

แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

BEST PRACTICE

ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน
ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภายิต และเทคนิคการ
สอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศราญาณภายิต
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ประเภทผลงาน ด้านบริหารจัดการชั้นเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
สถานศึกษาขนาดเล็ก



นางสาวสุนิศา คงนคร

ตำแหน่ง พนักงานราชการ (ครู)

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครศรีธรรมราช

แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) งานมทรรมิวิชาการมัธยมศึกษา

ครั้งที่ ๓๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

ชื่อผู้ส่งผลงาน

นางสาวสุนิศา คงนคร

ขนาดสถานศึกษา

สถานศึกษาขนาดเล็ก

ผลงานด้าน

ด้านการบริหารจัดการชั้นเรียน ประเภทพนักงานราชการ (ครูผู้สอน)

โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาวิชา

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ / ศูนย์พัฒนาวิชาภาษาไทย

รายละเอียดของผลงาน

ชื่อผลงาน

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับ
ภาษาิต และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศราณณภาษาิต ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

๑. ความสำคัญของผลงาน

๑.๑ ความสำคัญสภาพปัญหา

การศึกษายุคปัจจุบันต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงรวดเร็วและซับซ้อนในศตวรรษที่ ๒๑ ทำให้
การศึกษาไทยต้องปรับจากการสอนเน้นความรู้สู่การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๖๘ ที่มุ่งสร้าง “มนุษย์สมบูรณ์ทั้งกาย ใจ สติปัญญา และคุณธรรม” โดยเน้นสมรรถนะ
หลัก ๖ ด้าน หนึ่งในนั้นคือ การคิดขั้นสูงและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active
Learning) ที่ให้ผู้เรียนคิดและปฏิบัติจริงในสถานการณ์ใกล้เคียงชีวิตจริง

การจัดการเรียนรู้ภาษาไทยตาม หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้
กำหนดสาระที่ ๕ “วรรณคดีและวรรณกรรม” โดยมีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีความเข้าใจ เห็นคุณค่า และสามารถ
นำข้อคิดจากวรรณคดีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม จากสภาพการเรียนการสอนในปัจจุบันพบว่า
นักเรียนจำนวนมากยังไม่สามารถตีความ แปลความ หรือสรุปสาระสำคัญจากวรรณคดีได้อย่างมีเหตุผล และ
มักมองว่าวรรณคดีเป็นเรื่องไกลตัว ยากต่อการเข้าถึง (Sridee, 2019; Pumpachart, 2019) ปัญหาดังกล่าว
สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ และขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้วรรณคดีไทย และ
ปัญหาด้านวิธีสอนซึ่งประสบการณการเรียนการสอนวรรณคดีไทยที่ผ่านมาเน้นการท่องจำคำศัพท์ การถอดคำ
ประพันธ์ การแปลความหมายเป็นหลักทำให้ขาดแรงจูงใจในการเรียน ปัญหาด้านครู คือครูไม่เข้าใจตัวเนื้อหา
วรรณคดีอย่างลึกซึ้ง ไม่มีความรู้ในเกร็ดความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวรรณคดี อีกทั้งยังมีความเห็นว่าวรรณคดี
เป็นเรื่องยาก จึงใช้วิธีสอนแบบเน้นการบรรยายเป็นส่วนใหญ่ (เกวลิน หูทิพย์, ๒๕๖๒)

จากการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และการเก็บข้อมูลจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้น
พื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ พบว่ามี

คะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาไทย สาระที่ ๕ วรรณคดีและวรรณกรรมเพียง ๓๖.๑๑ จากคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนยังไม่สามารถพัฒนาทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์และการเชื่อมโยงเนื้อหาวรรณคดีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งที่วรรณคดีไทยมีศักยภาพสูงในการพัฒนาทักษะด้านภาษา ความคิด และคุณธรรมของผู้เรียน

