้างตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT และนำตัวการ์ตูนที่สร้างไปใช้งาน และประยุกต์ใช้งานในรูปแบบหรือความต้องการของผู้ใช้งานได้ นักเรียนสามารถใช้งาน Chat GPT ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนส่วนตัวหรือใช้งานในคอมพิวเตอร์ในห้องปฏิบัติการของโรงเรียนได้ การใช้งานนวัตกรรมนี้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้สู่ยุคสมัยศตวรรษที่ 21 ที่ใช้เทคโนโลยี ที่มีผลในโลกปัจจุบัน และมีผลกับการใช้ชีวิตประจำวัน

เอกสารอ้างอิง จากเว็บไซต์การใช้งาน Chat GPT คือ www.ChatGPT.com

ลงชื่อผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรม

(นายธิติพงษ์ ยืนสุข)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

วันที่ 18 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2568

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ ผู้บังคับบัญชา

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

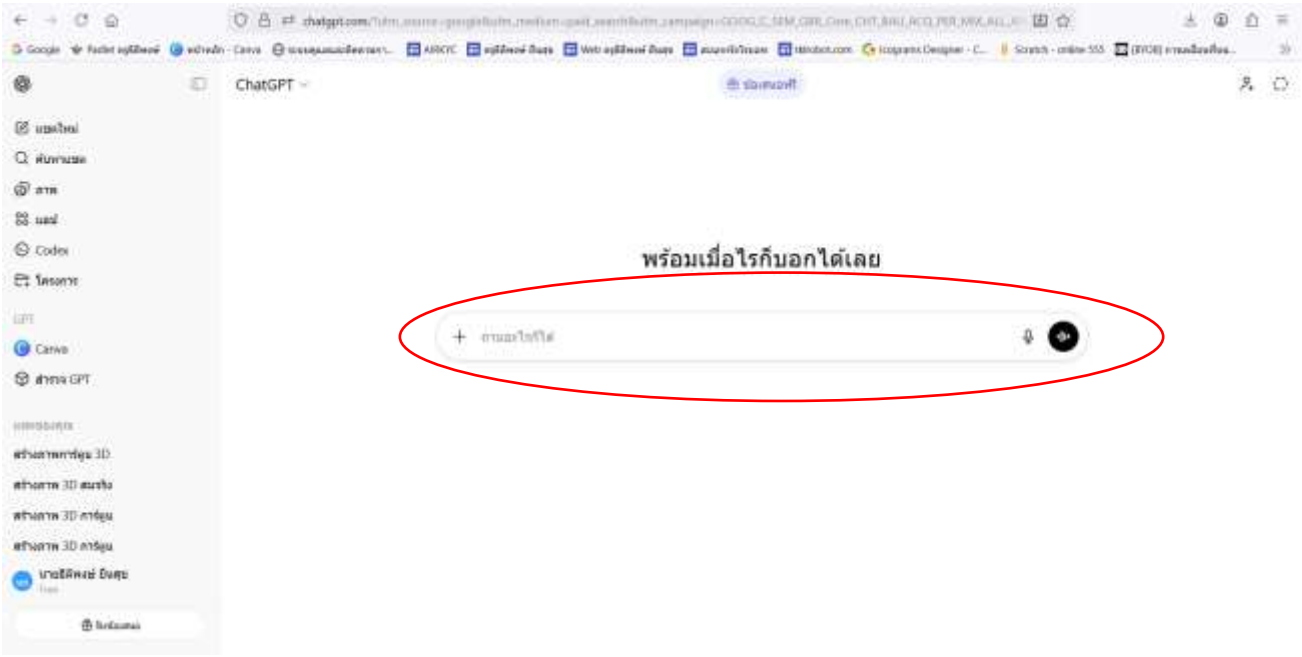
วันที่ 18 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2568

ภาคผนวก

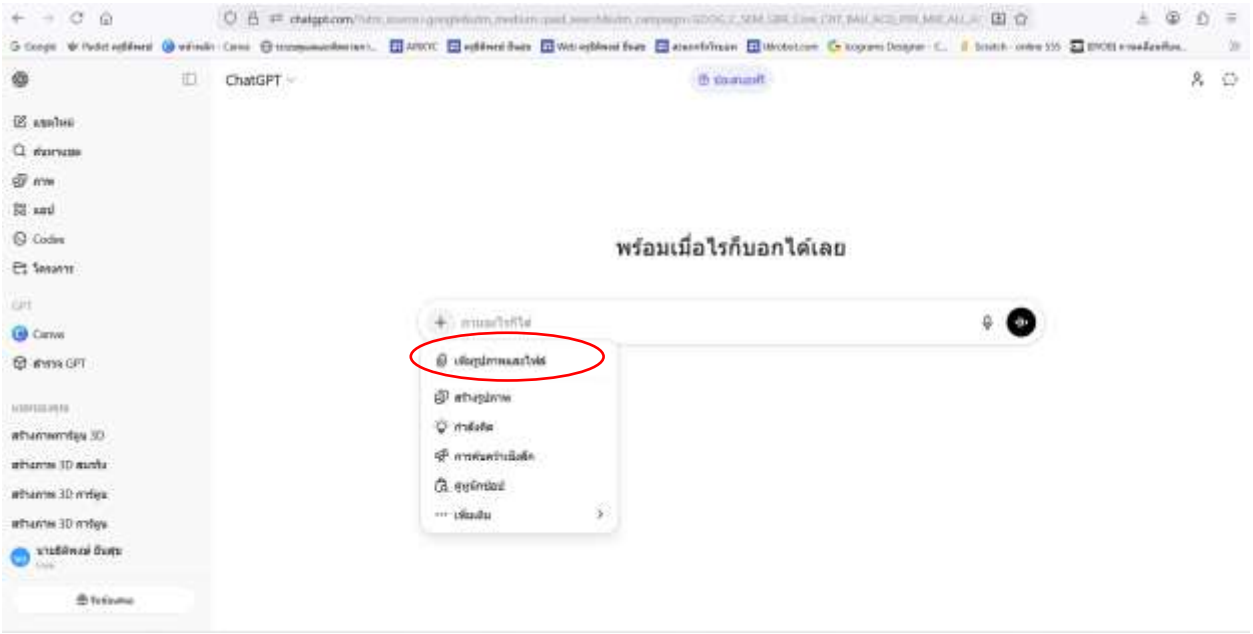
การใช้งาน Chat GPT

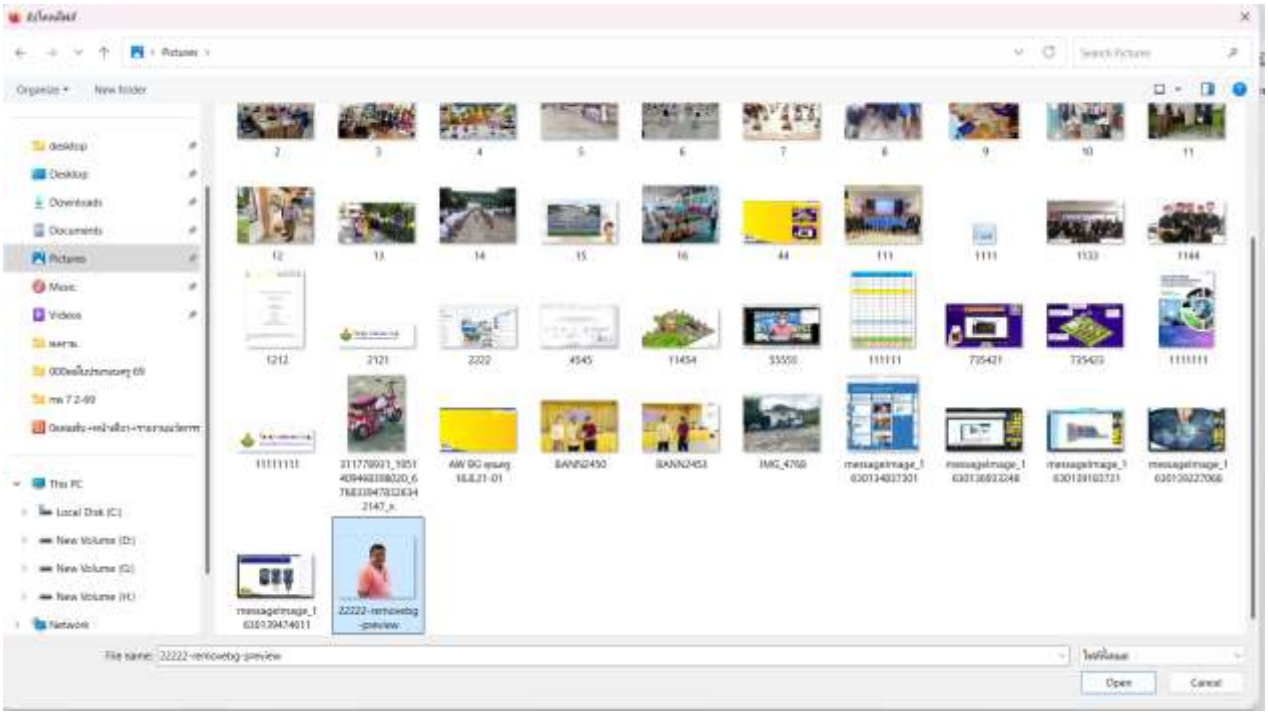
เข้าใช้งานเว็บ www.chatgpt.com ดังรูปภาพนี้

1.กดเครื่องหมาย +



2.แนบรูปนักเรียน กด 

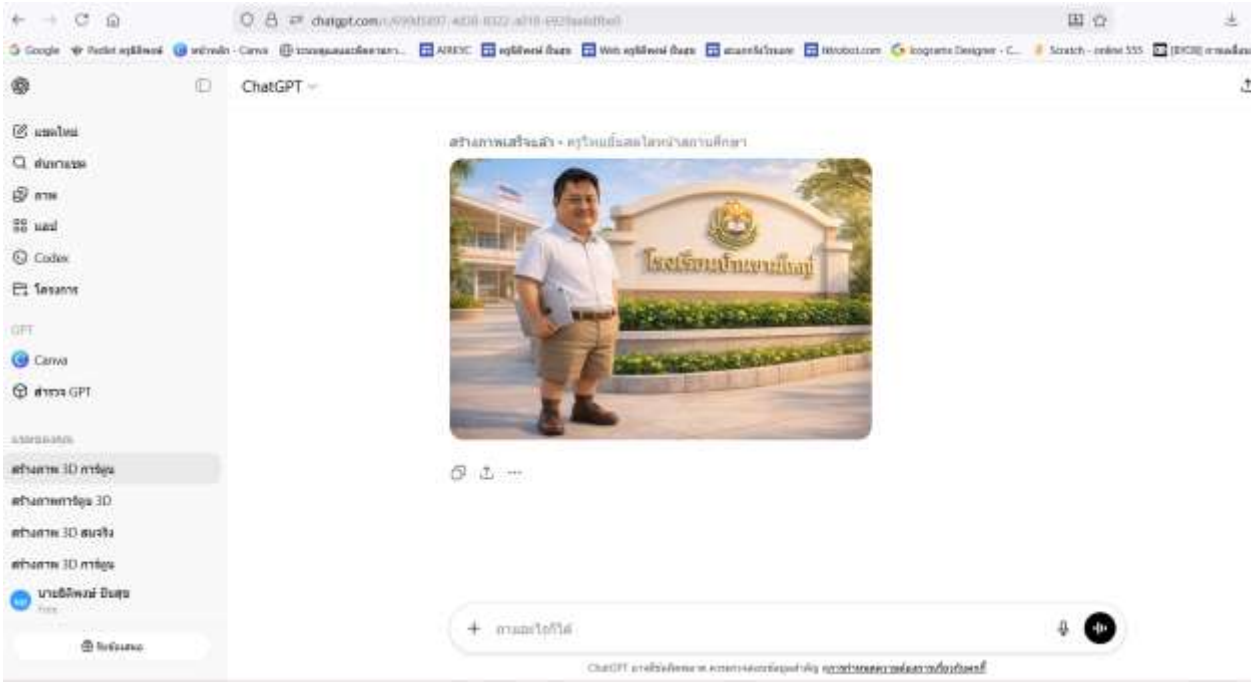




3.เลือกรูปภาพที่ต้องการสร้างภาพการ์ตูน



4.เขียนพร้อมคำสั่งสร้างการ์ตูน 3 มิติ ตามตัวอย่าง



5.ผลเขียนสั่งสร้างการ์ตูน 3 มิติ ได้ตามรูปภาพตัวอย่าง



6.เพิ่มรูปภาพ ได้ตามรูปภาพตัวอย่าง เพื่อให้ภาพสมบูรณ์ที่สุด



7. Chat GPT ประมวลผลภาพ เพื่อให้ภาพสมบูรณ์ที่สุด



8. ภาพที่ได้ สามารถดาว์โหลด มาใช้งานได้เลย

ตัวอย่างพร้อมคำสั่ง Chat

ของนักเรียนชาย มีขั้นตอนดังนี้

“จากภาพที่แนบมาจงสร้างภาพตัวการ์ตูนอนิเมชั่น 3 มิติแบบสมจริง (3D realistic cartoon style) ของบุคคลตามภาพที่แนบมา(หน้าตาเหมือนกับภาพที่แนบมา) เสื้อนักเรียนแขนสั้นสีขาว กางเกงขาสั้น สีกากี และถุงเท้าสีน้ำตาล รองเท้านักเรียน ยืนอยู่มี ไอแพด รุ่นใหม่ถืออยู่มือซ้ายอย่างผ่อนคลาย ฉากหลังเป็นป้าย “โรงเรียนบ้านขามใหญ่” ที่ออกแบบมาอย่างทันสมัยและสะอาดตา
โทนสีโดยรวมดูอบอุ่น แสงเงานุ่มนวล สไตล์แอนิเมชันคุณภาพสูงคล้าย Pixar หรือ Disney รายละเอียดภาพคมชัดและสมจริง

ของนักเรียนหญิง มีขั้นตอนดังนี้

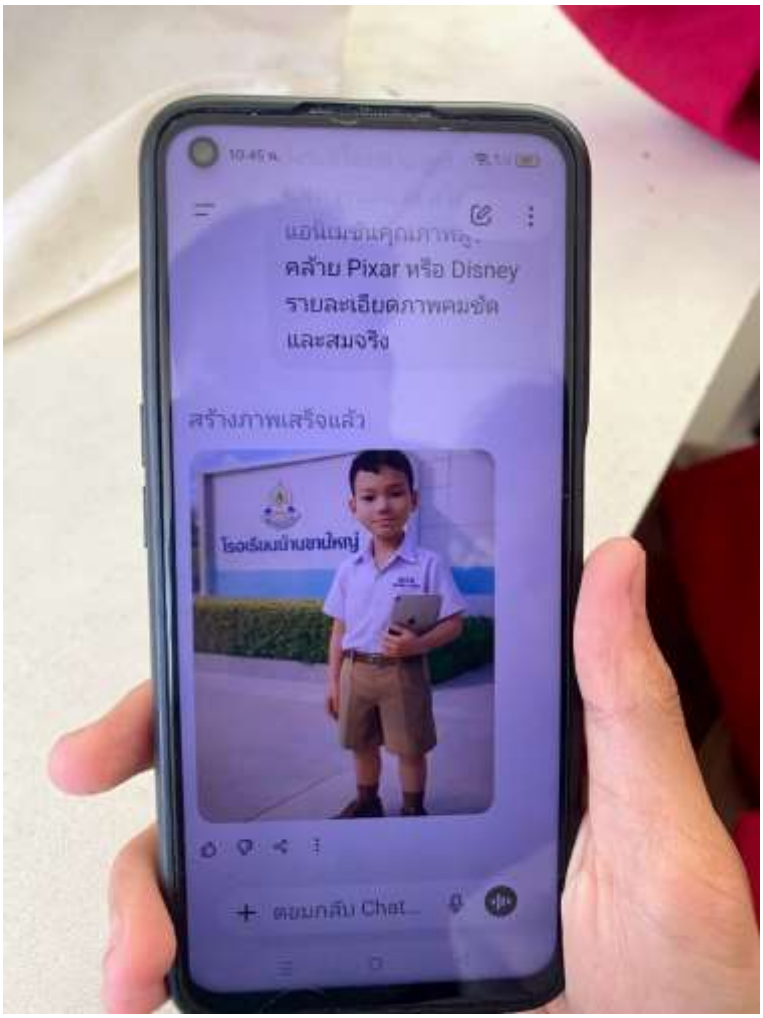
“จากภาพที่แนบมาจงสร้างภาพตัวการ์ตูนอนิเมชั่น 3 มิติแบบสมจริง (3D realistic cartoon style) ของบุคคลตามภาพที่แนบมา(หน้าตาเหมือนกับภาพที่แนบมา) เสื้อนักเรียนแขนสั้นสีขาวมีโบว์สีน้ำเงิน กระโปรงนักเรียนสีน้ำเงิน และถุงเท้าสีขาว รองเท้านักเรียนสีดำ ยืนอยู่มี ไอแพด รุ่นใหม่ถืออยู่มือซ้ายอย่างผ่อนคลาย ฉากหลังเป็น “โรงเรียน” ที่ออกแบบมาอย่างทันสมัยและสะอาดตา
โทนสีโดยรวมดูอบอุ่น แสงเงานุ่มนวล สไตล์แอนิเมชันคุณภาพสูงคล้าย Pixar หรือ Disney รายละเอียดภาพคมชัดและสมจริง

นักเรียนทำกิจกรรมในห้องเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

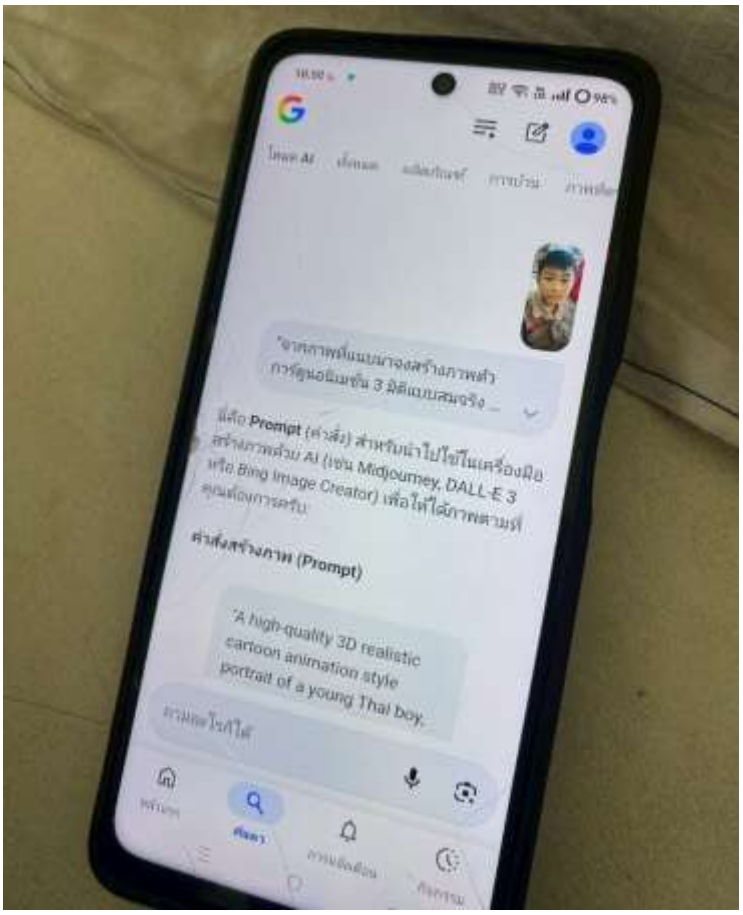







คล้าย Pixar หรือ Disney
รายละเอียดภาพคมชัด
และสมจริง
สร้างภาพเสร็จแล้ว
โรงเรียนบ้านขามใหญ่
ตอบกลับ Chat...




ค่าสั่งสร้างภาพ (Prompt)
'A high-quality 3D realistic cartoon animation style portrait of a young Thai boy,


โรงเรียน
ขามใหญ่



ผลงานของนักเรียน



ลิงค์ผลงานนักเรียน

https://drive.google.com/file/d/1D9SpY3UoK64DDlVXLhwRTR5VbIlpD6I7/view?usp=drive_link

ตัวการ์ตูนเหมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
1	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน





ตัวการ์ตูนเหมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
2	เด็กชายชัชติยา ณ อุบล





ตัวการ์ตูนเหมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
3	เด็กชายณัฐภัทร ศรีชาพักษ์





ตัวการ์ตูนเหมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
4	เด็กชายพีรวัฒน์ สายอัน





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
5	เด็กชายกองภัทวัฒน์ ชมบุญ





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
6	เด็กชายภูวดล อุทุม





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
7	เด็กชายธนาคาร ดวงสนิท





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
8	เด็กชายเพชรากูล สุวรรณเพชร





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
9	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
10	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
11	เด็กหญิงอาทิตยา เส็มพวงค์





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
12	เด็กหญิงณัฐชาพร ทองงาม





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
13	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
14	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
15	เด็กหญิงปิยธิดา ดีช่วย





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
16	เด็กหญิงประภาวรรณ์ คุณอักษณ์





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
17	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
18	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
19	เด็กหญิงชุติมณ กระกำ





ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
20	เด็กหญิงณัฐกานต์ เดชะคำภู





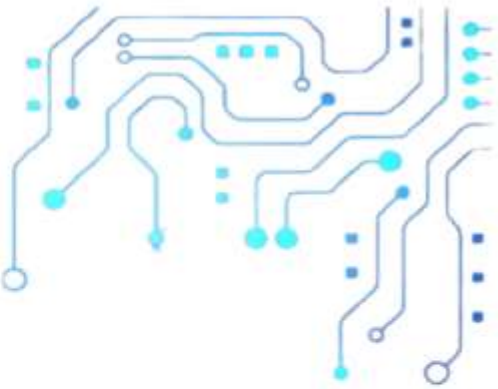
ตัวการ์ตูนเสมือนจริงจาก Chat GPT

เลขที่	ชื่อ - สกุล
21	เด็กหญิงขวัญชนก แก้วยา










โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สพป.อบ.เขต ๑




GPT

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

“การพัฒนาการคูณ และหาร

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5





นางสาวนวล สิมารักษ์

ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

แบบรายงานการพัฒนานวัตกรรม

1. ชื่อผู้จัดทำ นางสาวนวล สิมารักษ์

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ **โรงเรีย**น บ้านขามใหญ่ **สังกัด** สพป.อุบลราชธานี เขต 1

หมายเลขโทรศัพท์ 090- 3605615

2. ชื่อเรื่อง “การพัฒนา การคูณ และหาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5” โดยใช้ชุดเกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" **กลุ่มสาระการเรียนรู้** คณิตศาสตร์

3. ระยะเวลาการดำเนินการ

ตลอดภาคเรียนที่ 1 / 2568 (วันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 10 ตุลาคม 2568)

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

เพื่อให้เกมนี้น่าสนใจและมีนวัตกรรมมากกว่าแค่การทอยลูกเต๋าเดินไปมา จึงมีแนวทางการออกแบบที่ผสมผสาน เกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" (วิธีการสอน) ดังนี้

1. องค์ประกอบของนวัตกรรม (Components)

1.1. กระดานเกม (Game Board) ขนาด 40 ช่อง (หมายเลข 1 ถึง 40) ประกอบด้วยช่องปกติ, ช่องบันได, ช่องงู, และ ช่องพิเศษ (Event Squares)

1.2. ลูกเต๋า (Dice): 1 ลูก (ลูกเต๋า 6 หน้ามาตรฐาน)

1.3. ตัวเดิน (Tokens): ตามจำนวนผู้เล่น (4-6 ตัว)

1.4. ชุดการ์ดโจทย์ "วัดดวงวัดกึ๋น" (Challenge Cards) ด้านหน้า: โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ (คูณ/หาร) + เงื่อนไขผลลัพธ์ (Reward/Penalty)

1.5. คู่มือเฉลย (Answer Key Manual): เล่มแยกสำหรับให้ "กรรมการ" หรือครูผู้สอนถือไว้ตรวจสอบความถูกต้อง (เพื่อป้องกันเด็กแอบดูเฉลยหลังการ์ด)

2. กลไกและกติกาการเล่น (Game Mechanics)

การเตรียมการ

- ผู้เล่นทอยลูกเต๋าหาลำดับเล่นก่อน-หลัง
- ตัวเดิน ตามจำนวนผู้เล่น
- สับกอง "การ์ดโจทย์" แล้วคว่ำไว้
- ให้มีผู้เล่น 1 คน (หรือครู) ถือ "คู่มือเฉลย" ทำหน้าที่เป็นกรรมการ

ขั้นตอนการเล่น

1. ทอยแล้วเดิน ผู้เล่นทอยลูกเต๋า ได้แต้มเท่าไหร่ เดินตัวเดินไปข้างหน้าตามจำนวนนั้น

2. จุดวัดใจ เมื่อเดินไปตกที่ช่องใดก็ตาม (ที่ไม่ใช่ช่องพิเศษที่มีคำสั่งบังคับ) ผู้เล่นต้อง หยิบการ์ดโจทย์ 1 ใบ

แล้วอ่านโจทย์และตอบคำถามดังๆ (หรือคิดในกระดาษทด) ให้กรรมการตรวจสอบคำตอบจากคู่มือว่าถูกหรือผิดและให้ปฏิบัติตามคำสั่งการ์ด

3. การตัดสิน กรณีตอบถูก: ผู้เล่นปฏิบัติตามเงื่อนไข "รางวัล" ที่ระบุบนการ์ดใบนั้น กรณีตอบผิด: ผู้เล่นปฏิบัติตามเงื่อนไข "บทลงโทษ" ที่ระบุบนการ์ดใบนั้น

4. จบตาเดิน เปลี่ยนให้เพื่อนคนถัดไปเล่น

3. การออกแบบช่องพิเศษและช่องแกล้งเพื่อน

1. ช่องที่ 9: "ทางลูกรัง...สั่นกึกๆ" (The Gravel Road) ไม่ใช่หยุดเดิน แต่ "เดินได้ช้าลง" (รถยางรั่ว/ถนนไม่ดี) ในตาถัดไป ไม่ว่าจะทอยลูกเต๋าได้เลขอะไร ให้เดินไปข้างหน้าได้แค่ 1 ช่องเท่านั้น (เพราะถนนขรุขระ ทำความเร็วไม่ได้) ให้ผู้เล่น ทำท่าขับรถแล้วตัวสั่นหัวสั่น พูดว่า "โอ๊ยยย... ถนนเป็นหลุม... กึก กึก กึก... ไปไม่ไหวแล้ววว!"

2. ช่องที่ 18: คาถา "มดงานจอมพลัง" ทำให้ "ถอยหลัง" (ระยะทางลดลง) ให้เดินถอยหลัง 2 ช่อง ให้ผู้เล่น (ทำนิ้วยุบยิบเหมือนมดเดินไต่แขนเพื่อน) "มดแดง แฝงพวงมะม่วง... กัดเจ็บ คันยุบยิบ... จงถอยร่นไป... 2 ก้าว... เพี้ยง!"

3. ช่องที่ 28: คาถา "แช่แข็งเพนกวิน" ทำให้ "หยุดเวลา" (เสียเทิร์น)ให้ "ข้ามตาเล่น" (อดทอยเต๋าในรอบถัดไป 1 ครั้ง) ให้ผู้เล่น ทำท่าปล่อยพลังน้ำแข็ง เอามือประสานกันชี้ไปที่เพื่อน "น้ำแข็งไส หวานเย็นชื่นใจ... แข็งโป๊กโป๊ก โป๊ก... จงแข็งเป็นหิน... เดี๋ยวนี้... เพี้ยง!"

4. ช่องที่ 36 : ประตูมิติ (The Portal) ต้องทอยลูกเต๋าให้ได้แต้ม "มากกว่า 3" ถึงจะเข้าเส้นชัย (ช่อง 40) ได้ หากทอยได้ 1, 2 หรือ 3 ต้องอยู่ที่เดิม

สื่อและเกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก"

- ชุดฝึกทักษะการ คูณ หาร(ชุดการ์ดโจทย์ คณิตศาสตร์ (คูณ/หาร) + เงื่อนไขผลลัพธ์
- เกมกระดานที่ผู้เล่นต้องใช้การคำนวณในการเดินหมาก
- แผ่นกระดาษหาคำตอบ/ปากกา White Board
- กระดานเกม (Game Board) ขนาด 40 ช่อง

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมเรื่องการคูณและการหาร สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภทหลัก ๆ โดยพิจารณาจากลักษณะและจุดเน้นของนวัตกรรมนั้น ๆ ดังนี้

1. นวัตกรรมด้านสื่อการเรียนรู้ (Learning Media Innovation)

เน้นการพัฒนาอุปกรณ์ เครื่องมือ ที่ใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดได้ง่ายขึ้น และน่าสนใจยิ่งขึ้น

สื่อจับต้องได้

1.1. กระดานเกม (Game Board) ขนาด 40 ช่อง (หมายเลข 1 ถึง 40) ประกอบด้วยช่องปกติ, ช่องบันได, ช่องงู, และ ช่องพิเศษ (Event Squares)

1.2. ลูกเต๋า (Dice): 1 ลูก (ลูกเต๋า 6 หน้ามาตรฐาน)

1.3. ตัวเดิน (Tokens): ตามจำนวนผู้เล่น (4-6 ตัว)

1.4. ชุดการ์ดโจทย์ "วัดดวงวัดกึ๋น" (Challenge Cards) ด้านหน้า: โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ (คูณ/หาร) + เงื่อนไขผลลัพธ์ (Reward/Penalty)

1.5. คู่มือเฉลย (Answer Key Manual): เล่มแยกสำหรับให้ "กรรมการ" หรือครูผู้สอนถือไว้ตรวจสอบความถูกต้อง (เพื่อป้องกันเด็กแอบดูเฉลยหลังการ์ด)

2. นวัตกรรมด้านกระบวนการเรียนรู้/การสอน (Learning/Teaching Process Innovation)

- การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ เกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" สำหรับวิชาคณิตศาสตร์ เรื่องการคูณและการหารนั้น ไม่ใช่เพียงแค่การนำโจทย์มาใส่ในเกม แต่คือการเปลี่ยน

ให้กลายเป็นความสนุก โดยเปลี่ยนบทบาทจากผู้เรียนที่รอรับโจทย์ มาเป็น "นักผจญภัย ที่ต้องใช้ทักษะการคูณและการหารเป็นเครื่องมือในการเอาตัวรอดและแก้ปัญหา เพื่อเพิ่มความสนุกและลดช่องว่างระหว่างเด็กเก่งกับเด็กอ่อน

3. นวัตกรรมด้านการประเมินผล (Assessment Innovation)

- **การประเมินตามสภาพจริง** ผู้เรียนสร้างโจทย์ปัญหาการคูณ-หารจากสถานการณ์จริง และผู้เรียนนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาการคูณ-หารในรูปแบบที่กำหนดให้ ประเมินจากการสังเกตในขณะทำกิจกรรมกลุ่ม
- **การประเมินตนเองและเพื่อน (Self & Peer Assessment)** ผู้เรียนตรวจคำตอบของตนเองหรือเพื่อน, และอธิบายแนวคิดการคูณ-หารให้เพื่อนฟังและเพื่อนช่วยประเมิน

6. หลักการและเหตุผล/ความเป็นมาของการพัฒนานวัตกรรม

คณิตศาสตร์เป็นวิชาที่เป็นรากฐานของการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แต่ในระดับประถมศึกษาผู้เรียนมักประสบปัญหาในการเรียนเรื่อง "การคูณและการหาร" เนื่องจากเป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากกว่าการบวกลบปกติ นักเรียนส่วนใหญ่มักใช้วิธีการ "ท่องจำ" สูตรคูณโดยไม่เข้าใจมโนทัศน์ (Concept) ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใ จ และเกิดทัศนคติเชิงลบต่อวิชาคณิตศาสตร์ (Math Anxiety) ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ความสำคัญของการคูณและการหารไม่ใช่เพียงการคำนวณในกระดาษ แต่เป็นทักษะชีวิตที่ใช้ในการแบ่งปัน การจัดกลุ่ม และการเปรียบเทียบเชิงปริมาณ หากผู้เรียนขาดทักษะพื้นฐานที่แน่นพอ จะส่งผลกระทบต่อการเรียนเรื่องเศษส่วน ทศนิยม และร้อยละในอนาคต ดังนั้น การสร้าง "ความเข้าใจที่คงทน" จึงสำคัญกว่าการท่องจำเพื่อสอบ แนวคิดการแก้ปัญหาด้วยเกม (Game-Based Learning) จากปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" โดยประยุกต์ใช้รูปแบบ เกมบันไดงู (Snakes and Ladders) ซึ่งเป็นเกมที่เด็กคุ้นเคยและเข้าถึงง่าย มาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ (Platform) การนำเกมมาใช้มีข้อดีเชิงจิตวิทยา คือ ลดกำแพงความกลัว: การเล่นทำให้สถานการณ์การเรียนรู้ดูผ่อนคลาย ไม่กดดันเหมือนการทำแบบฝึกหัด การตอบสนองทันที (Immediate Feedback): เมื่อผู้เล่นเดินไปตกในช่องโจทย์และแก้ปัญหาได้ทันที จะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ (Self-esteem) การเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ (Social Learning): การเล่นร่วมกับเพื่อนช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเทคนิคการคิดเลข และฝึกทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. **เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาการบวก ลบ คูณ และหาร**
2. **เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ และหาร**
3. **เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอนเรื่องการบวก ลบ คูณ และหาร**

- **โดยสรุปแล้ว วัตถุประสงค์หลักของการพัฒนานวัตกรรมการคูณและการหารสำหรับระดับประถม คือการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ "รู้" แต่ยัง "เข้าใจ" "ทำได้" "คิดเป็น" และ "สนุกกับการเรียน" จนสามารถนำทักษะเหล่านี้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและเป็นรากฐานที่ดีในการเรียนคณิตศาสตร์**

8. กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 12 คน

9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

หลักการ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมคณิตศาสตร์ เรื่อง การ คูณ หาร มีดังนี้

1. หลักการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การเล่นเกม การทำกิจกรรมกลุ่ม การแก้ปัญหาเน้นการสร้างความเข้าใจผ่านการลงมือทำ มากกว่าการท่องจำ ส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่แตกต่างกัน

2. การนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม การออกแบบเกมที่สนุกและท้าทาย เพื่อกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้และเป็นเครื่องมือในการฝึกฝนทักษะการคำนวณ

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ นวัตกรรมคณิตศาสตร์เรื่องการ คูณ หาร ควรคำนึงถึงหลักการและแนวคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้น โดยมีขั้นตอนการออกแบบดังนี้ กระบวนการ 5 ขั้นตอนนี้จะช่วยให้การเรียนรู้การคูณและการหารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และวางรากฐานที่แข็งแกร่งให้กับนักเรียนประถมศึกษา

1. วิเคราะห์ผู้เรียน: สามารถระบุกลุ่มเป้าหมายว่ามีความสามารถและเข้าใจรู้พื้นฐานและปัญหาของผู้เรียนเกี่ยวกับการบวก ลบ คูณ หาร และสำรวจความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เพื่อออกแบบนวัตกรรมที่น่าสนใจและตอบโจทย์

2. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้: สามารถระบุสิ่งที่ผู้เรียนควรจะรู้ และทำได้หลังจากการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม พร้อมกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน วัดผลได้ และสอดคล้องกับหลักสูตร

3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้: สามารถออกแบบกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ เช่น เกม การใช้สื่อดิจิทัล การใช้สื่อการเรียนรู้แบบจับต้องได้ จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้และระดับพัฒนาการของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคลสามารถใช้ปัญหาในชีวิตประจำวันเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของคณิตศาสตร์

4. สร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล: สามารถออกแบบเครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ แบบฝึกหัด การสังเกตพฤติกรรม เพื่อประเมินผลทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียน และนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

ตัวอย่างการออกแบบกระบวนการเรียนรู้:

- ขั้นนำ:
    - ใช้เกมหรือกิจกรรมที่น่าสนใจเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
    - ทบทวนความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการบวก ลบ คูณ หาร
    - นำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
- ขั้นสอน:
    - นำเสนอเนื้อหาและแนวคิดใหม่โดยใช้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม
    - จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง
    - ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
    - ให้ผู้เรียนแก้ปัญหาและฝึกฝนทักษะการคำนวณ
- **ขั้นสรุป:**
    - สรุปเนื้อหาและแนวคิดที่สำคัญ
    - ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานหรืออธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้
    - มอบหมายแบบฝึกหัดหรือกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อทบทวนความรู้
- **ขั้นประเมินผล:**
    - ใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลที่หลากหลายเพื่อประเมินความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียน
    - นำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรม

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม:

- สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นบวกและส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก

- ให้กำลังใจและชื่นชมผู้เรียนเมื่อทำได้ดี
- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนความคิดเห็นและเสนอแนะเพื่อปรับปรุงนวัตกรรม

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

โครงสร้างและองค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้นวัตกรรมเรื่องการคูณและการหาร สื่อการเรียนรู้ที่ดีสำหรับระดับประถมศึกษาควรเป็นมิตรกับผู้เรียน มีความน่าสนใจ และสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม โดยมีโครงสร้างและองค์ประกอบหลักดังนี้ครับ

