



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้
เรื่อง อักษรนำ โดยใช้เกมเป็นฐาน
ผ่านเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม”
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว

ชื่อ-สกุล : นางสาววิรัชญา เมืองเย็น
ตำแหน่ง : ครูผู้สอน
สถานศึกษา : โรงเรียนวัดชะจาว
สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 1

ที่มาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

จากการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว ในหน่วยที่ 5 เรื่อง อักษรนำ พบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ยังมีปัญหาในการอ่าน การเขียน และการจำแนกคำอักษรนำ โดยเฉพาะคำที่ประสมด้วย “ห นำ” ผู้เรียนยังขาดแรงจูงใจในการเรียน เกิดความเบื่อหน่าย และไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ถูกต้อง ส่งผลให้การจัดการเรียนรู้ดำเนินไปด้วยความล่าช้า

ผู้จัดทำจึงได้จัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้นอกจากนี้ ผู้จัดทำยังเห็นถึงศักยภาพของการนำบริบทชุมชนมาใช้เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ทางภาษาไทยกับประสบการณ์ที่ใกล้ตัว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรม การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อักษรนำ โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง อักษรนำ ที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่องอักษรนำโดยใช้บอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อักษรนำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้บอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม”

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนสามารถอ่าน เขียน และจำแนกคำอักษรนำได้ถูกต้อง
2. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อักษรนำ ที่สูงขึ้น และเกิดความสนใจในการเรียนรายวิชาภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น
3. นักเรียนสามารถนำหลักการอ่านและเขียนคำอักษรนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

เป้าหมาย

1. **เชิงปริมาณ** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 21 คน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อักษรนำ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
2. **เชิงคุณภาพ** นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 21 คน มีความรู้ ความเข้าใจ สามารถอ่าน เขียน และจำแนกคำอักษรนำได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย และนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

สรุปผลการใช้นวัตกรรม

1. ครูสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อักษรนำ โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามกระบวนการ PLC
2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อน - หลังเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลตลอดจนการนำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

กลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	S.D.
ก่อนเรียน	21	4.67	1.33
หลังเรียน	21	8.71	1.23

ขั้นตอน/วิธีการสร้างเครื่องมือในการพัฒนานวัตกรรม

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน วิชาภาษาไทย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง อักษรนำ โดยใช้เกมเป็นฐาน ผ่านเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชะจาว จำนวน 4 แผนการเรียนรู้
2. บอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” จำนวน 1 ชุด
3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทย เรื่อง อักษรนำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 ฉบับ

ขั้นตอนวิธีดำเนินการทดลอง

1. กำหนดระยะเวลาในการใช้นวัตกรรม แล้วให้นักเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อักษรนำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อทราบคะแนนก่อนเรียน
2. ดำเนินการทดลองใช้นวัตกรรม บอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” จำนวนทั้งหมด 4 แผนการเรียนรู้ ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดจำนวน 6 ชั่วโมง
3. เมื่อจบการเรียนการสอนทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้โดย ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง อักษรนำ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้สอบก่อนเรียน เพื่อทราบคะแนนหลังเรียนแล้วนำผลการสอบมาตรวจให้คะแนน
4. นำคะแนนผลการประเมินทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐาน

พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 21 คน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนเรียน เท่ากับ 4.67 คิดเป็นร้อยละ 46.67 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บอร์ดเกม “ภารกิจพิชิตอักษรนำ ตามรอยวิถีฟ้าฮ่าม” โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน เท่ากับ 8.71 หรือร้อยละ 87.14 ซึ่งสูงกว่าก่อนเรียน 4.04 หรือเพิ่มขึ้นร้อยละ 40.4



SCAN ME