ดังนั้นวิธีที่จะช่วยแก้ปัญหาดังกล่าวได้นั้นก็คือ วิธีสอนที่จะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน วรรณคดีให้แก่ นักเรียน ครูจึงควรปรับปรุงวิธีการสอนที่เน้นการคิดและการลงมือทำเป็นหลัก แนวทางการสอนวรรณคดีให้มีประสิทธิภาพนั้น สาริศา ชุ่มมงคล (๒๕๕๒: ๓), ปริญา ปันสุวรรณ (๒๕๕๓: ๔๕) และสุนี กล้าหาญ (๒๕๕๗: ๒๐) ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า การสอนวรรณคดีนั้น ครูต้องกำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน เนื้อหาที่จะสอนควรประกอบด้วย เนื้อเรื่อง มโนทัศน์ ฉันทลักษณ์ ความไพเราะ การตีความ ความรู้ในเนื้อเรื่อง การอ่านทำนองเสนาะ และใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เพราะนักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเองความรู้สึกลอยตาม จึงเกิดขึ้นได้ง่ายและการสอนวรรณคดีต้องเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมคิด (Numbered Heads Together : NHT) เป็นรูปแบบของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนอย่างหนึ่งที่จัดให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม พัฒนาพฤติกรรมทางสังคมและพัฒนาความรู้ความสามารถซึ่งอาจจะนำมาปรับแก้ปัญหาดังกล่าวได้

ผู้นำเสนอผลงานเห็นถึงความสำคัญดังกล่าว จึงได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภาษาและเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศราญาณภาษิต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ แลกเปลี่ยน และสรุปแนวคิดร่วมกัน การบูรณาการทั้งสองแนวทางนี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงเหตุผล การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และความรับผิดชอบร่วมกันและเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๖๔ ที่มุ่งให้ผู้เรียน “คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข” และสามารถใช่วรรณคดีไทยเป็นเครื่องมือพัฒนาทักษะสมรรถนะที่สำคัญของชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๒ แนวทางแก้ปัญหาและพัฒนา

จากสภาพปัญหาด้านการเรียนรู้วรรณคดีไทยที่ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และแรงจูงใจในการเรียนรู้ ประกอบกับการจัดการเรียนการสอนที่ยังคงเน้นการบรรยาย ฟัง และท่องจำ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าถึงคุณค่าของวรรณคดีไทยได้อย่างลึกซึ้ง ผู้นำเสนอผลงานจึงมีแนวคิดในการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้นวัตกรรมเกมสายลับภาษาและเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศราญาณภาษิต เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในรายวิชาภาษาไทย ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุก ทำง่าย และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเท่าเทียม โดยมุ่งให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างมีเหตุผล แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ และร่วมมือกันแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๖๔

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ผ่านการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภาษาชิตและเทคนิคการสอนร่วมมือ (NHT) ในวรรณคดีเรื่อง อิศรญาณภาษาชิต

๒.๑.๒ เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันของนักเรียนในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แบ่งบทบาทหน้าที่ และร่วมกันแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

๒.๑.๓ เพื่อสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย ผ่านกิจกรรมที่สนุกและเน้นการมีส่วนร่วม

๒.๑.๔ เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยเชิงนวัตกรรมให้สอดคล้องกับหลักสูตร พ.ศ. ๒๕๖๘ และแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๒.๑.๕ เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร การอยู่ร่วมกันในสังคม และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณธรรม

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

-นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ มีทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ดีขึ้น สามารถตีความและเชื่อมโยงความหมายของวรรณคดีเรื่อง อิศรญาณภาษาชิต ได้อย่างมีเหตุผล

-นักเรียนสามารถทำงานร่วมกันในกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

-นักเรียนมีแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้วรรณคดีไทย มีความสนุกและความตื่นตัวในการเรียนรู้

-นักเรียนพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามศตวรรษที่ ๒๑ ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การอยู่ร่วมกันในสังคม และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้อย่างมีคุณธรรม

๒.๒.๒ เป้าหมายเชิงปริมาณ

-นักเรียนร้อยละ ๘๐ สามารถวิเคราะห์ความหมายของบทเรียนวรรณคดีและตอบคำถามเชิงวิเคราะห์ได้ถูกต้อง

-นักเรียนร้อยละ ๘๐ สามารถร่วมกิจกรรมกลุ่มได้ครบทุกขั้นตอนและทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างสร้างสรรค์