1. โครงสร้างหลักของสื่อ (Overall Structure of the Learning Media)

ไม่ว่าจะเป็นสื่อจับต้องได้ สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่อดิจิทัล สื่อควรมีโครงสร้างที่ชัดเจนและเป็นลำดับขั้น เพื่อนำพาผู้เรียนไปสู่ความเข้าใจ

- **ส่วนนำ/เริ่มต้น (Introduction/Setup)** เพื่อดึงดูดความสนใจ, กระตุ้นความคิด, สร้างสถานการณ์ปัญหา**ให้** สอดคล้องกับเนื้อหาการคูณ/หาร
- **ส่วนเนื้อหา/กิจกรรมการเรียนรู้ (Content/Learning Activities)** เพื่อนำเสนอแนวคิด, ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ, พัฒนาทักษะ
- **ส่วนสรุป/สะท้อนผล (Summary/Reflection)** เพื่อสรุปความเข้าใจ, ตรวจสอบความก้าวหน้า, กระตุ้นการคิดต่อยอด และมีคำถามทบทวน, แผนภาพสรุป, ประเด็นสำคัญที่ควรรู้

2. องค์ประกอบสำคัญของสื่อในแต่ละประเภท (Key Components by Media Type) มีสื่อจับต้องได้ เช่น ชุดบล็อกคูณ-หาร, ลูกคิด, ตัวนับ, แผ่นตาราง 40 ช่องแบบถอดประกอบได้ ปลอดภัยสำหรับเด็ก, มีสีสันสดใส ดึงดูดความสนใจ เหมาะสมกับการหยิบจับของเด็ก

3. คุณสมบัติโดยรวมที่สื่อควรมี กระตุ้นความอยากรู้และความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ไม่ซับซ้อน เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กประถม สามารถปรับใช้ได้หลากหลายสถานการณ์ หรือรองรับการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน กระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ลงมือทำ และแสดงออก นำเสนอการคูณ/หารได้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถคำนวณการคูณและหารเลขหลายหลัก รวมถึงโจทย์ปัญหา ได้ถูกต้องแม่นยำขึ้นอย่างน้อย 80% ของแบบทดสอบ

2. นักเรียนเชื่อมโยงกับการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์และรู้จักลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา ไม่ตื่นตระหนกเมื่อเจอโจทย์ที่ซับซ้อน

3. นักเรียนมีความอดทน และพยายามหาทางแก้ไขเพื่อไปให้ถึงเส้นชัย

13. การประเมินผล

เป็นการวัดความรู้ความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียน

- สามารถใช้แบบทดสอบมาตรฐานหรือแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเอง
- สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมต่างๆ
- สังเกตความกระตือรือร้นและความสนใจของนักเรียนในวิชาคณิตศาสตร์
- สังเกตทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน
- ประเมินผลงานของนักเรียน เช่น แบบฝึกหัด โครงงาน หรือผลงานที่สร้างสรรค์

แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน

แบบประเมินการพัฒนาทักษะการบวก ลบ คูณ และหาร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

เลขที่	ชื่อ-สกุล	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑	เด็กชายจิรากร พลพิสัย				/
๒	เด็กชายพาทิศ กิ่งวัน			/	
๓	เด็กชายอภิชาติ แถลงจิตต์				/
๔	เด็กหญิงชาลิดา คุณประเสริฐ			/	
๕	เด็กหญิงมนฑกาญจน์ สระแก้ว		/		
๖	เด็กหญิงชุติกาญจน์ กิ่งวัน	/			
๗	เด็กหญิงนันทิกานต์ สายสมบูรณ์		/		
๘	เด็กหญิงฉัตรแก้ว เสือรัตน์		/		
๙	เด็กหญิงนิชิดา วารินทร์	/			
๑๐	เด็กหญิงธนิดา จันทรา		/		
๑๑	เด็กชายนฤเทพ วงษ์บุตร	/			
๑๒	เด็กหญิงคีตภัทร กระแสกาญจน์		/		

(ลงชื่อ)

(นางสาวนวล สิมารักษ์)

ครูผู้สอน

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ที่	ชื่อ-สกุล	๑. มุ่งมั่นในการทำงาน				๒. มีวินัย				๓. ใฝ่เรียนรู้			
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑
๑	เด็กชายจิรากร พลพิสัย		/				/					/	
๒	เด็กชายพาทิศ กิ่งวัน	/				/					/		
๓	เด็กชายอภิชาติ แถลงจิตต์	/				/					/		
๔	เด็กหญิงชาลิดา คุณประเสริฐ			/				/				/	
๕	เด็กหญิงมนฑกาญจน์ สระแก้ว	/				/				/			
๖	เด็กหญิงชุติกาญจน์ กิ่งวัน	/				/				/			
๗	เด็กหญิงนันทิกานต์ สายสมบูรณ์	/				/				/			
๘	เด็กหญิงฉัตรแก้ว เสือรัตน์	/				/				/			
๙	เด็กหญิงนิชิดา วารินทร์	/				/				/			
๑๐	เด็กหญิงธนิดา จันทรา		/				/				/		
๑๑	เด็กชายนฤเทพ วงษ์บุตร		/				/				/		
๑๒	เด็กหญิงคีตภัทร กระแสกาญจน์		/				/				/		

(ลงชื่อ)

(นางสาวนวล สิมารักษ์)

ครูผู้สอน

การตรวจประเมิน แบบทดสอบชุดฝึกทักษะการ คูณ หารที่กำหนดให้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (10)	หลัง (10)	รวม (20)	ประเมิน
1	เด็กชายจิรากร พลพิสัย	7	9	17	ดีมาก
2	เด็กชายพาทิศ กิ่งวัน	8	10	18	ดีมาก
3	เด็กชายอภิชาติ แถลงจิตต์	8	9	17	ดีมาก
4	เด็กหญิงชาลิดา คุณประเสริฐ	9	10	19	ดีมาก
5	เด็กหญิงมนฑกาญจน์ สระแก้ว	7	9	16	ดีมาก
6	เด็กหญิงชุติกาญจน์ กิ่งวัน	9	9	18	ดีมาก
7	เด็กหญิงนันทิกานต์ สายสมบูรณ์	7	9	16	ดีมาก
8	เด็กหญิงฉัตรแก้ว เสือรัตน์	6	8	14	ดี
9	เด็กหญิงนิชิดา วารินทร์	6	8	14	ดี
10	เด็กหญิงธนิดา จันทรา	7	9	16	ดีมาก
11	เด็กชายนฤเทพ วงษ์บุตร	6	8	14	ดี
12	เด็กหญิงคีตภัทร กระแสกาญจน์	7	9	16	ดีมาก

จากการ**ประเมินชุดฝึกทักษะการ คูณ หารที่กำหนดให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้งหมด 12 คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน 9 คน 75 เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ดี จำนวน 3 คน 25 เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน - คน - เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน - คน - เปอร์เซ็นต์

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
15-20	ดีมาก
11-14	ดี
6-10	พอใช้
1-5	ปรับปรุง
0	ไม่ผ่าน

การตรวจประเมิน การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมต่างๆ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (10)	หลัง (10)	รวม (20)	ประเมิน
1	เด็กชายจิรากร พลพิสัย	7	9	17	ดีมาก
2	เด็กชายพาทิศ กิ่งวัน	8	10	18	ดีมาก
3	เด็กชายอภิชาติ แถลงจิตต์	8	9	17	ดีมาก
4	เด็กหญิงชาลิดา คุณประเสริฐ	9	10	19	ดีมาก
5	เด็กหญิงมนฑกาญจน์ สระแก้ว	7	9	16	ดีมาก
6	เด็กหญิงชุติกาญจน์ กิ่งวัน	9	9	18	ดีมาก
7	เด็กหญิงนันทิกานต์ สายสมบูรณ์	7	9	16	ดีมาก
8	เด็กหญิงฉัตรแก้ว เสือรัตน์	6	8	14	ดี
9	เด็กหญิงนิชิดา วารินทร์	6	8	14	ดี
10	เด็กหญิงธนิดา จันทรา	7	9	16	ดีมาก
11	เด็กชายนฤเทพ วงษ์บุตร	6	8	14	ดี
12	เด็กหญิงคีตภัทร กระแสกาญจน์	7	9	16	ดีมาก

จากการ**ประเมินการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมต่างๆทั้งหมด 12 คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน 9 คน 75 เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ดี จำนวน 3 คน 25 เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน - คน - เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน - คน - เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน - คน)

การตรวจประเมิน ความกระตือรือร้นและความสนใจของนักเรียนในวิชาคณิตศาสตร์

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (10)	หลัง (10)	รวม (20)	ประเมิน
1	เด็กชายจิรากร พลพิสัย	7	9	17	ดีมาก
2	เด็กชายพาทิศ กิ่งวัน	8	10	18	ดีมาก
3	เด็กชายอภิชาติ แถลงจิตต์	8	9	17	ดีมาก
4	เด็กหญิงชาลิดา คุณประเสริฐ	9	10	19	ดีมาก
5	เด็กหญิงมนฑกาญจน์ สระแก้ว	7	9	16	ดีมาก
6	เด็กหญิงชุติกาญจน์ กิ่งวัน	9	9	18	ดีมาก
7	เด็กหญิงนันทิกานต์ สายสมบูรณ์	7	9	16	ดีมาก
8	เด็กหญิงฉัตรแก้ว เสือรัตน์	6	8	14	ดี
9	เด็กหญิงนิชิดา วารินทร์	6	8	14	ดี
10	เด็กหญิงธนิดา จันทรา	7	9	16	ดีมาก
11	เด็กชายนฤเทพ วงษ์บุตร	6	8	14	ดี
12	เด็กหญิงคีตภัทร กระแสกาญจน์	7	9	16	ดีมาก

จากการ**ประเมินความกระตือรือร้นและความสนใจของนักเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5ทั้งหมด 12 คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน 9 คน 75 เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ดี จำนวน 3 คน 25 เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน - คน - เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน - คน - เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน - คน)

กระบวนการเรียนการสอน ด้วยชุดแบบฝึกชุดฝึกทักษะการ คูณ หารโดยใช้กิจกรรมเชิงรุก **(Active Learning)** ด้วยรูปแบบ การใช้กระบวนการ การเรียนรู้ (5 ขั้นตอน) เพื่อพัฒนาให้เกิดทักษะพัฒนาการคิดคำนวณได้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน- หลังเรียน รวมเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ .....75.....

(เด็กในห้องชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ....-.. คน)

ภาพรวมของการพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการ คูณ หารสำหรับนักเรียนชั้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แบบฝึกทักษะการ คูณ หารปรากฏว่า

๑. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการ คูณ หาร

เชิงปริมาณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 15 คน ร้อยละ .....75..... ในรายวิชาคณิตศาสตร์ มีการพัฒนาทักษะการเขียนที่ถูกต้อง และผลสัมฤทธิ์เพิ่มสูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

คุณภาพผู้เรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีผลการทดสอบวัดความสามารถด้านการคิดคำนวณ ได้ ร้อยละ .....75.....

- การพัฒนา/เทคนิค/สื่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดคำนวณ โดยใช้แบบฝึกทักษะการ คูณ หาร ในการพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้

๒. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น

เชิงปริมาณ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 12 คน ร้อยละ .....75..... ในรายวิชาคณิตศาสตร์ มีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้น

เชิงคุณภาพคุณภาพผู้เรียน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีผลการทดสอบการคิดวิเคราะห์ได้ ร้อยละ .....75.....

๓. ผู้เรียนมีนิสัยรักการเขียนและใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเอง ร้อยละ 100

ลงชื่อผู้รายงานการพัฒนานวัตกรรม

(นางสาวนวล สิมารักษ์)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ภาคผนวก

ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน

“การพัฒนา การคูณ และหาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๕”

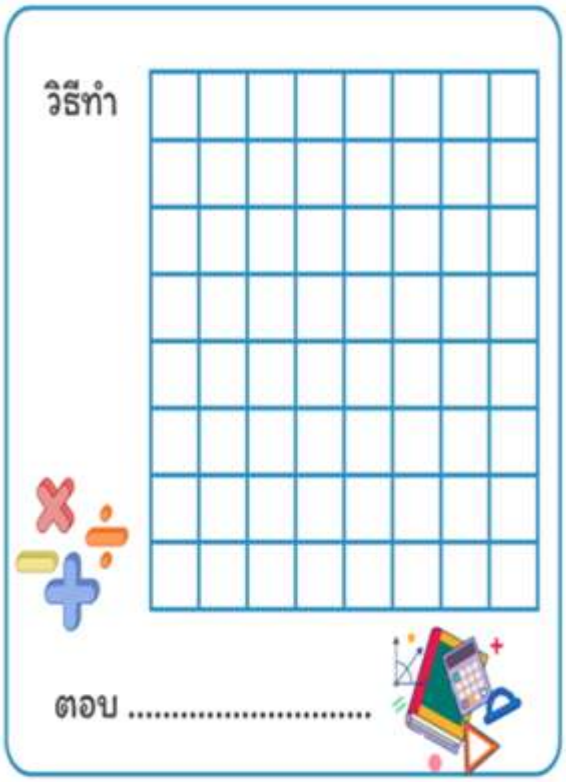
โดยใช้ชุดเกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

เฉลย การ์ดเกมคณิตศาสตร์

1. 465 ÷ 5 = 93	21. 21,500 ÷ 25 = 20
2. 45 × 9 = 405	22. 4,550 ÷ 5 = 910
3. 655 × 5 = 3,275	23. 125 × 4 = 500
4. 137 × 9 = 1,233	24. 15 × 6 = 90
5. 720 ÷ 9 = 80	25. 99 × 5 = 495
6. 72 × 8 = 576	26. 128 × 9 = 1,152
7. 3,210 × 6 = 19,260	27. 70 ÷ 5 = 14
8. 1,764 ÷ 14 = 126	28. 250 × 3 = 750
9. 500 ÷ 5 = 100	29. 655 × 5 = 3,275
10. 3,192 ÷ 7 = 456	30. 360 ÷ 6 = 60
11. 85 × 7 = 595	31. 8,100 ÷ 9 = 900
12. 360 ÷ 6 = 60	32. 15 × 15 = 225
13. 655 × 5 = 3,275	33. 24 × 3 = 72
14. 96 ÷ 8 = 12	34. 19 × 13 = 247
15. 640 × 5 = 3,200	35. 612 ÷ 3 = 204
16. 45 × 6 = 270	36. 65 × 7 = 455
17. 1,000 ÷ 10 = 100	37. 270 ÷ 5 = 54
18. 144 ÷ 12 = 12	38. 565 × 8 = 4,520
19. 875 × 4 = 3,500	39. 45 × 4 = 180
20. 2,346 ÷ 2 = 1,173	40. 320 ÷ 4 = 80







ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน

“การพัฒนา การคูณ และหาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๕”

โดยใช้ชุดเกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" กลุ่มสาระการเรียนรู้

คณิตศาสตร์













ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน

“การพัฒนา การคูณ และหาร สำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๕”

โดยใช้ชุดเกมบันไดงูคณิตศาสตร์ "ตะลุยแดนคูณหารมหาสนุก" กลุ่มสาระการเรียนรู้

คณิตศาสตร์







รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6









นางยุพิน ประเสริฐโส

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐

ที่ /๒๕๖๙ **วันที่** ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑ เล่ม

ด้วยข้าพเจ้านางยุพิน ประเสริฐโส ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่จัด กิจกรรมการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ รายวิชา ภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ นั้น

บัดนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เสร็จสิ้นลง จึงขอสรุปและรายงานผลการใช้นวัตกรรม ตามเอกสารดังแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ).....

(นางยุพิน ประเสริฐโส)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

คำนำ

นวัตกรรม เรื่อง “การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยข้าพเจ้าได้สรุปและรวบรวมผลการดำเนินงาน เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ

ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการดำเนินงาน ตลอดจนผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินผลงานของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

นางยุพิน ประเสริฐโส
ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สารบัญ

เรื่อง	**หน้า**
ส่วนนำ	
คำนำ	ก
สารบัญ	
ส่วนเนื้อหา	
ชื่อนวัตกรรม	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
เครื่องมือที่ใช้	๒
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๒
แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๓
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๙
ส่วนสรุป	
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๑๐
บทเรียนที่ได้รับ	๑๒
เงื่อนไขความสำเร็จ	๑๒
เอกสารอ้างอิง	๑๓
ภาคผนวก	๑๔

แบบรายงานนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชื่อ-นามสกุล (เจ้าของนวัตกรรม) นางยุพิน ประเสริฐโส

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ **โรงเรียน** บ้านขามใหญ่ **สังกัด** สพป.อุบลราชธานี เขต ๑

ระยะเวลาในการพัฒนานวัตกรรม ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๑ . ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ภาษาอังกฤษเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสารและแสวงหาความรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) กำหนดให้ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ เข้าใจความหมาย และเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้อง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ พบว่า ผู้เรียนจำนวนมากยังมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ ไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง (Phonics) และไม่สามารถเขียนคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ส่งผลให้การเรียนรู้ภาษาอังกฤษในระดับที่สูงขึ้นเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน รวมถึงการประเมินในชั้นเรียน การตรวจแบบฝึก และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนขาดความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างตัวอักษรกับเสียง ขาดทักษะการผสมเสียง (Blending) และการถอดรหัสคำ (Decoding) ทำให้ไม่สามารถอ่านออกเสียงคำศัพท์ใหม่ได้ด้วยตนเอง อีกทั้งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาเน้นการท่องจำคำศัพท์เป็นหลัก ขาดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติอย่างเป็นระบบ และขาดสื่อและนวัตกรรมที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ต่ำ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยนำแนวคิดการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Approach) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มาพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ **PHONICS PLAY MODEL** เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและตัวอักษรได้อย่างเป็นระบบ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น และส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

๒. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๒.๑ เพื่อหาประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน ๘๐/๘๐

๒.๒ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL

๒.๓ เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL

๓. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๑๖ คน โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. เครื่องมือที่ใช้

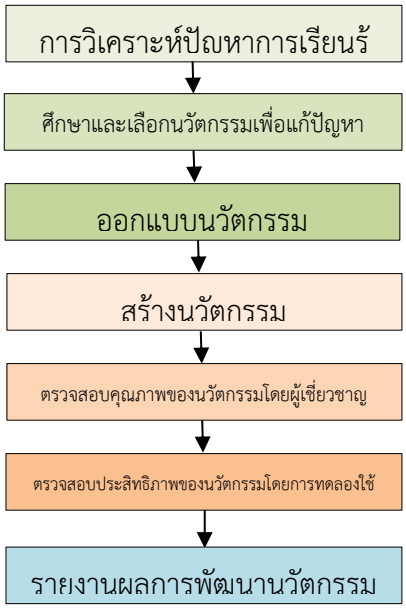
๔.๑ แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ PHONICS PLAY MODEL

๔.๒ แบบฝึกทักษะการอ่านเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

๔.๓ บัตรคำ (Flashcards) และสื่อเกมการเรียนรู้

๕. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

ดำเนินการสร้างนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์งานประดิษฐ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ครูผู้สอนได้ ดำเนอนงานมีขั้นตอนดังต่อไปนี้



แผนผัง แสดงขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

๖.แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

๑. แนวคิดเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ระดับความรู้ ความสามารถ ทักษะ และสมรรถนะของผู้เรียนที่เกิดขึ้นภายหลังจากการจัดกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งสามารถวัดและประเมินได้ด้วยเครื่องมือที่มีคุณภาพ เช่น แบบทดสอบ การประเมินภาคปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินตามสภาพจริง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นตัวบ่งชี้สำคัญที่สะท้อนคุณภาพของผู้เรียน รวมทั้งสะท้อนประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนของครูและสถานศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ได้หมายถึงคะแนนสอบเพียงอย่างเดียว แต่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะกระบวนการ (Process Skills) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude and Attribute) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ไปจนถึงการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด

แนวคิดสำคัญเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนประกอบด้วยหลายองค์ประกอบ ได้แก่ ความพร้อมและศักยภาพของผู้เรียน วิธีการจัดการเรียนรู้ของครู สื่อและแหล่งเรียนรู้ บรรยากาศในชั้นเรียน รวมถึงแรงจูงใจในการเรียน หากครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ย่อมส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

ในบริบทของการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสะท้อนจากความสามารถของผู้เรียนในการอ่านออกเสียงได้ถูกต้องตามหลักภาษา เข้าใจความหมายของคำศัพท์ และสามารถสะกดคำได้อย่างแม่นยำ การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ในด้านนี้จำเป็นต้องใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยและพื้นฐานของผู้เรียน มีการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง และมีการติดตามประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ

ดังนั้น การมุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจึงเป็นภารกิจสำคัญของครูและสถานศึกษา โดยต้องอาศัยการวางแผน การดำเนินงาน และการประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพผู้เรียนและคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาโดยรวม.

๒. ทฤษฎีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Approach)

ทฤษฎีการสอนแบบโฟนิกส์ (Phonics Approach) เป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่านที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่าง **เสียง (sounds)** และ **ตัวอักษร (letters)** โดยเชื่อว่าการที่ผู้เรียนเข้าใจระบบเสียงของภาษาและสามารถเชื่อมโยงเสียงกับรูปแบบตัวอักษรได้อย่างถูกต้อง จะช่วยให้สามารถอ่านออกเสียง สะกดคำ และเขียนคำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โฟนิกส์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนในภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษา

หลักการสำคัญของการสอนแบบโฟนิกส์ คือ การสอนให้ผู้เรียนรู้จักเสียงของพยัญชนะและสระ การผสมเสียง (Blending) เพื่ออ่านคำ การแยกเสียง (Segmenting) เพื่อสะกดคำ และการฝึกอ่านคำที่มีรูปแบบเสียงซ้ำอย่างต่อเนื่อง การจัดลำดับเนื้อหาเริ่มจากเสียงง่ายไปสู่เสียงที่ซับซ้อน เช่น พยัญชนะเดี่ยว สระสั้น สระ

ยาว คำแบบ CVC (Consonant-Vowel-Consonant) ไปจนถึงคำที่มีรูปแบบเสียงหลากหลาย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนค่อย ๆ สร้างความเข้าใจอย่างเป็นระบบ

แนวคิดการสอนแบบโฟนิกส์สอดคล้องกับทฤษฎีจิตวิทยาการอ่านที่อธิบายว่าการอ่านเป็นกระบวนการถอดรหัส (Decoding) ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ตัวอักษรกับเสียง หากผู้เรียนได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นขั้นตอนและมีโอกาสฝึกซ้ำอย่างสม่ำเสมอ จะสามารถอ่านคำใหม่ที่ไม่เคยพบมาก่อนได้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดโฟนิกส์ควรเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การฝึกออกเสียงเป็นจังหวะ การใช้บัตรคำ เกมการผสมเสียง การอ่านเป็นกลุ่มย่อย และการเขียนสะกดคำ ทั้งนี้ครูควรให้คำแนะนำ แก้ไขการออกเสียงที่ไม่ถูกต้อง และเสริมแรงทางบวกเพื่อส่งเสริมกำลังใจของผู้เรียน

สำหรับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในระดับประถมศึกษา การสอนแบบโฟนิกส์มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากช่วยสร้างรากฐานด้านการอ่านและการเขียนที่มั่นคง ผู้เรียนที่มีพื้นฐานโฟนิกส์ที่ดีจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ การเขียน และการสื่อสารในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การนำแนวคิดโฟนิกส์มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น เกมการเรียนรู้หรือแบบฝึกทักษะอย่างเป็นระบบย่อมช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน.

๓. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) เป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ โดยเชื่อว่าความรู้ไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอดโดยตรงจากครูสู่ผู้เรียนเท่านั้น แต่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ การลงมือปฏิบัติ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม แนวคิดนี้อธิบายว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม และปรับโครงสร้างทางความคิดของตนเองให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและมีความหมาย

แนวคิดสำคัญของทฤษฎีนี้ได้รับอิทธิพลจากนักจิตวิทยาการศึกษาหลายท่าน เช่น ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ซึ่งอธิบายว่าผู้เรียนพัฒนาความรู้ผ่านกระบวนการดูดซึม (Assimilation) และการปรับโครงสร้างความคิด (Accommodation) ขณะที่เลฟ วีกอตสกี (Lev Vygotsky) เน้นบทบาทของสังคม ภาษา และปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการพัฒนาการเรียนรู้ โดยเสนอแนวคิดเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถได้ดียิ่งขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนหรือชี้แนะที่เหมาะสมจากครูหรือเพื่อนร่วมชั้น ส่วนเจอโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) สนับสนุนการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ทดลอง และสรุปองค์ความรู้ด้วยตนเอง

ในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด Constructivism ครูจึงมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยจัดสถานการณ์หรือกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา และสะท้อนผลการเรียนรู้ มากกว่าการบรรยายหรือบอกคำตอบโดยตรง การจัดกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทำงานร่วมกัน จะช่วยให้เกิดการสร้างความรู้ที่มั่นคงและยั่งยืน

สำหรับการพัฒนานวัตกรรม PHONICS PLAY MODEL แนวคิด Constructivism มีความสอดคล้องอย่างชัดเจน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้เน้นให้ผู้เรียนฝึกผสมเสียง อ่านออกเสียง และสะกดคำด้วยตนเองผ่านเกมและกิจกรรมเชิงปฏิบัติ ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการทดลอง การทำซ้ำ และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ขณะเดียวกันครูทำหน้าที่ให้คำแนะนำ เสริมแรง และช่วยเหลือตามศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน การ

จัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก สามารถนำความรู้ด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษไปประยุกต์ใช้ได้จริง ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

๔. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผ่านการลงมือปฏิบัติ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การอภิปราย และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มากกว่าการรับฟังการบรรยายเพียงอย่างเดียว แนวคิดนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่อผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง

ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ แนวคิด Active Learning มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการเรียนภาษาเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนและการใช้ภาษาอย่างต่อเนื่อง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกพูด อ่าน เขียน และทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับภาษาในสถานการณ์ที่หลากหลาย จะช่วยลดความกลัวหรือความกังวลในการใช้ภาษา และเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสาร

การนำแนวคิด Active Learning มาประยุกต์ใช้ร่วมกับนวัตกรรม PHONICS PLAY MODEL ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกผสมเสียง อ่านออกเสียง และสะกดคำผ่านกิจกรรมเกมและการทำงานร่วมกัน ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง มีการโต้ตอบกับเพื่อนและครูอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่ยั่งยืน และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง

๕. แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่นำ “เกม” มาใช้เป็นเครื่องมือหรือสื่อกลางในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มแรงจูงใจ ความสนุกสนาน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน พร้อมทั้งส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย แนวคิดนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อว่าการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนมีความสนใจ รู้สึกท้าทาย และมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้

การใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน (Intrinsic Motivation) ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก และลดความวิตกกังวล โดยเฉพาะในการเรียนภาษาอังกฤษ ซึ่งผู้เรียนบางคนอาจรู้สึกไม่มั่นใจในการอ่านออกเสียงหรือใช้ภาษา การเรียนรู้ผ่านเกมช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เป็นมิตร และเอื้อต่อการฝึกฝนซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ เกมยังส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความรับผิดชอบ

ในบริบทของการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ การใช้เกมเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกผสมเสียง สะกดคำ และจดจำคำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมบัตรคำ เกมจับคู่คำกับเสียง หรือเกมแข่งขันสะกดคำ การฝึกฝนในรูปแบบเกมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ซ้ำโดยไม่รู้สึกเบื่อ และสามารถพัฒนาทักษะได้อย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรม PHONICS PLAY MODEL ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างมีเป้าหมาย ส่งเสริมความ

เข้าใจด้านโฟนิกส์อย่างเป็นระบบ และช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับประถมศึกษาเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการโฟนิกส์ การเรียนรู้เชิงรุก และการใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งมีงานวิจัยจำนวนมากที่สะท้อนผลเชิงประจักษ์ว่าสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยเรื่อง Effects of Phonics Instruction on Enhancing English Reading Aloud Skills for Early Primary School Learners in Thailand's Deep South พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบโฟนิกส์ช่วยให้นักเรียนประถมศึกษาตอนต้นมีพัฒนาการด้านการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในด้านความถูกต้องของเสียง การเชื่อมโยงเสียงกับตัวอักษร และความมั่นใจในการอ่าน นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าโฟนิกส์เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านในระยะยาว

สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง Effects of Using Phonics Practical Books to Develop English Vocabulary Learning for Primary II Students ซึ่งศึกษาการใช้หนังสือแบบฝึกโฟนิกส์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ ๒ ผลการวิจัยพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และแบบฝึกที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด สะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมฝึกปฏิบัติที่เชื่อมโยงเสียงกับคำศัพท์ช่วยให้ผู้เรียนจดจำและนำไปใช้ได้จริง

นอกจากนี้ งานวิจัยเรื่อง The Development of English Reading Skill with Phonics for the Lower Primary Students in Surat Thani Province พบว่าแบบฝึกทักษะการอ่านที่พัฒนาขึ้นตามแนวคิดโฟนิกส์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ และช่วยพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาตอนต้นได้อย่างเป็นระบบ โดยผู้เรียนสามารถอ่านคำศัพท์และประโยคพื้นฐานได้ถูกต้องมากขึ้น แสดงถึงความสำคัญของการออกแบบกิจกรรมที่เรียงลำดับจากง่ายไปยากและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้แนวคิดโฟนิกส์ร่วมกับกิจกรรมฝึกทักษะและเกมการเรียนรู้ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

๗. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ CLT ตามขั้นตอน ๒W๓P เสริมด้วยแบบฝึกการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้ออกแบบกระบวนการดำเนินงานโดยประยุกต์ใช้ ทฤษฎีระบบ (System Theory) ซึ่งมองการดำเนินงานเป็นระบบที่มีองค์ประกอบสัมพันธ์กัน ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) ผลผลิต (Output) และข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อให้การดำเนินงานมีความเป็นระบบ ชัดเจน และสามารถพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๑. ปัจจัยนำเข้า(Input)

วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๑) และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช ๒๕๖๔ ในเรื่องของมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดของเนื้อหารายวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ วิเคราะห์สภาพปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

๒. กระบวนการ (Process)

กระบวนการ (Process) เป็นขั้นตอนสำคัญของทฤษฎีระบบที่ทำหน้าที่แปลงปัจจัยนำเข้า (Input) ให้เกิดผลลัพธ์ (Output) อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ตามนวัตกรรมนี้ใช้แนวคิด CLT (Communicative Language Teaching) ผสานขั้นตอน ๒W๓P และเสริมแบบฝึกการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ โดยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นลำดับขั้น ชัดเจน และเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ การดำเนินการมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

๒.๑ ขั้นวิเคราะห์และเตรียมความพร้อม

ครูดำเนินการวิเคราะห์ผลการเรียนเดิมของผู้เรียน ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อประเมินพื้นฐานด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ จากนั้นเตรียมสื่อ แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบฝึกโฟนิกส์ให้สอดคล้องกับระดับความสามารถของผู้เรียน พร้อมกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้รายชั่วโมงอย่างชัดเจน

๒.๒ ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ PHONICS ภายใต้แนวคิด CLTการจัดกิจกรรมดำเนินไปตามลำดับ ดังนี้



แผนภาพ แสดงนวัตกรรม Phonics play model

๑) P – Present (นำเสนอ)

เป็นขั้นเริ่มต้นของกระบวนการ ครูนำเสนอเสียง ตัวอักษร และคำศัพท์ใหม่อย่างเป็นระบบ โดยใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น บัตรคำ รูปภาพ และสื่อดิจิทัล ขั้นตอนนี้ทำหน้าที่กระตุ้นความสนใจและสร้างความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการเริ่มต้นการเรียนรู้

๒) H – Hear (ฟัง)

ผู้เรียนฟังเสียงที่ถูกต้องจากครูหรือสื่อ และฝึกออกเสียงตามทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล ขั้นตอนนี้ช่วยพัฒนาการรับรู้หน่วยเสียง (Phonemic Awareness) และลดความคลาดเคลื่อนในการออกเสียง ซึ่งเป็นรากฐานของทักษะการอ่าน

๓) O – Observe (สังเกต)

ผู้เรียนสังเกตและวิเคราะห์รูปแบบของเสียง เช่น การผสมเสียง (Blending) หรือการแยกเสียง (Segmenting) เพื่อเข้าใจโครงสร้างคำอย่างมีเหตุผล ขั้นตอนนี้ทำให้การเรียนรู้ไม่ใช่เพียงการท่องจำ แต่เป็นการสร้างความเข้าใจเชิงระบบ

๔) N – Navigate Play (เล่นเกม)

ผู้เรียนฝึกทักษะผ่านกิจกรรมเกม เช่น เกมจับคู่คำ เกมสะกดคำ หรือเกมอ่านคำศัพท์แข่งขัน เกมทำหน้าที่เป็นกลไกเสริมแรง (Reinforcement Mechanism) ช่วยให้เกิดการฝึกซ้ำอย่างเป็นธรรมชาติและเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้

๕) I – Integrate (บูรณาการ)

ผู้เรียนนำความรู้เรื่องเสียงและคำศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในการอ่านประโยค การเขียนคำศัพท์ หรือการสื่อสารอย่างง่าย ขั้นตอนนี้ทำหน้าที่เชื่อมโยงการเรียนรู้จากระดับคำสู่ระดับประโยคและการใช้ภาษาในบริบทจริง

๖) C – Check (ประเมินผล)

ครูประเมินผลการเรียนรู้ทั้งระหว่างเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบ แบบประเมินการอ่านออกเสียง และการสังเกตพฤติกรรม ผลการประเมินในขั้นนี้เป็นข้อมูลสำคัญสำหรับตรวจสอบประสิทธิภาพของกระบวนการ

๗) S – Summary (สรุป)

ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปบทเรียน ทบทวนเสียงและคำศัพท์สำคัญ เพื่อเสริมสร้างความจำระยะยาว และสะท้อนความเข้าใจของผู้เรียน เป็นขั้นตอนที่ปิดวงจรการเรียนรู้ในแต่ละคาบ

๒.๓ ขั้นประเมินผลระหว่างเรียน (Formative Assessment)

ระหว่างดำเนินกิจกรรม ครูใช้แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินทักษะการอ่านออกเสียง และตรวจใบงาน เพื่อติดตามพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง พร้อมให้คำแนะนำเฉพาะรายบุคคล

๒.๔ ขั้นประเมินผลหลังเรียน (Summative Assessment)

เมื่อสิ้นสุดหน่วยการเรียนรู้ ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Post-test) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ เช่น ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และพิจารณาความก้าวหน้าของผู้เรียน

๒.๕ ขั้นสะท้อนผลและปรับปรุงพัฒนา (Reflection & Improvement)

นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ สะท้อนผลการสอนผ่านกระบวนการ PLC และปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ และแบบฝึกให้เหมาะสมยิ่งขึ้น เป็นวงจรพัฒนาต่อเนื่องตามแนวคิดของทฤษฎีระบบ

๓. ผลลัพธ์ (output)

๓.๑ วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และร้อยละ

๓.๒ เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษด้านการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL
โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

๓.๓ วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์แปลผลความพึงพอใจที่กำหนด

๔. ปรับปรุงแก้ไข (Feedback)

วิเคราะห์ผลการพัฒนาผู้เรียนและนำไปประบปรุงแก้ไข

๘. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

๙.๑ การหาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ จากการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้แบบทักษะปฏิบัติ ประเมินผลงาน และการทดสอบย่อย ท้ายแผนการจัดการเรียนรู้และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน ดังตาราง

ตารางที่ ๑

ผลการวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐

ประสิทธิภาพของแผน	คะแนนเต็ม	เฉลี่ย	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ (E_1)	๒๑๐	๑๘๑.๑๙	๘๖.๒๘
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)	๓๐	๒๕	๘๓.๓๓
ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ (E_1) / (E_2) = ๘๖.๒๘/๘๓.๓๓			

จากตารางที่ ๑ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ประสิทธิภาพเท่ากับ ๘๖.๒๘/๘๓.๓๓ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

๙.๒ เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ดังตารางที่ ๒

ตาราง ๒

เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ ๘๐

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	เฉลี่ย	ร้อยละ
ทดสอบหลังเรียน	๑๖	๓๐	๒๕	๘๓.๓๓

จากตารางที่ ๒ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ ๒๕.๐๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๓.๓๓ พบว่าผลการประเมินทักษะปฏิบัติเฉลี่ยของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ร้อยละ ๘๐

๙.๓ ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ครูผู้สอนได้วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ ๓

ตาราง ๓

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

รายการ	เฉลี่ย	S.D	ระดับความพึงพอใจ
๑.นักเรียนชอบเนื้อหาที่เรียน	๔.๕๐	๐.๖๑	มากที่สุด
๒.เนื้อหามีความเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	๔.๕๐	๐.๕๑	มากที่สุด
๓.เนื้อหานำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้	๔.๘๐	๐.๔๑	มาก
๔. นักเรียนได้วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันในกลุ่ม	๔.๙๐	๐.๓๑	มากที่สุด
๕. นักเรียนมีโอกาสช่วยเหลือและร่วมมือกันในการปฏิบัติงานกลุ่ม	๔.๘๐	๐.๔๑	มากที่สุด
๖. การเรียนรู้ที่เน้นทักษะกระบวนการทำให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง	๔.๙๕	๐.๒๒	มากที่สุด

