



รายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

๑ อ่านออก เขียนได้ ด้วยบอร์ดเกมชุดเขียนอ่าน ขานไข ๑

๑ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ๑



นางสาวารินรัตน์ กั้นยะ
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย



โรงเรียนบ้านน้ำโพงปางสา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาหนองคาย เขต ๒

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



รายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

จัดทำโดย
นางสาวนารินทร์ กันยะ
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาน่าน เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การจัดทำรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อรายงานการผลิตและพัฒนาสื่อนวัตกรรมเพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยสื่อนวัตกรรมชิ้นนี้ จัดทำขึ้นในรูปแบบสื่อสิ่งประดิษฐ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่มีชื่อว่า อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้องและนักเรียนสามารถเขียนคำจากรูปภาพในชีวิตประจำวันได้ รวมไปถึงให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและมีเจตคติที่ดีต่อรายภาษาไทย ซึ่งรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จะอธิบายหลักการและเหตุผล ขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินงาน ประโยชน์ที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ บทเรียนที่ได้รับ รวมไปถึงการเผยแพร่นวัตกรรมเพื่อให้ผู้ที่ต้องการสามารถนำสื่อนวัตกรรมไปใช้ในได้รวมไปถึงกระบวนการออกแบบนวัตกรรม การเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL ตั้งแต่ขั้นการวิเคราะห์ปัญหาไปจนถึงการประเมินผลนวัตกรรมหลังจากนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การจัดทำรายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากนายวิชาญ ไบยา ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา คณะครู นักเรียน โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา ผู้ปกครอง ชุมชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องร่วมกันติดตามดูแล ให้คำแนะนำ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ในการพัฒนานวัตกรรม ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนนำนวัตกรรมมาใช้แก้ปัญหาจนสำเร็จ

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการการประเมินผลงาน และจะเป็นประโยชน์สำหรับโรงเรียน ผู้ที่สนใจหรือผู้ที่กำลังพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพทั้งด้านความรู้ ทักษะและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ให้มีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้นต่อไป หากมีสิ่งใดในรายงานฉบับนี้ที่มีข้อผิดพลาดหรือจะต้องปรับปรุง ผู้จัดทำขอน้อมรับในข้อชี้แนะและจะนำไปแก้ไขหรือพัฒนาให้ถูกต้องสมบูรณ์ต่อไป

นางสาวนารินรัตน์ กันยะ
ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๒
ความสำคัญของนวัตกรรม	๑
เหตุผล ความเป็นมา ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จะทำนวัตกรรม	๑
แนวคิด หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม สามารถอ้างอิงถึงแนวคิด	๒
หลักการ ทฤษฎี รูปแบบ วิธีการ ฯลฯ ที่นำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม	
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรม	๓
กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๔
กระบวนการออกแบบนวัตกรรมตามแนวคิด ADDIE MODEL	๔
ขั้นการวิเคราะห์(Analysis)	๕
ขั้นการออกแบบ (Design)	๖
ขั้นการพัฒนา (Development)	๙
ขั้นการนำไปใช้(Implement)	๑๒
ขั้นการประเมินผล (Evaluation)	๑๓
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๑๔
ผลที่เกิดตามจุดประสงค์	๑๔
ผลสำเร็จที่ได้รับ	๑๔
ประโยชน์ที่ได้รับ	๑๔
ปัจจัยความสำเร็จ	๑๕
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learn)	๑๕
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๑๖
ข้อเสนอแนะ	๑๖

แบบรายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ด้านการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาไทย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

ชื่อผลงาน : อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

เจ้าของผลงาน : นางสาวนารินทร์ กันยะ

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านน้ำโสมปางสา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต ๒

โทรศัพท์มือถือ : ๐๘๒ - ๓๑๕๐๖๐๒

E-mail : narinratdam@gmail.com

๑. ความสำคัญของนวัตกรรม

๑.๑ เหตุผล ความเป็นมา ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จะทำนวัตกรรม

ภาษาไทยถือเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาชาติได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี

“ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนในชาติ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการศึกษาวิชาต่างๆ เป็นเครื่องมือช่วยในการประกอบอาชีพ ช่วยให้คนรู้จักคิด พิจารณาเหตุการณ์และปัญหาต่างๆ สามารถแก้ปัญหาได้ซึ่งเป็นประโยชน์แก่การดำรงชีวิต และทำให้สามารถแสวงหาความรู้เพื่อเสริมปัญญาได้ตลอดชีวิต ” เนื่องจากภาษาไทยมีคุณค่า และสำคัญยิ่งสำหรับคนไทย กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนด หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา มุ่งเน้นให้มีผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน ให้มีมาตรฐานและพัฒนาทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ ๒๕๕๑: ๗) ซึ่งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด นี้เป็นทักษะจำเป็นพื้นฐานที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้คน อีกทั้งปัจจุบันนี้มีหลากหลายคำที่นำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างคนไทยในปัจจุบัน ทักษะด้านต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้เราได้เรียนรู้และศึกษาคำ กลุ่มคำ รวมถึงประโยคสามารถนำมาสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้นเราควรที่เขียนและอ่านคำในภาษาไทยให้ถูกต้องเพื่อใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้อง โดยใช้ทักษะด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด เหล่านี้อย่างเต็มศักยภาพ

จากการสอนในรายรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา พบว่ามีผู้เรียนมีปัญหาอ่านคำไม่ออก เขียนไม่ได้ ส่งผลให้ไม่สามารถนำคำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง เกิดจากการที่นักเรียนไม่สามารถที่จะเขียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงคำนั้นๆได้ไม่ตีพอ นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ประกอบกับไม่มีนวัตกรรมและเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียน เป็นเหตุให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเขียนและอ่านได้ ปัญหาที่จึงถือเป็นปัญหาที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการแก้ไขเป็นอย่างมาก ผู้สอนจึงได้ออกแบบสื่อนวัตกรรม การเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งจะทำให้เกิดทักษะ ความรู้ที่แม่นยำ และคงทน อีกประการที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนในช่วงวัยนี้จำเป็นต้องมีสิ่งที่มีมาดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพราะเทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากกว่าการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมหรือกล่าวคือ การจัดการเรียนรู้นั้นครูจะต้องมีสื่อหรือนวัตกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกับการจัดการเรียนรู้หรือกระบวนการสอนของครูแล้ว จะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สามารถอ่านออก เขียนได้ เพื่อจะได้หาวิธีการช่วยเหลือให้เหมาะสมจากการศึกษาพบว่าสื่อหรือนวัตกรรมการสอนที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้ มีความสำคัญต่อการเรียนการสอน เพราะความรู้ความเข้าใจและความสนใจเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้การสอนของครูเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียน ดังนั้น ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้เลือกใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ “อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตให้มีประสิทธิภาพต่อไป

๑.๒ แนวคิด หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม สามารถอ้างอิงถึงแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รูปแบบ วิธีการ ฯลฯ ที่นำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม

จากการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายสนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สามารถบูรณาการได้อย่างหลากหลาย อีกทั้ง ยังสามารถผ่อนคลายความเครียด เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ อันจะนำมาซึ่งนักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทยอาจส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และทำให้มีทักษะทางด้านสังคมเพิ่มมากขึ้น จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน (คินซ์ชา ทองอาจ; และ สมภพ เดชะประทุมวัน; และ วชิระ วิชชุกรนนท์. ๒๕๖๒: ๑๙๘) นอกจากนี้แล้วการเรียนรู้โดยการใช้เกมทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากมีความน่าสนใจว่าการเรียนรู้แบบท่องจำแบบปกติ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและทบทวนเนื้อหาอย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน (รัตนภรณ์ บุพชาติ ๒๕๖๐: ๔๗)

จากการศึกษาวิธีการสอนพบว่า ผู้เรียนในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่ชอบวิธีการสอนที่น่าสนใจและมีความสนุกสนานเหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัย ช่วยกระตุ้นความสามารถและความตั้งใจเรียนของนักเรียนที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ดีต้องมุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยการจัดกิจกรรมเกมควบคู่ไปกับการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความให้ความสนใจของนักเรียนได้ดี เนื่องจากการเล่นเกม นักเรียนจะต้องมีการแข่งขันหรือมีการทำภารกิจให้สำเร็จ นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นที่ได้เล่นเกม ได้แข่งขันกัน รู้สึกเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม โดยที่ไม่รู้วาระหว่างที่เล่นเกมครูได้สอดแทรกเนื้อหาความรู้ไปด้วย และการเล่นเกมช่วยให้นักเรียนจดจำในสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี ดังนั้นการเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียน

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในสิ่งที่ชอบและฝึกคิดจากการเล่นเกม โดยสื่อที่สร้างจะต้องเป็นสื่อที่ดึงดูดและเป็นที่น่าสนใจของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรม

๒.๑ วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง
๒. นักเรียนสามารถเขียนคำจากรูปภาพในชีวิตประจำวันได้

๒.๒ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในนวัตกรรม

ด้านปริมาณ

๑. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๑๑ คน สามารถอ่านออกได้และเขียนคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้คิดเป็นร้อยละ ๗๐

ด้านคุณภาพ

๑. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๑ โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต ๒ จำนวน ๑๑ คน สามารถอ่านคำและเขียนคำจากรูปภาพได้
๒. นักเรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น
๓. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

จากแนวสภาพปัญหา หลักการ แนวคิดและทฤษฎีต่างๆที่ข้าพเจ้าได้กล่าวมาข้างต้นนั้น ข้าพเจ้าตระหนักและเรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหาด้านการอ่านและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ให้สามารถอ่านออกเขียนได้ โดยการใช้นวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีขั้นตอนกระบวนการดำเนินงาน ดังนี้