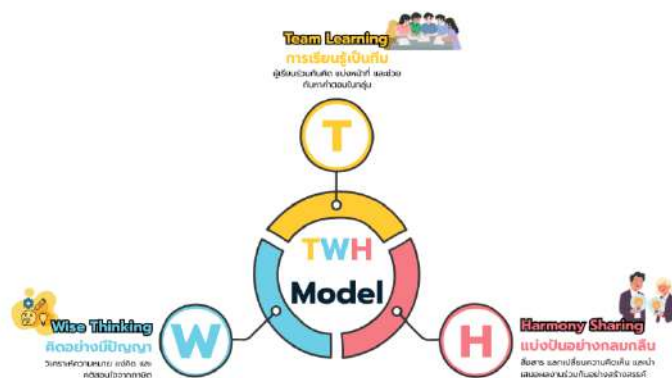
-นักเรียนร้อยละ ๙๐ แสดงความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้และรู้สึกสนุกกับการเรียน

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภาพิต (Thai Wise Harmony) และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศรญาณภาพิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

๓.๑ การออกแบบผลงาน/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ/นวัตกรรม

ผู้นำเสนอผลงานได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภาพิต (Thai Wise Harmony) และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศรญาณภาพิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ตามขั้นตอน TWH Model ดังนี้



TWH Model คือ นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดของการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ทางสังคม (Social Constructivism) และการเรียนรู้ผ่านเกม (Game-based Learning) เพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการที่เน้นการค้นหา วิเคราะห์ และตีความคตินิยม คำสอนต่าง ๆ ในวรรณคดีไทยอย่างมีความรู้ สนุกและมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดย TWH Model ประกอบด้วยตัวอักษรภาษาอังกฤษจำนวน ๓ ตัว ได้แก่ T : Team Learning (รวมทีม ร่วมคิด) W : Wise Thinking (คิดวิเคราะห์อย่างมีปัญญา) และ H : Harmony Sharing (แบ่งปันอย่างกลมกลืน)

๓.๒ การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจร PDCA)

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภาพิต (Thai Wise Harmony) และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศรญาณภาพิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ มีดังนี้

๓.๒.๑ ขั้นเตรียมการ (Plan)

๑) ศึกษาเอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

-ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระภาษาไทยตาม หลักสูตร
แกนกลาง พ.ศ. 2561 โดยเน้นวรรณคดีและการคิดวิเคราะห์

-ศึกษาแนวคิดการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) รวมถึงเทคนิค NHT

-ศึกษาหลักการออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-Based Learning) และการสร้างเกมเชิงนวัตกรรมการทางภาษา

๒) วิเคราะห์ผู้เรียน

-จากการศึกษาเอกสาร สัมภาษณ์ และการเก็บข้อมูลจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านพื้นฐาน (O-NET) ปีการศึกษา ๒๕๖๗ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยในรายวิชาภาษาไทย สาระที่ ๕ วรรณคดีและวรรณกรรมเพียง ๓๖.๑๑ จากคะแนนเต็ม ๑๐๐ คะแนน ต่ำกว่าค่าเฉลี่ยระดับประเทศ นักเรียนยังขาดทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์ การเชื่อมโยงเนื้อหา และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น รวมถึงมีปัญหาในการทำงานกลุ่ม จึงต้องออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ

๓) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้

๔) ศึกษาการเตรียมสื่อและอุปกรณ์ประกอบการเรียนรู้ จัดเตรียม **เกมสายลับภาษา** (Thai Wise Harmony) และสื่อประกอบ เช่น บอร์ดเกม บัตรภาษา บัตรภารกิจ วางแผนการจัดกลุ่มนักเรียน การบริหารเวลา และการประเมินผลก่อน ระหว่าง และหลังกิจกรรม

๓.๒.๒ ขั้นตอนดำเนินการ (Do)

-จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สร้างแบบฝึกหัด แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre – test) และหลังเรียน (Post – test) แบบประเมินพฤติกรรมการเรียน แบบประเมินผลงานนักเรียน โดยนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วยครูฝ่ายวิชาการ ครูที่มีความเชี่ยวชาญ และผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ช่วยกันตรวจสอบ

-นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาปรับปรุง แก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้ถูกต้องและเหมาะสม

-ผลิต นำเสนอสื่อการเรียนรู้ตามกรอบ และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้เตรียมไว้

-ดำเนินการจัดทำห้องเรียนโดยใช้เกมสายลับภาษา (Thai Wise Harmony) และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิศราณภาษิต

-ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการสอน โดยบูรณาการนวัตกรรมการเกม “**สายลับภาษา (Thai Wise Harmony)**” กับเทคนิคการสอนร่วมมือแบบ **ร่วมกันคิด (NHT)** เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกันของนักเรียน โดยมีขั้นตอนตาม TWH Model ดังนี้

ขั้นที่ ๑ : T – Think (กระตุ้นและสร้างการคิดวิเคราะห์) กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเริ่มคิดวิเคราะห์ภาษิตในวรรณคดีอย่างมีเหตุผล โดยครูผู้สอนดำเนินการให้นักเรียนสอบก่อนเรียน (Pre-

test) จำนวน ๒๐ ข้อ เป็นรายบุคคล หลังจากนั้นตั้งคำถามนำ เช่น “ภษิตในวรรณคดีไทยมีประโยชน์ต่อชีวิตเราอย่างไร” จากนั้นอธิบายเนื้อหา อิศรญาณภษิต แจกใบงานให้นักเรียนวิเคราะห์ภษิตแต่ละคนคิดและเขียนคำตอบด้วยตนเอง

ขั้นที่ ๒ : W – Work Together (ร่วมกันคิด แก้ปัญหา) ให้ผู้เรียนฝึกการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำงานเป็นทีม และเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยนักเรียนแบ่งกลุ่มละ ๔ คน (ตามเทคนิค NHT) แต่ละคนมีบทบาทแตกต่างกัน เช่น ผู้เปิดหนังสือ ผู้สอดแนม ผู้อ่านการ์ด และผู้จัดบันทึก ครูแจกการ์ดสีแดงให้กลุ่มละ 1 ชุด จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเปิดหนังสือและเทียบข้อความในการ์ดว่าตรงกับวรรณคดีอิสรญาณภษิตบทใด เมื่อผู้คุมกติกการให้สัญญาณ คนที่เป็นสายลับสามารถไปสอดแนมคำตอบของกลุ่มอื่นได้ สมาชิกในกลุ่มต้องช่วยกันปกป้องข้อมูล กลุ่มไหนหาคำตอบได้ครบจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นที่ ๓ : H – Harmony (สรุปความคิดอย่างกลมกลืน) ผู้เรียนสรุปองค์ความรู้ ร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ และสร้างความเข้าใจที่ยั่งยืน โดยที่หลังจบเกม นักเรียนร่วมกันสรุปข้อคิดจากภษิตวิเคราะห์คุณค่าทางวรรณศิลป์ และยกตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง จากนั้นนำเสนอผลงาน เช่น บทบาทสมมติหรือ Mind Map พร้อมร่วมสะท้อนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน

๓.๒.๓ ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check)

-เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Post-test) โดยแบบทดสอบนั้นเป็นชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) จำนวน ๒๐ ข้อ

-ให้ผู้เรียนทำแบบสำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภษิต (Thai Wise Harmony) และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) ในวรรณคดีเรื่องอิสรญาณภษิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

-จัดบันทึกหลังสอน พบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เห็นได้จากการวิเคราะห์ความหมายของภษิตได้อย่างถูกต้องและมีเหตุผล รวมถึงสามารถเชื่อมโยงข้อคิดจากวรรณคดีสู่การดำเนินชีวิตได้จริง นักเรียนแสดงให้เห็นถึงการทำงานร่วมกันอย่างมีระบบ แบ่งหน้าที่กันชัดเจน รับฟังความคิดเห็นของเพื่อน และช่วยกันหาคำตอบภายในกลุ่มอย่างสร้างสรรค์ ส่งผลให้บรรยากาศการเรียนรู้มีชีวิตชีวา และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกันได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ การจัดการเวลาเป็นไปตามแผนที่กำหนดไว้ แต่กิจกรรมบางช่วงใช้เวลาดำเนินการมากเกินไป จึงทำให้ต้องตัดเนื้อหาบางส่วนออกเพื่อให้ทันเวลา

๓.๒.๔ ขั้นสรุปและรายงาน (Action)

-ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ นำผลที่ได้ไปวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

-สรุปผลการพัฒนา และ จัดทำรายงานผลการดำเนินงาน เพื่อใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

-เผยแพร่ผลการดำเนินงาน ผ่านการนำเสนอในชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) เพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

๑. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมที่ใช้มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวรรณคดีและการวิเคราะห์ได้มากยิ่งขึ้น

