

วงล้อมาตราตัวสะกด

พัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำตามมาตราตัวสะกด
ผ่านรูปแบบการสอน **บันได ๕ ขั้น**
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓



ผู้จัดทำ
นายพนม หวานเสียง



หน่วยงาน
โรงเรียนวัดทรายมูลรัตนศึกษา



สังกัด
สพป.เชียงใหม่ เขต ๑



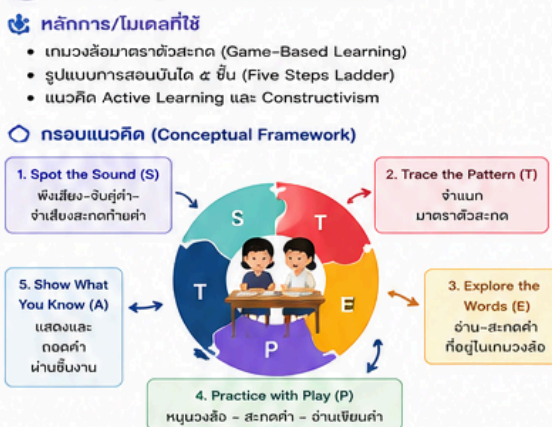
1 ความเป็นมาและความสำคัญ

- ปัญหาที่พบ**
- นักเรียนชั้น ป.3 อ่านผิด เขียนผิด ไม่เข้าใจหลักการใช้มาตราตัวสะกด
 - จำคำศัพท์และโครงสร้างคำได้ยาก
 - ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยต่ำกว่ามาตรฐาน
- เหตุผลในการพัฒนาผลงาน**
- ต้องการสื่อ/วิธีการเรียนรู้ที่สนุก น่าสนใจ และกระตุ้นการมีส่วนร่วม
 - ส่งเสริมทักษะการอ่าน-เขียน และการคิดวิเคราะห์
 - ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย
- ความจำเป็นและคุณค่า**
- พัฒนาทักษะพื้นฐานด้านภาษาไทย ซึ่งเป็นรากฐานการเรียนรู้ในทุกระดับ
 - ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสุข มีแรงจูงใจ และเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน
 - สอดคล้องกับนโยบายและมาตรฐานการศึกษาชาติ

2 วัตถุประสงค์

- สิ่งที่ต้องการพัฒนา**
- พัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำตามมาตราตัวสะกด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓
- เป้าหมายของงาน**
- นักเรียนอ่านและเขียนคำตามมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง
 - นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น
 - นักเรียนมีเจตคติที่ดีและมีความสุขในการเรียนภาษาไทย

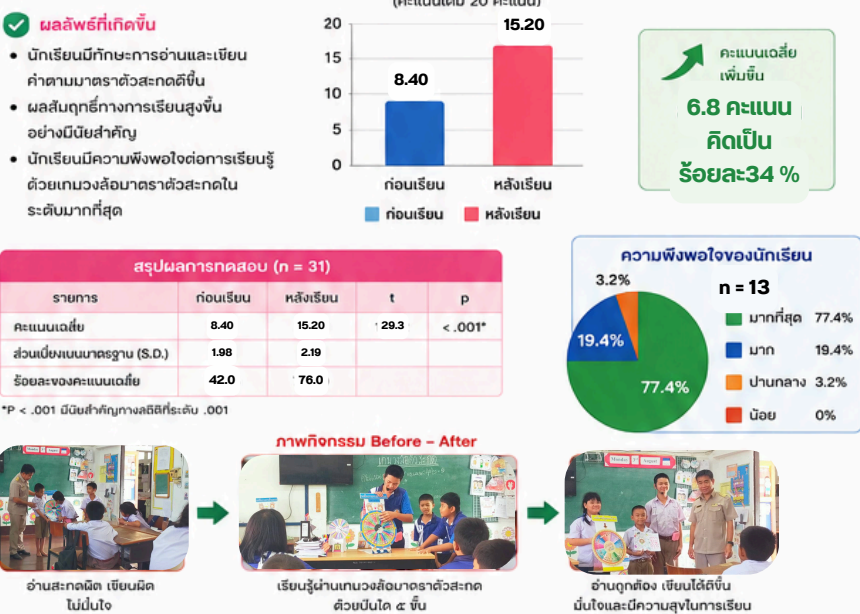
3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน



4 วิธีดำเนินงาน

- ขั้นตอนการดำเนินงาน (ตามบันได ๕ ขั้น)**
1. Spot the Sound (S)
 2. Trace the Pattern (T)
 3. Explore the Words (E)
 4. Practice with Play (P)
 5. Show What You Know (A)
- กลุ่มเป้าหมาย**
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ โรงเรียนวัดทรายมูลรัตนศึกษา ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๓๑ คน
- เครื่องมือ/สื่อนวัตกรรม**
- เกมวงล้อมาตราตัวสะกด
 - แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบบันได ๕ ขั้น
 - แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
 - แบบประเมินทักษะการอ่านและเขียน
 - แบบประเมินความพึงพอใจ
- ระยะเวลาดำเนินงาน**
- ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่าง วันที่ ๙ มิถุนายน - ๙ สิงหาคม ๒๕๖๗ รวม ๔ สัปดาห์ (๑๖ ชั่วโมง)

5 ผลการดำเนินงาน



6 จุดเด่นและนวัตกรรม

- สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น**
- ใช้เกมวงล้อมาตราตัวสะกดเป็นสื่อหลัก
 - บูรณาการกับรูปแบบบันได ๕ ขั้น
- จุดแข็งของผลงาน**
- สื่อเกมเข้าใจง่าย ดึงดูดความสนใจ
 - ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
 - ประเมินผลได้ทั้งด้านความรู้และทักษะ
- ปัจจัยแห่งความสำเร็จ**
- การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียน
 - การมีส่วนร่วมของครูและนักเรียน
 - การนิเทศ กำกับ และสะท้อนผลอย่างต่อเนื่อง

7 ผลกระทบและการต่อยอด

- ประโยชน์ที่เกิดขึ้น**
- นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
 - ครูมีนวัตกรรมและสื่อที่ใช้งานได้จริง
 - โรงเรียนมีแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
- การขยายผล**
- เผยแพร่ให้ครูในโรงเรียนและเครือข่ายนำไปใช้
 - จัดอบรม/แลกเปลี่ยนเรียนรู้
 - เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์
- ความยั่งยืน**
- บรรจุในแผนการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย
 - พัฒนาต่อยอดสื่อเกมและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง
 - ติดตามผลและปรับปรุงให้เหมาะสมกับผู้เรียน

8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

- บทสรุป**
- การใช้เกมวงล้อมาตราตัวสะกด ร่วมกับรูปแบบการสอนบันได ๕ ขั้น ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำตามมาตราตัวสะกดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และนักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย
- ข้อเสนอแนะ**
- ควรพัฒนาสื่อเกมให้ครอบคลุมทุกมาตราและระดับชั้น
 - ควรศึกษานวัตกรรมยาวในด้านการออกแบบของนักเรียน
 - ควรบูรณาการกับสื่อดิจิทัลเพื่อเพิ่มความหลากหลายในการเรียนรู้

9 ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

เอกสารฉบับเต็ม

รูปภาพการจัดกิจกรรม

ติดต่อสอบถาม

089-951-5325
neungpanom@gmail.com
โรงเรียนวัดทรายมูลรัตนศึกษา
โรงเรียนวัดทรายมูลรัตนศึกษา อ.สันกำแพง จ.เชียงใหม่