๗. นักเรียนสนใจร่วมทำกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น	๔.๘๕	๐.๓๗	มากที่สุด
๘. นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก	๔.๑๕	๑.๒๓	มาก
๙. จัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติมีความชัดเจน และเข้าใจง่าย	๔.๓๕	๐.๔๙	มาก
๑๐. ผู้สอนให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะแก่นักเรียนอย่างใกล้ชิดจริง	๔.๘๕	๐.๓๗	มากที่สุด
๑๑. ครูผู้สอนเปิดโอกาสและยอมรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน	๔.๕๐	๐.๕๑	มากที่สุด
๑๒. เพื่อนในกลุ่มแนะนำและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน	๔.๓๐	๐.๙๒	มาก
๑๓.นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	๔.๘๐	๐.๔๑	มากที่สุด
๑๔. นักเรียนพึงพอใจที่ได้เรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติจริง	๔.๘๕	๐.๓๗	มากที่สุด
๑๕. นักเรียนรู้สึกภูมิใจที่สามารถปฏิบัติงานจนประสบความสำเร็จ	๔.๗๕	๐.๔๔	มากที่สุด
เฉลี่ย	๔.๕๘	๐.๓๑	มากที่สุด

จากตารางที่ ๓ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ PHONICS PLAY MODEL ร่วมกับแบบฝึกทักษะการอ่านออกเสียงโฟนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

๙. บทเรียนที่ได้รับ

๙.๑ ประสิทธิภาพของระบบขึ้นอยู่กับคุณภาพของปัจจัยนำเข้า (Input Efficiency)
การกำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ นวัตกรรมเกม และเครื่องมือวัดประเมินผลที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของกระบวนการและผลลัพธ์ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบปัจจัยนำเข้าที่เป็นระบบ คือฐานรากสำคัญของความสำเร็จเชิงประจักษ์

๙.๒ กระบวนการ (Process) ที่มีโครงสร้างชัดเจนช่วยเสริมสร้างพัฒนาการเชิงลำดับขั้น (Sequential Development)
การดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน PHONICS อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเชื่อมโยงองค์ความรู้จากหน่วยย่อยสู่หน่วยใหญ่ ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงและการเขียนคำศัพท์อย่างมีแบบแผนและต่อเนื่อง

๙.๓ กลไกข้อมูลย้อนกลับ (Feedback Mechanism) เป็นหัวใจของการควบคุมและปรับปรุงระบบ การประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียน ทำหน้าที่เป็นข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback Loop) ที่ช่วยให้ครูสามารถวิเคราะห์จุดแข็ง จุดที่ควรพัฒนา และปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างทันท่วงที ทำให้ระบบเกิดความเสถียรและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๙.๔ ผลลัพธ์ (Output) ที่เกิดขึ้นสะท้อนความสอดคล้องขององค์ประกอบภายในระบบ การที่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันของ Input–Process–Output ซึ่งยืนยันประสิทธิผลของนวัตกรรมในเชิงระบบ

๙.๕ ความสามารถในการปรับตัว (System Adaptation) เป็นเงื่อนไขของความยั่งยืน ระบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถปรับให้เหมาะสมกับความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสถานศึกษา การปรับตัวดังกล่าวช่วยให้ระบบดำรงอยู่ได้อย่างต่อเนื่องและสามารถขยายผลสู่ระดับชั้นหรือกลุ่มสาระอื่นได้ในอนาคต

๑๐. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑๐.๑ ความพร้อมของปัจจัยนำเข้า (Input Readiness)

ครูผู้สอนต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการสอนโฟนิกส์ การออกแบบเกมการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ รวมทั้งมีสื่อ อุปกรณ์ และแผนการสอนที่ผ่านการออกแบบอย่างเป็นระบบ

๑๐.๒ การดำเนินกระบวนการอย่างมีวินัยตามขั้นตอน (Process Fidelity)

การจัดกิจกรรมต้องเป็นไปตามลำดับขั้นของ PHONICS อย่างครบถ้วน ไม่ข้ามขั้นตอน เพื่อให้เกิดพัฒนาการทางทักษะอย่างต่อเนื่องและลดความคลาดเคลื่อนของผลลัพธ์

๑๐.๓ ระบบการประเมินและข้อมูลย้อนกลับที่มีประสิทธิภาพ (Effective Feedback System)

ต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อนำมาวิเคราะห์ ปรับปรุงและพัฒนากระบวนการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นกลไกสำคัญของการควบคุมคุณภาพระบบ

๑๐.๔ การสนับสนุนจากผู้บริหารและชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Support System)

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบ PLC และการได้รับการสนับสนุนเชิงนโยบายจากผู้บริหารสถานศึกษา ช่วยเสริมความเข้มแข็งและเพิ่มโอกาสในการขยายผลนวัตกรรม

๑๐.๕ ความต่อเนื่องและการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainability Condition)

นวัตกรรมจะประสบความสำเร็จได้อย่างแท้จริง เมื่อมีการติดตามผลระยะยาว ปรับปรุงอย่างสม่ำเสมอ และสามารถบูรณาการเข้าสู่ระบบงานปกติของสถานศึกษาได้

๑๑.ประโยชน์ที่ได้รับ

การดำเนินนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Phonics Play Model ก่อให้เกิดประโยชน์ในหลายระดับ ทั้งระดับบุคคลและระดับองค์กร อันสะท้อนผลลัพธ์ของระบบที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

๑๑.๑ ประโยชน์ต่อตนเอง (ครูผู้สอน)

๑. พัฒนาความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงระบบ (Systematic Instructional Design)
๒. มีทักษะในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมเกมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักวิชาการ
๓. สามารถใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์จากการประเมินผลมาวิเคราะห์และปรับปรุงการสอนได้อย่างมีเหตุผล
๔. เกิดการพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพครูด้านการวิจัยในชั้นเรียนและการสะท้อนผลเชิงวิชาการ

๑๑.๒ ประโยชน์ต่อผู้เรียน

๑. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านออกเสียงและเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษดีขึ้นอย่างเป็นลำดับขั้น
๒. เกิดความมั่นใจ กล้าแสดงออก และมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น
๓. มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรมเกมและการฝึกซ้ำอย่างมีระบบ
๔. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น สะท้อนประสิทธิผลของกระบวนการเรียนรู้

๑๑.๓ ประโยชน์ต่อโรงเรียน

๑. มีรูปแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นต้นแบบ สามารถขยายผลสู่ระดับชั้นอื่นได้
๒. ส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษา
๓. สนับสนุนการพัฒนาครูผ่านกระบวนการ PLC และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เชิงวิชาการ
๔. มีข้อมูลเชิงประจักษ์ประกอบการประเมินคุณภาพภายในและภายนอกสถานศึกษา

๑๑.๔ ประโยชน์ต่อชุมชน

๑. ผู้ปกครองเห็นพัฒนาการของบุตรหลานอย่างชัดเจน และเกิดความเชื่อมั่นในคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน
๒. ชุมชนได้รับทรัพยากรมนุษย์ที่มีพื้นฐานทักษะภาษาอังกฤษที่ดีขึ้น
๓. เกิดความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและชุมชนในการสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้
๔. เป็นแนวทางต้นแบบที่สามารถเผยแพร่และขยายผลสู่สถานศึกษาในบริบทใกล้เคียงได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชนัญญา รัตนศรี. (๒๕๖๑). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกมเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ (วิจัยในชั้นเรียน)**. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต ๓.

บุญมา มาลัย. (๒๕๖๔). **การพัฒนาการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้ สื่อเกมการเรียนรู้ (วิจัยในชั้นเรียน).** โรงเรียนบ้านโนนทัน.

ปริญญา ญาณวิทย์. (๒๕๖๕). **การจัดการเรียนรู้แบบโฟนิกส์ร่วมกับเกมเพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ (วิจัยในชั้นเรียน).** โรงเรียนบ้านคำโพน.

วราภรณ์ จันทร์ดี. (๒๕๖๓). **การใช้เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านหนองแวง (วิจัยในชั้นเรียน).** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสกลนคร เขต ๒.

สุขแสง สมบัติ. (๒๕๖๓). **การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกโฟนิกส์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนบ้านหัวนา (วิจัยในชั้นเรียน).** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต ๒.

เสาวลักษณ์ ทองดี. (๒๕๖๒). ผล**ของการจัดกิจกรรมเกมการเรียนรู้ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนเทศบาล ๑ (บ้านในยาง) (วิจัยในชั้นเรียน**). เทศบาลนครขอนแก่น.

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- แบบประเมินทักษธการปฏิบัติ
- แบบสอบถามความพึงพอใจ
- ภาพกิจกรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (รายวิชาภาษาอังกฤษ) **ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖**
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง Phonics Short Vowel Sounds! **เวลา ๑๒ ชั่วโมง**
เรื่อง Short A Sounds in CVC Words **เวลา ๑ ชั่วโมง**
ใช้สอนวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

---

๑. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดปลายทาง : ต ๑.๑ ป.๖/๒ : อ่านออกเสียงและสะกดคำง่าย ๆ ได้ถูกต้อง

ตัวชี้วัดระหว่างทาง : ต ๒.๒ ป.๖/๑ : ระบุตัวอักษรและเสียงตัวอักษรของภาษาต่างประเทศ

๒. สาระสำคัญ / Core Content:

การเรียนรู้เสียงสระสั้น A ในคำแบบ CVC (Consonant-Vowel-Consonant) เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน การทำความเข้าใจและฝึกฝนการออกเสียงสระสั้น A จะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีรูปแบบ CVC ได้อย่างมั่นใจ คำที่มีเสียงสั้น A เช่น cat, bat, hat, mat, rat, และ sat จะถูกนำมาใช้ในการสอนเพื่อให้นักเรียนสามารถระบุและออกเสียงคำได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะการสะกดคำและการอ่านออกเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๑ นักเรียนสามารถระบุและออกเสียงคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ CVC ได้
๓.๒ นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ
๓.๓ นักเรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

๔. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง
☐ ซื่อสัตย์สุจริต ☑ มุ่งมั่นในการทำงาน
☑ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย
☑ ใฝ่เรียนรู้ ☐ มีจิตสาธารณะ

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

☑ ความสามารถในการสื่อสาร
☐ ความสามารถในการคิด
☐ ความสามารถในการแก้ปัญหา
☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
☐ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

๖. สาระการเรียนรู้

Function: Learning การเรียนรู้เสียงสระสั้น A ในคำแบบ CVC (Learning short A sounds in CVC words)

Structure: คำที่มีเสียงสั้น A ในรูปแบบ CVC (Words with short A sounds in CVC pattern)
Vocabulary: cat, bat, hat, mat, rat, sat

๗. กระบวนการจัดการเรียนรู้/ Teaching Activities:

๗.๑ ขั้นนำ (Warm up) (๕ นาที / ๕ minutes):

- กิจกรรม: เกมการ์ดคำศัพท์ (Vocabulary Card Game)

๑) ครูแจกการ์ดคำศัพท์ที่มีคำแบบ CVC ให้กับนักเรียนแต่ละคน เช่น cat, bat, hat, mat, rat, sat

๒) นักเรียนจับคู่คำที่มีเสียงสั้น A และอ่านออกเสียงคำที่จับคู่กันให้เพื่อนฟัง

รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม: ครูแจกการ์ดคำศัพท์ให้นักเรียนและอธิบายกติกา นักเรียนทำการจับคู่การ์ดที่มีเสียงสั้น A เหมือนกันและอ่านคำที่จับคู่กันให้เพื่อนฟัง

๗.๒ ขั้นนำเสนอ (Presentation) (๑๕ นาที / ๑๕ minutes):

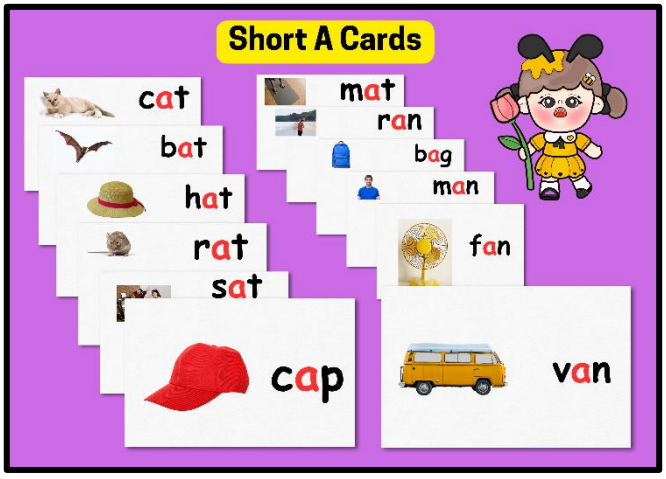
- กิจกรรม: สอนการระบุและออกเสียงเสียงสระสั้น A ในคำแบบ CVC (Teach identifying and pronouncing short A sounds in CVC words)

๑) แสดงการ์ดตัวอักษรที่มีเสียงสระสั้น A และอธิบายเสียงของตัวอักษร

๒) สาธิตการออกเสียงคำที่มีเสียงสั้น A เช่น "cat," "bat," "hat," "mat," "rat," "sat"

๓) เขียนคำที่มีเสียงสั้น A ในรูปแบบ CVC บนกระดานและนักเรียนอ่านพร้อมกัน (Write CVC words with short A sounds on the board and students read them together)

รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม:
ครูใช้การ์ดตัวอักษรและแผ่นกระดานเพื่อสอนการออกเสียงทีละคำและให้นักเรียนทำตาม ครูอธิบายว่าการออกเสียงสั้น A เป็นอย่างไรและให้ตัวอย่างหลายๆ คำ



ตัวอย่างรูปภาพสื่อการสอนการ์ดตัวอักษรที่มีเสียงสระสั้น A

๗.๓ ขั้นฝึก (Practice) (๑๕ นาที / ๑๕ minutes):

- กิจกรรม: เกมการผสมเสียง (Sound blending game)

๑) แจกการ์ดตัวอักษรที่มีเสียงสั้น A และตัวอักษรอื่น ๆ ที่ใช้ในคำแบบ CVC ให้แต่ละนักเรียน

๒) นักเรียนทำงานเป็นคู่หรือกลุ่มเล็ก ๆ เพื่อผสมเสียงตัวอักษรและสร้างคำ

๓) นักเรียนผลัดกันผสมเสียงและอ่านคำที่สร้างได้

รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม: ครูแจกการ์ดตัวอักษรให้นักเรียนและอธิบายกติกาการเล่น นักเรียนผลัดกันเลือกการ์ดตัวอักษรและผสมเสียงเพื่อสร้างคำครูเดินตรวจและช่วยเหลือเมื่อนักเรียนมีปัญหา



ตัวอย่างสื่อการสอนเกมการผสมเสียง (Sound blending game)

๗.๔ ขั้นนำไปใช้ (Production) (๒๐ นาที / ๒๐ minutes):

กิจกรรม: เขียนคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ CVC (Write CVC words with short A sounds)

๑) นักเรียนเขียนคำที่ผสมเสียงได้จากเกมลงในสมุดหรือกระดาษ

๒) นักเรียนผลัดกันอ่านคำที่เขียนให้เพื่อน ๆ ฟัง

รายละเอียดการดำเนินกิจกรรม:

นักเรียนใช้สมุดหรือกระดาษในการเขียนคำที่ได้จากการผสมเสียงนักเรียนแต่ละคนผลัดกันออกมาอ่านคำที่เขียนให้เพื่อนๆ ฟังและครูช่วยตรวจสอบการอ่านและการเขียน

๗.๕ ขั้นสรุป (Wrap Up) (๕ นาที / ๕ minutes):

กิจกรรม: สรุปบทเรียน (Lesson summary)

๑) ทบทวนคำที่มีเสียงสั้น A ที่เรียน

๒) นักเรียนอ่านคำที่เขียน

๓) ชื่นชมนักเรียนที่มีการผสมเสียงและการอ่านที่ดี

: ครูนำทบทวนคำที่เรียนและเชิญชวนนักเรียนอาสาออกมาอ่านคำที่เขียน ครูชื่นชมและให้คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับนักเรียน

๘. สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

๘.๑ สื่อการเรียนรู้ / Teaching Materials:

๑) การ์ดตัวอักษรที่มีเสียงสั้น A

๒) กระดานไวท์บอร์ดและปากกา

๓) กระดาษและดินสอ

๙.ภาระงาน/ชิ้นงาน / Assignments:

๑) การเขียนและอ่านคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ CVC

๑๐. การวัดและประเมินผลตามจุดประสงค์ (Assessment and Evaluation Based on Objectives):

จุดประสงค์การเรียนรู้	ประเภทการประเมิน	เกณฑ์	คะแนนเต็ม
นักเรียนสามารถระบุและออกเสียงคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ CVC ได้	การสังเกต	นักเรียนสามารถระบุและออกเสียงได้ถูกต้องทั้งหมด	๕
		นักเรียนสามารถระบุและออกเสียงได้เกือบทั้งหมด	๓
		นักเรียนสามารถระบุและออกเสียงได้น้อยมาก	๑
๒)นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีเสียงสั้น A ในคำแบบ CVC ได้	การสังเกต	นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีเสียงสั้น A ได้ถูกต้องทั้งหมด	๕
		นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีเสียงสั้น A ได้เกือบทั้งหมด	๓
		นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีเสียงสั้น A ได้น้อยมาก	๑
๓.นักเรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	การสังเกต	นักเรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่	๕
		นักเรียนมีความสนุกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมบ้าง	๓
		นักเรียนไม่สนุกและไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรม	๑

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา/หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

แผนการจัดการเรียนรู้นี้มีความสอดคล้องกันเป็นอย่างดี ทั้งจุดประสงค์การเรียนรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล อนุญาตให้นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้

ลงชื่อ.....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

วันที่ ๑๗ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๙

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

จากการจัดกิจกรรม Present – Hear – Observe – Practice พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่สามารถระบุคำที่มีเสียงสั้น a ได้ถูกต้อง เช่น cat, bat, map, fan และสามารถออกเสียงได้ถูกต้องตามหลัก Phonics คิดเป็นร้อยละ ๘๕ ของนักเรียนทั้งหมด นักเรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการออกเสียงสระสั้น a สับสนกับเสียงสระอื่น เช่น /æ/ กับ /ʌ/ ครูได้ให้ฝึกออกเสียงซ้ำเป็นรายบุคคลเพิ่มเติม

ปัญหา/อุปสรรค

นักเรียนบางคนอาจมีปัญหาในการออกเสียง Short A Sounds ให้ถูกต้องชัดเจน เนื่องจากความแตกต่างของระบบเสียงระหว่างภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ ทำให้นักเรียนสับสนและออกเสียงไม่เป็นไปตามหลักสัทศาสตร์ (Phonics) ที่กำหนดไว้

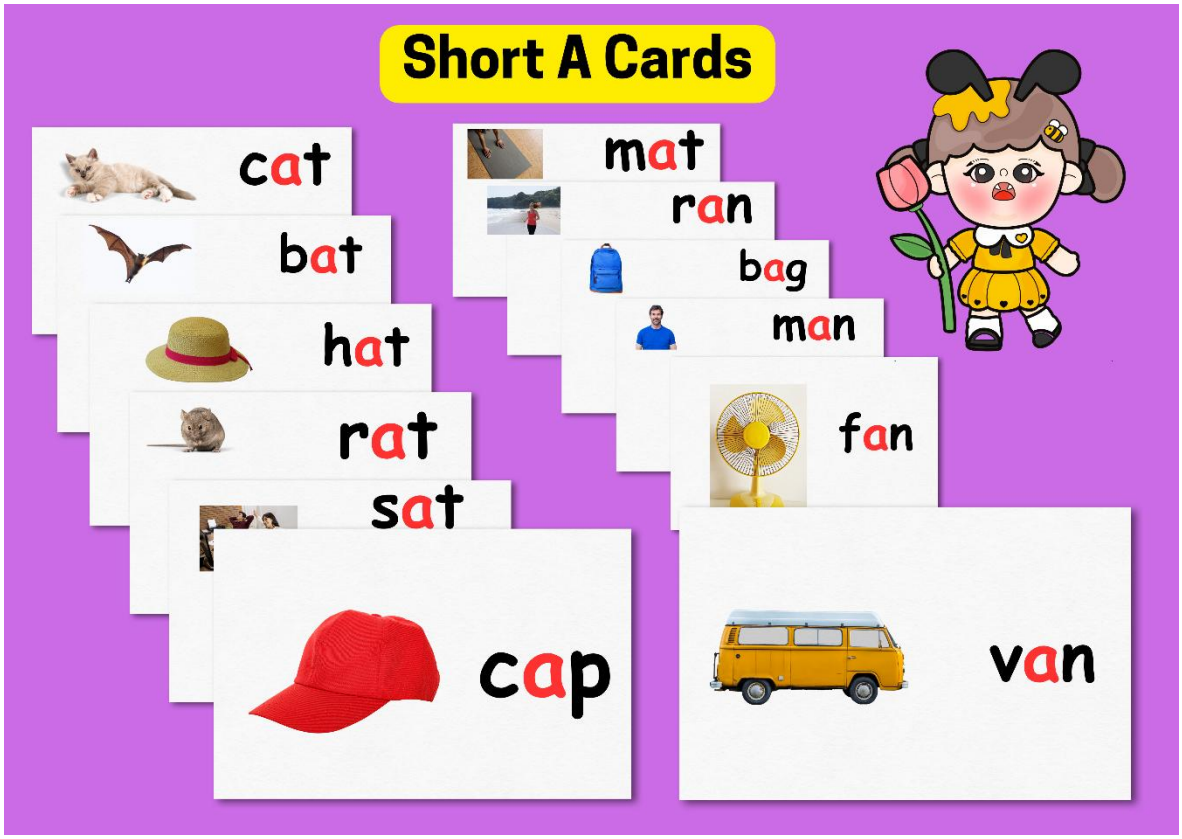
ข้อเสนอแนะ

ครูเพิ่มกิจกรรมที่เน้นการฝึกฟังเสียง (Auditory Discrimination) และการออกเสียงซ้ำๆ (Repetition) อย่างเข้มข้น เช่น ใช้เพลง (Chant/Song) หรือวิดีโอโฟนิกส์สั้นๆ เพื่อให้เกิดการซึมซับเสียงที่ถูกต้อง และใช้ท่าทาง (Action) ประกอบการออกเสียงเพื่อช่วยในการจดจำ

ลงชื่อ ..... ครูผู้สอน

(นางยุพิน ประเสริฐโส)

วันที่ ๑๗ เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๖๙


Short A Cards
cat
bat
hat
rat
sat
cap
mat
ran
bag
man
fan
van


Can you read?
Phonics

ภาพกิจกรรม











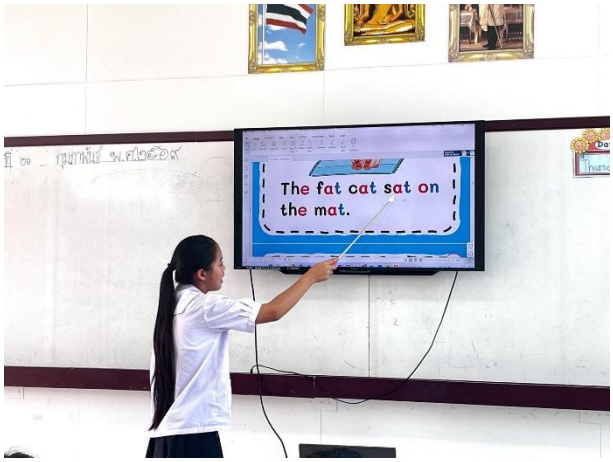


ภาพกิจกรรม

















รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านขามใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานนวัตกรรม

MATHPLAY : การพัฒนาทักษะการบวก ลบจำนวนเต็ม ผ่านเกมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑







นางบุศรา ศรีษะคำ

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การะทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี
ที่ พิเศษ/๒๕๖๙ **วันที่** ๒๗ มีนาคม ๒๕๖๙
เรื่อง รายงานผลการจัดทำนวัตกรรม

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายงานการนวัตกรรม จำนวน ๑ เล่ม

ตามที่โรงเรียนได้กำหนดให้ครู บุคลากรครูในสังกัดได้จัดทำนวัตกรรม เพื่อพัฒนาผู้เรียนในรายวิชาที่รับผิดชอบ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้า นางบุศรา ศรีษะคำ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ ได้ดำเนินการจัดทำเรียบร้อยแล้ว ดังเอกสารที่แนบเรียนมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ลงชื่อ).....
(นางบุศรา ศรีษะคำ)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

.....
.....
.....

(ลงชื่อ).....
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่
๒๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

คำนำ

นวัตกรรม เรื่อง “MathPlay : การพัฒนาทักษะการบวก ลบจำนวนเต็ม ผ่านเกมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” ซึ่งครูผู้สอนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการบวก ลบ จำนวนเต็ม รวมทั้งทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรฯ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ และมีเจคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

ผู้รายงานขอขอบพระคุณ นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่ คณะครูโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการดำเนินงาน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมขับเคลื่อนกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และขอขอบคุณคณะกรรมการผู้ทรงเกียรติทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการประเมินผลงานของข้าพเจ้าไว้ ณ โอกาสนี้

บุศรา ศรีษะคำ
ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สารบัญ

	หน้า
ชื่อนวัตกรรม	๓
ชื่อเจ้าของนวัตกรรม	๔
ความสำคัญของนวัตกรรม	๕
วัตถุประสงค์	๖
กลุ่มเป้าหมาย	๖
เครื่องมือที่ใช้	๖
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๖
หลักการ แนวคิดทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๗
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๘
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๙
บทเรียนที่ได้รับ	๙
เงื่อนไขความสำเร็จ	๑๐
ภาพกิจกรรม	๑๑
บรรณานุกรม	๑๒
ภาคผนวก	๑๓

นวัตกรรม MathPlay : การพัฒนาทักษะการบวก ลบจำนวนเต็ม ผ่านเกมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ
วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต ๑

.....

ข้อมูลทั่วไปของสถานศึกษา

โรงเรียน บ้านขามใหญ่ เครือข่ายสถานศึกษา เมือง ๕
ตำบล ขามใหญ่ **อำเภอ** เมือง
จังหวัด อุบลราชธานี **รหัสไปรษณีย์** ๓๔๐๐๐
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
โทรศัพท์ ๐๙๙-๒๐๖๗๑๓๕ **โทรสาร** –
เว็บไซต์ www.khamyai.ac.th
ผู้อำนวยการโรงเรียน นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน
โทรศัพท์มือถือ ๐๘๑-๘๗๙๖๙๒๓ **E-mail** pwws๑๑@gmail.com

ประเภทขนาดสถานศึกษา

☐ ขนาดเล็ก มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ ๑๑๙ คนลงมา
☑ ขนาดกลาง มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ ๑๒๐ – ๗๑๙ คน
☐ ขนาดใหญ่ มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ ๗๒๐ – ๑,๖๗๙ คน
☐ ขนาดใหญ่พิเศษ มีจำนวนนักเรียนตั้งแต่ ๑,๖๘๐ คนขึ้นไป

ประเภทของนวัตกรรม
( ) นวัตกรรมทางด้านหลักสูตร
(/) นวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน
( ) นวัตกรรมทางด้านสื่อการสอน
( ) นวัตกรรมการประเมินผล
( ) นวัตกรรมการบริหารจัดการ

แบบรายงานนวัตกรรมการพัฒนาผู้เรียน

๑. ชื่อนวัตกรรม “MathPlay : การพัฒนาทักษะการบวก ลบจำนวนเต็ม ผ่านเกมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑”

กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์

๒. ชื่อ-นามสกุล (เจ้าของนวัตกรรม) นางบุศรา ศรีษะคำ
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ **โรงเรียน** บ้านขามใหญ่ **สังกัด** สพป.อุบลราชธานี เขต ๑
หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙๙- ๒๐๖๗๑๓๕

๓. ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม

๑ พ.ย. ๒๕๖๘ – ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๑. ศึกษาปัญหาและความต้องการของนักเรียน วิเคราะห์ปัญหาที่นักเรียนพบเจอในการเรียนรู้เรื่องการบวกลบจำนวนเต็ม ได้แก่ นักเรียนไม่เข้าใจหลักการบวกลบจำนวนเต็มอย่างถูกต้อง นักเรียนขาดความสนใจในวิชาคณิตศาสตร์ นักเรียนขาดทักษะการทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์

๒. กำหนดเป้าหมายและวิธีการ โดยมีเป้าหมายใน ๓ ด้านคือ

ด้านความรู้ การเข้าใจหลักการของการบวกลบจำนวนเต็ม

ด้านทักษะ การฝึกทักษะการคำนวณและการประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหา

ด้านคุณลักษณะ การสร้างทัศนคติที่ดีและทักษะการทำงานร่วมกัน

วิธีการที่ใช้ ผสมผสาน เกมการศึกษา ที่ช่วยให้การเรียนรู้สนุกและมีส่วนร่วม กับ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์

๓. การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

- เลือกเกมที่เหมาะสม เช่น เกมการศึกษาออนไลน์ที่เน้นการคำนวณจำนวนเต็ม หรือเกมกระดานที่นักเรียนสามารถเล่นร่วมกัน

- กำหนดบทบาทในการทำงานร่วมกัน: แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มและกำหนดบทบาทต่างๆ ให้เหมาะสมกับทักษะของแต่ละคน เช่น ผู้คำนวณ, ผู้สื่อสาร, ผู้บันทึกผลการทำงาน เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกัน

- ออกแบบภารกิจในเกมอย่างหลากหลาย เช่น การแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการบวกลบจำนวนเต็ม หรือการใช้การบวกลบจำนวนเต็มในการแก้ปริศนา

๔. เลือกเทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้

เครื่องมือดิจิทัล และแอปพลิเคชันคณิตศาสตร์ เพื่อใช้ในการทดสอบผลลัพธ์หรือการแข่งเกมในรูปแบบที่น่าสนใจที่สามารถให้ผู้เรียนฝึกทักษะได้ทั้งในรูปแบบเกมและกิจกรรมออนไลน์

๕. การประเมินผลการเรียนรู้

การประเมินผลทักษะคณิตศาสตร์ การทดสอบหรือการประเมินผลในเกมจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคำนวณจำนวนเต็มและการคิดแก้ปัญหาต่างๆ

การประเมินผลการทำงานร่วมกัน ประเมินการทำงานร่วมกันในกลุ่ม เช่น การอภิปราย, การแบ่งงาน, การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

การสะท้อนผล ใช้การสะท้อนผลร่วมกันหลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น เพื่อให้ทั้งครูและนักเรียนเห็นภาพรวมของการเรียนรู้

๕. ความสำคัญของนวัตกรรม

การบวกลบจำนวนต็มเป็นพื้นฐานสำคัญของการคำนวณในหลายๆหัวข้อที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น พีชคณิต การแก้สมการ ฟังก์ชัน และการคำนวณทางเรขาคณิต หากไม่มีทักษะในเรื่องนี้อาจทำให้พบปัญหาในการเรียนเนื้อหาคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนขึ้นภายหลัง รวมทั้งการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

จากการสังเกตปัญหาในการเรียนการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยเฉพาะในเรื่องของการบวกและลบจำนวนเต็ม ซึ่งเป็นหัวข้อพื้นฐานที่มีความสำคัญ แต่หลายครั้งที่นักเรียนพบว่าการเรียนรู้เรื่องนี้มักจะทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและขาดความสนใจ เนื่องจากวิธีการสอนที่ไม่หลากหลายและไม่สอดคล้องกับความต้องการในการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างกันของนักเรียนในแต่ละคน ซึ่งปัญหาที่พบ ได้แก่ ปัญหาการเข้าใจในเรื่องของจำนวนเต็ม การขาดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนบางคนอาจไม่รู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนรู้เนื่องจากขาดแรงจูงใจและความท้าทายในการฝึกฝนทักษะ การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในด้านการใช้ เกม เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถเพิ่มความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น นอกจากนี้การใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นเทคนิคที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายว่าเป็นวิธีที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการแก้ปัญหาของนักเรียน การนำการเรียนรู้แบบร่วมมือมาผสมผสานกับการใช้เกม นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันเพื่อช่วยเหลือและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้การเรียนรู้คณิตศาสตร์เป็นกระบวนการที่ไม่เพียงแค่ทบทวนเนื้อหาหรือทำแบบฝึกหัด แต่ยังช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ การพัฒนา "MathPlay" จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบโจทย์การแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ โดยเฉพาะการบวกลบจำนวนเต็ม โดยนำ เกม ที่สนุกสนานและมีความท้าทายมาใช้ในการฝึกฝนทักษะนี้ พร้อมทั้งใช้ การเรียนรู้แบบร่วมมือ เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และเสริมสร้างทักษะทางสังคมไปพร้อมๆ กัน

๖. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการบวกลบจำนวนเต็มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ โรงเรียนบ้านขามใหญ่

๒. เพื่อเสริมสร้างการทำงานร่วมกันในกลุ่ม โดยใช้เกมและกิจกรรมที่มีการแบ่งหน้าที่ให้สมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้และฝึกฝนทักษะคณิตศาสตร์

๓. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์

๔. เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการบวกลบจำนวนเต็ม

๗. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๑ คน

๘. เครื่องมือที่ใช้

๘.๑ แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวกและลบจำนวนเต็ม

๘.๒ ชุดกิจกรรมเกม “Math Play” สำหรับฝึกทักษะการบวก–ลบจำนวนเต็ม

๘.๓ ใบกิจกรรมและใบงานฝึกทักษะการบวก–ลบจำนวนเต็ม

๔.๔ แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test)

๔.๕ แบบประเมินทักษะการทำงานกลุ่ม

๔.๖ แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

๔.๗ แบบสอบถามเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์

๔.๘. สื่อประกอบการสอน เช่น บัตรตัวเลข เส้นจำนวน สไลด์นำเสนอ (PowerPoint) และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง

๙. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” เพื่อพัฒนาทักษะการบวก–ลบจำนวนเต็ม ดำเนินการตามกระบวนการอย่างเป็นระบบ ดังนี้

ขั้นที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง การบวกและลบจำนวนเต็ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จากผลการทดสอบที่ผ่านมา รวมทั้งสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจเชิงมโนทัศน์ สับสนเรื่องเครื่องหมาย และขาดแรงจูงใจในการเรียน จึงกำหนดแนวทางพัฒนาโดยใช้เกมและกิจกรรมกลุ่มเป็นฐานการเรียนรู้

ขั้นที่ ๒ ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน

ขั้นที่ ๓ ออกแบบและพัฒนานวัตกรรม

ออกแบบชุดกิจกรรม “Math Play” ประกอบด้วย เกมฝึกทักษะการบวก–ลบจำนวนเต็ม ใบกิจกรรมรายบุคคลและรายกลุ่ม สื่อประกอบ เช่น บัตรตัวเลข เส้นจำนวน แบบทดสอบก่อน–หลังเรียน

กำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกันของผู้เรียน

ขั้นที่ ๔ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

นำแผนการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือประเมินผลเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ เพื่อให้มีความเหมาะสมและถูกต้องตามหลักวิชาการ

ขั้นที่ ๕ ทดลองใช้และปรับปรุง

นำกิจกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนที่กำหนด เก็บรวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พฤติกรรมการมีส่วนร่วม และความคิดเห็นของนักเรียน จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์และปรับปรุงนวัตกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขั้นที่ ๖ ประเมินผลและสรุปผลการพัฒนา

เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม และสรุปผลการพัฒนา พร้อมจัดทำข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ในครั้งต่อไป

๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” เพื่อพัฒนาทักษะการบวก–ลบจำนวนเต็ม ยึดหลักการ แนวคิด และทฤษฎีทางการศึกษาที่สำคัญ ดังนี้

๑. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

อาศัยแนวคิดของ ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget) ที่เชื่อว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการลงมือปฏิบัติ และการปรับโครงสร้างทางปัญญา (Assimilation & Accommodation) รวมทั้งแนวคิดของ เลฟ ไวกอตสกี (Lev Vygotsky) เรื่องเขตพัฒนาการใกล้ชิด (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งเน้นบทบาทของการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ดังนั้น นวัตกรรมจึงออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ค้นพบหลักการบวก–ลบจำนวนเต็มด้วยตนเอง ผ่านเส้นจำนวน เกม และการทำงานร่วมกัน

๒. แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

สอดคล้องกับแนวคิดของ John Dewey ที่เน้น “Learning by Doing” คือการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง กิจกรรม “Math Play” เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ ทดลอง และแก้ปัญหาด้วยตนเอง แทนการรับฟังเพียงอย่างเดียว

๓. แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

อ้างอิงแนวคิดของ Johnson & Johnson ที่เน้นองค์ประกอบสำคัญ ๕ ประการ ได้แก่ การพึ่งพาอาศัยกันทางบวก ความรับผิดชอบรายบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์ส่งเสริมกัน ทักษะทางสังคม และการประเมินกระบวนการกลุ่ม กิจกรรมเกมจึงออกแบบให้มีการแบ่งบทบาทหน้าที่ และส่งเสริมความร่วมมือภายในกลุ่ม