๒. นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นร่วมกันได้อย่างมีเหตุผล วิเคราะห์ความหมายและคุณค่าของภาพได้อย่างเหมาะสม

๓. นักเรียนมีการพัฒนาทักษะด้านการทำงานร่วมกันในกลุ่ม สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับฟังผู้อื่นและร่วมกันแก้ปัญหาได้อย่างมีระบบ

๔. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด โดยเฉพาะในด้านความสนุก ความเข้าใจ และการได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้

๓.๔ การใช้ทรัพยากร

การดำเนินงานพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการทำงานร่วมกัน ผ่านการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสายลับภาพิต (Thai Wise Harmony) และเทคนิคการสอนร่วมมือ (ร่วมกันคิด NHT) มีการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและเหมาะสม ดังนี้

๑. ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยกำกับ ดูแล และประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

๒. เกมบอร์ดสายลับภาพิต (Thai Wise Harmony) ที่ครูผู้สอนออกแบบขึ้นเอง ใช้งบประมาณเพียงเล็กน้อยในการจัดทำเกมบอร์ดและสื่อประกอบ ซึ่งผลิตขึ้นจากวัสดุเหลือใช้และอุปกรณ์ภายในโรงเรียน

๓. ใช้ห้องเรียนเป็นพื้นที่ในการจัดกิจกรรมกลุ่มและเล่นเกม และจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมการสื่อสารและการมีส่วนร่วม

๔. ใช้เวลาเรียนตามโครงสร้างรายวิชาภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๕. ครูและผู้เรียนร่วมกันดูแลและเก็บรักษาสื่อ เพื่อสามารถนำกลับมาใช้ได้ครั้งต่อไป

๔. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามวัตถุประสงค์

๑. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้าน ทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถตีความและอธิบายความหมายของภาพิตในวรรณคดี อิศรญาณภาพิต ได้อย่างมีเหตุผลและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

๒. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้าน ทักษะการทำงานร่วมกัน ผ่านกิจกรรมกลุ่มและการเล่นเกมที่เน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการร่วมตัดสินใจ

๓. การจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกมสาลับภาชิตช่วยให้ผู้เรียนมี เจตคติที่ดีต่อวรรณคดีไทย และ เกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้มากขึ้น

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

๑. ผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
๒. ผลการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีระบบ
๓. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนอยู่ในระดับ “มาก” ถึง “มากที่สุด” ในทุกด้าน ได้แก่ ด้าน เนื้อหาบทกรรม ด้านความสนุก และด้านการพัฒนาทักษะทางสังคม

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

๑. ด้านผู้เรียน

- ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์และการเชื่อมโยงเนื้อหาวรรณคดีกับชีวิตจริงได้ดีขึ้น
- ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์
- ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวรรณคดีไทยและมองเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาไทย

๒. ด้านครู

- ครูมีแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน
- ครูสามารถประเมินผลผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ กระบวนการ และคุณลักษณะ

อันพึงประสงค์

- ครูได้รับประสบการณ์และแรงบันดาลใจในการพัฒนาสื่อการสอนรูปแบบใหม่

๓. ด้านโรงเรียน

- โรงเรียนมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่โดดเด่นและสามารถนำไปขยายผลสู่กลุ่มสาระอื่นได้
- ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนในฐานะสถานศึกษาที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และ

ทันสมัย

๔. ด้านชุมชน

- ชุมชนได้รับประโยชน์จากผู้เรียนที่มีจิตสำนึกในคุณค่าของภาษาและวัฒนธรรมไทย
- ผลงานนวัตกรรมสามารถเป็นต้นแบบให้ครูในพื้นที่นำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนรู้

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑. นางสาวธัญญ์จุฑา ผกากรอง ผู้บริหารโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์ ได้ให้คำแนะนำ ส่งเสริม และ สนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

๒. นางอรรณญา โชติวัฒน์ หัวหน้าฝ่ายบริหารงานวิชาการและหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนวิเชียรบุรุษศาสตร์ ที่ให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

๓. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ที่ให้ความร่วมมือเรียนรู้ด้วยความมีความมุ่งมั่นตั้งใจรับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับมอบหมายเป็นอย่างดี ส่งผลให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

๔. ตัวผู้นำเสนอผลงาน ที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการออกแบบให้สอดคล้องกับวรรณคดี อิสรญาณภัชิต และระดับความสามารถของนักเรียน

