



การพัฒนาทักษะการอ่านวรรณคดีไทย

เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ตอน กำเนิดพลายงาม

ด้วยนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ PLAI NGAM READ Model

โดยใช้สื่อ E-book Comic Strip ร่วมกับเกม Plai Ngam Quest

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

โรงเรียนวัดห้วยทราย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



1 ความเป็นมาและความสำคัญ



ปัญหาที่พบ

นักเรียนมีทักษะการอ่านวิเคราะห์ต่ำ
สรุปใจความ ตีความ เชื่อมโยงเหตุผล
จากหลักฐานไม่ได้ ขาดแรงจูงใจ
มองว่าวรรณคดีมีภาษา เนื้อหายาว ภาษาโบราณ



เหตุผลในการพัฒนาผลงาน

ต้องการพัฒนาทักษะการอ่านวรรณคดีไทย
ให้สนุก เข้าใจง่าย วิเคราะห์ได้
และประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง



ความจำเป็นและคุณค่า

ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมไทย
พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงในศตวรรษที่ 21

2 วัตถุประสงค์



สิ่งที่ต้องการพัฒนา

พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ วิเคราะห์
ตีความ เชื่อมโยงเหตุผลจากวรรณคดีไทย
และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการอ่านวรรณคดี



เป้าหมายของงาน

เชิงปริมาณ

- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
มีคะแนนหลังเรียน ผ่านเกณฑ์ 70%
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 85
มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้นไป

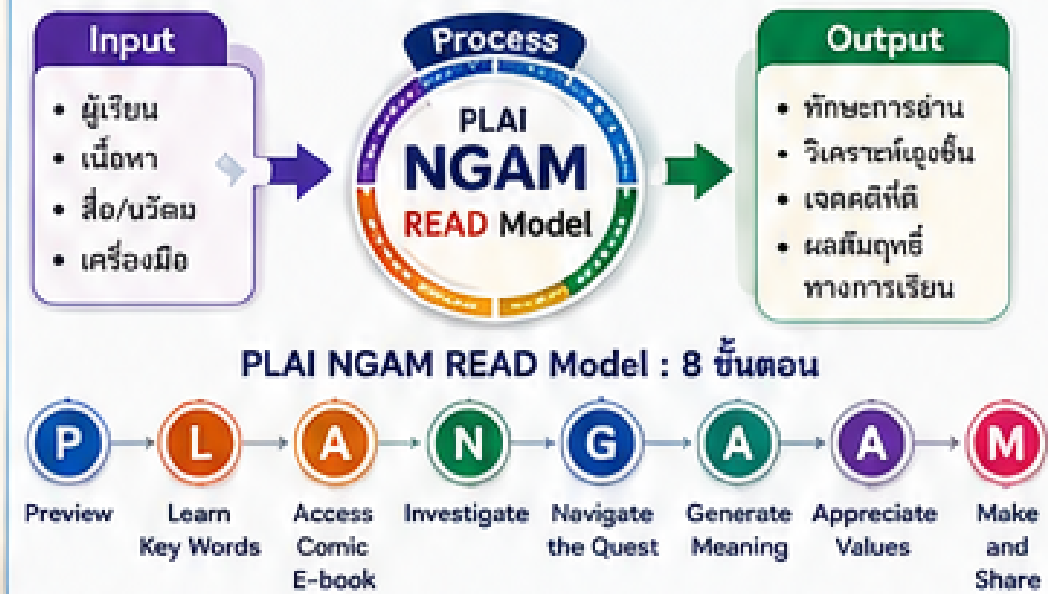
เชิงคุณภาพ

- นักเรียนสามารถอ่านและสรุปใจความ
สำคัญของเรื่องได้
- นักเรียนเห็นคุณค่าที่ดีและเห็นคุณค่า
และวรรณคดีที่ดีเหมาะสม

3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

หลักการ ทฤษฎี หรือโมเดลที่ใช้

- Active Learning
- การอ่านเชิงรุก (Active Reading)
- การเรียนรู้ผ่านสื่อภาพ/การ์ตูน (Comic Strip)
- Game-based Learning : Plai Ngam Quest
- Cooperative Learning
- PDCA (Plan-Do-Check-Act)
- แผนภาพ Conceptual Framework



4 วิธีดำเนินงาน



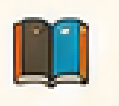
ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการ (Plan)
- ออกแบบนวัตกรรมและสื่อการเรียนรู้
- ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 8 ขั้นตอน
- ประเมินผลและสะท้อนผล (Check)
- ปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Act)



กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
จำนวน 15 คน



เครื่องมือหรือสื่อนวัตกรรม



E-book Comic Strip (ผ่าน AnyFlip)
เกม Plai Ngam Quest
บัตรคำศัพท์/เหตุการณ์/ตัวละคร
ใบงานกิจกรรม และแบบบันทึกการอ่าน
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
แบบประเมินผลความพึงพอใจ



ระยะเวลาดำเนินงาน

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569

5 ผลการดำเนินงาน



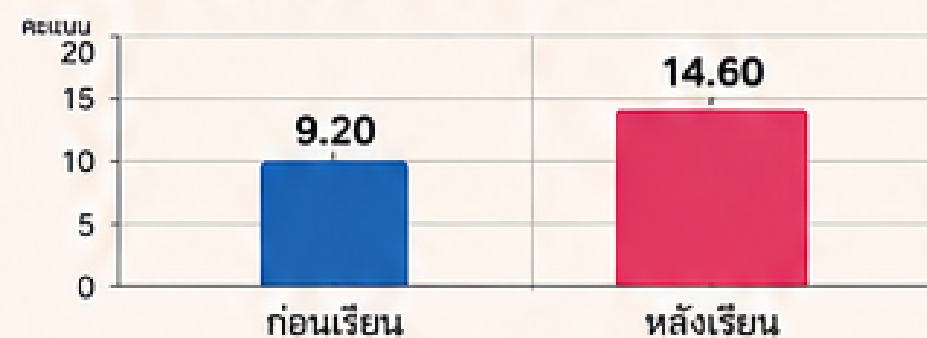
ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

- นักเรียนมีทักษะการอ่านวรรณคดีสูงขึ้น
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีและสนุกกับการเรียนรู้
- นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ตีความ
และเชื่อมโยงเหตุผลจากหลักฐานได้

ข้อมูลเชิงสถิติ

รายการ	ก่อนเรียน	หลังเรียน	เพิ่มขึ้น
คะแนนเฉลี่ย (20 คะแนน)	9.20	14.60	5.40
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	2.54	3.07	-
ร้อยละของผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์ 70%	26.67%	86.67%	+60%
ความพึงพอใจ (ระดับมากขึ้นไป)	-	91.33%	-

กราฟเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย



ภาพกิจกรรม Before - After



นักเรียนอ่านแล้วไม่เข้าใจ
ขาดการเชื่อมโยงข้อมูล

นักเรียนมีส่วนร่วม สนุกสนาน
อ่านเข้าใจ วิเคราะห์ได้

7 ผลกระทบและการต่อยอด



ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

- ผู้เรียนมีทักษะการอ่านและการคิดขั้นสูง
- เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในวรรณคดีไทย
- บรรยากาศการเรียนรู้สนุกสนานและมีความหมาย



การขยายผล

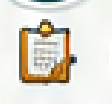
- เผยแพร่ใน PLC และกลุ่มสาระการเรียนรู้
- จัดกิจกรรมรวม/เปิดชั้นเรียน
- แบ่งปันสื่อและนวัตกรรมในโรงเรียนและเครือข่าย



ความยั่งยืน

- พัฒนาสื่อและภารกิจใหม่อย่างต่อเนื่อง
- สร้างคลังสื่อดิจิทัลของวรรณคดีไทย
- ต่อยอดสู่รายวิชาอื่นและระดับชั้นอื่น

8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ



สรุปสาระสำคัญ

นวัตกรรม PLAI NGAM READ Model
ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านวรรณคดีไทย
อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนและเจตคติที่ดีขึ้น
ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงรุกที่สนุกสนาน
และมีความหมาย



แนวทางพัฒนาในอนาคต

- พัฒนาสื่อ E-book และภารกิจเกมเพิ่มเติม
- ขยายการใช้กับรายวิชา/ระดับชั้นอื่น
- เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดิจิทัลและ AI
- สร้างระบบติดตามผลระยะยาว
- ต่อยอดเป็นแหล่งเรียนรู้ออนไลน์

10 ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

สแกน QR Code
เพื่อดูเอกสารฉบับเต็ม
รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ
(Best Practice)



ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม

โรงเรียนวัดห้วยทราย 052011110

“อ่านวรรณคดีให้เข้าใจ วิเคราะห์ได้ ใช้ชีวิตได้ ภาคภูมิใจในภาษาไทย”