๔. แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

สอดคล้องกับแนวคิดของ Karl Kapp ที่กล่าวว่าเกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

การใช้เกมในบทเรียนคณิตศาสตร์ช่วยลดความวิตกกังวลทางคณิตศาสตร์ (Math Anxiety) และทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อรายวิชา

๕. หลักการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment)

อ้างอิงแนวคิดของ Grant Wiggins ที่เน้นการประเมินจากภาระงานจริงและกระบวนการเรียนรู้ จึงมีการใช้แบบทดสอบก่อน–หลังเรียน แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบประเมินการทำงานกลุ่ม เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้เรียนทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

๑๑. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

การนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวก–ลบจำนวนเต็ม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ ๑ เตรียมความพร้อมก่อนดำเนินการ

๑. วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดตามหลักสูตรแกนกลาง

๒. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับกิจกรรมเกม

๓. เตรียมสื่อ อุปกรณ์ บัตรตัวเลข เส้นจำนวน และใบกิจกรรม

๔. จัดทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังเรียน (Post-test)

ขั้นที่ ๒ ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. ทดสอบก่อนเรียนเพื่อวัดความรู้พื้นฐานของผู้เรียน

๒. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อยแบบคละความสามารถ

๓. ดำเนินกิจกรรมเกม “Math Play” ตามขั้นตอนที่ออกแบบไว้ อธิบายกติกาเกม ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ และเปิดโอกาสให้อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น

๔. ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) คอยให้คำแนะนำและเสริมแรง

ขั้นที่ ๓ การวัดและประเมินผล

๑. ประเมินระหว่างเรียนจากใบกิจกรรมและพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

๒. ทดสอบหลังเรียนเพื่อนำผลมาเปรียบเทียบกับก่อนเรียน

๓. ประเมินความพึงพอใจและเจตคติต่อการเรียนรู้

ขั้นที่ ๔ การวิเคราะห์และสรุปผล

๑. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเปรียบเทียบคะแนนก่อน–หลังเรียน

๒. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตและแบบสอบถาม

๓. สรุปผลการใช้และจัดทำข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนาต่อไป

๑๒. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

จากการนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวก–ลบจำนวนเต็ม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๒๑ คน ปรากฏผลดังนี้

๑. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (Pre-test) เท่ากับ ๗.๘๑ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน (ร้อยละ ๓๙.๐๕) คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (Post-test) เท่ากับ ๑๓.๖๗ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน (ร้อยละ ๖๘.๓๕) คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๕.๘๖ คะแนน

๒. ด้านทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์

นักเรียนสามารถอธิบายหลักการบวก–ลบจำนวนเต็มได้ถูกต้อง และใช้เส้นจำนวนในการหาคำตอบได้คล่องขึ้นลดความสับสนเกี่ยวกับเครื่องหมายบวกและลบ

นักเรียนร้อยละ ๘๐.๙๕ สามารถทำแบบฝึกหัดผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป

๓. ด้านพฤติกรรมและการมีส่วนร่วม

จากแบบสังเกตพฤติกรรม พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม กล้าแสดงความคิดเห็นและอภิปรายร่วมกับเพื่อน มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในกลุ่ม โดยภาพรวมอยู่ในระดับ “ดี” ถึง “ดีมาก”

๔. ด้านเจตคติและความพึงพอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยร้อยละ ๔๒.๘๖ นักเรียนร้อยละ ๑๐๐ ระบุว่ากิจกรรมเกมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์มากขึ้น และลดความวิตกกังวลในการเรียน

กล่าวโดยสรุป การนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” ไปใช้ ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีทักษะกระบวนการทางคณิตศาสตร์ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์

๑๓. บทเรียนที่ได้รับ

จากการพัฒนาและนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การบวก–ลบจำนวนเต็ม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๒๑ คน ผู้รายงานได้รับบทเรียนสำคัญ ดังนี้

๑. ด้านผู้เรียน

๑. นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติจริง มากกว่าการสอนแบบบรรยาย

๒. เกมช่วยลดความวิตกกังวลต่อวิชาคณิตศาสตร์ (Math Anxiety) ทำให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น

๓. การจัดกลุ่มแบบคละความสามารถช่วยให้นักเรียนอ่อนเรียนรู้จากเพื่อน และนักเรียนเก่งได้พัฒนาทักษะการอธิบาย

๔. ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดเรื่องเครื่องหมายบวก–ลบชัดเจนขึ้นเมื่อใช้สื่อรูปธรรม เช่น เส้นจำนวน

๒. ด้านการจัดการเรียนรู้

๑. การวางแผนกิจกรรมที่ชัดเจนและกำหนดเวลาอย่างเหมาะสมมีความสำคัญต่อความสำเร็จของกิจกรรม

๒. บทบาทของครูควรเปลี่ยนจาก “ผู้บอกความรู้” เป็น “ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)”

๓. การใช้คำถามกระตุ้นการคิด (Higher-order questioning) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก

๔. การประเมินผลระหว่างเรียนช่วยให้ครูปรับกิจกรรมได้ทันทีตามสภาพจริง

๓. ด้านการพัฒนานวัตกรรม

๑. นวัตกรรมควรออกแบบให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนและทรัพยากรที่มี

๒. การทดลองใช้และสะท้อนผล (Reflection) เป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นวัตกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๓. การเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพช่วยให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียนอย่างรอบด้าน

สรุปบทเรียนโดยรวม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการ และเจตคติของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากครูมีการวางแผนที่เป็นระบบและสะท้อนผลเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๑๔. เงื่อนไขความสำเร็จ

การดำเนินการนำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกม “Math Play” ไปใช้จะถือว่าประสบความสำเร็จ เมื่อบรรลุตัวชี้วัดดังต่อไปนี้

ตัวชี้วัดผลลัพธ์เชิงปริมาณ

๑. นักเรียนร้อยละ ๗๐ ขึ้นไป มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ ของคะแนนเต็ม

๒. ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๓. คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนไม่น้อยกว่า ๒๐%

๔. นักเรียนร้อยละ ๘๐ ขึ้นไป สามารถทำแบบฝึกทักษะผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

๕. ระดับความพึงพอใจของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๓.๕๐ จากระดับ ๕

ตัวชี้วัดผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนสามารถอธิบายหลักการบวก–ลบจำนวนเต็มได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผล

๒. นักเรียนสามารถใช้เส้นจำนวนหรือวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา

๓. นักเรียนมีความกระตือรือร้น กล้าแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม

๔. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ลดความวิตกกังวลในการเรียน

๕. บรรยากาศในชั้นเรียนเอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

๑๕. ภาพกิจกรรม











บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (๒๕๖๑). ๘๐ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น.

ทิศนา แขมมณี. (๒๕๖๔). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ ๒๕). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๒). แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

สุคนธ์ สินธพานนท์. (๒๕๖๒). การจัดการเรียนรู้ของครูยุคใหม่เพื่อพัฒนาทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑. กรุงเทพฯ: ๙๑๑๙ เทคนิคพริ้นติ้ง.

Dewey, J. (๑๙๓๘). Experience and education. New York, NY: Macmillan.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (๑๙๙๙). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (๕th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.

Kapp, K. M. (๒๐๑๒). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Piaget, J. (๑๙๗๐). Science of education and the psychology of the child. New York, NY: Orion Press.

Vygotsky, L. S. (๑๙๗๘). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wiggins, G. (๑๙๙๘). Educative assessment: Designing assessments to inform and improve student performance. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

ภาคผนวก

ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

กิจกรรม “MathPlay : การพัฒนาทักษะการบวก ลบจำนวนเต็ม ผ่านเกมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ

วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑”

เลขที่	เลขประจำตัว	pretest ๒๐	posttest ๒๐	ความแตกต่างระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน	นักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐(๑๔ คะแนน)
๑	๕๕๘๗	๘	๑๕	๗	√
๒	๕๕๘๘	๘	๑๔	๖	√
๓	๕๕๘๙	๘	๑๔	๖	√
๔	๕๕๙๐	๘	๑๔	๖	√
๕	๕๖๑๖	๓	๗	๔	๐
๖	๕๖๘๓	๓	๗	๔	๐
๗	๕๘๓๙	๑๐	๑๔	๔	√
๘	๕๘๖๙	๙	๑๖	๗	√
๙	๕๙๐๖	๓	๙	๖	๐
๑๐	๕๙๐๘	๘	๑๖	๘	√
๑๑	๕๙๒๐	๘	๑๖	๘	√
๑๒	๕๕๙๑	๘	๑๕	๗	√
๑๓	๕๖๐๙	๑๒	๑๙	๗	√
๑๔	๕๖๖๓	๑๑	๑๖	๕	√
๑๕	๕๖๖๔	๓	๗	๔	๐
๑๖	๕๖๙๖	๙	๑๔	๕	√
๑๗	๕๘๓๑	๘	๑๔	๖	√
๑๘	๕๘๓๘	๙	๑๕	๖	√
๑๙	๕๘๗๐	๙	๑๔	๕	√
๒๐	๕๙๐๗	๙	๑๕	๑๑	√
๒๑	๕๙๑๕	๑๐	๑๖	๖	√
	ค่าเฉลี่ย	๗.๘๑	๑๓.๖๗	๕.๘๖	
	ร้อยละ	๓๙.๐๕	๖๘.๓๕		
จำนวนนักเรียนที่มีคะแนนหลังเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ ๗๐ (จำนวนคน)					**๑๗**
คิดเป็นร้อยละของนักเรียนทั้งหมด					**๘๐.๙๕**

ตารางแสดงผลการวัดความพึงพอใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

กิจกรรม “MathPlay : การพัฒนาทักษะการบวก ลบจำนวนเต็ม ผ่านเกมและการเรียนรู้แบบร่วมมือ

วิชาคณิตศาสตร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑”

ที่	รายการ	ระดับคุณภาพ				
		มากที่สุด ๕	มาก ๔	ปานกลาง ๓	น้อย ๒	น้อยที่สุด ๑
	ด้านเนื้อหาและความเข้าใจ					
๑	เกมช่วยให้เข้าใจการบวกจำนวนเต็มมากขึ้น	๑๗		๔		
๒	การใช้เส้นจำนวนทำให้เห็นภาพชัดเจน	๑๑	๗	๓		
๓	สามารถอธิบายเหตุผลของคำตอบได้ดีขึ้น		๑๖	๕		
๔	แบบฝึกหัดมีความยากง่ายเหมาะสม	๕	๕	๘	๒	๑
	ด้านกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้					
๕	การเรียนรู้ผ่านเกมทำให้สนุกและไม่น่าเบื่อ	๑๑	๗	๓		
๖	การทำงานเป็นทีมทำให้เข้าใจมากขึ้น	๓	๗	๘	๓	
๗	ได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น	๑๑	๗	๓		
๘	บรรยากาศในห้องส่งเสริมการเรียนรู้	๘	๑๑	๒		
	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ					
๙	สามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตจริงได้	๓	๙	๙		
๑๐	มีความมั่นใจในการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น	๗	๑๐	๔		
๑๑	ต้องการให้มีการเรียนแบบเกมในบทเรียนอื่น	๒๑				
๑๒	โดยรวมพึงพอใจต่อการเรียนรู้แบบนี้	๑๑	๗	๓		
		๑๐๘	๘๖	๕๒	๕	๑
		๕๔๐	๓๔๔	๑๕๖	๑๐	๑
	คิดเป็นร้อยละ	๔๒.๘๖	๓๔.๑๓	๒๐.๖๓	๑.๙๘	๐.๔๐

แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน

เรื่อง การบวก ลบ จำนวนเต็ม วิชาคณิตศาสตร์พื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

คำชี้แจง ให้เลือกข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียว

ข้อ 1 (-5) + 8 มีค่าเท่าใด

ก. -13 ข. 3

ค. -3 ง. 13

ข้อ 2 7 + (-10) เท่ากับข้อใด

ก. -3 ข. 3

ค. -17 ง. 17

ข้อ 3 (-4) + (-6) เท่ากับข้อใด

ก. 2 ข. -2

ค. -10 ง. 10

ข้อ 4 (-8) - 5 เท่ากับข้อใด

ก. 13 ข. 3

ค. -3 ง. -13

ข้อ 5 (-7) - (-3) เท่ากับข้อใด

ก. -10 ข. -4

ค. 4 ง. 10

ข้อ 6 15 + (-7) - 4 เท่ากับข้อใด

ก. 4 ข. 8

ค. -4 ง. -8

ข้อ 7 (-12) + 5 + 3 เท่ากับข้อใด

ก. -4 ข. 4

ค. -10 ง. 10

ข้อ 8 6 - (-4) เท่ากับข้อใด

ก. 2 ข. -2

ค. 10 ง. -10

ข้อ 9 (-9) + 9 - 3 เท่ากับข้อใด

ก. -3 ข. 3

ค. 0 ง. -18

ข้อ 10 -2 - 6 เท่ากับข้อใด

ก. 4 ข. -4

ค. -8 ง. 8

ข้อ 11 (-3) - (-8) เท่ากับข้อใด

ก. -5 ข. 5

ค. -11 ง. 11

ข้อ 12 20 - 15 + (-3) เท่ากับข้อใด

ก. -8 ข. -2

ค. 8 ง. 2

ข้อ 13 (-14) + (-6) - (-4) เท่ากับข้อใด

ก. -16 ข. -24

ค. -4 ง. 4

ข้อ 14 ข้อใดมีค่าเท่ากับ -1

ก. 5 - (-4) ข. -4 + 5

ค. -4 – 5 ง. 4 - 5

ข้อ 15 18 + (-8) - (-2) เท่ากับข้อใด

ก. 8 ข. 12

ค. 6 ง. 28

ข้อ 16 การเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิเมืองหนึ่งมีอุณหภูมิ -6°C ในตอนเช้า ตอนบ่ายอุณหภูมิเพิ่มขึ้น 9°C ตอนกลางคืนอุณหภูมิลดลง 4°C อุณหภูมิตอนกลางคืนเป็นเท่าใด

ก. -1°C ข. 1°C

ค. -19°C ง. 19°C

ข้อ 17 บัญชีธนาคารกานต์มีเงินในบัญชี 1,200 บาท เขาจ่ายค่าโทรศัพท์ 1,500 บาท วันรุ่งขึ้นโอนเงินเข้า 600 บาท ยอดเงินคงเหลือเป็นเท่าใด

ก. 300 บาท ข. -300 บาท

ค. 900 บาท ง. -900 บาท

ข้อ 18 ระดับความสูงเครื่องบินบินอยู่ที่ระดับ 3,000 เมตร ลดระดับลง 3,500 เมตร จากนั้นไต่ระดับขึ้น 800 เมตร เครื่องบินอยู่ที่ระดับใด

ก. 300 เมตร ข. -300 เมตร

ค. 1,300 เมตร ง. -1,300 เมตร

ข้อ 19 วิเคราะห์ความผิดพลาดนักเรียนคนหนึ่งคำนวณว่า (-7) - 5 = 2

ข้อใดอธิบายความผิดพลาดได้ถูกต้องที่สุด

ก. นักเรียนบวกเลขผิด ข. นักเรียนลืมว่า การลบจำนวนบวกคือการเคลื่อนไปทางลบ

ค. นักเรียนเปลี่ยนเครื่องหมายผิด ง. นักเรียนควรคูณก่อน

ข้อ 20 การวางแผนคะแนนทีมหนึ่งมีคะแนนเริ่มต้น -8 คะแนนเหลือการแข่งขันอีก 2 รอบแต่ละรอบทีมอาจได้คะแนนระหว่าง -5 ถึง +5 ถ้าทีมต้องการให้คะแนนรวมเป็น 0 คะแนน อย่างน้อยต้องได้คะแนนรวมเพิ่มอีกกี่คะแนน

ก. 5 คะแนน ข. 8 คะแนน

ค. 10 คะแนน ง. 13 คะแนน

เฉลย

1. ข
2. ก
3. ค
4. ง
5. ข
6. ค
7. ก
8. ค
9. ก
10. ค
11. ข
12. ง
13. ก
14. ง
15. ข
16. ก (-6 + 9 - 4 = -1)
17. ก (1,200 - 1,500 + 600 = 300)
18. ก (3,000 - 3,500 + 800 = 300)
19 ข (ลบ 5 คือเคลื่อนที่ไปทางลบเพิ่ม)
20 ข (ต้องเพิ่ม 8 คะแนนเพื่อให้จาก -8 เป็น 0)

แผนการจัดการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่๑**
รหัสวิชา ค ๒๑๑๐๑ **ภาคเรียนที่ ๑**
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง จำนวนเต็ม **เวลา ๑๖ ชั่วโมง**
หน่วยย่อยที่ ๑ เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม **เวลา ๓ ชั่วโมง**

.....

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ ๑ จำนวนและพีชคณิต

มาตรฐาน ค ๑.๑ เข้าใจความหลากหลายของการแสดงจำนวน ระบบจำนวนการดำเนินการของจำนวน ผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินการสมบัติของการดำเนินการ และนำไปใช้

ค ๑.๑ ม.๑/๑ เข้าใจจำนวนตรรกยะและความสัมพันธ์ของจำนวนตรรกยะ และใช้สมบัติของจำนวนตรรกยะในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และปัญหาในชีวิตจริง

๒. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การบวกจำนวนเต็ม ทำได้ดังนี้

๑) การบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกให้นำค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็มบวกทั้งสองมาบวกกันแล้วตอบเป็นจำนวนเต็มบวก

๒) การบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบให้นำค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็มลบทั้งสองมาบวกกันแล้วตอบเป็นจำนวนเต็มลบ

๓) การบวกระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบที่มีค่าสัมบูรณ์ไม่เท่ากันให้นำค่าสัมบูรณ์ที่มีค่ามากกว่าลบด้วยค่าสัมบูรณ์ที่มีค่าน้อยกว่าแล้วตอบเป็นจำนวนเต็มบวกหรือจำนวนเต็มลบตามจำนวนที่มีค่าสัมบูรณ์มากกว่า

๔) การบวกระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบที่มีค่าสัมบูรณ์เท่ากัน ผลบวกเท่ากับ ๐

๓.จุดประสงค์การเรียนรู้

๑) นักเรียนหาผลบวกของจำนวนเต็มที่กำหนดให้ได้ (K)

๒) นักเรียนเขียนอธิบายขั้นตอนวิธีการหาผลบวกของจำนวนเต็มได้ (S)

๓) มีความมุมานะในการทำความเข้าใจปัญหาและแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (A)

๔.สาระการเรียนรู้

การบวกจำนวนเต็ม มีหลักเกณฑ์ ดังนี้

๑) การบวกจำนวนเต็มบวก การหาผลบวกของจำนวนเต็มบวกให้นำค่าสัมบูรณ์มาบวกกันแล้วตอบเป็นจำนวนบวก

๒) การบวกจำนวนเต็มลบ การหาผลบวกของจำนวนเต็มลบให้นำค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็มลบมาบวกกัน แล้วตอบเป็นจำนวนเต็มลบ

๓) การบวกระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบที่มีค่าสัมบูรณ์ไม่เท่ากันให้นำค่าสัมบูรณ์ที่มากกว่าลบด้วยค่าสัมบูรณ์ที่น้อยกว่าแล้วตอบเป็นจำนวนเต็มบวกหรือจำนวนเต็มลบตามจำนวนที่มีค่าสัมบูรณ์มากกว่า

๔) การบวกระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบที่มีค่าสัมบูรณ์เท่ากันผลบวกเท่ากับศูนย์

สำหรับการบวกจำนวนเต็มใด ๆ ด้วยศูนย์ หรือการบวกด้วยศูนย์ด้วยจำนนเต็มใด ๆ จะได้ผลบวกเท่ากับจำนวนเต็มนั้นเสมอนั่นคือ a + ๐ = ๐ + a = a เมื่อ a แทนจำนวนเต็มใด ๆ

๕.สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑) สมรรถนะที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ ๑ ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๑ พูดถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟังหรือดูด้วยภาษาของตนเองได้

๒) สมรรถนะที่ ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

ตัวชี้วัดที่ ๑ ใช้ภาษาถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความคิด ความรู้สึกและทัศนะของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๓ เขียนถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจจากสารที่อ่าน ฟังหรือดูด้วยภาษาของตนเองได้

๓) สมรรถนะที่ ๒ ความสามารถในการคิด

ตัวชี้วัดที่ ๑ คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๒ หาความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลที่พบเห็นในบริบทของการดำเนินชีวิตประจำวัน

๔) สมรรถนะที่ ๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ ๑ ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๑ วิเคราะห์ปัญหา

๕) สมรรถนะที่ ๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ ๑ ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๒ การวางแผนในการแก้ปัญหา

๖) สมรรถนะที่ ๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ ๑ ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๓ การดำเนินการแก้ปัญหา

๗) สมรรถนะที่ ๓ ความสามารถในการแก้ปัญหา

ตัวชี้วัดที่ ๑ ใช้กระบวนการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์ปัญหา วางแผนในการแก้ปัญหา ดำเนินการแก้ปัญหา ตรวจสอบและสรุปผล

พฤติกรรมบ่งชี้ที่ ๔ สรุปผลและรายงาน

๖.คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. ใฝ่เรียนรู้

๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

๗. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิด Active Learning

(แนวคิด/รูปแบบการสอน/วิธีการสอน : การจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย และ Game Based Learning (GBL))

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั่วโมงที่ ๑ (การจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย)

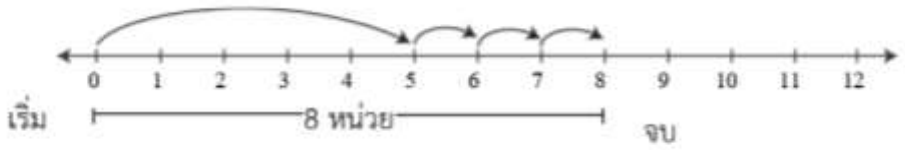
ขั้นที่ ๑ เตรียมการ (๑๐ นาที)

๑) ทบทวนเกี่ยวกับค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็ม และนักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างจำนวนเต็มมาห้าจำนวน

(แนวตัวอย่าง -๓, ๕, ๐, -๗ และ ๒) แล้วช่วยกันหาค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็ม

ขั้นที่ ๒ เสนอตัวอย่าง (๒๐ นาที)

๒) อธิบายความรู้เกี่ยวกับการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกโดยใช้เส้นจำนวน ตัวอย่าง แสดงผลลัพธ์ของ ๕ + ๓ = ๘ บนเส้นจำนวน เช่น



โดยเริ่มต้นที่ ๐ นับไปทางขวาถึง ๕ เมื่อบวกด้วย ๓ ให้นับเพิ่มไปทางขวา ๓ หน่วย ซึ่งจะไปสิ้นสุดที่ ๘จะได้ ๘ เป็นผลบวกของ ๕ กับ ๓ ดังนั้น ๕ + ๓ = ๘

พิจารณาการหาผลบวก ๕ + ๓ โดยใช้ค่าสัมบูรณ์ จะเห็นว่าถ้านำค่าสัมบูรณ์ของ ๕ บวกด้วยค่าสัมบูรณ์ของ ๓ จะได้ผลลัพธ์เท่ากับ ๘ เหมือนการหาผลบวกโดยใช้เส้นจำนวน

๓) อธิบายเกี่ยวกับการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบโดยใช้เส้นจำนวน เช่น (-๕) + (-๓) = -๘



โดยเริ่มต้นที่ ๐ นับไปทางซ้ายถึง -๕ เมื่อบวกด้วย ๓ ให้นับลดไปทางซ้าย ๓ หน่วย ซึ่งจะไปสิ้นสุดที่ -๘ จะได้ -๘ เป็นผลบวกของ -๕ กับ -๓ ดังนั้น (-๕) + (-๓) = -๘

พิจารณาการหาผลบวก (-๕) + (-๓) โดยใช้ค่าสัมบูรณ์ ดังนี้

ค่าสัมบูรณ์ของ - ๕ เท่ากับ ๕ และค่าสัมบูรณ์ของ -๓ เท่ากับ ๓

จะเห็นว่าถ้านำ ค่าสัมบูรณ์ของ -๕ บวกด้วยค่าสัมบูรณ์ของ -๓ แล้วตอบเป็นจำนวนลบจะได้ผลลัพธ์เท่ากับ -๘ เช่นเดียวกับการหาผลบวกโดยใช้เส้นจำนวน

ขั้นที่ ๓ เปรียบเทียบ (๑๕ นาที)

๔) นักเรียนช่วยกันตั้งโจทย์บนกระดาน ๕ ข้อ และให้นักเรียนอาสาออกมา ๕ คน เพื่อแสดงวิธีหาผลลัพธ์ของการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกและการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบบนเส้นจำนวน

ขั้นที่ ๔ กฎเกณฑ์ (๑๐ นาที)

๕) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกและการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบ

ขั้นที่ ๕ นำไปใช้ (๕ นาที)

๖) นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม

ชั่วโมงที่ ๒ (การจัดการเรียนรู้แบบอุปนัย)

ขั้นที่ ๑ เตรียมการ (๕ นาที)

๑) ทบทวนความรู้เดิม เรื่อง การบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกและการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบ

ขั้นที่ ๒ เสนอตัวอย่าง (๑๐ นาที)

๒) อธิบายการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มลบ โดยใช้กระดานการบวกจำนวนเต็ม ดังนี้

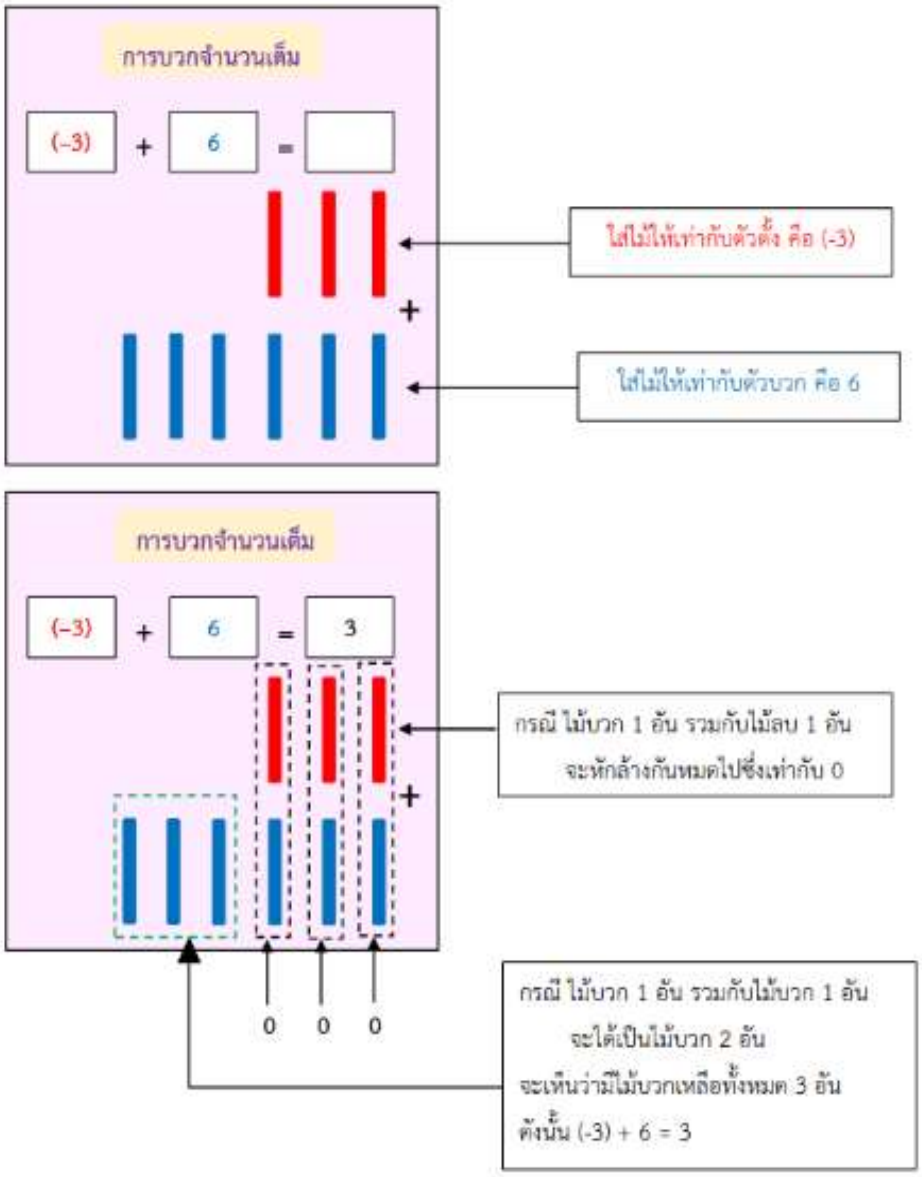
อุปกรณ์ กระดานการบวกจำนวนเต็ม, บัตรตัวเลข ตั้งแต่ (-๑๐) ถึง ๑๐, ไม้ไอศกรีมสีแดงและไม้ไอศกรีมสีน้ำเงิน

วิธีการ ๑) ตั้งโจทย์การบวกจำนวนเต็ม โดยใส่บัตรตัวเลขในช่องด้านบน

๒) ใส่ไม้ไอศกรีมให้เท่ากับโจทย์ที่ตั้งไว้ โดยด้านบนใส่ไม้ให้เท่ากับตัวตั้ง และด้านล่างใส่ไม้ให้เท่ากับตัวบวกหลังจากนั้นให้ทำตามข้อตกลงต่อไปนี้ (ให้ ไม้ไอศกรีมสีแดง คือ ไม้ลบ และไม้ไอศกรีมสีน้ำเงิน คือ ไม้บวก)

- ไม้บวก ๑ อัน รวมกับไม้บวก ๑ อัน จะได้เป็นไม้บวก ๒ อัน เปรียบได้กับ ๑ + ๑ ซึ่งเท่ากับ ๒
- ไม้ลบ ๑ อัน รวมกับไม้ลบ ๑ อัน จะได้เป็นไม้ลบ ๒ อัน เปรียบได้กับ (-๑) + (-๑) ซึ่งเท่ากับ -๒
- ไม้บวก ๑ อัน รวมกับไม้ลบ ๑ อัน จะหักล้างกันหมดไป เปรียบได้กับ ๑ + (-๑) ซึ่งเท่ากับ ๐

ตัวอย่าง



ขั้นที่ ๓ เปรียบเทียบ (๑๕ นาที)

๓) นักเรียนช่วยกันตั้งโจทย์การบวกจำนวนเต็มแล้วออกมาตอบคำถามโดยใช้กระดานการบวกจำนวนเต็ม เช่น ๑. (-๘) + ๘ ๒. ๑๐ + (-๖) ๓. ๙ + (-๑๑)
๔. (-๑๐) + ๖ ๕. (-๕) + ๙ ๖. (-๙) + (-๔)

ขั้นที่ ๔ กฎเกณฑ์ (๑๐ นาที)

๔) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการบวกจำนวนเต็มบวก ดังนี้

๑) การบวกจำนวนเต็มบวก การหาผลบวกของจำนวนเต็มบวกให้นำค่าสัมบูรณ์มาบวกกันแล้วตอบเป็นจำนวนบวก

๒) การบวกจำนวนเต็มลบ การหาผลบวกของจำนวนเต็มลบให้นำค่าสัมบูรณ์ของจำนวนเต็มลบมาบวกกันแล้วตอบเป็นจำนวนเต็มลบ

๓) การบวกระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบที่มีค่าสัมบูรณ์ไม่เท่ากันให้นำค่าสัมบูรณ์ที่มากกว่าลบด้วยค่าสัมบูรณ์ที่น้อยกว่าแล้วตอบเป็นจำนวนเต็มบวกหรือจำนวนเต็มลบตามจำนวนที่มีค่าสัมบูรณ์มากกว่า

๔) การบวกระหว่างจำนวนเต็มบวกกับจำนวนเต็มลบที่มีค่าสัมบูรณ์เท่ากันผลบวกเท่ากับศูนย์ สำหรับการบวกจำนวนเต็มใด ๆ ด้วยศูนย์ หรือการบวกด้วยศูนย์ด้วยจำนนเต็มใด ๆ จะได้ผลบวกเท่ากับจำนวนเต็มนั้นเสมอ

นั่นคือ a + ๐ = ๐ + a = a เมื่อ a แทนจำนวนเต็มใด ๆ

ขั้นที่ ๕ นำไปใช้ (๒๐ นาที)

๕) นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม

ชั่วโมงที่ ๓ (การจัดการเรียนรู้แบบ Game Based Learning (GBL))

ขั้นที่ ๑ นำเข้าสู่บทเรียน (๑๐ นาที)

๑) ทบทวนความรู้เกี่ยวกับการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบ การบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มลบ และการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มบวกที่มีค่าเท่ากัน

ขั้นที่ ๒ สอน (๓๕ นาที)

๒) จัดกิจกรรม บอร์ดเกม “Number Walk Adventure” เพื่อให้นักเรียนเห็นความสัมพันธ์กันของการบวกจำนวนเต็ม ดังนี้ ชื่อเกม: “เดินเส้นจำนวนพิชิตภารกิจ”

๓) แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม ๆละ ๕ คน

อุปกรณ์
- กระดานเส้นจำนวน
- ตัวหมากทีม
- ลูกเต๋า ๑ ลูก
- การ์ดภารกิจ (จำนวนบวก/ลบ)
- การ์ดพิเศษ (+๒, -๓, สลับที่, หยุด ๑ รอบ ฯลฯ)

- ใบบันทึกคำตอบ

วิธีเล่น ๑. ทุกทีมวางหมากที่ตำแหน่ง ๐

๒. สับการ์ดภารกิจและวางคว่ำไว้

๓. ทีมทอยลูกเต๋า

๔. หยิบการ์ดภารกิจ ๑ ใบ สมาชิกทีมต้องคำนวณร่วมกันอธิบายเหตุผลให้ครูหรือทีมอื่นฟัง □ ถ้าคำตอบถูก □ เดินหมาก □ ถ้าผิด □ ไม่ได้เดิน และทีมอื่นมีสิทธิ์ตอบ

บางรอบจะได้การ์ดพิเศษ เช่น “เพิ่มอีก +๒” “ถอยหลัง -๔” “สลับตำแหน่งกับทีมที่ใกล้ที่สุด” “หยุด ๑ รอบ”

๕. ทีมที่ไปถึง +๒๐ ก่อนเป็นผู้ชนะหรือทีมที่อยู่ไกลจากศูนย์มากที่สุดเมื่อหมดเวลาเป็นผู้ชนะ

กติกาเสริมเพื่อเน้นการคิดทุกครั้งต้องเขียนประโยคสัญลักษณ์ เช่น ๐ + (-๔) + ๗ = ๓ ถ้าอธิบายเหตุผลได้ชัดเจน ได้โบนัส +๑ ช่อง

๔) ครูใช้ Rubric ประเมิน ความถูกต้องทางคณิตศาสตร์ การอธิบายเหตุผล การทำงานเป็นทีม การมีส่วนร่วม

ขั้นที่ ๓ สรุป (๑๕ นาที)

๕) ทบทวนความรู้เกี่ยวกับการบวกจำนวนเต็มโดยใช้ Youtube เรื่อง วิชาคณิตศาสตร์ ชั้น ม.๑ เรื่องการบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม (https://www.youtube.com/watch?v=dfhvsKMwrpA)

๖) ครูและนักเรียนสรุปกิจกรรม และอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับการบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มบวกการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มลบ การบวกจำนวนเต็มบวกด้วยจำนวนเต็มลบและการบวกจำนวนเต็มลบด้วยจำนวนเต็มบวกที่มีค่าเท่ากัน

๗) นักเรียนทำใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม

๑๐. สื่อ/แหล่งเรียนรู้

๑) หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เล่ม ๑ ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หน้า ๒๓

๒) กระดานการบวกจำนวนเต็ม

๓) กิจกรรม MahtPlay บอร์ดเกม “Number Walk Adventure”

๔) Youtube เรื่อง วิชาคณิตศาสตร์ ชั้น ม.๑ เรื่อง การบวก ลบ คูณ หารจำนวนเต็ม (https://www.youtube.com/watch?v=dfhvsKMwrpA)

๑๑.การวัดและการประเมินผล

ด้านความรู้(K)	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนหาผลบวกของจำนวนเต็มที่กำหนดให้ได้	ตรวจใบงาน	ใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม	ผ่าน = ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
ด้านทักษะกระบวนการ(P)	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
นักเรียนเขียนอธิบายขั้นตอนวิธีการหาผลบวกของจำนวนเต็มได้	ตรวจใบงาน	ใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม	ผ่าน = ตั้งแต่ระดับดีขึ้นไป
ด้านเจตคติ(A)	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
มีความมุมานะในการทำความเข้าใจปัญหาและ แก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างการจัดการเรียนรู้	ผ่าน = ตั้งแต่ระดับดี ขึ้นไป
ด้านสมรรถนะของผู้เรียน	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๑) ความสามารถในการสื่อสาร ๒) ความสามารถในการคิด ๓) ความสามารถในการแก้ปัญหา	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน	แบบวัดสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	ผ่าน = ตั้งแต่ระดับดี ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๑) มีวินัย ๒) ใฝ่เรียนรู้ ๓) มุ่งมั่นในการทำงาน	สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน	แบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน	ผ่าน = ตั้งแต่ระดับดี ขึ้นไป

๑๒. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

๑๑.๑ ผลการสอน

- ด้านความรู้ (K)

จากการตรวจใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม พบว่า นักเรียนจำนวน ๒๑ คน มีนักเรียนที่หาผลบวกของจำนวนเต็มได้ ๖ คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม ๑๒ คะแนน มีจำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๖.๑๙

- ด้านทักษะกระบวนการ (P)

จากการตรวจใบงาน เรื่อง การบวกจำนวนเต็ม พบว่า นักเรียนจำนวน ๒๑ คน มีนักเรียนที่เขียนอธิบายขั้นตอนวิธีการหาผลบวกของจำนวนเต็มได้ ๑๕ คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน มีจำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๖.๑๙

- ด้านเจตคติ (A)

จากการสังเกตพฤติกรรรมด้านเจตคติ พบว่า นักเรียนจำนวน ๒๑ คน มีนักเรียนที่มีความมุมานะในการทำความเข้าใจปัญหาและแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๕.๗๑

๑๑.๒ ปัญหาและอุปสรรค/ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

๑) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้เป็นการจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม นักเรียนจึงมีความสามารถในการคิดแตกต่างกันครูควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

๒) การจัดกิจกรรมอาจจะต้องใช้เวลาในการทำกิจกรรมมาก เนื่องจากนักเรียนมีความสามารถในการคิดที่แตกต่างกัน ดังนั้น ครูควรจะยืดหยุ่นเรื่องของเวลาและให้กำลังใจนักเรียนอยู่เสมอ

๓) นักเรียนบางส่วนยังไม่สามารถแก้ปัญหาการบวกจำนวนเต็มได้ ครูจึงยกตัวอย่างการบวกจำนวนเต็มในชีวิตประจำวัน และใช้วิธีการเรียนแบบกลุ่มโดยให้เพื่อนช่วยเพื่อน

๔) ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมในเนื้อหารายวิชาคณิตศาสตร์เนื้อหาอื่น ๆ เช่น การวัด สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว และสถิติ เป็นต้น

ลงชื่อ.....ครูผู้สอน

(นางบุศรา ศรีษะคำ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ





โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
การะทรวงศึกษาธิการ

รายงานผล

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์

ตำแหน่งครูชำนาญการ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี ๓๔๐๐๐
ที่ /๒๕๖๙ วันที่ ๒๗ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙
เรื่อง ส่งรายงานผลการใช้นวัตกรรม
สิ่งที่แนบมาด้วย รายงานผลการใช้นวัตกรรมการแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ
โดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

.....