กระบวนการออกแบบนวัตกรรม

ตามแนวคิด ADDIE MODEL

ADDIE Model คือ หลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยได้รับการยอมรับทั่วโลก มีจุดมุ่งหมายในการออกแบบให้ประหยัดเวลา ด้วยการวิเคราะห์ที่สาเหตุของปัญหา คิดค้นขึ้นโดย Florida State University's Center for Educational Technology ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน ดังนี้



ภาพจาก : นางสาวรัตนา จันทร์สิน ศน. สพป.เพชรบูรณ์ เขต ๒ (<https://www.phetchabun๒.go.th>)

A

๑. Analysis ขั้นวิเคราะห์

วิเคราะห์ : ผู้เรียน(ปัญหา/ความต้องการ) เนื้อหา วิธีการสอน สื่อ สภาพแวดล้อม

“ภาษาไทยเป็น เครื่องมือสื่อสารของคนในชาติเป็นสื่อในการถ่ายทอดวัฒนธรรม และเป็นเครื่องมือช่วยในการศึกษาวิชาต่างๆ เป็นเครื่องมือช่วยในการประกอบอาชีพ ช่วยให้คนรู้จักคิดพิจารณาเหตุการณ์และปัญหาต่างๆ สามารถแก้ปัญหาได้เป็นประโยชน์แก่การดำรงชีวิต และทำให้สามารถแสวงหาความรู้เพื่อเสริมปัญญาได้ตลอดชีวิต” เนื่องจากภาษาไทยมีคุณค่า และสำคัญยิ่งสำหรับคนไทยกระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนด หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลักเพื่อสร้างพื้นฐานการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา มุ่งเน้นให้มีผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน ให้มีมาตรฐานและพัฒนาทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและวรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ ๒๕๕๑: ๗) ซึ่งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด นี่เป็นทักษะจำเป็นพื้นฐานที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้คน อีกทั้งปัจจุบันนี้มีหลากหลายคำที่นำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างคนไทยในปัจจุบัน ทักษะด้านต่างๆเหล่านี้จะช่วยให้เราได้เรียนรู้และศึกษาคำ กลุ่มคำ รวมถึงประโยคสามารถนำมาสื่อสารได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้นเราควรที่เขียนและอ่านคำในภาษาไทยให้ถูกต้องเพื่อใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้อง โดยใช้ทักษะด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด เหล่านี้อย่างเต็มศักยภาพ

จากการสอนรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา พบว่ามีผู้เรียนมีปัญหาอ่านคำไม่ออก เขียนไม่ได้ ส่งผลให้ไม่สามารถนำคำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง เกิดจากการที่นักเรียนไม่สามารถที่จะเขียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงคำนั้นๆได้ไม่ดีพอ นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ประกอบกับไม่มีนวัตกรรมและเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียน เป็นเหตุให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเขียนและอ่านได้ ปัญหานี้จึงถือเป็นปัญหาที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่รับต้องได้รับการแก้ไขเป็นอย่างมาก ผู้สอนจึงได้ออกแบบสื่อนวัตกรรม การเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งจะทำให้เกิดทักษะ ความรู้ที่แม่นยำและคงทน อีกประการที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนในช่วงวัยนี้จำเป็นต้องมีสิ่งที่มีมาดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพราะเทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากกว่าการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมหรือกล่าวคือการจัดการเรียนรู้นั้นครูจะต้องมีสื่อหรือนวัตกรรมที่เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกับการจัดการเรียนรู้หรือกระบวนการสอนของครูแล้ว จะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สามารถอ่านออก เขียนได้ เพื่อจะได้หาวิธีการช่วยเหลือให้เหมาะสม จากการศึกษาพบว่าสื่อหรือนวัตกรรมการสอนที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้ มีความสำคัญต่อการเรียนการสอน เพราะความรู้ความเข้าใจและความสนใจเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้การสอนของครูเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียน ดังนั้น ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้เลือกใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้ “อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการอ่านออก เขียนได้ของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตให้มีประสิทธิภาพต่อไป

D

๒. Design ขั้นตอนออกแบบ

การออกแบบ : วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม แผนการใช้นวัตกรรม การออกแบบนวัตกรรม

จากการวิเคราะห์ปัญหา พบว่า นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ไม่สามารถเขียน และอ่านออกเสียง คำศัพท์พื้นฐานได้ ซึ่งจำเป็นที่จะต้องได้รับการแก้ไข เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลาง จึงได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

๒.๑ วัตถุประสงค์ของสื่อ/นวัตกรรม

๒.๑.๑ เพื่อให้ให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

๒.๑.๒ นักเรียนสามารถเขียนคำจากรูปภาพในชีวิตประจำวันได้

๒.๒ แผนการใช้นวัตกรรม

ใช้สื่อนวัตกรรมในเวลาชั่วโมงเสริมทักษะไทย และนักเรียนสามารถนำนวัตกรรมไปใช้ทบทวนความรู้ด้วยตนเองได้ โดยออกแบบนวัตกรรม “อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” ดังนี้

มาตรฐานและตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ สาระที่ ๑ การอ่าน และสาระที่ ๒ การเขียน

สาระที่ ๑ การอ่าน มาตรฐาน ท ๑.๑ ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ท ๑.๑ ป.๓/๑ อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

สาระที่ ๒ การเขียน มาตรฐาน ท ๒.๑ ใช้กระบวนการเขียนเขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่างๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศและรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๓ ออกแบบสื่อ/นวัตกรรม

๒.๓.๑ สื่อื่อนวัตกรรม : อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒.๓.๒ รายละเอียดทั่วไป : การออกแบบนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เป็นบอร์ดเกมที่สามารเล่นได้ครั้งละ ๒ - ๔ คน ในตัวนวัตกรรมประกอบด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ ดังนี้

- | | |
|-----------------|-------------------|
| ๑. กระดานเกม | ๒. ลูกเต๋า |
| ๓. ตัวเดิน | ๔. การ์ดภาพ |
| ๕. การ์ดคำศัพท์ | ๖. การ์ดพิเศษ |
| ๗. เหรียญ | ๘. ปากกาไวท์บอร์ด |
| ๙. แปรงลบกระดาน | |

*** การ์ดภาพ คือ เมื่อเจอภาพอะไรในการ์ดให้เขียนคำศัพท์นั้นลงในกระดานไวท์บอร์ด

*** การ์ดคำศัพท์ คือ เมื่อเจอคำศัพท์อะไรให้อ่านออกเสียงคำนั้นให้ถูกต้อง

*** การ์ดพิเศษ คือ ให้ทำตามคำสั่งที่อยู่ในการ์ด

๒.๓.๓ กติกาในการเล่น :

๑. เมื่อเปิดการ์ดพิเศษแล้วเจอระเบิด เกมจะจบ นับคะแนนในเหรียญ ผู้เล่นคนใดได้คะแนนเหรียญมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

๒. ผู้เล่นคนใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

๓. เมื่อปฏิบัติตามกติกาของการ์ดนั้นๆไม่ได้จะต้องหยุดเดิน ๑ รอบ

๒.๓.๔ วิธีการเล่น :

๑. ผู้เล่นเปิดฝากล่อง และนำเกมกระดานมาเปิดออก

๒. นำการ์ดภาพ การ์ดคำศัพท์ การ์ดพิเศษ แปรงลบ กระดานและลูกเต๋ามาวางไว้อย่างตรงกลาง

๓. แจกอุปกรณ์ให้กับผู้เล่นทุกคน ได้แก่ ตัวเดิน ปากกาไวท์บอร์ด

๔. ให้ผู้เล่นแต่ละคนทอยลูกเต๋า เพื่อระบุลำดับการเล่น เกม โดยผู้ที่ได้คะแนนที่มากที่สุดจะได้เป็นผู้เริ่มเล่นเกมก่อน

๕. เมื่อเจอภาพอะไรในการ์ดให้เขียนคำศัพท์นั้นลงในกระดานไวท์บอร์ด , การ์ดคำศัพท์ คือ เมื่อเจอคำศัพท์อะไรให้อ่านออกเสียงคำนั้นให้ถูกต้อง , การ์ดพิเศษ คือ ให้ทำตามคำสั่งที่อยู่ในการ์ด

๖. เมื่อปฏิบัติตามกติกาของการ์ดนั้นๆ แล้วครูและผู้เล่นทุกคนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง หากตอบถูกต้องได้สัมผัสเหรียญ แล้วนำเหรียญไปเก็บไว้ที่ตนเอง แต่หากตอบผิดจะไม่ได้รับเหรียญ และหยุดเดิน ๑ รอบ

๗. เมื่อผู้เล่นคนที่ ๑ เล่นเสร็จแล้วให้ผู้เล่นคนที่ ๒,๓ และ ๔ เล่นตามลำดับไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีผู้เล่นคนใดหยิบได้การ์ดรูประเบิด หรือเข้าเส้นชัยเป็นคนแรก ให้ผู้เล่นทุกคนหยุดเล่น และนับเหรียญว่าใครได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

๘. หากผู้เล่นได้คะแนนเท่ากันให้หยิบการ์ดรูปภาพ ใครเขียนคำศัพท์ได้ก่อน เป็นผู้ชนะ

๒.๔ ออกแบบวิธีการสอนหรือเทคนิคการสอน

จากการศึกษาวิธีการสอนพบว่า ผู้เรียนในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่ชอบวิธีการสอนที่น่าสนใจและมีความสนุกสนานเหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัย ช่วยกระตุ้นความสามารถและความตั้งใจเรียนของนักเรียนที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ดีต้องมุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยการจัดกิจกรรมเกมควบคู่ไปกับการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความให้ความสนใจของนักเรียนได้ดี เนื่องจากการเล่นเกม นักเรียนจะต้องมีการแข่งขันหรือมีการทำภารกิจให้สำเร็จ นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นที่ได้เล่นเกม ได้แข่งขันกัน รู้สึกเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม โดยที่ไม่รู้วาระหว่างที่เล่นเกมครูได้สอดแทรกเนื้อหาความรู้ไปด้วย และการเล่นเกมช่วยให้นักเรียนจดจำในสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี ดังนั้นการเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียน

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในสิ่งที่ชอบและฝึกคิดจากการเล่นเกม โดยสื่อที่สร้างจะต้องเป็นสื่อที่ดึงดูดและเป็นที่น่าสนใจของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๒.๕ ออกแบบการวัดผล

ในการวัดผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนจะมีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อนและหลังการใช้สื่อนวัตกรรม

๒.๖ การร่างและออกแบบตัวนวัตกรรม : ออกแบบบอร์ดเกม การ์ดต่าง ๆ หน้าที่ของการ์ดและวิธีการเล่น

๒.๖.๑ โครงร่างของนวัตกรรม



D

๓. Development ขั้นพัฒนา

พัฒนา : นวัตกรรม คู่มือการใช้นวัตกรรม การพัฒนาคุณภาพนวัตกรรม

พัฒนาตัวสื่อ/นวัตกรรม จากที่ได้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้แล้ว ผู้จัดทำจึงได้ออกแบบขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม “อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” ดังนี้

๑. ศึกษาเนื้อหา เนื้อหาคำศัพท์พื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ และคำศัพท์ในชีวิตประจำวัน จากบัญชีคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อเพิ่มคลังคำศัพท์ให้นักเรียน ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตให้มีประสิทธิภาพต่อไป

๒. การออกแบบนวัตกรรม “เขียนอ่าน...ขานไข”

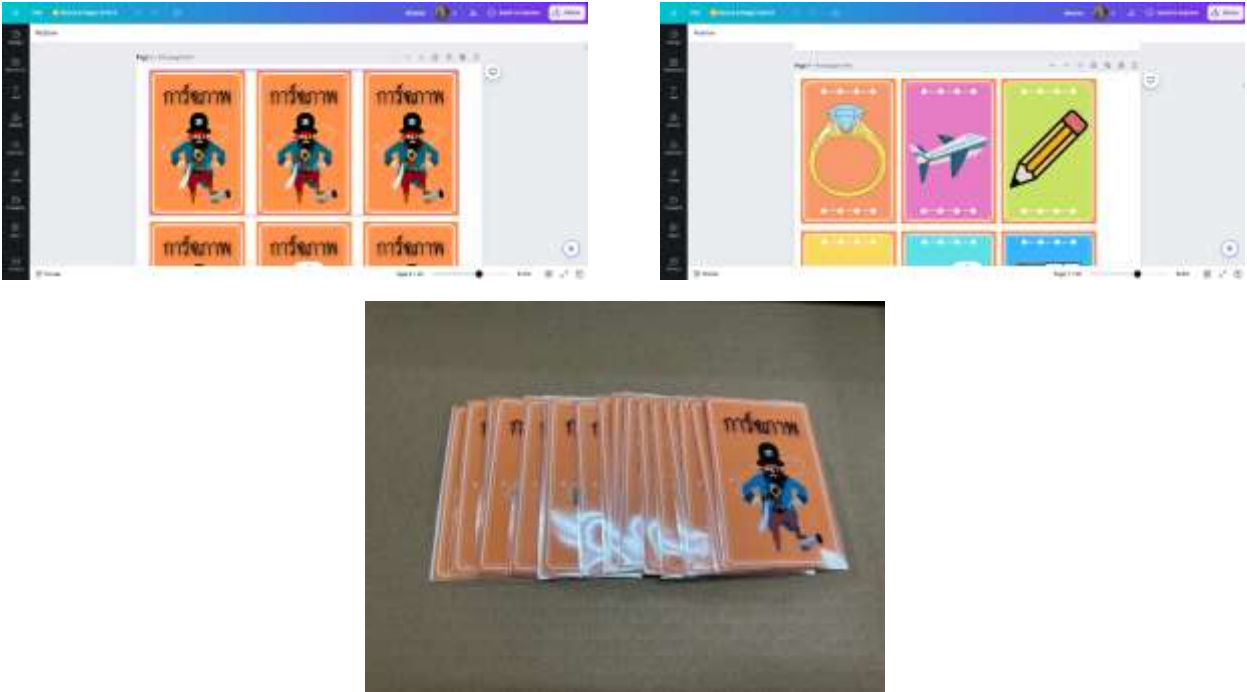
๒.๑. ออกแบบนวัตกรรมออกมาในรูปแบบของบอร์ดเกม



