



มาตรา



การพัฒนาทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา โดยใช้เกมตามล่าหาตัวสะกด

ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้พัฒนา
นางสาวดวงหทัย กันใจ

โรงเรียน
บ้านสันกำแพง

สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
เชียงใหม่ เขต 1



1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัญหาที่พบ

- นักเรียนขาดทักษะการคิด วิเคราะห์ และการหาผลลัพธ์ของการอ่าน และเขียนคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา
- อ่านออกเสียงตัวสะกดตรงตามมาตราผิด ทำให้การอ่านและการเขียนไม่ถูกต้อง
- ผลทดสอบก่อนเรียน พบว่า นักเรียนประมาณ ร้อยละ 52 อ่านคำที่มีมาตราตัวสะกดได้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด
- การสอนแบบบรรยายทำให้เด็กเรียนขาดแรงจูงใจ และมีส่วนร่วมในการเรียนค่อนข้างน้อย



เหตุผลในการพัฒนาผลงาน

นำเกมตามล่าหาตัวสะกด ที่ได้แนวคิด Game-Based Learning (GBL) มาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ทำท่าย ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และได้รับผลย้อนกลับ (Feedback) ทันที ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ความจำเป็นและคุณค่า

- พัฒนาทักษะการอ่านมาตราตัวสะกดอย่างถูกต้อง
- เพิ่มความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย ส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- สามารถนำความรู้ไปใช้ในการเรียนวิชาอื่นได้
- เกมการศึกษานำไปใช้ซ้ำ ปรับใช้ได้หลายระดับชั้น
- พัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิด การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน

2 วัตถุประสงค์

สิ่งที่ต้องการพัฒนา

- พัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา
- พัฒนาความสามารถในการจำแนกมาตราตัวสะกด
- ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านเกม
- สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทย

เป้าหมายของงาน

เชิงปริมาณ

- นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 คน
- นักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนอ่านคำได้ถูกต้อง
- นักเรียนมีความสนใจในการเรียน
- นักเรียนสามารถจำแนกมาตราได้อย่างถูกต้อง

3 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

หลักการ ทฤษฎี หรือโมเดลที่ใช้

- 1. Game-Based Learning (GBL)**
ใช้เกมเป็นสื่อกลาง สร้างแรงจูงใจ เพิ่มความสนุก ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก
- 2. Active Learning**
ผู้เรียนมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน ผ่านการเล่น เกม การแข่งขัน และการอภิปราย
- 3. Constructivism**
ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง จากประสบการณ์ตรง
- 4. Bloom's Taxonomy**
พัฒนาการเรียนรู้ตั้งแต่ จำ → เข้าใจ → นำไปใช้ → วิเคราะห์

Conceptual Framework / Flowchart



4 วิธีดำเนินงาน

ขั้นที่ 1

วิเคราะห์ผู้เรียน

- แบบทดสอบก่อนเรียน
- วิเคราะห์ข้อผิดพลาด

ขั้นที่ 2

ออกแบบกิจกรรม เกมตามล่าหาตัวสะกด



ขั้นที่ 3

จัดกิจกรรม

- นำเข้าสู่งานเรียน
- อธิบายกติกา
- เล่นเกม
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้
- สรุปบทเรียน



ขั้นที่ 4

ประเมินผล

- แบบทดสอบหลังเรียน
- แบบสังเกต
- แบบประเมิน
- ความพึงพอใจ



กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 5 คน



เครื่องมือหรือสื่อนวัตกรรม

- แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- เกมตามล่าหาตัวสะกด
- บัตรคำมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา
- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบประเมินความพึงพอใจ



ระยะเวลาดำเนินงาน

ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2569



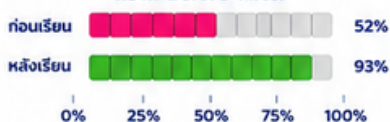
5 ผลการดำเนินงาน

ตารางผลสัมฤทธิ์

- ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น
- ✓ อ่านได้คล่องขึ้น
- ✓ จำแนกมาตราได้ถูกต้อง
- ✓ สนุกกับการเรียน
- ✓ มีความกล้าแสดงออก

รายการ	ก่อน	หลัง
คะแนนเฉลี่ย	61.20	87.50
ผ่านเกณฑ์	52	93
ความพึงพอใจ	-	4.82/5

กราฟ Before-After



6 จุดเด่นและนวัตกรรม

สิ่งใหม่ที่แตกต่างกัน

- เกมการเรียนรู้สร้างเอง
- เรียนรู้ผ่านการเล่น



จุดแข็งของผลงาน

- ใช้งบประมาณต่ำ



ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

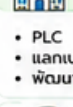
- ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม
- ใช้ซ้ำได้ทุกปี



7 ผลกระทบและการต่อยอด

ประโยชน์ที่เกิดขึ้น

- นักเรียน**
 - อ่านดีขึ้น
 - มีความมั่นใจ
- ครู**
 - มีนวัตกรรมใช้จริง
- โรงเรียน**
 - ยกระดับผลสัมฤทธิ์



การขยายผล

- PLC
- แลกเปลี่ยน Best Practice
- พัฒนาเป็นคลังเกมภาษาไทย



ความยั่งยืน

- ใช้กับระดับชั้นอื่น
- พัฒนาเป็นคลังเกมภาษาไทย



8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ



การใช้ Game-Based Learning (GBL) ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีมาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา ทำให้เด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น มีความสุขในการเรียน และเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางพัฒนาในอนาคต

- ✓ พัฒนาเกมให้หลากหลาย
- ✓ เพิ่มเกมดิจิทัล
- ✓ ขยายผลสู่สาระภาษาไทยเรื่องอื่น
- ✓ ติดตามผลอย่างต่อเนื่อง



SCAN ME