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตามที่ข้าพเจ้า นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการได้รับมอบหมายให้จัดทำนวัตกรรมทางการศึกษา ตามโครงการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำนวัตกรรมดังกล่าว เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการใช้นวัตกรรมายงานผลการใช้นวัตกรรมการการแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ตามเอกสารที่แนบมาด้วยนี้

จึงรายงานมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ).....
(นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์)
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

.....
.....

(ลงชื่อ).....
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสรุปผลการใช้นวัตกรรม "การแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒" ในปีการศึกษา ๒๕๖๘ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

การจัดทำรายงานฉบับนี้เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการ ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุนเป็นอย่างดี

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้ที่สนใจในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนต่อไป

สุภาพร พิมพ์โพธิ์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
แบบรายงานผลนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้	๑
หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา	๑
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๒
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๔
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม	๔
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	๔
งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๔
การประเมินผล	๔
สรุปผลการใช้นวัตกรรม	๕
ภาคผนวก	๘

แบบรายงานผลนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

---

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ครูผู้สอนพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีปัญหาการอ่านภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะการออกเสียงที่ไม่ถูกต้อง ไม่เข้าใจความหมาย ขาดทักษะในการจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน และขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

ครูจึงสืบค้นและศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจสำหรับผู้เรียน พบว่า “**นิทานภาษาอังกฤษ**” เป็นสื่อที่เหมาะสม เนื่องจากมีภาพประกอบ ใช้ภาษาง่าย และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี

จึงนำมาพัฒนาเป็นนวัตกรรมโดยออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านอย่างเป็นลำดับขั้น พร้อมแบบฝึกและเครื่องมือประเมินอย่างเหมาะสม

๕. ประเภทของนวัตกรรม

การจัดการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ประสบปัญหาด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านการออกเสียง การเข้าใจความหมายของคำศัพท์ และการจับใจความสำคัญของบทความโดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนที่ผู้เรียนมีพื้นฐานและความพร้อมด้านภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างชัดเจนนักเรียนจำนวนมากยังขาดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจส่งผลให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะทาง ภาษาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม

นิทานภาษาอังกฤษ (English Stories) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีศักยภาพในการส่งเสริมทักษะการอ่าน เนื่องจากมีโครงเรื่องชัดเจน ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับระดับผู้เรียน และสามารถสร้างความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีการนำนิทานมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกอ่านอย่างเป็นธรรมชาติเรียนรู้คำศัพท์และโครงสร้างทางภาษาใน บริบทที่มีความหมาย อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นฐาน
เพื่อแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒
มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถอ่านเพื่อความเข้าใจจับใจความสำคัญวิเคราะห์เนื้อหาเบื้องต้นได้อย่างเหมาะสมกับระดับชั้น และเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอย่างยั่งยืน

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

๒. นักเรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานจะมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ จำนวน ๒๑ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)

หลักสูตรแกนกลางฯ มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะด้านการสื่อสาร
และสามารถใช้ภาษาอังกฤษในการฟัง พูด อ่าน และเขียนได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะมาตรฐานการเรียนรู้ ต ๑.๑ และ ต ๑.๒ ที่เน้นความสามารถในการเข้าใจ ตีความ และสื่อสารจากเรื่องที่ฟังและอ่าน
นวัตกรรมชุดกิจกรรมการอ่านจึงถูกออกแบบให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดดังกล่าว
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ

๒.ความหมายของการอ่าน (Reading)

๑. ความหมายของการอ่าน (Reading)

การอ่านคือกระบวนการถอดรหัสและตีความสัญลักษณ์หรือตัวอักษรที่ปรากฏบนสื่อเขียน
เพื่อให้เข้าใจความหมายของเนื้อหาอย่างถูกต้อง (Goodman, ๑๙๘๘) โดยเฉพาะในบริบทของภาษาอังกฤษ
การอ่านช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการใช้ภาษาทั้งในด้านการฟัง พูด และเขียน

๒. ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ (English Reading Skills) ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ได้แก่

การอ่านออกเสียง (Reading Aloud)

การอ่านเพื่อความเข้าใจ (Reading Comprehension)

การจับใจความสำคัญ (Main Idea Identification)

การเดาความหมายจากบริบท (Context Clues)

การสรุปความ (Summarizing)

๓. ปัญหาทั่วไปของผู้เรียน

จากประสบการณ์ของครูผู้สอนและรายงานการประเมินพบว่า
ผู้เรียนมักประสบปัญหาในด้านการแปลความหมายผิดพลาดอ่านออกเสียงผิดไม่สามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ขาดแรงจูงใจในการอ่านการเรียนรู้โดยใช้นิทาน (Story-based Learning)

๓.ความหมายของนิทาน (Story/Tale)

๑. ความหมายของนิทาน (Story/Tale)

นิทานคือข้อความหรือเรื่องเล่าที่มีโครงสร้างเป็นเรื่องราว มีตัวละคร เหตุการณ์ และจุดจบ ซึ่งอาจเป็นนิทานพื้นบ้าน นิทานสร้างสรรค์ หรือเรื่องเล่าทางวัฒนธรรม นิทานมักมีภาษาที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย และสามารถสอดแทรกบทเรียนทางคุณธรรม ภาษา หรือวัฒนธรรมได้อย่างเป็นธรรมชาติ

๒. คุณลักษณะของนิทานที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ภาษาธรรมชาติ (Natural Language Use): นิทานใช้ภาษาที่เด็กสามารถเข้าใจและซึมซับได้ ความน่าสนใจ (Engagement): เนื้อหาและภาพประกอบดึงดูดความสนใจ บริบทสมจริง (Contextualized Learning): ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงคำศัพท์กับสถานการณ์จริง การเรียนรู้ซ้ำ (Repetition): โครงสร้างประโยคในนิทานมักซ้ำ ช่วยให้จดจำได้ง่าย

๓. การใช้ Story-based Learning ในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ เริ่มจากการอ่านนิทานให้ฟัง ถามคำถามเพื่อกระตุ้นความคิด ใช้ภาพหรือบทบาทสมมุติประกอบเชื่อมโยงเนื้อหากับการฝึกอ่านหรือเขียน

๔.ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ประสิทธิภาพของการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญหลายอย่าง หนึ่งในองค์สำคัญ คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นตื่นตาตื่นใจกับเนื้อหาที่จะเรียนลดความเบื่อหน่ายใน รูปแบบการสอนเดิม ๆ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นการฝึกทักษะการคิดได้ด้วยตนเอง และเป็นการดึงดูดความสนใจจากนักเรียน ได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับงานวิจัยของ (ทิศนา แขมมณี . ๒๕๕๔: ๑๐) กล่าวว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสื่อการสอนที่ผู้สอนสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการช่วยสอนและให้นักเรียนบรรลุบรรลุผลตามเป้าหมายของการเรียนรู้ ชุดกิจกรรมประกอบด้วยสื่อวัสดุ อุปกรณ์หลายชนิดที่ประกอบเข้ากันเป็นชุด เพื่อทำให้ผู้สอนเกิดความสะดวกมากขึ้นในขณะใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้นับเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การเรียนการสอนเกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ครูผู้สอนจึงมีความจำเป็นในการเลือกใช้หรือพัฒนาชุดกิจกรรมในศาสตร์การสอนของแต่ละวิชา

ชุดกิจกรรมถือเป็นเครื่องมือที่เป็น ประโยชน์ต่อการสอน เช่นเดียวกับงานวิจัยของ (สุจิต เหมวัล. ๒๕๕๕: ๓๘-๓๙) ที่ได้พูดถึงประโยชน์ของชุดกิจกรรมไว้ว่าสามารถจัดกิจกรรมและเนื้อหาสาระให้มีสอดคล้องกับถนัดและความสนใจของนักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลฝึกกระบวนการคิด ทักษะการเผชิญสถานการณ์ การจัดการ และการแก้ไขปัญหาเป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น ชุดกิจกรรมจึงเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในหลายด้าน ทั้งด้านผู้สอน นักเรียน คือ เป็นเครื่องมือในการสอนเสริมให้กับนักเรียนที่เรียนเก่งเรียนรู้ได้เร็ว เป็นเครื่องมือในการทบทวนเนื้อหา บทเรียนและฝึกซ้ำให้เกิดความชำนาญ อีกทั้งยังฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้ รักการเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และเต็มศักยภาพ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. วิเคราะห์ปัญหา

๒. ศึกษาหลักสูตร/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

๓. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า ออกแบบการเรียนรู้ โดยเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ ๓ เรื่อง

๔. สร้างแบบวัดความเข้าใจในการอ่าน จำนวน ๒๐ ข้อ

๕. การดำเนินการศึกษา

๖.การวิเคราะห์ข้อมูล

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

ชุดกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษ (จำนวน ๓ ชุด)

๑. ชุดกิจกรรมภาษาอังกฤษ เรื่อง The Lion and the mouse จำนวน ๓ ชั่วโมง

๒. ชุดกิจกรรมภาษาอังกฤษ เรื่อง The Tortoise and the hare จำนวน ๓ ชั่วโมง

๓. ชุดกิจกรรมภาษาอังกฤษ เรื่อง The and and the grasshopper จำนวน ๓ ชั่วโมง

แบบประเมินการอ่านก่อน-หลังเรียน

แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑.นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

๒.นักเรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานจะมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๒๑๔ บาท

๑๔. การประเมินผล

๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

๒. นักเรียนที่เรียนด้วยนวัตกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทานจะมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน

๑๕.สรุปผลการใช้นวัตกรรม

การดำเนินการสร้างและศึกษาผลการใช้การแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ผู้รายงานได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

๑. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๒. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

๓. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ผู้รายงานใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย

$\overline{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

S. D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

P แทน ร้อยละ

๒. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้รายงานนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น ๓ ตอน ดังนี้

ตอน ๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอน ๒ ผลการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้นิทาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียน

ตอน ๑ ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ตารางที่ ๑ แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	**จำนวนนักเรียน(n)**	**ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$**	**ร้อยละ (P)**	**ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า S.D**
ก่อนเรียน	**๒๑ คน**	**๑๙.๔๓**	**๖๔.๓๕**	**๓.๗๖**
หลังเรียน	**๒๑ คน**	**๒๔.๑๔**	**๘๐.๕๘**	**๒.๕๗**
ผลต่าง		**๔.๗๑**	**๑๖.๒๓**	**๑.๑๙**

จากตารางที่ ๑ แสดงว่านักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนคิดเป็นร้อยละ ๖๔.๓๕ หลังเรียนร้อยละ ๘๐.๕๘ สูงขึ้นร้อยละ ๑๖.๒๓ มีค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ ๒ แสดงผลการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้นิทาน การเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการเรียน

แบบทดสอบ (๒๐ คะแนน)	**จำนวนนักเรียน(N)**	**ค่าเฉลี่ย $\overline{X}$**	**ร้อยละ (P)**	**ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่า S.D**
ก่อนเรียน	**๒๑ คน**	**๑๕.๔๘**	**๗๗.๓๘**	**๑.๐๘**
หลังเรียน	**๒๑ คน**	**๑๘.๒๙**	**๙๑.๑๙**	**๑.๑๔**
ผลต่าง		**๒.๘๑**	**๑๓.๘๑**	**๐.๐๖**

จากตารางที่ ๒ แสดงว่าผลการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โดยการเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๕.๔๘ หลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๑๘.๒๙ มีผลต่างค่าเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๒.๘๑ จะเห็นได้ว่าคะแนนของค่าเฉลี่ยหลังเรียนมีค่ามากกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน คะแนนก่อนเรียนมีค่าร้อยละของนักเรียนที่ผ่านการประเมิน ๗๗.๓๘ หลังเรียนมีค่าร้อยละของนักเรียนที่ผ่านการประเมิน ๙๑.๑๙ มีผลต่างของแบบทดสอบหลังที่สูงกว่าก่อนเรียนและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ ๑.๐๘ ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังเรียนมีค่าเท่ากับ ๑.๑๔ มีผลต่างค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๐.๐๖ แสดงว่าข้อมูลมีค่าคะแนนใกล้เคียงกัน

อภิปรายผล

จากการดำเนินการใช้นวัตกรรม การแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านการอ่านออกเสียง ความเข้าใจคำศัพท์ การจับใจความสำคัญ และการตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาสนุกสนาน เข้าใจง่าย มีลำดับเหตุการณ์ชัดเจน

ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้นิทานเป็นสื่อมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในระดับชั้นอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม เพิ่มข้อความให้ยาว เชิงวิชาการ

ข้อเสอนแนะ

๑. ควรขยายผลการใช้นวัตกรรมไปยังระดับชั้นอื่นหรือพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมการอ่านอย่างเป็นระบบ

๒. ควรพัฒนาสื่อดิจิทัลประกอบนิทาน เช่น นิทานเสียง (Audio Story) หรือสื่อออนไลน์ เพื่อรองรับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

๓. ควรมีการติดตามผลระยะยาว เพื่อศึกษาความคงทนของทักษะการอ่านที่ได้รับการพัฒนา

ภาคผนวก

Pre-Post Test

Reading Passage:The Lion and the Mouse

One day, a lion was sleeping under a big tree in the forest.
A small mouse ran over the lion's body and woke him up.
The lion was very angry and caught the mouse with his big paw.
The mouse was afraid and said,
"Please let me go. One day, I will help you."
The lion laughed because he did not believe a small mouse could help him.
But he was kind and let the mouse go.
A few days later, the lion was walking in the forest.
Suddenly, he was caught in a hunter's net.
He roared loudly because he could not get free.
The mouse heard the lion's roar and ran to help him.
The mouse used his sharp teeth to cut the net.
Soon, the lion was free.
The lion thanked the mouse and said,
"I was wrong. Even a small mouse can help a big lion."
They became good friends.

Moral: *Kindness is never wasted.*

๑. What is the main idea of the story?
a. Lions are dangerous animals.
b. Small friends can be helpful.
c. Hunters are clever.
d. The forest is scary.

๒. Why did the lion want to eat the mouse?
a. The mouse was noisy
b. The mouse bit the lion
c. The mouse woke the lion up
d. The mouse stole food

๓. What did the mouse ask the lion?
a. To be his friend

b. To help him find food
c. To let him go
d. To play together

๔. What problem did the lion have later in the story?
a. He was hungry
b. He was lost in the forest
c. He was caught in a net
d. He was sick

๕. How did the mouse help the lion?
a. He called other animals
b. He cut the net with his teeth
c. He pushed the net away
d. He brought food to the lion

๖. What is the main idea of the story?
a. Big animals are always strong
b. Small animals are not important
c. Friends should be the same size
d. Even small friends can be helpful

๗. What is the moral of the story?
a. Do not wake up a lion
b. Be careful in the forest
c. Kindness is never wasted
d. The lion is the king

Reading Passage: *The Tortoise and the Hare*

One day, a hare was very proud because he could run fast.
He laughed at a slow tortoise and said,
“You are too slow. You can never win a race.”
The tortoise felt sad, but he did not get angry.
He said, “Let’s have a race.”
The hare laughed and agreed.
The race started.

The hare ran very fast and soon was far ahead of the tortoise.
He felt very confident and decided to take a nap under a tree.
The tortoise walked slowly but did not stop.
Step by step, he walked past the sleeping hare.
At the end of the race, the tortoise reached the finish line first.
When the hare woke up, it was too late.
The tortoise won the race.

Moral: *Slow and steady wins the race.*

๘.Which animals are in the story?
a. a dog and a cat
b. a lion and a mouse
c. a tortoise and a hare
d. a frog and a bird

๙. Why did the hare laugh at the tortoise?
a. the tortoise was angry
b. the tortoise was slow
c. the tortoise was lazy
d. the tortoise was noisy

๑๐. What did the tortoise suggest to the hare?
a. to be friends
b. to walk together
c. to have a race
d. to take a nap

๑๑. Why did the hare stop running?
a. he was tired
b. he was hungry
c. he was scared
d. he was confident and took a nap

๑๒.How did the tortoise win the race?
a. by running very fast
b. by cheating

c. by walking slowly but never stopping
d. by getting help from friends

๑๓. What happened at the end of the story?
a. the hare won the race
b. the tortoise won the race
c. both animals lost
d. the race was canceled

๑๔.What is the moral of the story?
a. fast animals are always winners
b. never race with friends
c. slow and steady wins the race
d. sleeping is important

Reading Passage: The Ant and the Grasshopper

One hot summer day, an ant was working hard in the field. She was collecting food and carrying it back to her home. She wanted to prepare for the cold winter.Nearby, a grasshopper was singing and playing in the sun. He saw the ant and laughed. “Why are you working so hard?” he asked. “Come and play with me!”The ant replied, “I am saving food for winter. You should do the same.” But the grasshopper did not listen. He kept singing and dancing all summer.When winter came, the weather was very cold. There was no food to eat. The grasshopper felt hungry and weak. He went to the ant’s house and asked for help.The ant had enough food because she worked hard before. The grasshopper learned an important lesson: it is important to work hard and plan for the future.

Moral: Work hard today to prepare for tomorrow.

๑๕.What is the main topic of the story?
a. Playing music
b. Working hard and being prepared
c. Making friends
d. Living in the forest

๑๖. What is the main idea of the story?
a. The ant likes to work alone.
b. The grasshopper is very kind.

c. Working hard helps us in the future.

d. Winter is very cold.

๑๗.What does the ant do in summer?

a. He sleeps all day.

b. He sings with the grasshopper.

c. He stores food for winter.

d. He plays music.

๑๘.What does the grasshopper do while the ant is working?

a. He helps the ant.

b. He looks for food.

c. He sings and plays.

d. He sleeps.

๑๙.Why does the grasshopper have a problem in winter?

a. He is sick.

b. He has no food.

c. He is lost.

d. He is tired.

๒๐.What happens because the ant works hard?

a. He becomes famous.

b. He has food in winter.

c. He makes many friends.

d. He sings well.

เฉลย

๑. b

๒.c

๓. c

๔.c

๕. b

๖. d

๗. c

๘. c

๙. b

๑๐.c

๑๑.d

๑๒.c

๑๓.b

๑๔.c

๑๕.b

๑๖.c

๑๗.c

๑๘.c

๑๙.b

๒๐.b

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยการเรื่อง ๗ เรื่อง นิทานหรรษาหรรษา (Storytelling Time) เวลา ๑ ชั่วโมง
รายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
ผู้สอน นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์ โรงเรียนบ้านขามใหญ่

เป้าหมายการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ต ๑.๑ ม.๒/๔ เลือกหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ บอกรายละเอียดสนับสนุน (supporting detail) และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและอ่าน พร้อมทั้งให้เหตุผลและยกตัวอย่างง่าย ๆ ประกอบ

สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การอ่านนิทาน เป็นการเรียนรู้กระบวนการจับใจความสำคัญ (Main Idea) และการแยกแยะรายละเอียดสนับสนุน (Supporting Details) เพื่อให้เข้าใจโครงสร้างของเรื่อง และเจตนาของผู้เขียน นอกจากนี้ นักเรียนจะได้ฝึกกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ผ่านการแสดงความคิดเห็นต่อพฤติกรรมของตัวละคร โดยใช้โครงสร้างประโยคภาษาอังกฤษในการให้เหตุผล (Reasoning) และการยกตัวอย่าง (Example) เพื่อเชื่อมโยงข้อคิดจากเรื่อง (Moral) ไปสู่เหตุการณ์ในชีวิตจริง

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑.นักเรียนสามารถระบุหัวข้อเรื่อง (Title) และใจความสำคัญ (Main Idea) ของนิทานที่อ่านได้ถูกต้อง (K)

๒.นักเรียนสามารถเขียนอ่านและเขียนระบุรายละเอียดสนับสนุน (Supporting Details) จากเรื่องที่อ่านได้ (P)

๓.นักเรียนแสดงออกถึงความใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม (A)

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ : Hardworking Lazy Prepare Collect Gather Store Grain Starve Waste Moral

โครงสร้างประโยค :

๑. การระบุใจความสำคัญและรายละเอียด (Identify & Support)

ใช้ Past Simple Tense เพื่อเล่าเหตุการณ์ในนิทาน:

Subject + V.๒ (past tense):

The Ant collected food all summer. Oxford Learner's Dictionaries

The Grasshopper sang and played music.

Connecting Words (ลำดับเหตุการณ์):

First, ... / Next, ... / Then, ... / Finally, ...

๒. การแสดงความคิดเห็น (Giving Opinions)

ใช้โครงสร้างเพื่อขึ้นต้นประโยคแสดงทัศนะ:

In my opinion, + [Sentence]... (ในความคิดเห็นของฉัน...)

I think (that) + [Sentence]... (ฉันคิดว่า...)

I believe (that) + [Sentence]... (ฉันเชื่อว่า...)

Example: In my opinion, the Ant is very responsible.

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสาร
ความสามารถในการคิด
ความสามารถในการแก้ปัญหา
ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย
ใฝ่เรียนรู้
มุ่งมั่นในการทำงาน

กิจกรรมการเรียนรู้

๑. ขั้นนำ (Warm-up) ๑๐ นาที

๑.๑ นักเรียนตอบคำถามครู โดยครูถามคำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น "What is your favorite story?"
๑.๒ นักเรียนทายว่าวันนี้จะเรียนเรื่องอะไร
๑.๓ ครูแจ้งเรื่องที่จะเรียน แจ้งวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้

๒. ขั้นสอน (Presentation) - ๑๐ นาที

๒.๑ สอนคำศัพท์สำคัญจากนิทาน Hardworking Lazy Prepare Collect Gather Store Grain Starve Moral แนะนำเทคนิคการอ่าน

๒.๑.๑Topic: ใครทำอะไร?

๒.๑.๒ Main Idea: ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น (Slow and steady wins the race.)

๒.๑.๓ Supporting Details: เหตุการณ์สนับสนุน (กระต่ายนอนหลับ, เต่าเดินไม่หยุด)

๓. ขั้นฝึก (Practice) ๒๐ นาที

๓.๑ แบ่งกลุ่มนักเรียน แจกเนื้อหานิทาน The Ant and the Grasshopper
๓.๒ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านนิทาน ระบุ Topic, Main Idea และ ๒-๓ Supporting Details ลงในแผนภาพความคิด (Mind Mapping)

๓.๓ ครูแนะนำและช่วยตรวจสอบความเข้าใจ

๓.๔ ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละคร (Opinion) โดยใช้โครงสร้าง:

I think... (ชื่อตัวละคร) is... because... (ยกตัวอย่างง่ายๆ)

Example: I think the hare is lazy because he slept during the race.

แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานและความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน

๔. ขั้นนำไปใช้ (Production) ๑๐ นาที

๔.๑ ให้นักเรียนอ่านเรื่อง The Ant and the Grasshopper และทำใบงาน (Worksheet)

๕. ขั้นสรุป (Wrap up) ๑๐ นาที

๕.๑ นักเรียนและครูร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้รับจากนิทาน

๕.๒ ให้นักเรียนทำสมุดนิทานเล่มเล็กเป็นกลุ่มส่งครู

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

๑. คำศัพท์ (https://www.canva.com/design/DAHB๐kjpO๐๐/VAAQYDK๓PB๑Zc๑๑xQnks๒w/edit?utm_content=DAHB๐kjpO๐๐&utm_campaign=designshare&utm_medium=link๒&utm_source=sharebutton)

๒. นิทานเรื่อง The Ant and the Grasshopper (Story basket)

๓. ใบงานเรื่อง Excercise : The Ant and the Grasshopper

Excercise : The Ant and the Grasshopper

The Ant and the Grasshopper



Name.....Class.....Number.....



Reading the story and answer the questions

1.What is the best title for this story? Explain your answer.

.....

2.What is the main idea of the story?

.....

3.What did the ant do during the summer?

.....

4.What did the grasshopper do during the summer?

.....

5.What happened to the grasshopper in winter?

.....

6.Why did the ant have enough food in winter?

.....

7.How did the ant's actions affect her future?

.....

8.Do you think the ant is a good example? Why or why not?

.....

9.Do you agree with the grasshopper's behavior? Give a reason.

.....

10.What can students learn from this story?

.....

บันทึกหลังการสอน

ผลที่เกิดกับผู้เรียน

๑.นักเรียนส่วนใหญ่สามารถระบุหัวข้อเรื่อง (Title/Topic) และใจความสำคัญ (Main Idea) ของนิทานที่อ่านได้ถูกต้อง คิดเป็นร้อยละ ๘๐ ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด

๒.นักเรียนสามารถค้นหารายละเอียดสนับสนุน (Supporting Details) จากเนื้อเรื่องได้ และยกตัวอย่างข้อความจากเรื่องประกอบคำตอบได้อย่างเหมาะสม

๓.นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อคิดที่ได้จากนิทาน พร้อมให้เหตุผลง่าย ๆ ประกอบ เช่น การขยัน อดทน หรือความซื่อสัตย์

๔.นักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่ม

๕.นักเรียนบางส่วนที่มีพื้นฐานอ่อนยังต้องการการช่วยเหลือด้านคำศัพท์และการเรียบเรียงประโยค ในการแสดงความคิดเห็น

ปัญหา / อุปสรรค

๑.นักเรียนบางคนมีคลังคำศัพท์จำกัด ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อเรื่องบางช่วง

๒.นักเรียนบางส่วนยังสับสนระหว่าง “ใจความสำคัญ” กับ “รายละเอียดประกอบ”

๓.เวลาที่ใช้ในการอภิปรายความคิดเห็นค่อนข้างจำกัด ทำให้นักเรียนบางกลุ่มยังไม่ได้ แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่

๔.นักเรียนบางคนยังไม่มั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษในการพูดหน้าชั้นเรียน

แนวทางแก้ไข

๑. จัดกิจกรรมทบทวนคำศัพท์ก่อนอ่าน (Pre-teaching Vocabulary) โดยใช้บัตรคำหรือเกมคำศัพท์

๒.สอนเทคนิคการหาใจความสำคัญ เช่น การอ่านประโยคแรก–ประโยคสุดท้ายของย่อหน้า และการตั้งคำถาม ๕W๑H

๓.จัดใบงานการอ่านแยกส่วน “Main Idea” และ “Supporting Details” อย่างชัดเจน เพื่อฝึกให้นักเรียนเห็นความแตกต่าง

๔.ส่งเสริมให้นักเรียนฝึกพูดเป็นคู่หรือกลุ่มย่อยก่อนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อลดความกังวล

๕.จัดกิจกรรมเสริมสำหรับนักเรียนที่ต้องการพัฒนาเพิ่มเติม เช่น การอ่านนิทานสั้น ๆ หลังเรียน

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์)

ครูโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

แบบประเมินผลการเรียนรู้

ที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน Excercise (๑๐ คะแนน)	สรุปผล
๑	เด็กชายวัชรกุล กาญจนเสน	๑๐	ดีมาก
๒	เด็กชายกิตติพัศ ภิญโญ	๑๐	ดีมาก
๓	เด็กชายธนพิพัฒน์ ศรีภพ	๑๐	ดีมาก
๔	เด็กชายเทพพิทักษ์ ไชยวงศ์	๑๐	ดีมาก
๕	เด็กชายกฤษณะ คุณประเสริฐ	๘	ดี
๖	เด็กชายธัญวิทย์ วงษ์อินทร์	๘	ดี
๗	เด็กชายพิพัฒน์ชัย อุดบุญ	๑๐	ดีมาก
๘	เด็กชายนพนันท์ มนตรีวงษ์	๗	ดี
๙	เด็กชายณวัฒน์ คำภารัตน์	๗	ดี
๑๐	เด็กชายพงศธร จอมขวัญ	๘	ดี
๑๑	เด็กชายวุฒิชัย บุญสุภา	๑๐	ดีมาก
๑๒	เด็กชายภัทรศักดิ์ สีลา	๗	ดี
๑๓	เด็กชายทินภัทร์ ทองถม	๙	ดีมาก
๑๔	เด็กชายธีระ แสนทวีสุข	๘	ดี
๑๕	เด็กหญิงชุติมา มูลละแก้ว	๑๐	ดีมาก
๑๖	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เนียนไธสง	๑๐	ดีมาก
๑๗	เด็กหญิงกนกพร บัวบาล	๑๐	ดีมาก
๑๘	เด็กหญิงทิฆัมพร พันธุลี	๑๐	ดีมาก
๑๙	เด็กหญิงภัทรวดี ถุระพันธ์	๑๐	ดีมาก
๒๐	เด็กหญิงนัฐทิยา ถิ่นขาม	๘	ดี
๒๒	เด็กหญิงมาลินี ศิริกุล	๘	ดี

เกณฑ์การประเมิน

คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน

ช่วงคะแนน	การแปลผล
๙-๑๐	ดีมาก
๗-๘	ดี
๕-๖	พอใช้
๐-๔	ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์)

ครูชำนาญการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

แบบประเมินความใฝ่เรียนรู้และมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม

ที่	ชื่อ – นามสกุล	ความใฝ่รู้ ใฝ่เรียน ความตั้งใจ	ความรับผิดชอบ	ความร่วมมือ	เป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม	รวม ระดับ	เฉลี่ย ระดับ	สรุปผล การผ่าน
		๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	
๑	เด็กชายวัชรกุล กาญจนเสน	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๒	เด็กชายกิตติพัศ ภิญโญ	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๓	เด็กชายธนพิพัฒน์ ศรีภพ	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๔	เด็กชายเทพพิทักษ์ ไชยวงศ์	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๕	เด็กชายกฤษณะ คุณประเสริฐ	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๖	เด็กชายธัญวิทย์ วงษ์อินทร์	๓	๓	๒	๓	๑๑	๒.๗๕	ผ่าน
๗	เด็กชายพิพัฒน์ชัย อุดบุญ	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๘	เด็กชายนพนันท์ มนตรีวงษ์	๓	๓	๒	๓	๑๑	๒.๗๕	ผ่าน
๙	เด็กชายณวัฒน์ คำภารัตน์	๓	๓	๒	๓	๑๑	๒.๗๕	ผ่าน
๑๐	เด็กชายพงศธร จอมขวัญ	๓	๓	๒	๓	๑๑	๒.๗๕	ผ่าน
๑๑	เด็กชายวุฒิชัย บุญสุภา	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๑๒	เด็กชายภัทรศักดิ์ สีลา	๓	๓	๒	๓	๑๑	๒.๗๕	ผ่าน
๑๓	เด็กชายทินภัทร์ ทองถม	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๑๔	เด็กชายธีระ แสนทวีสุข	๓	๓	๒	๓	๑๑	๒.๗๕	ผ่าน
๑๕	เด็กหญิงชุติมา มูลละแก้ว	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๑๖	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เนียนไธสง	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๑๗	เด็กหญิงกนกพร บัวบาล	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๑๘	เด็กหญิงฑิฆัมพร พันธุลี	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๑๙	เด็กหญิงภัทรวดี ถุระพันธ์	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๒๐	เด็กหญิงนัฐทิยา ถิ่นขาม	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน
๒๒	เด็กหญิงมาลินี ศิริกุล	๓	๓	๓	๓	๑๒	๓	ผ่าน

ลงชื่อ.....