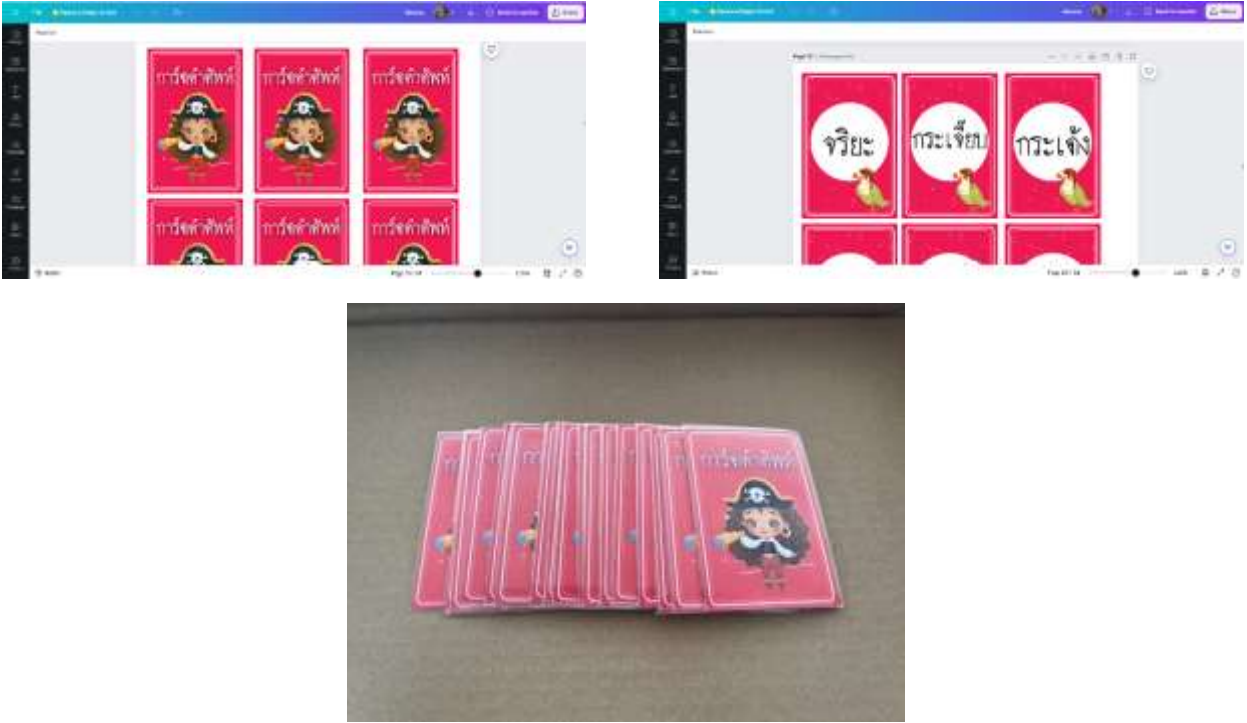
๒.๒. เลือกคำคำศัพท์พื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒.๓. นำคำศัพท์ที่เลือกมาทำการ์ดภาพ การ์ดคำศัพท์ การ์ดพิเศษ และใส่รูปภาพประกอบตกแต่งให้สวยงาม โดยใช้โปรแกรม Canva ดังนี้

๒.๓.๑ การ์ดภาพ



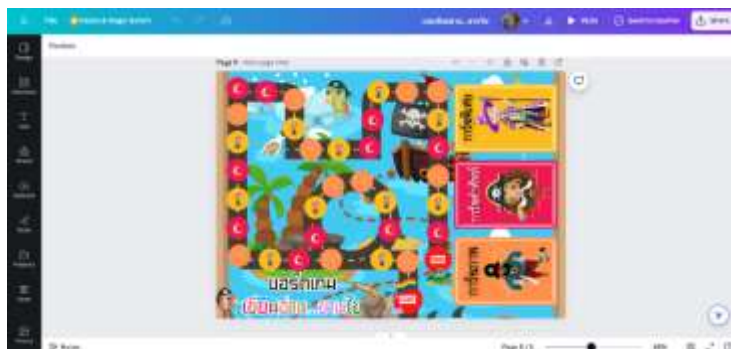
๒.๓.๒ การ์ดคำศัพท์



๒.๓.๓ การ์ดพิเศษ



๒.๓.๔ ออกแบบกระดานเกม โดยใช้โปรแกรม Canva



๒.๓.๖ แบบเหรียญ และตัวเดิน



๒.๓.๗ ออกแบบคู่มือการใช้ประกอบขั้นตอนการใช้นวัตกรรม โดยถูกออกแบบให้สะดวกต่อการอ่านและสามารถหาอ่านได้ทุกที่ทุกเวลา ในรูปแบบของ QR Code



๒.๔. คู่มือการใช้สื่อ/นวัตกรรม คู่มือการใช้นวัตกรรมจะประกอบด้วย สื่อนวัตกรรม กลุ่มเป้าหมาย วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม ส่วนประกอบของนวัตกรรม ขั้นตอนการใช้นวัตกรรม ผู้จัดทำนวัตกรรม และรูปภาพประกอบของสื่อ/นวัตกรรม โดยคู่มือการใช้นวัตกรรมจะติดอยู่ในกล่องเพื่อความสะดวกต่อผู้ที่ต้องการใช้นวัตกรรม ได้ศึกษาวิธีการใช้ก่อนที่จะนำไปใช้

๒.๕. การพัฒนาคุณภาพสื่อ/นวัตกรรม สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรม

๔. Implementation ขั้นนำไปใช้

นำไปใช้ : การนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากการพัฒนาไปใช้หรือเผยแพร่กับกลุ่มเป้าหมายตามที่ได้ออกแบบไว้

นวัตกรรม อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ได้ออกแบบให้นำไปใช้ในชั่วโมงเสริมทักษะภาษาไทย เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำ เขียนคำศัพท์จากภาพได้ และเพื่อเพิ่มคลังคำศัพท์พื้นฐานให้แก่ นักเรียน รูปแบบการนำนวัตกรรมนี้ไปใช้นั้นเป็นการใช้กับผู้เรียนรายกลุ่ม ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

จากการใช้นวัตกรรม อ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่า นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการเล่นเกม และรู้สึกตื่นเต้นในช่วงของการเปิดการ์ดคำศัพท์ การ์ดรูปภาพ แล้วลุ้นว่ากลุ่มตนเองจะตอบถูกหรือไม่ อีกทั้งยังต้องลุ้นต่อไปอีกว่าการสุ่มหยิบเหรียญตัวเองจะได้เหรียญกี่คะแนน จากการสังเกตในระหว่างใช้นวัตกรรมในส่วนที่นักเรียนกลุ่มเป้าหมายชอบมากที่สุด คือ การหยิบเหรียญ นักเรียนแต่ละคนจะลุ้นว่าตัวเองจะได้เหรียญกี่คะแนน ทำให้เกมมีความสนุกและนักเรียนอยากที่จะเรียนรู้

ดังนั้นในการนำนวัตกรรมไปใช้ในครั้งนี้จะพบว่า นักเรียนให้ความสนใจเกี่ยวกับตัวนวัตกรรม ตั้งใจทำกิจกรรมตอบคำถาม ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีความมุ่งมั่นที่จะเก็บเหรียญสะสมแต้ม ซึ่งถือได้ว่านวัตกรรมสามารถดึงดูดใจของนักเรียนได้ดี ทำให้นักเรียนสามารถอ่านออก เขียนได้ได้ดีมากยิ่งขึ้น ถือว่าประสบความสำเร็จในขั้นแรกหลังจากนำไปทดลองใช้



๕. Evaluation ขึ้นประเมินผล

๕.๑ การประเมินคุณภาพตัวนวัตกรรม

ผู้พัฒนานวัตกรรมตรวจสอบความเหมาะสม และประเมินคุณภาพนวัตกรรมที่สร้างขึ้น โดยออกแบบเกณฑ์การประเมินคุณภาพนวัตกรรมและการแปลผล ซึ่งประกอบด้วย แบบประเมินคุณภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้นวัตกรรมการเรียนรู้

จากการประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อแก้ไขการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีคะแนนเฉลี่ยความเหมาะสมของนวัตกรรมเท่ากับ ๕.๐๐ ผลคือนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำนวัตกรรมไปใช้ได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงนวัตกรรม สามารถใช้งานได้ง่าย มีความปลอดภัย มีความคงทน และสามารถใช้เพื่อสื่อในการจัดการเรียนรู้ได้ ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ มีความเหมาะสม

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ของผู้ใช้ พบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านความเหมาะสมด้านเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๘๘ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเนื้อหาสามารถ เข้าใจได้ง่าย นำไปใช้งานได้จริง นอกจากนี้หลังการใช้นวัตกรรมผู้เรียนมีความรู้สึกอันดีต่อรายวิชาภาษาและได้รับความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากที่ใช้นวัตกรรม

๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

๑. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน และมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยที่สูงขึ้น

๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ภาคเรียนที่ ๑ โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา น่าน เขต ๒ จำนวน ๑๑ คน อ่านออก เขียนได้ผ่านร้อยละ ๗๐

๓. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย

๔.๒ ผลสำเร็จที่ได้รับ

๑. นวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้

๒. นวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เป็นนวัตกรรมที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์และจุดหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

๓. นักเรียนได้เรียนรู้และทบทวนคำศัพท์พื้นฐานในระดับชั้นตนเอง จากการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม จนสามารถสรุปเป็นองค์ความรู้ของตนเองได้ ทำให้ง่ายต่อการพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ

๔. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ มีเจตคติที่ดีต่อรายวิชาภาษาไทย และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปต่อยอดในการเรียนเรื่องอื่นๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๔.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ

ด้านผู้เรียน

๑. นักเรียนได้เรียนรู้คำศัพท์และทบทวนคำศัพท์จากการใช้นวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๒. นักเรียนได้ฝึกการแก้ไขสถานการณ์จากการเล่นนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกมชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ที่มีความหลากหลายซึ่งทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ จนนักเรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้เรื่องต่างๆอย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถด้วยการคิดด้วยตนเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม และสามารถบูรณาการได้อย่างหลากหลาย

๓. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนในรายวิชาภาษาไทยมากขึ้น สังเกตได้จากการที่นักเรียนตั้งใจเรียน สนุกสนานในระหว่างการเล่นนวัตกรรมจัดการเรียนรู้และให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างดี

ด้านสอน

๑. ครูเกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นภายใต้กิจกรรม PLC ของคณะครูและผู้บริหารภายในโรงเรียนสำหรับการพัฒนานวัตกรรมดังกล่าว เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของนักเรียน

๒. ครูผู้สอนสามารถนำกระบวนการดำเนินการ และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมขึ้นใหม่หรือนำไปปรับใช้ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน ระดับชั้นอื่นหรือในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้

๓. ครูสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากกระบวนการผลิตนวัตกรรมไปเผยแพร่เพื่อเป็นแนวทางการแก้ไข ปัญหาหรือแนวทางการพัฒนานักเรียนให้กับบุคลากรทางการศึกษาท่านอื่น ๆ ได้

๔. ครูมีการพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ เพื่อนำความรู้ที่ได้รับมาพัฒนาการสอนให้เหมาะสมกับ นักเรียน โดยคำนึงถึงความหลากหลายของผู้เรียน

๕. ครูมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาคุณภาพนักเรียน โดยนำความรู้มาพัฒนารูปแบบ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ผ่านการจัดการเรียนรู้ในชั่วโมงเรียน

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ได้รับการสนับสนุนจากผู้อำนวยการวิชาญ ไบยา ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา เกี่ยวกับการจัดทำนวัตกรรมเขียนอ่าน...ขานไข มีการติดตามดูแล ให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง ต่าง ๆ รวมไปถึงแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ในการพัฒนานวัตกรรม จนนำมาใช้แก้ปัญหาจนสำเร็จ

๒. บุคลากรที่มีส่วนในการจัดทำนวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ให้ประสบความสำเร็จ คือ ผู้บริหาร โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา ที่ส่งเสริม สนับสนุนให้ครูจัดทำสื่อ/นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาให้แก่นักเรียน ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการ อ่าน และการเขียน จนเกิดทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

๓. นำหลักการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม โดยอาศัยความร่วมมือของผู้บริหาร ครู นักเรียน โรงเรียน บ้านน้ำโมงปางสา ผู้ปกครอง ชุมชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมกันติดตามดูแล ให้คำแนะนำ แลกเปลี่ยน องค์ความรู้ในการพัฒนานวัตกรรม ตลอดจนนำมาใช้แก้ปัญหาจนสำเร็จ

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learn)

๑. นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการทางภาษาไทย เช่น การอ่าน การฟังและการ พูด การเขียน ฯ และฝึกทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ในการสร้างองค์ความรู้ด้วยกระบวนการลงมือทำด้วยตนเอง ฝึกทักษะการคิด การ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสามารถแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

๒. นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกันในเรื่องการอ่านและการเขียนซึ่งเป็นการนำความรู้ทางด้านภาษาไทยไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๓. บรรยากาศในห้องเรียนเต็มไปด้วยความสนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ ไม่ต้องมาฟังครูบรรยายเพียงอย่าง เดียว ครูสามารถนำความรู้และประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนจนเกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้

๔. นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาไทย ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ดี ส่งงาน ครบและตรงเวลา

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๑. การเผยแพร่นวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ นี้ ได้เผยแพร่ให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสาในระดับชั้นอื่นๆด้วย เพื่อจะได้นำไปฝึกอ่านและฝึกเขียนคำศัพท์ที่มากขึ้น และเผยแพร่ในกลุ่มไลน์ของโรงเรียน

๘. ข้อเสนอแนะ

๑. หากครูผู้สอนที่ต้องการนำนวัตกรรมไปใช้แล้วมีการเคลือบด้วยพลาสติกใสควรตัดมุมให้มีความมน เนื่องจากพลาสติกใสจะมีความแหลมและคมอาจจะเกิดอันตรายต่อนักเรียนได้

๒. ในการใช้นวัตกรรมอ่านออก เขียนได้ด้วยบอร์ดเกม ชุดเขียนอ่าน ขานไข สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ครูควรดูแลนักเรียนอย่างใกล้ชิด เพื่อดูการอ่านและเขียนของนักเรียน หากนักเรียนอ่านและเขียนไม่ถูกต้อง ครูต้องเข้าไปให้คำแนะนำจนนักเรียนเกิดความเข้าใจ



โรงเรียนบ้านน้ำโมงปางสา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาน่าน เขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