



รายงานนวัตกรรมการศึกษา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



การพัฒนาทักษะการอ่านและการสัมผัสคำภาษาไทย เรื่อง คำเชื่อมคล้องจอง โดยใช้ Game and Activity Based Learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5

โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่



นางสาววารุณ คำผืน
โรงเรียนบ้านสันกำแพง

ความเป็นมาและความสำคัญ

โรงเรียนบ้านสันกำแพงเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ ซึ่งแต่ละห้องเรียนมีจำนวนนักเรียนไม่ต่ำกว่า 30 คน ทำให้เกิดหลากหลายในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาไทย นักเรียนบางคนยังขาดทักษะความรู้ความเข้าใจในเรื่อง คำคล้องจอง การเรียนรู้คำคล้องจองฝึกให้นักเรียนสังเกตเสียงสระและเสียงพยัญชนะท้ายคำอย่างละเอียด ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่เชื่อมโยงโดยตรงกับความสามารถในการอ่านและสะกดคำ หากนักเรียนขาดทักษะนี้ตั้งแต่ต้น อาจส่งผลต่อปัญหาการอ่านไม่คล่องหรือเขียนสะกดคำผิดในระยะยาว

จากผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ และสังเกตพฤติกรรมการเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 ในปีการศึกษา 2569 พบว่า ในหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง คำคล้องจอง นักเรียนส่วนใหญ่ไม่สามารถเชื่อมคำคล้องจองจากคำที่กำหนดในบทเรียน ได้ถูกต้อง เนื่องจากขาดทักษะความรู้ความเข้าใจในเรื่องคำคล้องจอง หรือยังสับสนระหว่างเสียงสระกับเสียงพยัญชนะท้ายคำ และไม่สามารถเชื่อมโยงเสียงที่ได้ยินกับตัวอักษรที่ปรากฏ จึงจำเป็นต้องพัฒนานวัตกรรมการสอนที่ตอบสนองต่อปัญหานี้โดยตรง เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ขั้นตอนการดำเนินงาน

- ขั้นที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและวิเคราะห์หาความต้องการของผู้เรียน**
สำรวจและวิเคราะห์ปัญหาการอ่านและแต่งคำคล้องจองของนักเรียน จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนและผลการทดสอบที่ผ่านมามา เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนาที่ตรงจุด
- ขั้นที่ 2 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ และสื่อนวัตกรรม**
ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ 5 ชั้น (จุดประกายความคิด สะกิดให้คิด ค้นคว้า นำเข้าสู่บทเรียน จัดองค์ความรู้ นำเสนอความรู้ ประเมิน) โดยยึดหลักทฤษฎี Discovery Learning ของ Bruner พร้อมออกแบบสื่อประกอบ ได้แก่ ใบงาน และเกมกิจกรรม
- ขั้นที่ 3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**
นำแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อส่งขออนุมัติประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อความเหมาะสมก่อนนำไปทดลองใช้
- ขั้นที่ 4 นำไปทดลองใช้ (Try-out)**
นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเบื้องต้น สังเกตปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมจริง
- ขั้นที่ 5 ปรับปรุงแก้ไข**
ปรับปรุงกิจกรรม สื่อ หรือระยะเวลาตามข้อสังเกต และผลป้อนกลับจากการทดลองใช้ในขั้นที่ 4
- ขั้นที่ 6 นำไปใช้จริงและประเมินผล**
นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้สอนจริงกับกลุ่มเป้าหมาย พร้อมเก็บรวบรวมข้อมูลผลสัมฤทธิ์ และประเมินผลอย่างเป็นระบบ

วัตถุประสงค์

- เพื่อพัฒนาให้นักเรียนไม่เพียงจดจำคำคล้องจองที่ครูกำหนด แต่สามารถสังเกตลักษณะเสียงสรุปเป็นหลักการด้วยตนเอง และนำไปประยุกต์แต่งคำคล้องจองใหม่ ๆ ได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์



ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

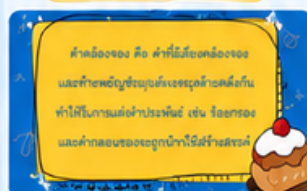
จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก 5 ขั้นร่วมกับสื่อนวัตกรรม เรื่อง คำคล้องจอง กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 38 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกคน แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมที่ออกแบบขึ้นสามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจเรื่องคำคล้องจองของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการดำเนินงานพบว่านักเรียนทั้ง 38 คน (ร้อยละ 100) มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 7.58 เป็น 13.84 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน) คิดเป็นความก้าวหน้าเฉลี่ยร้อยละ **31.30**

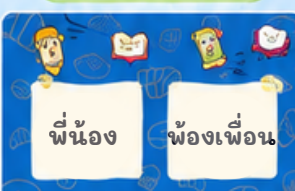
ซึ่งยืนยันได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ Game and Activity Based Learning ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้น สามารถพัฒนาทักษะการอ่านและแต่งคำคล้องจองของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งยังส่งผลดีต่อเจตคติและความกระตือรือร้นในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนอีกด้วย

ตัวอย่างสื่อร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง คำเชื่อมคล้องจอง โดยใช้ Game and Activity Based Learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/5

สื่อนำเข้าสู่บทเรียน



ตัวอย่างคำคล้องจอง



กิจกรรมในชั้นเรียน



รายงานนวัตกรรม



โรงเรียนบ้านสันกำแพง
096-348-7079