(นางสาวสุภาพร พิมพ์โพธิ์)

ครูชำนาญการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

เกณฑ์การประเมิน

๑. ความร่วมมือ

ระดับ ๓ หมายถึง ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมทุกขั้นตอน

ระดับ ๒ หมายถึง ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเกือบทุกขั้นตอน

ระดับ ๑ หมายถึง ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นบางขั้นตอน

๒. ความรับผิดชอบ

ระดับ ๓ หมายถึง ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายครบทุกอย่าง

ระดับ ๒ หมายถึง ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายเกือบทุกอย่าง

ระดับ ๑ หมายถึง ปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมายเป็นบางอย่าง

๓. ความตั้งใจ

ระดับ ๓ หมายถึง มีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมจนผลงานสำเร็จ

ระดับ ๒ หมายถึง มีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นบางครั้ง

ระดับ ๑ หมายถึง มีความตั้งใจในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นส่วนน้อย

๔. เป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม

ระดับ ๓ หมายถึง ปฏิบัติตนตามบทบาทผู้นำ และผู้ตามอย่างเหมาะสม

ระดับ ๒ หมายถึง แสดงบทบาทผู้นำ และผู้ตามเป็นบางครั้ง

ระดับ ๑ หมายถึง แสดงบทบาทผู้นำ และผู้ตามเป็นส่วนน้อย

เกณฑ์การผ่าน

ระดับคุณภาพ ได้ร้อยละ ๘๐ หรือ ๒.๔ ขึ้นไป ผ่าน

ภาพกิจกรรม













ภาพกิจกรรม






THE ANT AND THE GRASSHOPPER


THE ANT AND THE GRASSHOPPER


THE ANT AND THE GRASSHOPPER


MAIN IDEA
SUPPORTING DETAILS
the Ant and the Grasshopper
Topic
The Ant and the Grasshopper
Main Idea
We should work hard and prepare for the future.
Supporting details:
The Ant and the Grasshopper

ภาพกิจกรรม





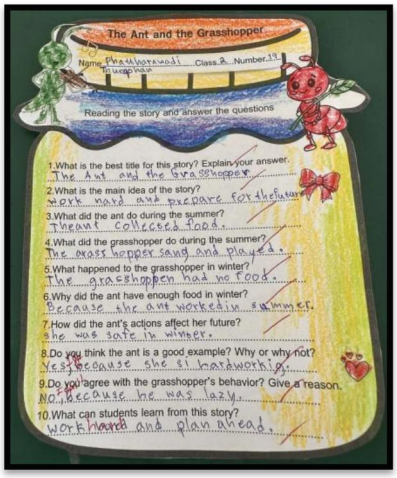


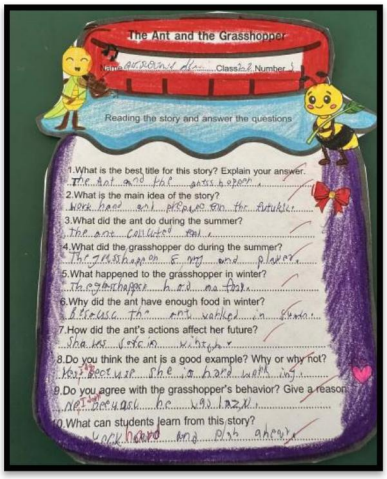




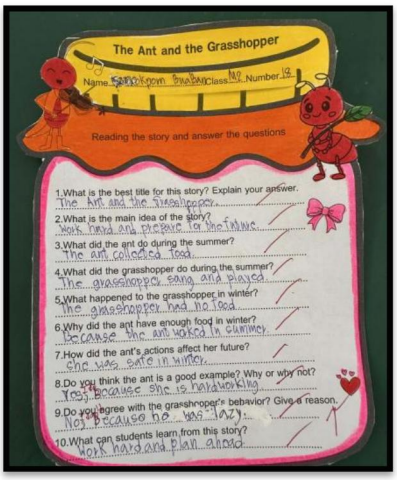


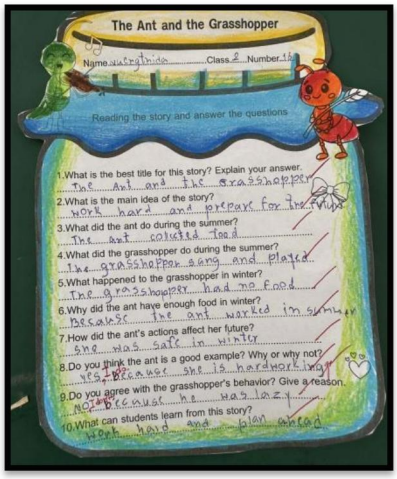
ตัวอย่างผลงานนักเรียน

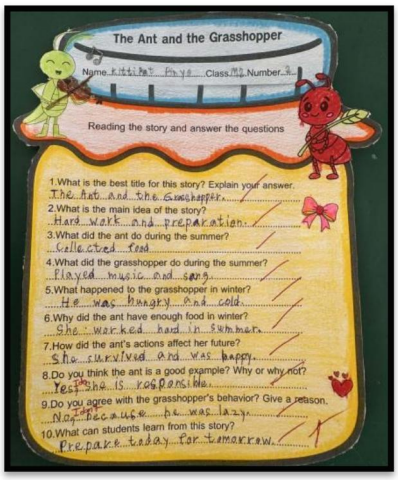














แบบรายงานนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)
รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
ปีการศึกษา ๒๕๖๘



นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย

นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารประกอบการพิจารณาคัดเลือกครูต้นแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2569 ซึ่งข้อมูลมี 2 ส่วนใหญ่ คือ ส่วนเนื้อหา และส่วนสรุป

นอกจากนี้เอกสารฉบับนี้สามารถเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ช่วยส่งเสริมนักเรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้

ขอขอบคุณ นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน ผู้อำนวยการบ้านขามใหญ่ และขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)	1
ส่วนเนื้อหา	1
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม	3
ขอบเขตการศึกษา	3
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	4
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม	4
ผลการใช้นวัตกรรม	17
ส่วนสรุป	18
สรุปผลการใช้นวัตกรรม	18
ข้อเสนอแนะ	18
การเผยแพร่นวัตกรรมการเรียนการสอน	18

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

1. **ชื่อนวัตกรรม :** พัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ-สกุลเจ้าของผลงาน : นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์ **กลุ่มสาระการเรียนรู้ :** สังคมศึกษาฯ

โรงเรียน : บ้านขามใหญ่ **ตำแหน่ง :** ครู

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

ระยะเวลาดำเนินการ ปีการศึกษา 2568

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนขึ้นใหม่

ประเภทของนวัตกรรม

( ) นวัตกรรมทางด้านหลักสูตร

(/) นวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอน

( ) นวัตกรรมทางด้านสื่อการสอน

( ) นวัตกรรมการประเมินผล

( ) นวัตกรรมการบริหารจัดการ

2. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ปัจจุบันประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากหลายด้าน เพื่อให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคศตวรรษที่ 21 ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และการปรับตัวของชุมชนต่างๆทั่วประเทศ โดยปัจจัยสำคัญที่สามารถรองรับและตอบสนองได้ดีต่อการผลักดันให้ประเทศเดินหน้าคือการศึกษาเพราะการศึกษาจะช่วยพัฒนาพลเมืองในประเทศให้เกิดความรู้ความสามารถและมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ดังนั้นจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสังคมและชุมชนให้เป็นไปตามต้องการ ทั้งในส่วนของการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าทางด้านเศรษฐกิจ วิทยาศาสตร์ สังคม การเมือง การปกครอง แต่ในทางกลับกันตามสภาพความเป็นจริงของการศึกษาไทยในปัจจุบัน ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นการศึกษาที่แปลกแยกจากสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมไม่สอดคล้องกับการดำรงชีวิตของคนในสังคมและชุมชน (มนตรี ยางธิสาร 2553,หน้า 12)

และนักเรียนในปัจจุบันกำลังเผชิญกับชุดปัญหาที่ซับซ้อน ซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อการพัฒนา ทักษะการคิดและความเข้าใจในวิชาประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่ข้อมูลข่าวสารไหลบ่าท่วมท้นแต่ขาดการกลั่นกรอง ปัญหาหลักประการแรกคือ การขาดทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการวิเคราะห์ นักเรียนส่วนใหญ่คุ้นชินกับการรับข้อมูลแบบสำเร็จรูป ไม่ได้รับการฝึกฝนให้ตั้งคำถามเชิงลึก ประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล หรือแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น ซึ่งเป็นอุปสรรคสำคัญต่อความสามารถในการ แก้ปัญหาที่ซับซ้อน และการตัดสินใจอย่างรอบด้านในชีวิตจริง เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่คุ้นเคยหรือโจทย์ที่ต้องอาศัยการประยุกต์ใช้ความรู้ นักเรียนมักขาดทิศทางและกลยุทธ์ในการหาคำตอบด้วยตนเอง

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติกระทั่งได้คำตอบที่ผู้เรียนอยากรู้หรือสงสัย สนับสนุนให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ และบูรณาการความรู้จากศาสตร์ต่างๆ กับชีวิตจริง เพื่อสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ของตนเองจากรูปธรรมเป็นนามธรรม ซึ่งอาจเป็นองค์ความรู้ที่เหมือนหรือต่างจากที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ในห้องเรียน ทั้งนี้การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานยังกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา คิดวิพากษ์ และคิดรับผิดชอบต่อความสำเร็จของส่วนรวม

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว ครูผู้สอนจึงได้คิดพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ตรงจากการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

3. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี

๒. เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักเรียน เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี

๓. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี

ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)

เนื้อหา

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 **เรื่อง** ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 13 คน

ระยะเวลา

ปีการศึกษา 2568

4. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

ความเป็นมาและความสำคัญ

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ Active Leaning โดยเน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาทักษะที่สำคัญ เช่น การทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิด เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ตรงจากการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์
2. มีทักษะการคิดผ่านเกณฑ์ที่กำหนด
3. มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมฯ

กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

ขั้นที่ 1 Preparation (เตรียมการ) ผู้สอนระบุเป้าหมายในการศึกษา โดยนำเสนอวิธีการทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นของตนเอง กระตุ้นความสนใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็นปัญหา

ขั้นที่ 2 Action (ดำเนินการ) ผู้สอนดำเนินการจัดการเรียนรูโดยใช้โครงงานเป็นฐาน และให้ผู้เรียนวางแผนในการกำหนดประเด็นในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ในชุมชนของตนเอง รวบรวมหลักฐานที่เกี่ยวข้อง สัมภาษณ์ผู้รู้ในชุมชน

ขั้นที่ 3 Reflection (สะท้อนกลับ) ผู้เรียนนำความรู้มาอภิปรายผลเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้สังเคราะห์ความรู้และประเมินผลการดำเนินงาน ร่วมกันบอกความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้จากการโดยใช้โครงงานเป็นฐานและสรุปองค์ความรู้

ขั้นที่ 4 Demonstration and celebration (เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ) ผู้เรียนประชาสัมพันธ์และเผยผลงานสู่สาธารณะ

การนำไปใช้กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และร่วมพัฒนาปรับปรุงแก้ไข

ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และมีทักษะการคิดผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

5. ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

ข้าพเจ้ามีขั้นตอน วิธีการสร้าง พัฒนานวัตกรรมการพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มี 4 ขั้น คือ PARD และใช้วงจรคุณภาพ PDCA ในการดำเนินการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 P : Preparation (เตรียมการ)

1. ข้าพเจ้าได้มีการประชุม (Preparation เตรียมการ) กลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ครูสายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในการแก้ปัญหาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยกำหนดให้มีการจัดการเรียนรู้เชิงรุกทุกรายวิชา ครูออกแบบ ประสานแผนงาน บริหารจัดการข้อมูล ค้นคว้าหาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง การประสานแผนงาน วางแผนงานอย่างเป็นระบบ โดยมีการร่วมมือของครู ผู้เรียน และชุมชน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนได้มีคุณลักษณะของผู้เรียนยุคศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการเรียนและนวัตกรรม ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยีทักษะชีวิตและการทำงาน



การประชุมกลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC)



วางแผนการบริหารจัดการข้อมูลเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑

2. ครูวางแผนออบแบบแผนการจัดการเรียนรู้สาระประวัติศาสตร์ วิชาประวัติศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน



3. ครูวิเคราะห์หลักสูตรสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม วิเคราะห์ตัวชี้วัดระหว่างทางและตัวชี้วัดปลายทาง ในสาระประวัติศาสตร์ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ในรายวิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และบูรณาการกิจกรรมการเรียนรู้กับกิจกรรมตามแผนปฏิบัติการของโรงเรียน ได้แก่ โครงการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศีลธรรม และประชาธิปไตย



วิเคราะห์หลักสูตรโรงเรียน
กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นที่ 2 A : Action (ดำเนินการ)

1. ครูออกแบบแผนการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผู้เรียนสร้างความรู้ของตนเอง เกิดกระบวนการคิดเชิงประวัติศาสตร์และสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ส่งเสริมและอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน ในรายวิชาประวิติศาสตร์ **หน่วยที่ 1** เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง

2. ครูสร้างสื่อประกอบการจัดการเรียนการสอน ให้นักเรียนได้เกิดทักษะการคิด และวิเคราะห์เชิงประวัติศาสตร์

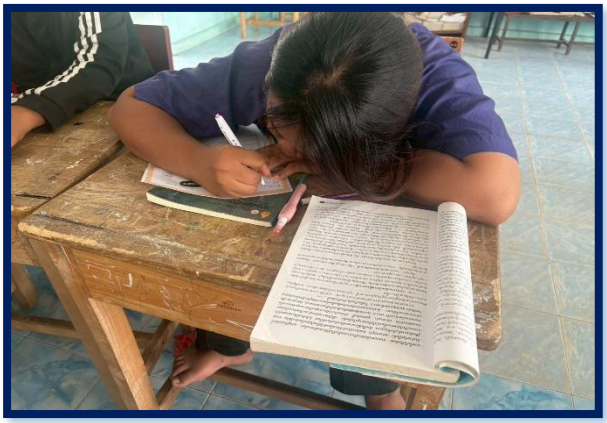




3. ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยใช้โครงงานเป็นฐาน




การเรียนรู้ของผู้เรียนในชั้นเรียน

การสืบค้นข้อมูลในหนังสือ




การสัมภาษณ์ผู้อาวุโสในชุมชนของตนเอง





แต่ละกลุ่มเขียนร่างโครงงาน





แต่ละนำเสนอร่างโครงงาน

ขั้นที่ 3 R : Reflection (สะท้อนกลับ)

ข้าพเจ้าได้มีการตรวจสอบ ประเมินผลการดำเนินงาน และนำมาปรับปรุงให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น โดยให้ผู้เรียนนำความรู้และผลการแก้ปัญหาที่ได้หมายอภิปรายผลเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้สังเคราะห์ความรู้และประเมินผลการดำเนินงานร่วมกันบอกความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้จากการแก้ปัญหาชุมชนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานและสรุปองค์ความรู้ (Reflection สะท้อนกลับ) ดังนี้

1. มีการประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์ ก่อนเรียน-หลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด **ในระดับดีมากและดี คิดเป็นร้อยละ 100 มากกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 100**

ตารางผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จำนวนนักเรียนทั้งหมด	ระดับคุณภาพ	ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1			
		ก่อนเรียน	ร้อยละ	หลังเรียน	ร้อยละ
นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 13 คน	ดีมาก	0	0.00	13	100.0
	ดี	11	84.62	-	-
	พอใช้	2	15.38	-	-
	ปรับปรุง	-	-	-	-
รวม		13	100	13	100

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

เลขที่	ชื่อ – นามสกุล	ก่อนเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	หลังเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	คะแนนเพิ่ม/ลด	ร้อยละเพิ่ม/ลด
๑	เด็กชายศุภโชค ศรีกิตติกุล	๑๒	๖๐	๑๘	๙๐	๖	+๓๐
๒	เด็กชายอภิชัย กิ่งวัน	๑๔	๗๐	๑๘	๙๐	๔	+๒๐
๓	เด็กชายภานุพงศ์ มูลมั่ง	๑๐	๕๐	๑๗	๘๕	๗	+๓๕
๔	เด็กชายณัฐพล สวัสดี	๙	๔๕	๑๘	๙๐	๘	+๔๕
๕	เด็กชายวรรณพงศ์ สายสมบูรณ์	๑๑	๕๕	๑๘	๙๐	๗	+๓๕
๖	เด็กชายนันท์ศีวัชร เทียนศรี	๑๔	๗๐	๑๙	๙๕	๕	+๒๕
๗	เด็กหญิงสุทธิดา หอมหวน	๑๔	๗๐	๒๐	๑๐๐	๖	+๓๐
๘	เด็กหญิงวิชญาพร วรรณวัติ	๑๓	๖๕	๒๐	๑๐๐	๗	+๓๕
๙	เด็กหญิงปภัสรา คำภารัตน์	๑๔	๗๐	๒๐	๑๐๐	๖	+๓๐
๑๐	เด็กหญิงวาสนา รำกระโทก	๑๔	๗๐	๑๙	๙๕	๕	+๒๕
๑๑	เด็กหญิงบัณฑิตา ประทีปทอง	๑๓	๖๕	๑๙	๙๕	๖	+๓๐
๑๒	เด็กหญิงรวีภัทร์ จุลกร	๑๔	๗๐	๑๘	๙๐	๔	+๒๐
๑๓	เด็กหญิงเขมจิรา สุดถนอม	๑๒	๖๐	๑๘	๙๐	๖	+๓๐

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
๑๖-๒๐	ดีมาก
๑๑-๑๕	ดี
๖-๑๐	พอใช้
๐-๕	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์)
ตำแหน่ง ครู
วันที่ ๒๗ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

2. มีการวัดและประเมินผลการคิดแก้ไขปัญหาของผู้เรียน โดยประเมินจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ **ผลปรากฏว่าผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 100**

ตารางสรุปผลการประเมินแบบฝึกพัฒนาทักษะการคิด
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				สรุปผลการประเมิน	
		ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง	ผ่านเกณฑ์ (คน)	ไม่ผ่านเกณฑ์ (คน)
1	กิจกรรมที่ 1 กำหนดประเด็น	9	4	-	-	13	0
2	กิจกรรมที่ 2 การวางแผนร่างโครงงาน	9	4	-	-	13	0
3	กิจกรรมที่ 3 จัดทำโครงงาน	8	5	-	-	13	0
4	กิจกรรมที่ 4 เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ	13	-	-	-	13	0
คิดเป็นร้อยละ						100	0

สรุปผลการประเมินแบบฝึกพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

เลขที่	ชื่อ – นามสกุล	คะแนนที่ได้				รวมคะแนน	ผลการประเมิน	
		กิจกรรมที่ ๑	กิจกรรมที่ ๒	กิจกรรมที่ ๓	กิจกรรมที่ ๔		ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑	เด็กชายศุภโชค ศรีกิตติกุล	๘	๘	๘	๑๐	๓๔	/	
๒	เด็กชายอภิชัย กิ่งวัน	๑๐	๘	๘	๑๐	๓๖	/	
๓	เด็กชายภานุพงศ์ มูลมั่ง	๘	๘	๘	๑๐	๓๔	/	
๔	เด็กชายณัฐพล สวัสดี	๘	๘	๘	๑๐	๓๔	/	
๕	เด็กชายวรรณพงศ์ สายสมบูรณ์	๘	๙	๑๐	๑๐	๓๗	/	
๖	เด็กชายนันท์ศีวัชร เทียนศรี	๙	๙	๑๐	๑๐	๓๘	/	
๗	เด็กหญิงสุทธิดา หอมหวน	๙	๙	๑๐	๑๐	๓๘	/	
๘	เด็กหญิงวิชญาพร วรรณวัติ	๙	๙	๑๐	๑๐	๓๘	/	
๙	เด็กหญิงปภัสรา คำภารัตน์	๙	๑๐	๑๐	๑๐	๓๙	/	
๑๐	เด็กหญิงวาสนา รำกระโทก	๑๐	๑๐	๑๐	๑๐	๔๐	/	
๑๑	เด็กหญิงบัณฑิตา ประทีปทอง	๑๐	๙	๑๐	๑๐	๓๙	/	
๑๒	เด็กหญิงรวีภัทร์ จุลกร	๙	๑๐	๑๐	๑๐	๓๙	/	
๑๓	เด็กหญิงเขมจิรา สุดถนอม	๙	๙	๘	๑๐	๓๖	/	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์)
ตำแหน่ง ครู
วันที่ ๒๗ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

3. มีการวัดและประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยประเมินจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ **ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 100**

ตารางสรุปผลแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้
การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ที่	ผลการประเมิน	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม (คน)	ระดับความพึงพอใจ					รวม	เฉลี่ย	ผลการประเมิน
			5	4	3	2	1			
1	มีความถูกต้อง สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา และกิจกรรมการเรียนรู้	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
2	เร้าความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ ในเรื่องราวที่ต้องศึกษา	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
3	มีความทันสมัย แปลกใหม่แตกต่างไปจากการเรียนปกติ	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
4	กระตุ้นในเกิดกระบวนการคิด	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
5	ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และสามารถจดจำได้นาน	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
6	ทำให้เกิดการสรุปรวบยอดได้	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
7	ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
8	ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้เรียน	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
9	สะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
10	เป็นนวัตกรรมที่มีการประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม	13	13	-	-	-	-			ดีมาก
รวม		13	130							ดีมาก

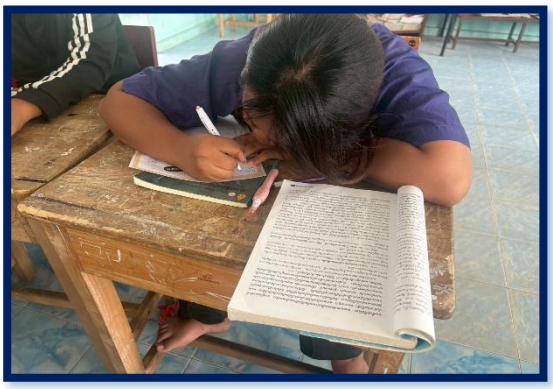
ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์)

ขั้นที่ 4 D : Demonstration and celebration (เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ)

ข้าพเจ้าได้การปฏิบัติตามแผนงานการพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครรงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน และได้ดำเนินการ Development (D) พัฒนาและปรับปรุงผลงานให้มีความเหมาะสมกับพลวัตของสังคมโลก และได้เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ (Demonstration and celebration) ในโรงเรียน ชุมชน และสังคมออนไลน์ ดังนี้

1. ดำเนินการตามแนวทางการที่ออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยสอนตามชั่วโมงปกติของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเวลา 3 ชั่วโมง แล้วให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน





ภาพการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

2. ตรวจแบบฝึกทักษะการคิดแก้ กิจกรรมที่ 1- 4 ให้คะแนนและทำการวิเคราะห์ข้อมูล

3. ปรับปรุงและขยายผล แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับผู้เรียนที่มีความหลากหลาย จากบันทึกแผนหลังการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และนำผลที่ได้ไปวางแผนในการพัฒนาต่อไป

ผลงานนักเรียน/แบบฝึกทักษะฯ/ชิ้นงาน





6. ผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล

ผลการใช้นวัตกรรม

1. ผู้เรียนร้อยละ 100 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2. ผู้เรียนร้อยละ 100 มีทักษะการคิด รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

3. . ผู้เรียนร้อยละ 100 มีความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี

อภิปรายผล

จากการศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง รายวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้การเรียนในทุกวิชา ผู้เรียนสามารถคิดแก้ปัญหาโดยนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงมาใช้เพื่อรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม
2. ครูได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนเชิงรุก (Active Learning) มาใช้ในพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. นวัตกรรมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนให้สูงขึ้น และอยู่ในระดับ ดี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 100
4. นวัตกรรมที่นำไปใช้สามารถแก้ไขปัญหาของผู้เรียนให้มีทักษะการคิดแก้ปัญหา ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 100
5. นวัตกรรมมีความเหมาะสอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน
6. นวัตกรรมมีประโยชน์สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวันหรือสภาพการณ์ที่คล้ายคลึงกันได้
7. ผู้ปกครอง ชุมชน มีความพึงพอใจในพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียนที่เกิดขึ้น

7. สรุปผลการใช้นวัตกรรม

ผลการจากการนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา เรื่อง ปัญหาท้องถิ่นของไทย ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่า ผู้เรียนพัฒนาผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ในระดับดีมากและดี คิดเป็นร้อยละ 100 มากกว่าผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ 17.65 และผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คิดเป็นร้อยละ 100 ผลการคิดแก้ปัญหา ปรากฏว่าผู้เรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดคิดเป็นร้อยละ 100 และผลความพึงพอใจของผู้เรียนปรากฏว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 100

8. ข้อเสนอแนะ

ข้อสังเกต/ข้อเสนอเนะ

- การจัดการการเรียนรู้ได้เน้นผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมทุกกิจกรรม ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจเนื้อหาสาระด้านเศรษฐศาสตร์มากขึ้น และสามารถนำไปใช้ได้กับทุกรายวิชา
- รูปแบบการจัดการเรียนรู้แต่ละเรื่องสามารถปรับรูปแบบหรือวิธีการให้สอดคล้องกับผู้เรียนในตามความเหมาะสมได้

ข้อควรระมัดระวัง

- ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้อาจจะไม่พอเพียง สามารถนำไปบูรณการกับชั่วโมงกิจกรรมอื่นๆได้

แนวทางการพัฒนาในอนาคต

- พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้านหน้าที่ความเป็นพลเมืองที่ดีให้มีความหลากหลาย และพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมต่อไป

9. การเผยแพร่นวัตกรรมการเรียนการสอน

- มีการเผยแพร่นวัตกรรมในระดับสายชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนบ้านขามใหญ่

ลงชื่อผู้สร้าง/พัฒนานวัตกรรม



(นางสาวประภาพันธ์ เกตุไพบูลย์)

ตำแหน่ง ครู ค.ศ.2



แบบรายงานนวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การพัฒนาทักษะการคิด เรื่อง ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นอุบลราชธานี
โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)
รายวิชาประวัติศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรู้(Active Learning)

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

---

๑. ชื่อนวัตกรรม : การจัดการเรียนรู้แบบ ๕ E เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมของนักเรียน

๒. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางกัญญภา เนืองเฉลิม ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

ปีการศึกษา๒๕๖๘

๔. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ควบคู่กับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสืบเสาะหาความรู้ เข้าใจปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง ส่งผลให้การเรียนรู้ขาดความหมายและไม่เกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

สาเหตุสำคัญประการหนึ่งมาจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ยังเน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูเป็นหลัก ทำให้นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้รับความรู้เพียงอย่างเดียว ขาดโอกาสในการลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้

ดังนั้น ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้ศึกษาหาแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) และแนวทางการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกทักษะการคิด และสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

การพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และพัฒนาตนเองให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ในอนาคต

นอกจากนี้ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ยังเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถออกแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และตอบสนองต่อเป้าหมายของการจัดการศึกษาในยุคปัจจุบัน ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้พัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่อง “การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ เรื่องมลพิษทางอากาศ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ ๕E” เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายและยั่งยืนต่อไป

๕. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ (Instructional Innovation)

คือ การพัฒนาวิธีสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การจัดการเรียนรู้แบบ ๕E เรื่องมลพิษทางอากาศ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และจิตสำนึกสิ่งแวดล้อม

๖. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ ๕E สำหรับเรื่องมลพิษทางอากาศ

๒. เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนในการสำรวจ ค้นคว้า และคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อม

๓. เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของมลพิษทางอากาศ และมีพฤติกรรมที่รับผิดชอบต่อสังคม

๔. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง ๕E

๗.กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



๗. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียน บ้านขามใหญ่ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๒๓ คน ซึ่งเรียนในรายวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง มลพิษทางอากาศ โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ตามกระบวนการ ๕E

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. **หลักการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง ๕E (๕E Instructional Model)**
เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ได้แก่ Engage (กระตุ้นความสนใจ), Explore (สำรวจ), Explain (อธิบาย), Elaborate (ลงลึก), และ Evaluate (ประเมินผล)
ซึ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ

๒. **แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)**
เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรง
โดยการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ผ่านกิจกรรมที่มีความหมาย
ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน

๓. **แนวคิดการปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Awareness)**
มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ เห็นคุณค่า และมีพฤติกรรมที่เหมาะสมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
โดยเฉพาะในประเด็นที่ใกล้ตัว เช่น ปัญหามลพิษทางอากาศ

๙. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบ ๕E

ขั้นตอน	**กิจกรรมการเรียนรู้**	**วัตถุประสงค์ของกิจกรรม**
๑. Engage (กระตุ้นความสนใจ)	- เปิดคลิปวิดีโอหรือภาพข่าวเกี่ยวกับฝุ่น PM๒.๕ หรือหมอกควันในเมืองใหญ่ - ถามคำถามกระตุ้นการคิด เช่น “เคยรู้สึกแสบจมูกหรือหายใจไม่สะดวกในบางวันไหม?”	เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงปัญหาและสนใจใฝ่รู้เกี่ยวกับมลพิษทางอากาศ
๒. Explore (สำรวจและค้นคว้า)	- นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตหรือเอกสาร - สืบค้นสาเหตุ แหล่งกำเนิดและผลกระทบของมลพิษทางอากาศ - สังเกตสภาพอากาศบริเวณโรงเรียน/ชุมชน	เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและแลกเปลี่ยนข้อมูล
๓. Explain (อธิบายและแลกเปลี่ยน)	- นักเรียนนำเสนอสิ่งที่ค้นพบหน้าชั้นเรียน - ครูสรุปและอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเภทของมลพิษ, ผลกระทบต่อสุขภาพและแนวทางการป้องกัน	เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาอย่างถูกต้องและสามารถอธิบายได้ด้วยตนเอง
๔. Elaborate (ลงลึกและเชื่อมโยง)	- นักเรียนวางแผนรณรงค์ เช่น ทำโปสเตอร์ “ลดฝุ่น ลดควัน”, คลิปวิดีโอ หรือบทละครสั้น - ออกแบบกิจกรรมเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมในโรงเรียน เช่น “ไม่เผาใบไม้” “ขี่จักรยานวันละ ๑ ครั้ง”	เพื่อให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตจริงและพัฒนาทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์
๕. Evaluate (ประเมินผล)	-ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบทดสอบ - สังเกตพฤติกรรม ความร่วมมือและจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม	เพื่อวัดความเข้าใจ ทักษะและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงจากการเรียนรู้

๑๐. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑๐.๑ สื่อเริ่มต้น (Engage)

- วิดีโอคลิปสั้นเกี่ยวกับสถานการณ์มลพิษทางอากาศ เช่น ฝุ่น PM๒.๕ หมอกควันในเมืองใหญ่
- ภาพข่าวหรือภาพถ่ายเหตุการณ์จริงที่แสดงผลกระทบจากมลพิษทางอากาศ
- คำถามกระตุ้นความคิดเพื่อสร้างความสนใจ

๑๐.๒ สื่อค้นคว้า (Explore)

- ใบงานสำหรับบันทึกข้อมูลการสำรวจและค้นคว้า
- แหล่งข้อมูลออนไลน์ หรือหนังสือที่แนะนำให้นักเรียนใช้ค้นคว้า
- แผนผังความคิด (Mind Map) เพื่อจัดระบบความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า

๑๐.๓ สื่ออธิบาย (Explain)

- สไลด์นำเสนอข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับแหล่งกำเนิด มลพิษ และผลกระทบ
- กราฟ ตาราง หรืออินโฟกราฟิกแสดงข้อมูลเชิงสถิติและสรุปเนื้อหา
- แบบฝึกหัดคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจ

๑๐.๔ สื่อขยายความ (Elaborate)

- แบบฟอร์มหรือใบงานสำหรับวางแผนโครงการรณรงค์สิ่งแวดล้อม
- ตัวอย่างโปสเตอร์ หรือสื่อรณรงค์เพื่อเป็นแนวทาง
- วัสดุอุปกรณ์สำหรับทำโปสเตอร์หรือสื่อสร้างสรรค์ (กระดาษ สี กาว ฯลฯ)

๑๐.๕ สื่อประเมินผล (Evaluate)

- แบบทดสอบวัดความรู้ (Choice, เติมคำ, อธิบายสั้น)
- แบบประเมินพฤติกรรมและจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม (แบบสอบถามหรือแบบสังเกต)

๑๑. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแหล่งกำเนิดและผลกระทบของมลพิษทางอากาศเพิ่มมากขึ้น

๒. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และอธิบายปัญหามลพิษในชุมชนหรือท้องถิ่นของตนเองได้อย่างมีเหตุผล

๓. นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม

๔. นักเรียนมีจิตสำนึกและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความรับผิดชอบในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

๕. ครูผู้สอนมีเครื่องมือและวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

๖. โรงเรียนสามารถขยายผลการจัดการเรียนรู้และโครงการรณรงค์ด้านสิ่งแวดล้อมสู่ชุมชนและเครือข่ายโรงเรียนอื่นๆ

๑๒. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน.....บาท

๑๓. การประเมินผล

๑๓.๑ การประเมินผลด้านความรู้

-ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (Pre-test/Post-test) เพื่อวัดความรู้เกี่ยวกับมลพิษทางอากาศ

-แบบทดสอบประกอบด้วยข้อสอบปรนัยและอัตนัย เช่น ข้อสอบแบบเลือกตอบ, เติมคำ, และอธิบายสั้น ๆ

๑๓.๒ การประเมินผลด้านทักษะ

-สังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมกลุ่ม การค้นคว้า และการนำเสนอผลงาน

-ประเมินผลงานนักเรียน เช่น โปสเตอร์ สื่อรณรงค์ หรือโครงการที่จัดทำขึ้น

๑๓.๓ การประเมินผลด้านจิตสำนึกและพฤติกรรม

-ใช้แบบสอบถามหรือแบบสังเกต เพื่อประเมินความตระหนักและพฤติกรรมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

๑๓.๔ การประเมินผลด้านความพึงพอใจ

เก็บข้อมูลความพึงพอใจจากนักเรียนและครูผู้สอนเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้

๑๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลการทดสอบและแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วยสถิติเบื้องต้น เช่น ค่าเฉลี่ย ร้อยละ

เปรียบเทียบผลก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเพื่อประเมินประสิทธิผลของนวัตกรรม

๑๔. บทสรุปผลการดำเนินงาน

การดำเนินการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E เรื่องมลพิษทางอากาศ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ มีผลการดำเนินงานที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ กล่าวคือ สามารถพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ ๕E ได้อย่างเป็นระบบและเหมาะสมกับบริบทของผู้เรียน โดยกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นกระตุ้นความสนใจ การสำรวจค้นคว้า การอธิบายความรู้ การขยายความเข้าใจ และการประเมินผล ส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการสืบค้นข้อมูล การตั้งคำถาม การคิดวิเคราะห์ และการอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหามลพิษทางอากาศได้อย่างมีเหตุผล สามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมตามแนวทาง ๕E ยังช่วยปลูกฝังจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมให้แก่นักเรียน นักเรียนมีความตระหนักถึงสาเหตุและผลกระทบของมลพิษทางอากาศที่มีต่อสุขภาพและสังคมมากยิ่งขึ้น และแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนความรับผิดชอบต่อส่วนรวม เช่น การลดการสร้างมลพิษในชีวิตประจำวัน การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการเผยแพร่ความรู้แก่ผู้อื่น

จากการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน แสดงถึงความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มขึ้น อีกทั้งมีการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมและเจตคติในทางที่ดีขึ้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะด้านจิตสำนึกสิ่งแวดล้อมของนักเรียนได้อย่างครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

แบบทดสอบก่อนเรียน–หลังเรียน (Pre-test / Post-test)

เรื่อง มลพิษทางอากาศ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒

คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน เวลา ๓๐ นาที

ชื่อ..... เลขที่..... ชั้น.....

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

แบบทดสอบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๒๐ ข้อ (๒๐ คะแนน)

๑. ข้อใดหมายถึงมลพิษทางอากาศ

ก. อากาศที่มีออกซิเจนมาก

ข. อากาศที่มีสารปนเปื้อนเป็นอันตราย

ค. อากาศที่มีลมแรง

ง. อากาศที่มีความชื้นสูง

ตอบ .....

๒. ข้อใดเป็นแหล่งกำเนิดมลพิษทางอากาศ

ก. ต้นไม้

ข. รถยนต์

ค. แม่น้ำ

ง. ดิน

ตอบ .....

๓. ฝุ่น PM2.5 เป็นอันตรายต่อระบบใดมากที่สุด

ก. ระบบหายใจ

ข. ระบบย่อยอาหาร

ค. ระบบขับถ่าย

ง. ระบบประสาท

ตอบ .....

๔. ข้อใดเป็นสาเหตุของมลพิษทางอากาศ

ก. การเผาขยะ ค. การรดน้ำต้นไม้

ข. การปลูกต้นไม้ ง. การทำความสะอาดบ้าน

๕. ข้อใดเป็นผลกระทบของมลพิษทางอากาศ

ก. ทำให้สุขภาพดี

ข. ทำให้เกิดโรคทางเดินหายใจ

ค. ทำให้อากาศบริสุทธิ์

ง. ทำให้ร่างกายแข็งแรง

ตอบ .....

๖. ข้อใดเป็นวิธีลดมลพิษทางอากาศ

ก. เผาขยะ

ข. ใช้รถยนต์มากขึ้น

ค. ปลูกต้นไม้

ง. เผาป่า

ตอบ .....

๗. การใช้รถสาธารณะช่วยลดมลพิษได้อย่างไร

ก. เพิ่มควัน

ข. ลดจำนวนรถยนต์

ค. เพิ่มฝุ่น

ง. เพิ่มแก๊สพิษ

ตอบ .....

๘. ขั้น Engage ในรูปแบบ 5E คือขั้นใด

ก. ขั้นประเมินผล ค. ขั้นสอบ

ข. ขั้นกระตุ้นความสนใจ ง. ขั้นทำการบ้าน

๙. ขั้น Explore นักเรียนควรทำอะไร

ก. ฟังครูอย่างเดียว

ข. ทดลองและสำรวจ

ค. ท่องจำ

ง. สอบ

ตอบ .....

๑๐. ขั้น Explain คือขั้นใด

ก. ขั้นอธิบายความรู้

ข. ขั้นลงโทษ

ค. ขั้นหยุดเรียน

ง. ขั้นพัก

ตอบ .....

๑๑. ขั้น Elaborate มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร

ก. ทดสอบ

ข. ประยุกต์ใช้ความรู้

ค. ลงโทษ

ง. หยุดเรียน

ตอบ .....

๑๒. ขั้น Evaluate คือขั้นใด

ก. ขั้นทดลอง

ข. ขั้นประเมินผล

ค. ขั้นสอน

ง. ขั้นทำกิจกรรม

ตอบ .....

๑๔. ข้อใดเป็นแหล่งกำเนิดมลพิษจากธรรมชาติ

ก. โรงงาน

ข. รถยนต์

ค. ภูเขาไฟ

ง. โรงไฟฟ้า

ตอบ .....

๑๕. การปลูกต้นไม้ลดมลพิษทางอากาศอย่างไร

ก. เพิ่มควัน

ข. ดูดซับคาร์บอนไดออกไซด์

ค. เพิ่มฝุ่น

ง. เพิ่มแก๊ส

ตอบ .....

๑๖. การเผาป่ามีผลอย่างไร

ก. เพิ่มมลพิษ

ข. ลดมลพิษ

ค. ไม่มีผล

ง. เพิ่มออกซิเจน

ตอบ .....

๑๗. มลพิษทางอากาศส่งผลต่อสิ่งมีชีวิตอย่างไร

ก. ทำให้ป่วย

ข. ทำให้แข็งแรง

ค. ทำให้โตเร็ว

ง. ไม่มีผล

ตอบ .....

๑๓. ข้อใดเป็นผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

ก. ฝนกรด

ข. อากาศบริสุทธิ์

ค. ต้นไม้เติบโตดี

ง. ไม่มีผลกระทบ

ตอบ .....

๑๘. นักเรียนสามารถช่วยลดมลพิษได้อย่างไร

ก. เผาขยะ

ข. ปลูกต้นไม้

ค. เผาป่า

ง. สร้างควัน

ตอบ .....

๑๙. การเรียนรู้แบบ 5E ช่วยพัฒนาทักษะใด

ก. การท่องจำ

ข. การคิดวิเคราะห์

ค. การลอกงาน

ง. การนอน

ตอบ .....

๒๐. การมีจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมหมายถึงอะไร

ก. การทำลายสิ่งแวดล้อม

ข. การดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม

ค. การเผาขยะ

ง. การสร้างมลพิษ

ตอบ .....

เฉลยแบบทดสอบ

1.ข 2. ข 3. ก 4. ก 5. ข 6. ค 7. ข 8. ข 9. ข 10. ก

11. ข 12. ข 13. ก 14. ค 15. ข 16. ก 17. ก 18. ข 19. ข 20. ข

แบบทดสอบอัตนัย (ก่อนเรียน–หลังเรียน)

เรื่อง **มลพิษทางอากาศ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E**

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ ๒

คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

แบบทดสอบอัตนัยก่อนเรียน (Pre-Test)

เรื่อง มลพิษทางอากาศ

เวลา ๓๐ นาที คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

ชื่อ..... เลขที่..... ชั้น.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนตอบคำถามตามความรู้และประสบการณ์เดิมของตนเอง

ข้อ ๑ (๕ คะแนน)

นักเรียนเข้าใจคำว่า “มลพิษทางอากาศ” อย่างไร อธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

.....

.....

.....

ข้อ ๒ (๕ คะแนน)

นักเรียนคิดว่าสาเหตุของมลพิษทางอากาศในชุมชนของตนเองเกิดจากอะไรบ้าง

.....

.....

.....

ข้อ ๓ (๕ คะแนน)

มลพิษทางอากาศส่งผลกระทบต่อสุขภาพและสิ่งแวดล้อมอย่างไร

.....

.....

.....

ข้อ ๔ (๕ คะแนน)

หากนักเรียนต้องการช่วยลดมลพิษทางอากาศ นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

แบบทดสอบอัตนัยหลังเรียน (Post-Test)

เรื่อง มลพิษทางอากาศ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E

เวลา ๔๐ นาที คะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

ชื่อ..... เลขที่..... ชั้น.....

คำชี้แจง

ให้นักเรียนตอบคำถามโดยใช้ความรู้จากการเรียนรู้แบบ ๕E และอธิบายอย่างมีเหตุผล

ข้อ ๑ (๔ คะแนน)

อธิบายความหมายของมลพิษทางอากาศ พร้อมระบุชนิดของสารมลพิษอย่างน้อย ๒ ชนิด

.....

.....

.....

ข้อ ๒ (๔ คะแนน)

วิเคราะห์สาเหตุของการเกิดมลพิษทางอากาศจากกิจกรรมของมนุษย์ พร้อมอธิบายกลไกการเกิด

.....

.....

.....

ข้อ ๓ (๔ คะแนน)

อธิบายผลกระทบของฝุ่น PM๒.๕ ต่อระบบต่าง ๆ ของร่างกาย

.....

.....

.....

ข้อ ๔ (๔ คะแนน)

เสนอแนวทางแก้ปัญหามลพิษทางอากาศในระดับโรงเรียนหรือชุมชน พร้อมอธิบายเหตุผลทางวิทยาศาสตร์

.....

.....

.....

ข้อ ๕ (๔ คะแนน)

อธิบายว่าแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้แบบ ๕E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) ช่วยให้เข้าใจปัญหามลพิษทางอากาศได้อย่างไร

.....

.....

.....

แบบบันทึกสรุปผลคะแนนแบบทดสอบปรนัยก่อนเรียน–หลังเรียน

เรื่อง มลพิษทางอากาศ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E

เลขที่	ชื่อ – นามสกุล	ก่อนเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	หลังเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	คะแนนเพิ่ม/ลด	ร้อยละเพิ่ม/ลด
๑	เด็กชายวัชรกุล กาญจนเสน	๑๖	๘๐	๒๐	๑๐๐		
๒	เด็กชายกิตติพัศ ภิญโญ	๑๔	๗๐	๑๘	๘๐		
๓	เด็กชายธนพิพัฒน์ ศรีภพ	๑๔	๗๐	๑๘	๘๐		
๔	เด็กชายเทพพิทักษ์ ไชยวงศ์	๑๒	๖๐	๑๖	๘๐		
๕	เด็กชายกฤษณะ คุณประเสริฐ	๑๒	๖๐	๑๖	๘๐		
๖	เด็กชายธัญวิทย์ วงษ์อินทร์	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๗	เด็กชายพิพัฒน์ชัย อุดบุญ	๑๒	๖๐	๑๖	๘๐		
๘	เด็กชายภัทรศักดิ์ เอื้อเฟื้อสุข	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๙	เด็กชายนพนันท์ มนตรีวงษ์	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๑๐	เด็กชายณวัฒน์ คำภารัตน์	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๑๑	เด็กชายพงศธร จอมขวัญ	๑๔	๗๐	๑๘	๙๐		
๑๒	เด็กชายวุฒิชัย บุญสุภา	๑๖	๘๐	๑๘	๙๐		
๑๓	เด็กชายทินภัทร์ ทองถม	๑๖	๘๐	๑๘	๙๐		
๑๔	เด็กชายธีระ แสนทวีสุข	๑๔	๗๐	๑๖	๘๐		
๑๕	เด็กหญิงชุติมา มูลละแก้ว	๑๖	๘๐	๒๐	๑๐๐		
๑๖	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เนียนไธสง	๑๘	๘๐	๒๐	๑๐๐		
๑๗	เด็กหญิงกนกพร บัวบาล	๑๘	๘๐	๑๘	๙๐		
๑๘	เด็กหญิงฑิฆัมพร พันธุลี	๑๖	๘๐	๑๖	๘๐		
๑๙	เด็กหญิงภัทรวดี ถุระพันธ์	๑๖	๘๐	๑๖	๘๐		
๒๐	เด็กหญิงนัฐทิยา ถิ่นขาม	๑๖	๘๐	๑๘	๙๐		

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
๑๖-๒๐	ดีมาก
๑๑-๑๕	ดี
๖-๑๐	พอใช้
๐-๕	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัญญภา เนืองเฉลิม)

ตำแหน่ ครู

วันที่ ๑๔ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

แบบบันทึกสรุปผลคะแนนแบบทดสอบอัตนัยก่อนเรียน–หลังเรียน

เรื่อง มลพิษทางอากาศ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ ๕E

เลขที่	ชื่อ – นามสกุล	ก่อนเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	หลังเรียน ๒๐ คะแนน	ร้อยละ	คะแนน เพิ่ม/ลด	ร้อยละ เพิ่ม/ลด
๑	เด็กชายวัชรกุล กาญจนเสน	๑๘	๘๐	๒๐	๑๐๐		
๒	เด็กชายกิตติพัศ ภิญโญ	๑๔	๗๐	๑๘	๙๐		
๓	เด็กชายธนพิพัฒน์ ศรีภพ	๑๔	๗๐	๑๘	๙๐		
๔	เด็กชายเทพพิทักษ์ ไชยวงศ์	๑๒	๖๐	๑๖	๘๐		
๕	เด็กชายกฤษณะ คุณประเสริฐ	๑๒	๖๐	๑๖	๘๐		
๖	เด็กชายธัญวิทย์ วงษ์อินทร์	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๗	เด็กชายพิพัฒน์ชัย อุดบุญ	๑๒	๖๐	๑๖	๘๐		
๘	เด็กชายภัทรศักดิ์ เอื้อเฟื้อสุข	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๙	เด็กชายนพนันท์ มนตรีวงษ์	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๑๐	เด็กชายณวัฒน์ คำภารัตน์	๑๐	๕๐	๑๔	๗๐		
๑๑	เด็กชายพงศธร จอมขวัญ	๑๖	๘๐	๑๘	๙๐		
๑๒	เด็กชายวุฒิชัย บุญสุภา	๑๖	๘๐	๑๘	๙๐		
๑๓	เด็กชายทินภัทร์ ทองถม	๑๖	๘๐	๑๘	๙๐		
๑๔	เด็กชายธีระ แสนทวีสุข	๑๔	๗๐	๑๖	๘๐		
๑๕	เด็กหญิงชุติมา มูลละแก้ว	๑๘	๘๐	๒๐	๑๐๐		
๑๖	เด็กหญิงหนึ่งธิดา เนียนไธสง	๑๖		๒๐	๑๐๐		
๑๗	เด็กหญิงกนกพร บัวบาล	๑๖		๑๘	๙๐		
๑๘	เด็กหญิงฑิฆัมพร พันธุลี	๑๔		๑๖	๘๐		
๑๙	เด็กหญิงภัทรวดี ถุระพันธ์	๑๖		๑๖	๘๐		
๒๐	เด็กหญิงนัฐทิยา ถิ่นขาม	๑๖		๑๘	๘๐		

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ	
๑๖-๒๐	ดีมาก
๑๑-๑๕	ดี
๖-๑๐	พอใช้
๐-๕	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(นางกัญญภา เนืองเฉลิม)

ตำแหน่ ครู

วันที่ ๑๔ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

รายวิชา: วิทยาศาสตร์
ชั้น: มัธยมศึกษาปีที่ ๒
หน่วยการเรียนรู้: สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ
เรื่อง: มลพิษทางอากาศ
รูปแบบการจัดการเรียนรู้: การสืบเสาะหาความรู้แบบ ๕E (๕E Instructional Model)
เวลา: ๕ ชั่วโมง (๓๐๐ นาที)

๑. มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ว ๒.๑ เข้าใจองค์ประกอบและความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อม และผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิต

ตัวชี้วัด ม.๒/๔
ตระหนักถึงผลกระทบของมลพิษทางอากาศ และเสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไข

๒. สาระสำคัญ

มลพิษทางอากาศเกิดจากการปนเปื้อนของสารต่าง ๆ ในอากาศ เช่น ฝุ่นละออง ควัน และก๊าซพิษ ซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพของมนุษย์ สิ่งมีชีวิต และสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เกี่ยวกับมลพิษทางอากาศช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสาเหตุ ผลกระทบ และสามารถเสนอแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาได้

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้ นักเรียนสามารถ

ด้านความรู้ (K)

๑. อธิบายความหมายและสาเหตุของมลพิษทางอากาศได้

๒. อธิบายผลกระทบของมลพิษทางอากาศได้

๓. เสนอแนวทางการป้องกันและแก้ไขมลพิษทางอากาศได้

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

๑. สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับมลพิษทางอากาศได้

๒. วิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบได้

๓. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ด้านคุณลักษณะ (A)

๑. มีความตระหนักด้านสิ่งแวดล้อม

๒. มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

๔. สาระการเรียนรู้

- ความหมายของมลพิษทางอากาศ
- สาเหตุของมลพิษทางอากาศ
- ผลกระทบของมลพิษทางอากาศ
- แนวทางการป้องกันและแก้ไข

๕. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการคิด
- ความสามารถในการแก้ปัญหา
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
- ความสามารถในการสื่อสาร

๖. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย
- ใฝ่เรียนรู้
- มีจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม
- โอเกี่ยวกับปัญหาฝุ่น PM๒.๕
- ตั้งคำถาม เช่น
    - นักเรียนเคยเห็นหมอกควันหรือไม่
    - หมอกควันเกิดจากอะไร

กิจกรรมนักเรียน

- ดูวิดีโอ
- แสดงความคิดเห็น
- ตอบคำถาม

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
นักเรียนเกิดความสนใจและตระหนักถึงปัญหา

ชั่วโมงที่ ๒–๓ : ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration) (๑๒๐ นาที)

กิจกรรมครู

- แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม

- มอบหมายหัวข้อ เช่น

  -สาเหตุของมลพิษทางอากาศ

  -ผลกระทบ

  -แนวทางแก้ไข

กิจกรรมนักเรียน

- สืบค้นข้อมูลจาก
- หนังสือ
- อินเทอร์เน็ต
- เอกสาร
- บันทึกข้อมูลลงใบงาน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลได้

ชั่วโมงที่ ๔ : ขั้นอธิบาย (Explanation) (๖๐ นาที)

กิจกรรมครู

- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอ
- อธิบายเพิ่มเติม

กิจกรรมนักเรียน

- นำเสนอหน้าชั้นเรียน
- อภิปรายร่วมกัน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง
นักเรียนเข้าใจเนื้อหา

ชั่วโมงที่ ๕ : ขั้นขยายความรู้ (Elaboration) และ ประเมินผล (Evaluation) (๖๐ นาที)

กิจกรรมครู

- ให้นักเรียนออกแบบโปสเตอร์
  หัวข้อ
- "แนวทางลดมลพิษทางอากาศ"

กิจกรรมนักเรียน

- ออกแบบโปสเตอร์
- นำเสนอผลงาน

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๘. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- วิดีโอ PM๒.๕
- PowerPoint
- ใบงาน
- อินเทอร์เน็ต
- หนังสือเรียน

๙. การวัดและประเมินผล

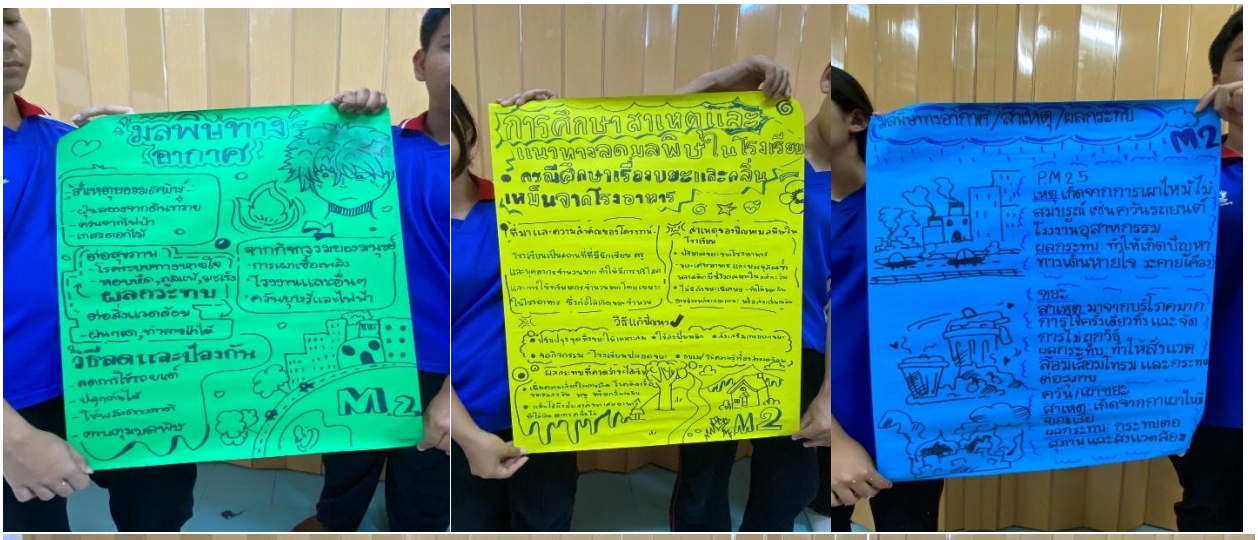
สิ่งที่ประเมิน	**วิธีประเมิน**	**เครื่องมือ**	**เกณฑ์**
ความรู้	แบบทดสอบ	แบบทดสอบ	ผ่าน ๗๐%
ทักษะ	การทำกิจกรรม	แบบประเมิน	ระดับดีขึ้นไป
เจตคติ	การสังเกต	แบบสังเกต	ระดับดีขึ้นไป

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับมลพิษทางอากาศ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ และมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมดีขึ้น


ภาคผนวก

ภาพกิจกรรมการทำโครงงาน





ภาพการทำผลงาน วงล้อมลพิษ









รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

การพัฒนาความสามารถในการเขียน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

โดยใช้ชุดแนนฝึกทักษะการเขียน









นางอนงค์ ฟ้องเสียง

ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ การจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วยการใช้กระบวนการการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน เพื่อพัฒนาให้การเขียน ไปสู่การสร้างนวัตกรรมของนักเรียน การพัฒนาทักษะการเขียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องการเขียนได้ดีขึ้นโดยใช้ทักษะการสอนกระบวนการการเรียนรู้ ๕ ขั้น เพื่อพัฒนาให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเขียนได้ และช่วยส่งเสริมนักเรียนให้มีทักษะในการทำแบบฝึกได้เข้าใจและถูกต้อง

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้ศึกษา และทางผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากร นักเรียน รวมไปถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษา แนะนำ ชี้แนะแนวทางต่าง ๆ จนเอกสารเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทางผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

นางอนงค์ ฟ้องเสียง
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ผู้จัดทำ	๑
ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน	๑
ระยะเวลาดำเนินการ	๑
แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม	๑
ประเภทของนวัตกรรม	๑
หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา	๒
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม	๒
กลุ่มเป้าหมาย	๒
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม	๓
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้	๔
โครงสร้างนวัตกรรม (ตัวอย่างชุดแบบฝึกทักษะการเขียนจำนวน ๔ ชุด)	๕
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	
เงินงบประมาณ	
การประเมินผล	
สรุปผล	



รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา
การพัฒนาทักษะการเขียนภาษาไทย ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
โดยใช้ชุดแบบฝึกทักษะการเขียน

นางอนงค์ ฟ้องเสียง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

แบบรายงานการพัฒนานวัตกรรม

1. **ผู้จัดทำ** นางอนงค์ ฟ้องเสียง
2. **ชื่อเรื่อง** การพัฒนาทักษะการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการเขียน
3. **ระยะเวลาดำเนินการ**

พฤษภาคม ๒๕๖๘ – ตุลาคม ๒๕๖๙

4. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

ขั้นตอนการดำเนินงานของโมเดล “WRITE SMART MODEL”

๔.๑ W- Word Bank Building สร้างคลังคำศัพท์ก่อนเขียน (เกมคำศัพท์,แผนผังคำ Mind Map, บัตรคำ/คำเชื่อม)

๔.๒ R- Reasoning Planning ฝึกวางโครงเรื่อง (แผนผังความคิด,โครงสร้างสามส่วน คำนำ-เนื้อเรื่อง-สรุป,ตารางลำดับความคิด)

๔. ๓. I – Individual Drafting] ลงมือเขียนร่าง (เขียนตามโครงสร้าง,ใช้ Checklist ตรวจตนเอง เน้นเขียนก่อน แก้ทีหลัง

๔. ๔. T – Team Feedback แลกเปลี่ยนและให้ข้อเสนอแนะ โดยเพื่อนช่วยเพื่อน โดยใช้เกณฑ์ประเมิน (Rubric ระดับ ๓-๔ ระดับ)

๔.๕. E – Editing Publishing ปรับปรุงและเผยแพร่ผลงาน (แก้ไขภาษา,จัดทำชิ้นงาน,มุมแสดงผลงาน,แฟ้มสะสมผลงาน)



๕. ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการสอน

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

หลักการและเหตุผล การพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการดำรงชีวิตในสังคม การเขียนเป็นทักษะทางภาษาที่มีความซับซ้อน เพราะต้องอาศัยความรู้ด้านคำศัพท์ หลักไวยากรณ์ การเรียบเรียงความคิดอย่างเป็นระบบ ตลอดจนความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ เป็นช่วงวัยเปลี่ยนผ่านจากระดับประถมศึกษาสู่มัธยมศึกษา ซึ่งมีเนื้อหาทางวิชาการที่เข้มข้นและซับซ้อนมากขึ้น ผู้เรียนจำเป็นต้องใช้ทักษะการเขียนในการสรุปความ เขียนอธิบาย แสดงความคิดเห็น เขียนเรียงความ และเขียนตอบคำถามเชิงวิเคราะห์ อย่างไรก็ตาม จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนหนึ่งยังมีปัญหาในการเขียน เช่น การใช้คำไม่ถูกต้องตามบริบท การเขียนสะกดคำผิด การเรียบเรียงประโยคไม่สมบูรณ์ การลำดับความคิดไม่เป็นระบบ และขาดทักษะการขยายความและยกตัวอย่างประกอบ

ปัญหาดังกล่าวส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาภาษาไทยและรายวิชาอื่น ๆ เนื่องจากการเขียนเป็นพื้นฐานของการสื่อสารทางวิชาการ หากไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ จะทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจและไม่สามารถถ่ายทอดความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง มีแบบฝึกที่หลากหลาย เรียงลำดับจากง่ายไปยาก และเน้นการคิดวิเคราะห์ ควบคู่กับการให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการเขียนได้อย่างมีคุณภาพ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนและชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมการดำเนินการพัฒนาทักษะการเขียนอย่างเป็นระบบ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารอย่างมีเหตุผล มีความคิดสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบต่อการใช้ภาษา และมีพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับทักษะการเขียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ (K)

๒. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียน (P)

๓. เพื่อให้ผู้เรียนมีวินัย ใฝ่ เรียนรู้และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)

๘. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๒๑ คน

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ สามารถมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะการเขียนในรูปแบบการแต่งประโยค การเขียนเรื่องจากคำที่กำหนดให้ การเขียนเรียงความ การเขียนย่อความ และมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

เชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ จำนวน ๑๕ คน มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะการเขียนในรูปแบบ การแต่งประโยค แต่งเรื่องจากคำที่กำหนดให้ การเขียนเรียงความ การเขียนย่อความ และมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. หลักการพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการเขียน

๑.๑ หลักการสอนเพื่อการสื่อสาร

การเขียนเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง การจัดกิจกรรมมุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช

ภาษาเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

๑.๒ หลักการเรียนรู้แบบ Active Learning ส่งเสริมให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และสร้างผลงานด้วยตนเองพัฒนา

๑.๓ หลักการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอน (Scaffolding) ครูให้คำแนะนำ แก้ไข และชี้แนะอย่างสร้างสรรค์ ช่วยเหลือนักเรียนในช่วงแรก และค่อยๆลดการช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนมีความสามารถเพิ่มขึ้นและพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

๒. แนวคิดที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเขียน เป็นแนวคิดการเขียนเชิงกระบวนการ (Process Writing Approach)เน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

๑. การเตรียมความคิด (Pre-writing)
๒. การเขียนร่าง (Drafting)
๓. การทบทวนแก้ไข (Revising)
๔. การตรวจสอบความถูกต้อง (Editing)
๕. การเผยแพร่ผลงาน (Publishing)
๖. แนวคิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning)

การให้นักเรียนทำงานกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันตรวจงานเขียน จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการใช้ภาษา

๓. ทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง

๓.๑ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Jean Piaget)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ อยู่ในช่วงพัฒนาการขั้นปฏิบัติการนามธรรม (Formal Operational Stage) เริ่มคิดเชิงเหตุผลและนามธรรมได้ จึงสามารถพัฒนาการเขียนเชิงอธิบาย แสดงความคิดเห็น และวิเคราะห์ได้

๓.๒ ทฤษฎีสังคมวัฒนธรรม (Lev Vygotsky)

แนวคิดเขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนจะพัฒนาได้ดีเมื่อได้รับการชี้แนะหรือช่วยเหลือจากครูหรือเพื่อนที่มีความสามารถมากกว่า (Scaffolding)

๓.๓ ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

การเสริมแรง เช่น คำชม คะแนน หรือรางวัล สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการฝึกเขียนอย่างต่อเนื่อง

๓.๔ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางภาษา (Language Learning Theory)

การพัฒนาทักษะภาษาเกิดจากการฝึกใช้ภาษาในบริบทจริง การจัดสถานการณ์ให้เขียนจากประสบการณ์จริงจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย

๔. การประยุกต์ใช้ทฤษฎีกับนวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมทักษะการเขียนควรออกแบบกิจกรรมเป็นลำดับขั้น (ตามแนวคิดกระบวนการเขียน) มีการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง (Learning by Doing) มีการให้คำแนะนำรายบุคคล (Scaffolding)ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่ม มีการประเมินผลก่อน–หลังเรียนเพื่อวัดพัฒนาการ

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ยึดหลัก

-แนวคิดกระบวนการเขียน (Process Writing Approach)

-แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

การจัดการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหลักการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง (Learning by Doing)

โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ “คิด–เขียน–ปรับปรุง–พัฒนา” อย่างเป็นลำดับ

๒. รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ (๕ ขั้นตอน)

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความคิด (Motivation & Engagement) วัตถุประสงค์ กระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
กิจกรรมตัวอย่าง

-ใช้ภาพ คลิปสั้น ข่าว หรือคำถามกระตุ้นความคิด

-ให้นักเรียนอภิปรายหรือระดมความคิดเกี่ยวกับหัวข้อที่จะเขียน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนมีแรงจูงใจและแนวคิดเบื้องต้นก่อนลงมือเขียน

ขั้นที่ ๒ สร้างองค์ความรู้ (Knowledge Construction)

วัตถุประสงค์ ทำความเข้าใจหลักการเขียนที่ถูกต้อง
กิจกรรมตัวอย่าง

-ครูอธิบายโครงสร้างการเขียน (คำนำ–เนื้อเรื่อง–สรุป)

-วิเคราะห์ตัวอย่างงานเขียนที่ดี

-ศึกษาใบความรู้หรือแบบฝึกพื้นฐาน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนเข้าใจหลักการและโครงสร้างการเขียน

ขั้นที่ ๓ ลงมือปฏิบัติ (Practice & Drafting)

วัตถุประสงค์ ฝึกเขียนตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบ
กิจกรรมตัวอย่าง เขียนร่างจากหัวข้อที่กำหนด แล้วทำแบบฝึกเป็นลำดับ เช่น แต่งประโยคจากคำที่กำหนด เขียนย่อหน้า เขียนเรื่องสั้นหรือเรียงความ ผลที่คาดหวัง นักเรียนสามารถเรียบเรียงความคิดเป็นลายลักษณ์อักษร

ขั้นที่ ๔ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และปรับปรุง (Feedback & Revision)

วัตถุประสงค์ พัฒนางานเขียนให้สมบูรณ์
กิจกรรมตัวอย่าง แลกเปลี่ยนตรวจงานกับเพื่อน (Peer Review) ครูให้ข้อเสนอแนะรายบุคคล และให้นักเรียนแก้ไขปรับปรุงงานเขียน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนเห็นข้อบกพร่องและพัฒนางานเขียนได้ดีขึ้น

ขั้นที่ ๕ สรุปและประเมินผล (Reflection & Evaluation)

วัตถุประสงค์ประเมินพัฒนาการและสะท้อนการเรียนรู้
กิจกรรมตัวอย่าง ประเมินผลงานตามเกณฑ์ (Rubric) ให้นักเรียนสะท้อนความคิดว่าเรียนรู้อะไร

เปรียบเทียบผลงานก่อน–หลังเรียน

ผลที่คาดหวัง นักเรียนตระหนักถึงพัฒนาการของตนเอง

๑๑. โครงสร้างนวัตกรรม (ตัวอย่างชุดแบบฝึกทักษะการเขียนจำนวน ๔ ชุด)

๑. ชุดที่ ๑ การแต่งเรื่องจากคำหรือภาพที่กำหนด

-การวิเคราะห์โจทย์ (ก่อนเริ่มเขียน ให้ทำความเข้าใจกับสิ่งที่ได้รับโจทย์มา)
-โครงสร้างเนื้อเรื่อง
-เทคนิคการเขียน
-ตัวอย่างการวางโครง (ตัวละครหลัก-สถานที่-ปัญหา-ข้อคิด)

๒. ชุดที่ ๒ การเขียนจดหมาย

-ส่วนหัวของจดหมาย ชื่อที่อยู่ผู้ส่ง

-ส่วนขึ้นต้น ชื่อที่อยู่ผู้นำ คำขึ้นต้น

-เนื้อหาจดหมาย (บทนำ-รายละเอียด-สรุปตอนท้าย)

-ส่วนลงท้าย (คำลงท้าย-ลายมือชื่อ-ชื่อตัวบรรจง)

๓. ชุดที่ ๓ การเขียนเรียงความ
-ใบความรู้โครงสร้างเรียงความ (คำนำ–เนื้อเรื่อง–สรุป)
-ตัวอย่างเรียงความ
-แบบฝึกวางโครงเรื่อง
-แบบฝึกเขียนเรียงความฉบับร่างและฉบับสมบูรณ์

๔. ชุดที่ ๔ การเขียนย่อความ
-ใบความรู้หลักการย่อความ
-ตัวอย่างการย่อความ
-แบบฝึกจับใจความสำคัญ
-แบบฝึกเขียนย่อความ

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับทักษะการเขียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ (K)
๒. นักเรียนเกิดทักษะการเขียน (P)
๓. นักเรียนมีวินัย ใฝ่ เรียนรู้และ มุ่งมั่นในการทำงาน (A)

๑๓. เงินงบประมาณ อุดหนุนทั่วไป (นวัตกรรมเพื่อการศึกษา)

๑๔. การประเมินผล

การทำงานชุดแบบฝึก เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเขียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่๑๒ โดยใช้แบบฝึกทักษะเขียน” ด้วย**กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning** โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้นตอน เพื่อพัฒนาให้นักเรียนสามารถมีการพัฒนาทักษะการเขียนได้ ดังนี้

รูปแบบกระบวนการเรียนรู้ (๕ ขั้นตอน)

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นความคิด (Motivation & Engagement)

ขั้นที่ ๒ สร้างองค์ความรู้ (Knowledge Construction)

ขั้นที่ ๓ ลงมือปฏิบัติ (Practice & Drafting)

ขั้นที่ ๔ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และปรับปรุง (Feedback & Revision)

ขั้นที่ ๕ สรุปและประเมินผล (Reflection & Evaluation)

๑๕. สรุปผล

จากการนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

นำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา แก้ปัญหากับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้ เก็บข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ ตามกรอบเวลาที่กำหนด โดยแสดงข้อมูลชัดเจน จากการทำแบบฝึกทักษะจำนวน ๔ ชุดคือ

ชุดที่ ๑ การแต่งเรื่องจากคำหรือภาพที่กำหนด

ชุดที่ ๒ การเขียนจดหมาย

ชุดที่ ๓ การเขียนเรียงความ

ชุดที่ ๔ การเขียนย่อความ









ผลการใช้นวัตกรรม

จากการศึกษาค้นคว้าและทดลองใช้นวัตกรรม เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเขียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน” กับกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ปรากฏผลสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

ประสิทธิภาพของการทำงานชุดแบบฝึก เรื่อง “การพัฒนาทักษะการเขียน ”สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน” ด้วยรูปแบบ การใช้กระบวนการการเรียนรู้ (๕ ขั้นตอน) เพื่อการพัฒนาทักษะการเขียนได้

นวัตกรรมประกอบด้วย แบบฝึกทักษะจำนวน ๔ ชุดคือ

ชุดที่ ๑ การแต่งเรื่องจากคำหรือภาพที่กำหนด

ชุดที่ ๒ การเขียนจดหมาย

ชุดที่ ๓ การเขียนเรียงความ

ชุดที่ ๔ การเขียนย่อความ

การตรวจประเมิน แบบฝึกทักษะการแต่งเรื่องจากคำหรือภาพที่กำหนด

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (๑๐)	หลัง (๑๐)	รวม (๒๐)	ประเมิน
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน	๓	๕	๘	พอใช้
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล	๓	๔	๗	พอใช้
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์	๕	๖	๑๐	พอใช้
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น	๖	๗	๑๓	ดี
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท	๗	๘	๑๕	ดีมาก
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร	๖	๗	๑๓	ดี
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร	๖	๗	๑๓	ดี
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม	๖	๗	๑๓	ดี
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์	๗	๘	๑๕	ดีมาก
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	๙	๙	๑๘	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	๘	๘	๑๖	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม	๓	๔	๗	พอใช้
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์	๕	๕	๑๐	พอใช้
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน	๗	๗	๑๔	ดี
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง	๗	๗	๑๔	ดี
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระกำ	๘	๘	๑๖	ดีมาก
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู	๘	๘	๑๖	ดีมาก
๒๒	เด็กหญิงขวัญ	๙	๙	๑๘	ดีมาก

จากการ**ประเมินแบบฝึกทักษะการเขียนแต่งประโยคจากคำที่กำหนดให้ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ทั้งหมด ๒๑ คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน ๗ คน ๓๓.๓๓ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ดี จำนวน ๖ คน ๒๘.๕๘ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน ๕ คน ๒๓.๘๐ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน ๔ คน ๑๙.๐๔ เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๘ คน)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๕-๒๐	ดีมาก
๑๑-๑๔	ดี
๖-๑๐	พอใช้
๑-๕	ปรับปรุง
๐	ไม่ผ่าน

การตรวจประเมิน แบบฝึกทักษะการเขียนจดหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (๑๐)	หลัง (๑๐)	รวม (๒๐)	ประเมิน
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน	๔	๕	๙	พอใช้
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล	๓	๔	๗	พอใช้
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์	๔	๔	๘	พอใช้
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น	๔	๔	๘	พอใช้
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม	๒	๒	๔	ปรับปรุง
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท	๕	๖	๑๑	ดี
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร	๖	๗	๑๓	ดี
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน	๒	๓	๕	พอใช้
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร	๕	๖	๑๑	ดี
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม				ย้ายออก
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์	๖	๗	๑๓	ดี
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	๑๐	๑๐	๒๐	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	๘	๘	๑๖	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร	๒	๒	๔	ปรับปรุง
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม	๔	๕	๙	พอใช้
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์	๕	๖	๑๑	ดี
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน	๖	๖	๑๒	ดี
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง	๖	๗	๑๓	ดี
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระก่ำ	๗	๗	๑๔	ดี
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู	๗	๘	๑๕	ดีมาก
๒๒	เด็กหญิงขวัญชนก แก้วยา	๑๐	๑๐	๒๐	ดีมาก

จากการ**ประเมินแบบฝึกทักษะการเขียนเรื่องจากคำหรือภาพที่กำหนดชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ทั้งหมด ๒๑ คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน ๔ คน ๑๙.๐๔ เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ดี จำนวน ๘ คน ๓๘.๐๙ เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน ๖ คน ๒๘.๕๗ เปอร์เซ็นต์

ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน ๓ คน ๒๑.๒๙ เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๘ คน)

การตรวจประเมิน แบบฝึกทักษะการเขียนเรียงความ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (๑๐)	หลัง (๑๐)	รวม (๒๐)	ประเมิน
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน	๔	๕	๙	พอใช้
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล	๓	๔	๗	พอใช้
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์	๔	๔	๘	พอใช้
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น	๔	๔	๘	พอใช้
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม	๒	๒	๔	ปรับปรุง
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท	๕	๖	๑๑	ดี
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร	๖	๗	๑๓	ดี
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน	๒	๓	๕	พอใช้
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร	๕	๖	๑๑	ดี
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม				ย้ายออก
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์	๖	๗	๑๓	ดี
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	๑๐	๑๐	๒๐	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	๘	๘	๑๖	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร	๒	๒	๔	ปรับปรุง
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม	๔	๕	๙	พอใช้
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์	๕	๖	๑๑	ดี
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน	๖	๖	๑๒	ดี
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง	๖	๗	๑๓	ดี
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระก่ำ	๗	๗	๑๔	ดี
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู	๗	๘	๑๕	ดีมาก
๒๒	เด็กหญิงขวัญ	๑๐	๑๐	๒๐	ดีมาก

จากการ**ประเมินแบบฝึกทักษะการเขียนเรียงความ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ทั้งหมด ๒๑ คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน ๔ คน ๑๙.๐๔ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ดี จำนวน ๘ คน ๓๘.๐๙ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน ๖ คน ๒๘.๕๗ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน ๓ คน ๒๑.๒๙ เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๘ คน)

การตรวจประเมิน แบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อน (๑๐)	หลัง (๑๐)	รวม (๒๐)	ประเมิน
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน	๔	๕	๙	พอใช้
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล	๓	๔	๗	พอใช้
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์	๔	๔	๘	พอใช้
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น	๔	๔	๘	พอใช้
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม	๒	๒	๔	ปรับปรุง
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม	๒	๓	๕	ปรับปรุง
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท	๕	๖	๑๑	ดี
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร	๖	๗	๑๓	ดี
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน	๒	๓	๕	พอใช้
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร	๕	๖	๑๑	ดี
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม				ย้ายออก
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์	๖	๗	๑๓	ดี
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	๑๐	๑๐	๒๐	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	๘	๘	๑๖	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร	๒	๒	๔	ปรับปรุง
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม	๔	๕	๙	พอใช้
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์	๕	๖	๑๑	ดี
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน	๖	๖	๑๒	ดี
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง	๖	๗	๑๓	ดี
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระก่ำ	๗	๗	๑๔	ดี
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู	๗	๘	๑๕	ดีมาก
๒๒	เด็กหญิงขวัญ	๑๐	๑๐	๒๐	ดีมาก

จากการ**ประเมินแบบฝึกทักษะการเขียนย่อความ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ทั้งหมด ๒๑ คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน ๔ คน ๑๙.๐๔ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ดี จำนวน ๘ คน ๓๘.๐๙ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน ๖ คน ๒๘.๕๗ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน ๓ คน ๒๑.๒๙ เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๘ คน)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๕-๒๐	ดีมาก
๑๑-๑๔	ดี
๖-๑๐	พอใช้
๑-๕	ปรับปรุง
๐	ไม่ผ่าน

จากการ**ประเมินแบบฝึกทักษะการเขียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ทั้งหมด ๒๑ คน พบว่าจะมีเด็กได้คะแนนจากการประเมินดังนี้**

ระดับคุณภาพ ดีมาก จำนวน ๔ คน ๑๙.๐๔ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ดี จำนวน ๘ คน ๓๘.๐๙ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ พอใช้ จำนวน ๖ คน ๒๘.๕๗ เปอร์เซ็นต์
ระดับคุณภาพ ปรับปรุง จำนวน ๓ คน ๒๑.๒๙ เปอร์เซ็นต์

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๘ คน)

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
๑๕-๒๐	ดีมาก
๑๑-๑๔	ดี
๖-๑๐	พอใช้
๑-๕	ปรับปรุง
๐	ไม่ผ่าน

เกณฑ์ประเมินทักษะการเขียน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ลักษณะของงาน	ระดับคะแนน
๑.เขียนได้ตรงประเด็นตามที่กำหนด มีคำนำ เนื้อหา และบทสรุปอย่างชัดเจน	๔
๒.เขียนได้ตรงประเด็นตามที่กำหนด มีคำนำ เนื้อหา ภาษาทำให้ผู้อ่านสับสน	๓
๓.เขียนได้ตรงประเด็นตามที่กำหนด มีคำนำ เนื้อหา ภาษาทำให้ผู้อ่านสับสน ใช้ศัพท์ที่เหมาะสม	๒
๔.เขียนไม่ตรงประเด็น ไม่มีการจักระเบียบการเขียน ผู้อ่านเกิดความสับสน .ใช้ศัพท์ไม่เหมาะสม	๑
๕.ไม่มีผลงาน	๐

กระบวนการเรียนการสอน ด้วยชุดแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ เรื่องการเขียน โดยใช้กิจกรรมเชิงรุก **(Active Learning)** ด้วยรูปแบบ การใช้กระบวนการ การเรียนรู้ (๕ ขั้นตอน) เพื่อพัฒนาให้เกิดทักษะพัฒนาการเขียนได้ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ได้คะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน- หลังเรียน รวมเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ ๗๘.๗๑

(เด็กในห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ บกพร่องทางการเรียนรู้ จำนวน ๘ คน)

ภาพรวมของการพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียน ปรากฏว่า

๑. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการเขียน

เชิงปริมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน ๒๑ คน ร้อยละ ๗๓.๓๓ ในรายวิชาภาษาไทยมีการพัฒนาทักษะการเขียนที่ถูกต้อง และผลสัมฤทธิ์เพิ่มสูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

คุณภาพผู้เรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีผลการทดสอบวัดความสามารถด้านการเขียนได้ ร้อยละ ๗๘.๘๑

- การพัฒนา/เทคนิค/สื่อการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการเขียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการเขียนจำนวน ๔ ชุด ในการพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ในด้านทักษะการเขียน

๒. ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น

เชิงปริมาณ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน คน ร้อยละ ๗๘.๘๑ ในรายวิชาภาษาไทยมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เพิ่มขึ้น

เชิงคุณภาพคุณภาพผู้เรียน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีผลการทดสอบการคิดวิเคราะห์ได้ ร้อยละ ๗๓.๓๓

๓. ผู้เรียนมีนิสัยรักการเขียนและใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเอง ร้อยละ ๑๐๐

ลงชื่อผู้รายงานการพัฒนานวัตกรรม

(นางอนงค์ ฟ้องเสียง)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ


ภาคผนวก

ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน
การพัฒนาทักษะการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ โดยใช้แบบฝึก
ชุดที่ ๑ แบบฝึกการแต่งเรื่องจากคำหรือภาพที่กำหนด









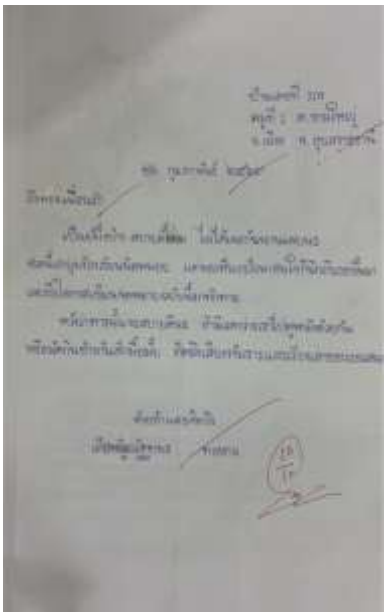


ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน
การพัฒนาทักษะการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

โดยใช้แบบฝึกทักษะ ชุดที่ ๒ การเขียนจดหมาย





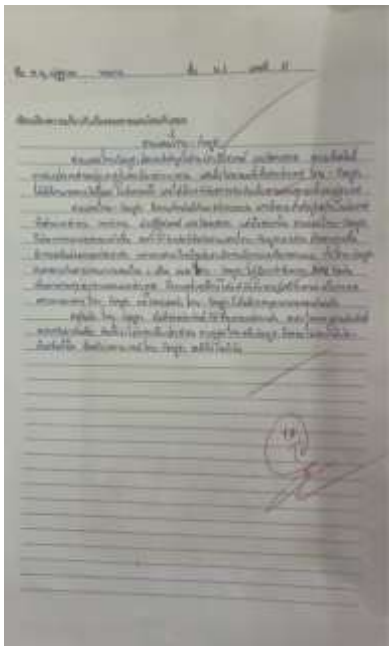


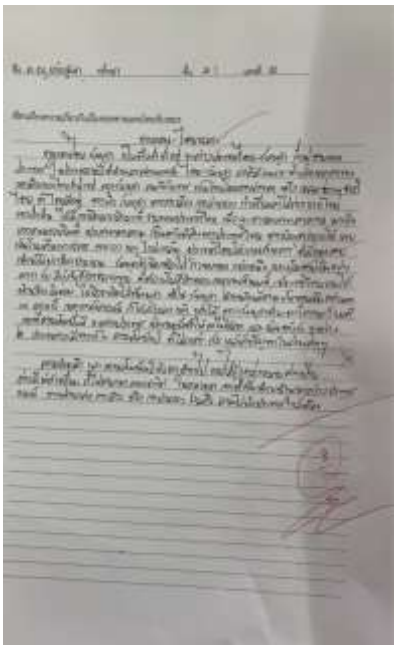




ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน
การพัฒนาทักษะการอ่านเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
โดยใช้แบบฝึกทักษะ ชุดที่ ๓ แบบฝึกการเขียนเรียงความ





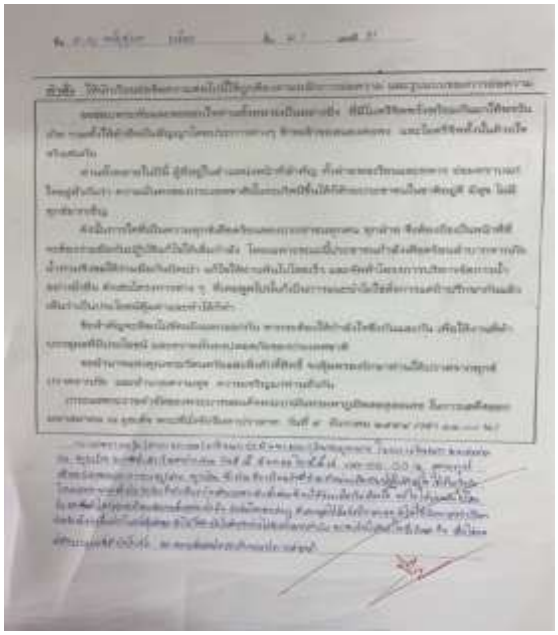






ภาพแสดงนวัตกรรมการเรียนการสอน
การพัฒนาทักษะการอ่านเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑
โดยใช้แบบฝึกทักษะ ชุดที่ ๔ แบบฝึกการเขียนย่อความ









ข้อที่. ๑ ความสามารถในการสื่อสาร

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

เลขที่	ชื่อ-สกุล	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน		/		
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล			/	
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์		/		
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น		/		
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม			/	
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม			/	
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท	/			
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร	/			
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน			/	
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร	/			
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม	/			
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์	/			
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	/			
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	/			
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร			/	
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม			/	
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์		/		
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน	/			
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง	/			
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระก่ำ	/			
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู	/			
๒๒	เด็กหญิงขวัญชนก แก้วยา	/			

(ลงชื่อ)

(นางอนงค์ ฟ้องเสียง)

ครูผู้สอน

แบบประเมินสมรรถนะผู้เรียน
ข้อที่. ๒ ความสามารถในการคิด
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

เลขที่	ชื่อ-สกุล	๔ (ดีมาก)	๓ (ดี)	๒ (พอใช้)	๑ (ปรับปรุง)
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน				/
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล				/
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์				/
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น			/	
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม				/
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม				/
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท		/		
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร		/		
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน				/
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร		/		
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม	/			
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์	/			
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	/			
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	/			
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร				/
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม			/	
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์				/
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน		/		
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง		/		
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระก่ำ		/		
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู		/		
๒๒	เด็กหญิงขวัญชนก แก้วยา	/			

(ลงชื่อ)
(นางอนงค์ ฟ้องเสียง)
ครูผู้สอน

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑

ที่	ชื่อ-สกุล	๑. มุ่งมั่นในการทำงาน				๒. มีวินัย				๓. ใฝ่เรียนรู้			
		๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑	๔	๓	๒	๑
๑	เด็กชายฐิติภัทร์ กาญจนเสน			/				/				/	
๒	เด็กชายขัตติยา ณ อุบล		/				/				/		
๓	เด็กชายณัฐภัทร ศรีทาพักษ์	/				/					/		
๔	เด็กชายพีรวัฒน์ สายมั่น	/				/					/		
๕	เด็กชายอภิวัฒน์ ชุมนุม			/				/				/	
๖	เด็กชายภูวดล อุทุม			/				/				/	
๗	เด็กชายธนากร ดวงสนิท	/				/				/			
๘	เด็กชายเพชราวุธ สุวรรณเพชร	/				/				/			
๙	เด็กชายเจษฎากร ผิวอ่อน			/				/				/	
๑๐	เด็กชายศุภโชค วงษ์บุตร		/				/				/		
๑๑	เด็กชายกิตติภัทร สุขเกษม		/				/				/		
๑๒	เด็กหญิงอาทิตยา สัมพวงค์		/				/				/		
๑๓	เด็กหญิงณัฐฐาพร ทองงาม	/				/				/			
๑๔	เด็กหญิงปภัสสร หารศรี	/				/				/			
๑๕	เด็กหญิงปณิดา ทวีโคตร			/				/				/	
๑๖	เด็กหญิงปิยธิดา ดีอ่วม			/				/				/	
๑๗	เด็กหญิงประภาวรรณ์ ตุลัยลักษณ์			/				/				/	
๑๘	เด็กหญิงธนภรณ์ จักร์สาน		/				/				/		
๑๙	เด็กหญิงวราภรณ์ บุญทอง		/				/				/		
๒๐	เด็กหญิงชุติมน กระก่ำ		/				/				/		
๒๑	เด็กหญิงณัฏฐกานต์ เดชะคำภู	/				/				/			
๒๒	เด็กหญิงขวัญชนก แก้วยา	/				/				/			

(ลงชื่อ)

(นางอนงค์ ฟ้องเสียง)

ครูผู้สอน



โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
อุบลราชธานี เขต 1

แบบรายงาน
นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายของกีฬาแม่ไม้มวยไทย ด้วย MUSIC Model









นางสาวภรณ์นภา นามกาศรี

- ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ -

โรงเรียนบ้านขามใหญ่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความหมาย ความสำคัญ และรูปแบบของ “นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้” ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคปัจจุบัน นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้คือการนำแนวคิด วิธีการ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน

เนื้อหาในรายงานจะครอบคลุมถึงความหมายของนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ประเภทของนวัตกรรม ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในห้องเรียน และประโยชน์ที่ได้รับ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านมีความเข้าใจที่ถูกต้องและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครู นักเรียน และผู้สนใจในด้านการจัดการเรียนรู้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัยมา ณ โอกาสนี้

ผู้จัดทำ
ภรณ์นภา นามกาศรี

รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

---

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางสาวกรณ์นภา นามกาศรี

๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายของกีฬาแม่ไม้มวยไทยด้วย MUSIC Model

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

พฤศจิกายน - มีนาคม

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ขั้นตอนการดำเนินงานของโมเดล “MUSIC”

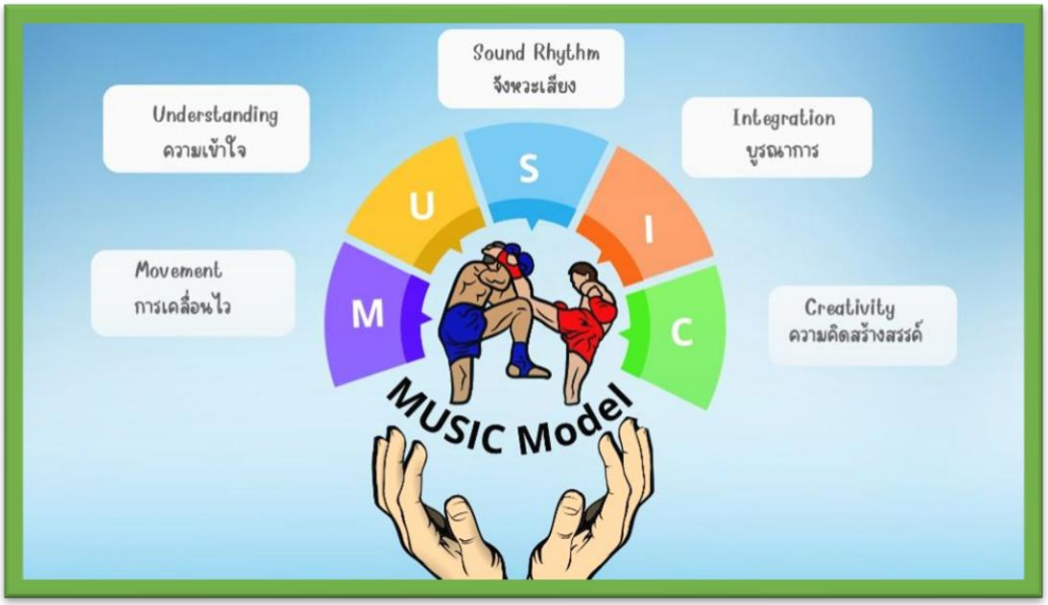
๑. สร้างแรงจูงใจ – เปิดคลิปแม่ไม้มวยไทยร่วมกับดนตรีพื้นเมืองหรือจังหวะสมัยใหม่

๒. ฝึกท่าแม่ไม้ – แบ่งฝึกท่าเดี่ยว ตามจังหวะดนตรี โดยเริ่มจากท่าพื้นฐานไปสู่ท่าประยุกต์

๓. ผสมผสานดนตรี – เพิ่มเสียงประกอบ เสียงกลอง หรือจังหวะเบสเพื่อเพิ่มอารมณ์และพลัง

๔. สร้างชุดการแสดง – ให้ผู้เรียนรวมกลุ่ม ออกแบบการแสดงแม่ไม้มวยไทยประกอบเพลง

๕. สะท้อนผลการเรียนรู้ – ใช้การบันทึกวิดีโอ การสะท้อนผลผ่านการเขียน/พูด การประเมินจากเพื่อน



๕. ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการสอน

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตและการทำงานก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน การเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากครูสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว ไม่เพียงพอต่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ ๒๑ อีกต่อไป พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๔) พ.ศ. ๒๕๖๒ หมวดที่ ๔ แนวการจัดการศึกษา มาตรา ๒๒ ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่า ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ส่วนมาตรา ๒๔ ระบุว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการจัดเนื้อหา สาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมสนับสนุนให้ครูสามารถจัดบรรยายกาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและสื่ออำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ๒๕๔๕)

พลศึกษาเป็นหนึ่งในกระบวนการศึกษาที่สำคัญ เพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งเน้นการดูแล การส่งเสริม การพัฒนาและการบริหารจัดการชีวิตเพื่อ สุขภาพและสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ อันเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตที่สมดุลทั้ง ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์โดยอาศัย กิจกรรมพลศึกษาที่เลือกสรรแล้วว่ามีคุณค่าโดยการลงมือปฏิบัติจริง (วรศักดิ์ เพียรชอบ, ๒๕๒๗)

มวยไทย หมายถึง ศิลปะการต่อสู้ด้วยมือเปล่าของชนชาติไทย ที่สามารถใช้ศอก เข่า เท้า และ หมัด เป็นอาวุธ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. ๒๕๑๗ : ๖๙๘)มวยไทยเกิดขึ้นในสมัยใดไม่แน่ชัด เท่าที่มีหลักฐานพบว่ามวยไทยเกิดขึ้นมานานแล้ว อาจจะ เกิดขึ้นพร้อมๆ กับชาติไทย เพราะถือกันว่ามวยไทยเป็นศิลปะประจำชาติของไทยเราจริงๆ ยากที่ชาติอื่นจะ เลียนแบบได้ (จรัสเดช อุลิต. ๒๕๔๒ : ๒๖) มวยไทยเป็นศาสตร์และศิลปะที่เป็นศาสตร์เพราะเป็นวิชาการที่ทุกคน อาจจะศึกษาหาความรู้ได้เหมือนวิชาแขนงอื่นๆ ส่วนที่ว่าเป็นศิลปะเพราะประกอบด้วยกลยุทธ์ และลวดลายต่างๆ มากมาย ซึ่งยากที่จะเรียนรู้และปฏิบัติได้อย่างครบถ้วน จึงแตกต่างกันไปตามลักษณะ หรือแบบของการต่อสู้ป้องกันตัว ปัจจุบันมีมวยอยู่ ๒ ชนิด คือมวยปล้ำและมวยชก มวยชกก็ยังแบ่งออกเป็น ๒ แบบ ชกด้วยหมัด บวกการต่อสู้ด้วย เท้า เข่า ศอก ตามแบบของมวยไทย หรือ ชกด้วยหมัดอย่างเดียว เรียกว่า มวยสากล (แสวง ศิริไปล์ ๒๕๒๐ : ๑)

มวยไทยในสมัยก่อนเท่าที่ทราบจะมีการฝึกฝนอยู่ในหมู่ของทหาร เพราะในสมัยก่อนไทยเราได้ มีการสู้รบกับประเทศเพื่อนบ้านบ่อยครั้ง การสู้รบในสมัยนั้นก็ยังไม่มีปืนยิงสู้กัน มีแต่ดาบสองมือ และดาบมือเดียว เมื่อเป็นเช่นนี้ก็ต้องมีการประชิดตัวกัน คนไทยเห็นว่าการรบด้วยดาบเป็นการรบที่ประชิดตัวมาก คนไทยจึงฝึกหัด การถีบและเตะคู่ต่อสู้ไว้ เพื่อทำให้คู่ต่อสู้เสียหลัก แล้วจะได้เลือกฟันได้ง่ายทำให้ชนะคู่ต่อสู้

มวยไทยมีมาแต่ดึกดำบรรพ์ ตั้งแต่สมัยที่ไทยเริ่มสร้างอาณาจักรตนเองขึ้นเป็นชาติ เพราะสมัยนั้น ไทยมีการรบอยู่เรื่อยๆ จึงต้องมีศิลปะการต่อสู้ทั้งแบบใช้อาวุธและใช้ส่วนต่างๆ มวยไทยมีลักษณะพิเศษตามแบบ ของคนไทยที่เรียกว่า “ครบเครื่อง” สามารถใช้อวัยวะเกือบทุกส่วน (สมบัติ จำปาเงิน ๒๕๒๒ : ๑๘) บรรพบุรุษ ของชาติไทย ได้ฝึกฝนอบรมสั่งสอนกุลบุตรไว้เพื่อป้องกันตัว และป้องกันชาติ บรรดาชายฉกรรจ์ของไทย จึงได้รับ การฝึกฝนวิชามวยไทยแทบทุกคน นักรบผู้เรืองนามทุกคนต้องได้รับการฝึกฝนอบรมศิลปะประเภทนี้อย่างชัดเจน ทั้งสิ้น เพราะการใช้อาวุธในสมัยโบราณ เช่น กระบี่ พลอง ดาบ ง้าว ทวน ฯลฯ ถ้ามีความรู้วิชามวยไทย ประกอบด้วยแล้วจะทำให้เกิดประโยชน์มากที่สุด แต่เดิมศิลปะมวยไทยที่มีชั้นเชิงสูงมักจะฝึกสอนกันในบรรดา เจ้านายชั้นผู้ใหญ่ หรือเฉพาะพระมหากษัตริย์ และขุนนางฝ่ายทหารเท่านั้น ต่อมาจึงได้แพร่หลายไปถึงสามัญชนซึ่งได้รับ การถ่ายทอดจากบรรดาอาจารย์ วิทยากร ซึ่งเดิมเป็นยอดขุนพลหรือนักรบมาแล้ว (จรวย แก่นวงษ์คำ. ๒๕๓๐ : ๕)

พระราชพงศาวดาร ฉบับพระราชหัตถเลขา ได้กล่าวถึงพวกไทยซึ่งมีอยู่หลายพวกและเรียกเป็น หลายชื่อ ว่า โท ไทย ผู้ไทย พวน ฉาน เฉียง เงี้ยว ลื้อ เขิน เป็นต้น คนไทยทุกพวกเหล่านี้ส่วน ใหญ่พูดภาษาไทย มีภูมิลำเนาอยู่ทางใต้ของจีน ในขณะเดียวกันคนไทยที่มีภูมิลำเนาทางตอนใต้เริ่มเรืองอำนาจขึ้น สามารถแย่งชิง แผ่นดินจากขอม และตั้งเมืองฝางขึ้นเป็นเมืองของไทยทางฝั่งใต้แม่น้ำโขงเป็นเมืองแรก ราว พ.ศ. ๑๔๐๐ จากนั้นไทยก็ขยายอำนาจลงมาในลุ่มน้ำเจ้าพระยาลงไปตลอดแหลมมลายู คนไทยที่อพยพ ลงมาทางลุ่มแม่น้ำโขง ลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา และลุมแม่น้ำอิรวดีล้วนนับถือพระพุทธศาสนาทั้งสิ้น ต่อมาคงได้รับอิทธิพลศาสนาพราหมณ์ จากชนพื้นเมืองเดิม ในยุคต้นๆ ก่อนสมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานีนั้น จะเห็นได้ว่าชุมชนเชื้อสายต่างๆ ยังคงต้องทำสงครามรบกันมาโดยตลอด เพื่อแย่งอำนาจการปกครอง จึงมีการอพยพหนีภัยสงคราม ถูกกวาดต้อนเป็นเชลยบ้าง ทั้งอพยพหนีภัยธรรมชาติ หาแหล่งที่ทำกิน และเพื่อการติดต่อการค้าขาย การผสมกลมกลืนทางเชื้อสายเผ่าพันธุ์ต่างๆ จึงมีมาโดยตลอด ภูมิปัญญาและศิลปะวิทยาการต่างๆ ปรับเปลี่ยนกันไปตลอดเวลา เช่นเดียวกันศิลปะการต่อสู้ เพื่อป้องกันตนเองในระยะเริ่มแรก คงมีลักษณะคล้ายกัน โดยเฉพาะในแถบเอเชีย ซึ่งเป็นการต่อสู้ด้วยส่วนต่างๆ ของร่างกายมนุษย์ เช่น การจับ ทุ่ม ทุบ ทับ หัก ต่อย ตี โขก ถีบ เตะ เป็นต้น

แบบจำลองแรงจูงใจ MUSIC ถูกใช้เพื่อช่วยให้ผู้สอนเลือกกลยุทธ์ที่จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในหลักสูตร แบบจำลอง MUSIC ประกอบด้วยกลยุทธ์ ๕ หมวดหมู่ ได้แก่ การเสริมพลัง ความมีประโยชน์ ความสำเร็จ ความสนใจ และความเอาใจใส่ วัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งนี้คือเพื่อตรวจสอบขอบเขตที่แบบสำรวจแรงจูงใจทางวิชาการ MUSIC (เวอร์ชันนักศึกษาวิทยาลัย รูปแบบย่อ) แสดงคุณสมบัติทางจิตวิทยาที่ยอมรับได้เมื่อใช้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในวิทยาลัยสัตวแพทยศาสตร์ แบบสำรวจประกอบด้วยมาตราส่วน ๕ มาตราที่สอดคล้องกับองค์ประกอบทั้ง ๕ ของแบบจำลอง MUSIC และวัดขอบเขตที่นักศึกษารับรู้ว่า: พวกเขามีอำนาจในหลักสูตร (การเสริมพลัง); กิจกรรมในหลักสูตรมีประโยชน์ต่ออนาคตของพวกเขา (ความมีประโยชน์); พวกเขาสามารถประสบความสำเร็จในหลักสูตรได้ (ความสำเร็จ); กิจกรรมการสอนและหลักสูตรมีความน่าสนใจ (ความสนใจ); และผู้สอนใส่ใจต่อการเรียนรู้และความเป็นอยู่ที่ดีของนักศึกษา (ความเอาใจใส่) แบบสอบถามนี้ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องสำหรับการใช้กับกลุ่มนักเรียนที่แตกต่างกันมากมาย รวมถึงนักเรียนในประเทศต่างๆ และในวัยต่างๆ (เช่น นักศึกษาวิทยาลัย นักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย นักเรียนประถมศึกษา) อย่างไรก็ตาม แบบสอบถามนี้ไม่ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องสำหรับการใช้กับนักศึกษาสัตวแพทยศาสตร์ เราได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ๕๗๘ ชุดที่ได้รับจากนักเรียนใน ๖ หลักสูตรที่แตกต่างกันในวิทยาลัยสัตวแพทยศาสตร์ เราได้ตรวจสอบคุณสมบัติทางจิตวิทยาของแบบสอบถาม MUSIC โดย: (ก) คำนวณความน่าเชื่อถือ

ของความสอดคล้องภายในสำหรับมาตราส่วน; (ข) คำนวณดัชนีความเหมาะสมและการโหลดปัจจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ปัจจัยยืนยัน; และ (ค) คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างมาตราส่วนแบบสอบถามและความพยายามที่นักเรียนรายงานเองในหลักสูตร ผลลัพธ์แสดงหลักฐานว่าแบบสอบถามแสดงให้เห็นคุณสมบัติทางจิตวิทยาที่ยอมรับได้สำหรับการใช้กับนักศึกษาสัตวแพทยศาสตร์ ดังนั้น นักวิจัยและอาจารย์จึงสามารถใช้แบบสอบถาม MUSIC เพื่อประเมินการรับรู้เกี่ยวกับหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจของนักเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.๒๕๕๑ ตัวชี้วัดและกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและ พลศึกษา สาระที่ ๓ การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล มาตรฐาน พ. ๓.๑ มาตรฐาน พ ๓.๒ คือ เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา มีตัวชี้วัดและสาระการ เรียนรู้แกนกลาง คือ นักเรียนสามารถที่จะเล่นกีฬาไทย สากลประเภทบุคคลและประเภททีม อย่างละ ๑ ชนิด นำผลการปฏิบัติตน เกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการเล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสม ในบริบทของตนเองในการเล่นกีฬา กีฬาประเภททีมที่เป็นกีฬาไทยซึ่งนิยมจัดการเรียนรู้พลศึกษาในรายวิชาเพิ่มเติมของโรงเรียนคือกีฬามวยไทย

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพในศิลปะแม่ไม้มวยไทย

๒. เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในท่วงท่ามวยไทยผ่านกระบวนการที่สนุก มีจังหวะ และมีเป้าหมาย

๓. เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

๘. กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ - ๓ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ เข้าร่วมพัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะในรูปแบบมวยไทย ๑๐๐%

เชิงคุณภาพ

นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเป็นผู้อนุรักษ์สืบสานศิลปะมวยไทยของไทย

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แบบจำลองแรงจูงใจ MUSIC ถูกใช้เพื่อช่วยให้ผู้สอนเลือกกลยุทธ์ที่จะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในหลักสูตร แบบจำลอง MUSIC ประกอบด้วยกลยุทธ์ ๕ หมวดหมู่ ได้แก่ การเสริมพลัง ความมีประโยชน์ ความสำเร็จ ความสนใจ และความเอาใจใส่ วัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งนี้คือเพื่อตรวจสอบขอบเขตที่แบบสำรวจแรงจูงใจทางวิชาการ MUSIC (เวอร์ชันนักศึกษาวิทยาลัย รูปแบบย่อ) แสดงคุณสมบัติทางจิตวิทยาที่ยอมรับได้เมื่อใช้กับนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในวิทยาลัยสัตวแพทยศาสตร์ แบบสำรวจประกอบด้วยมาตราส่วน ๕ มาตราที่สอดคล้องกับองค์ประกอบทั้ง ๕ ของแบบจำลอง MUSIC และวัดขอบเขตที่นักศึกษารับรู้ว่า: พวกเขามีอำนาจในหลักสูตร (การเสริมพลัง); กิจกรรมในหลักสูตรมีประโยชน์ต่ออนาคตของพวกเขา (ความมีประโยชน์);

พวกเขาสามารถประสบความสำเร็จในหลักสูตรได้ (ความสำเร็จ); กิจกรรมการสอนและหลักสูตรมีความน่าสนใจ (ความสนใจ); และผู้สอนใส่ใจต่อการเรียนรู้และความเป็นอยู่ที่ดีของนักศึกษา (ความเอาใจใส่) แบบสอบถามนี้ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องสำหรับการใช้กับกลุ่มนักเรียนที่แตกต่างกันมากมาย รวมถึงนักเรียนในประเทศต่างๆ และในวัยต่างๆ (เช่น นักศึกษาวิทยาลัย นักเรียนมัธยมต้นและมัธยมปลาย นักเรียนประถมศึกษา) อย่างไรก็ตาม แบบสอบถามนี้ไม่ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องสำหรับการใช้กับนักศึกษาสัตวแพทยศาสตร์ เราได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ๕๗๘ ชุดที่ได้รับจากนักเรียนใน ๖ หลักสูตรที่แตกต่างกันในวิทยาลัยสัตวแพทยศาสตร์ เราได้ตรวจสอบคุณสมบัติทางจิตวิทยาของแบบสอบถาม MUSIC โดย: (ก) คำนวณความน่าเชื่อถือของความสอดคล้องภายในสำหรับมาตราส่วน; (ข) คำนวณดัชนีความเหมาะสมและการโหลดปัจจัยที่ได้จากการวิเคราะห์ปัจจัยยืนยัน; และ (ค) คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างมาตราส่วนแบบสอบถามและความพยายามที่นักเรียนรายงานเองในหลักสูตร ผลลัพธ์แสดงหลักฐานว่าแบบสอบถามแสดงให้เห็นคุณสมบัติทางจิตวิทยาที่ยอมรับได้สำหรับการใช้กับนักศึกษาสัตวแพทยศาสตร์ ดังนั้น นักวิจัยและอาจารย์จึงสามารถใช้แบบสอบถาม MUSIC เพื่อประเมินการรับรู้เกี่ยวกับหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจของนักเรียน

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนานวัตกรรม ครูผู้สอนได้ดำเนินการ ออกเป็นขั้นตอนดังนี้

๑๐.๑ เตรียมความพร้อม (Warm-up & วัฒนธรรม)

- อธิบายที่มาของมวยไทย
- ฝึกอบอุ่นร่างกายและแสดงความเคารพแบบไทย (ไหว้ครู)

๑๐.๒ เรียนรู้ทักษะ (Movement & Skill)

-สอนแม่ไม้มวยไทย (เช่น สลับฟันปลา, ยกเข่าเมขลา ฯลฯ) ผ่านกิจกรรมจังหวะดนตรี

-จับคู่ฝึกแบบ Role-play

๑๐.๓ ฝึกซ้อมร่วม (Interactive Practice)

-เล่นเกมเคลื่อนไหวตอบสนอง เช่น เกม “ตามครูผู้สอน”

-ประเมินและปรับปรุงร่วมกัน

๑๐.๔ สร้างสรรค์ (Creative Performance)

-ออกแบบการแสดงแม่ไม้มวยไทยประกอบจังหวะดนตรี

-แสดงในงานกิจกรรมของโรงเรียน

๑๐.๕ ประเมินผล (Assessment)

-ประเมินจากการสังเกตการเคลื่อนไหว ความเข้าใจ และการมีส่วนร่วม

-ประเมินความคิดสร้างสรรค์และทัศนคติผ่านแบบประเมินและการสะท้อนผล

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

แบบฝึกที่ ๑ ท่ายืนเตรียมพร้อมในการเคลื่อนไหว

แบบฝึกที่ ๒ การนับจังหวะ

แบบฝึกที่ ๓ การออกสเต็ปท่าทางตามจังหวะ

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้เรียนมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายดีขึ้น
- มีความเข้าใจและภาคภูมิใจในศิลปะมวยไทย
-เกิดความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
- พัฒนาทักษะสมรรถภาพร่างกายพื้นฐานที่เหมาะสมกับช่วงวัย

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๒๑๔ บาท

๑๔. การประเมินผล

ผลการพัฒนาจากการนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาแบบฝึกก่อนเรียนและหลังเรียนผลปรากฏว่า ผลการพัฒนาของผู้เรียนมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้นจากเดิม ตามวัตถุประสงค์ทั้ง ๓ ข้อ นักเรียนได้พัฒนาทักษะด้านการเคลื่อนไหวประกอบจังหวะในรูปแบบมวยไทย ได้สร้างเจตคติที่ดีในการเป็นผู้อนุรักษ์สืบสานศิลปะมวยไทยของไทยและได้พัฒนาต่อยอดสู่ความเป็นเลิศในระดับต่างๆ ตามโอกาสต่างๆ แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายของกีฬาแม่ไม้มวยไทยด้วย MUSIC Model ทำให้ทักษะเกิดการพัฒนาเพิ่มมากขึ้น

ภาพกิจกรรมการดำเนินงาน
















โรงเรียนบ้านขามใหญ่

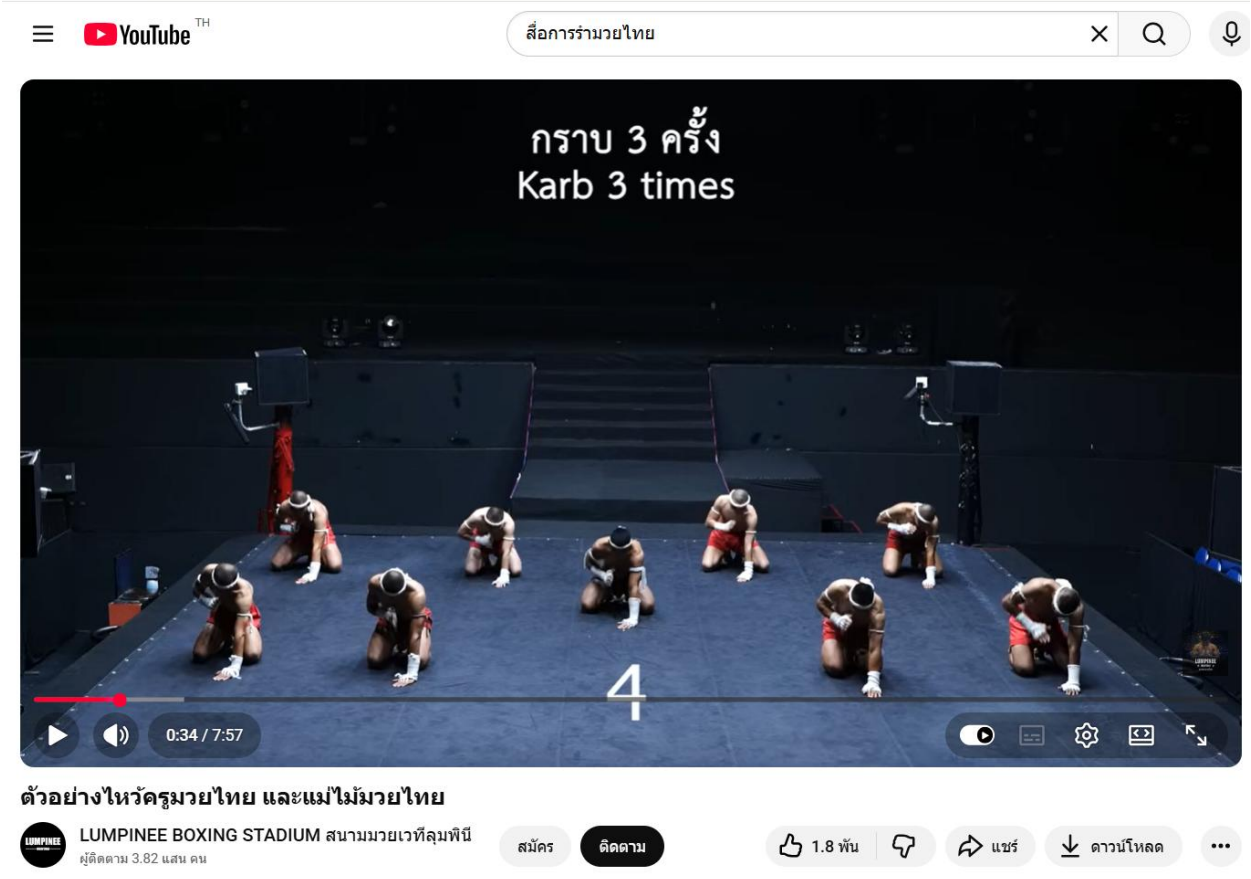








สื่อที่ใช้ในการดำเนินการสอน



ผลงานที่เกิดกับนักเรียน