๖. บทเรียนที่ได้รับเพื่อการปรับปรุงพัฒนาต่อไป

๖.๑ บทเรียนที่ได้รับ

๑. การจัดกิจกรรมเกมสายลับภัชิต (Thai Wise Harmony) ร่วมกับเทคนิค NHT ช่วยให้ผู้เรียนสนุก และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

๒. การกำหนดบทบาทสมาชิกในกลุ่มทำให้ผู้เรียนรับผิดชอบงานของตนเองและเกิดความร่วมมืออย่าง ชัดเจน

๓. การตั้งคำถามกระตุ้นการคิดและการสะท้อนผลการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และ การเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตจริง

๔. การสังเกตและประเมินผลผู้เรียนอย่างต่อเนื่องทำให้ครูสามารถปรับกิจกรรมได้ตรงตามความ ต้องการของผู้เรียน

๖.๒ การปรับปรุงพัฒนาต่อไป

๑. เพิ่มความหลากหลายของภัชิตและสถานการณ์จำลองในเกม เพื่อเพิ่มความท้าทายและส่งเสริม การคิดวิเคราะห์เชิงลึกยิ่งขึ้น

๒. ปรับเวลาและรอบกิจกรรมให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียนและระดับความสามารถ

๓. พัฒนาสื่อการสอนให้มีความทันสมัย ใช้งานง่าย และนำกลับมาใช้ซ้ำได้

๔. จัดกิจกรรมเสริมเพื่อฝึกการนำเสนอผลงานกลุ่มอย่างสร้างสรรค์และมั่นใจมากขึ้น

๖.๓ ข้อควรพึงระวัง

๑. ต้องกำหนดกติกาและบทบาทสมาชิกในกลุ่มให้ชัดเจน เพื่อป้องกันความสับสนและปัญหาการมี ส่วนร่วม

๒. ครูควรเฝ้าระวังนักเรียนที่อาจไม่กล้าแสดงความคิดเห็น และช่วยกระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วม

๓. ต้องเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้เพียงพอและพร้อมใช้งาน เพื่อป้องกันปัญหาระหว่างกิจกรรม

๔. ควรวางแผนการสอนอย่างรอบคอบ เพื่อให้สามารถประเมินผลและสะท้อนผลการเรียนรู้ได้ ครบถ้วน

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

๑. มีการเผยแพร่กระบวนการจัดการเรียนรู้กับครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ ผ่านการประชุมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ของโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

๒. มีการเผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

-

๘. เอกสารอ้างอิง

Sridee, Supornitip. Thai's Teacher, Interview, December 6, 2019

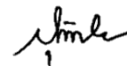
เกวณีน หุทธิพย์. (2562). ครูผู้สอนภาษาไทยโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. สัมภาษณ์, 30 สิงหาคม.

ปริญญา ปันสุวรรณ. (2558). “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิคจิกซอร์ 2 กับแบบปกติ.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สาริตา ชุ่มมงคล. (2552). “ผลการใช้รูปแบบการสอนแบบโพร์แมทโดยเน้นเทคนิคผังกราฟิกในการสอนวรรณคดีไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุนิ กล้าหาญ. (2557). “ผลการเรียนรู้วรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่สอนโดย ใช้เทคนิคแผนภาพ ความคิดกับเทคนิคซีไอเอเอซี.” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

ลงชื่อ



ผู้เสนอผลงาน

(นางสาวสุนิศา คงนคร)

ตำแหน่ง พนักงานราชการ

โรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ลงชื่อ



ผู้รับรอง

(นางสาวธัญญ์จุฑา ผกากรอง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนวิเชียรประชาสรรค์

ภาคผนวก



QR Code ของแบบรายงานวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ



QR Code แผนการสอน เรื่อง อิศรญาณภาพิต



QR Code แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ก่อนเรียน/หลังเรียน



QR Code แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้



QR Code แบบประเมินผลงานกลุ่ม



QR Code แบบประเมินทักษะการทำงาน
ร่วมกัน



QR Code แบบประเมินความพึงพอใจของ
นักเรียน



QR Code นวัตกรรมเกมสายลับภาคซีต

ประมวลภาพกิจกรรม



แบบเสนอเพื่อรับรางวัลวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

BEST PRACTICE

ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย