

การพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ

ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน
(Game-Based Learning : GBL)

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1

คล

1 ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย เรื่อง คำควบกล้ำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 พบว่า นักเรียนจำนวนหนึ่งอ่านออกเสียงคำควบกล้ำไม่ถูกต้อง จึงส่งผลให้นักเรียนยังไม่บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ผู้พัฒนาวัตกรรมจึงได้ออกแบบกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำ โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้น ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง คำควบกล้ำ ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1

3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

5 ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม

A

(1) ขั้นการวิเคราะห์ (A : Analysis)

วิเคราะห์ข้อมูลจากการจัดการเรียนการสอนนักเรียน

D

(2) ขั้นการออกแบบ (D : Design)

ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้และออกแบบเกมการเรียนรู้

D

(3) ขั้นการพัฒนา (D : Development)

ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรม

I

(4) ขั้นการนำไปใช้ (I : Implementation)

นำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1

E

(5) ขั้นการประเมินผล (E : Evaluation)

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4 เครื่องมือหรือสื่อนวัตกรรม

เกมบิงโกคำควบกล้ำ

บิงโก
คำควบกล้ำ

กร	จร	คล
พล	ตร	ยส
ขส	ปส	คส

กร

คล

ตร

5 ผลการใช้นวัตกรรม

$$1. E_1 = 80.20$$

$$E_2 = 83.95$$

สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

2. คะแนนความก้าวหน้าทางการเรียน

เฉลี่ยเท่ากับ +4.87

คิดเป็นร้อยละ +24.34

6 จุดเด่นของนวัตกรรม

- ★ กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน
- ★ ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม
- ★ ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร

ภาพกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้จัดทำ : นางสาวจริยาภรณ์ สมป้อ
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
โรงเรียนบ้านสันกำแพง