

การพัฒนาการเรียนรู้คำราชาศัพท์หมวดร่างกาย โดยใช้กิจกรรมบิงโกกายาสัมผัส

สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าเมืองล้ง



ชื่อ-สกุล : นางชนากานต์ พ่วงศรี
ตำแหน่ง : ครูชำนาญการพิเศษ
สังกัด : โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าเมืองล้ง
กลุ่มสาระการเรียนรู้ : ภาษาไทย

ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนาวัตกรรม

การเรียนรู้คำราชาศัพท์หมวดร่างกายของนักเรียนชั้น ป.6 โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าเมืองล้ง ประสบปัญหาผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำและมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวเนื่องจากการเรียนแบบเน้นท่องจำ ผู้จัดทำจึงพัฒนาวัตกรรม “กิจกรรมบิงโกกายาสัมผัส” โดยประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) และทฤษฎีความจำสองกระบวนการ เพื่อเปลี่ยนบทเรียนที่ซับซ้อนให้สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นการดึงความจำระยะยาว ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยสูงขึ้น มีเจตคติที่ดี และสามารถนำทักษะการใช้คำราชาศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ตลอดจนยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาให้บรรลุตามเป้าหมายอย่างยั่งยืน



นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าเมืองล้ง จำนวน 15 คน

กลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์การพัฒนาวัตกรรม

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง คำราชาศัพท์ หมวดร่างกาย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมบิงโกกายาสัมผัส
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมบิงโกกายาสัมผัส

ผลที่เกิดจากการใช้หรือการพัฒนาวัตกรรม

ขั้นตอนวิธีการสร้างหรือพัฒนาวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning - GBL)

การกำหนดเป้าหมาย : ผู้เรียนสามารถระบุ บอกความหมาย และจับคู่คำราชาศัพท์หมวดร่างกายได้ถูกต้อง รวม 32-40 คำ (แบ่งเป็น 4 หมวด คือ ศีรษะและใบหน้า, ลำตัวและแขน, ข้างล่างและขา, อวัยวะภายใน) ตามมาตรฐาน ท 4.1 (ป.6/2)

กติกาและเงื่อนไข : นำเนื้อเรื่อง คำราชาศัพท์ หมวดร่างกาย มาจำแนกและจัดหมวดหมู่ให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการทางความคิดของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยคัดเลือกคำศัพท์รวมทั้งสิ้น 32-40 คำ เพื่อให้ครอบคลุมและเพียงพอต่อการนำไปจัดวางบนกระดานบิงโกแบบละตำแหน่ง โดยแบ่งออกเป็น 4 หมวดย่อย ศีรษะและใบหน้า, ลำตัวและแขน, ข้างล่างและขา, อวัยวะภายใน) ตามมาตรฐาน ท 4.1 (ป.6/2)

การมีส่วนร่วม : จัดกลุ่มผู้เรียนแบบละความสามาร (เก่ง 1 : ปานกลาง 2 : อ่อน 1) เพื่อส่งเสริมการพึ่งพาอาศัยกันเชิงบวก และการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Tutoring) ใช้ความตื่นตัวจากการสุ่มสลากและการแข่งขันเบาๆ ระหว่างทีม เพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นกระบวนการดึงความจำ (Retrieval Practice) เปลี่ยนความจำระยะสั้นให้เป็นความจำระยะยาว

การสะท้อนคิด : ครูและผู้เรียนร่วมกันเฉลย รวบรวมความคิดเห็น ทบทวนความหมายและโครงสร้างของคำราชาศัพท์หมวดร่างกายที่พบในเกม ตรวจสอบความเข้าใจตรงตามแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) พร้อมให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงบวก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำคำราชาศัพท์ไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารจริงได้อย่างเหมาะสม

ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน
5.33

สรุปการใช้นวัตกรรม

ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน
18.67

นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการส่งเสริมทักษะการจดจำเพื่อคำราชาศัพท์ภาษาไทยหมวดร่างกาย โดยใช้ขั้นตอนการสอนแบบ GAME-BASED LEARNING โดยใช้เกมบิงโกกายาสัมผัส ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลบ้านท่าเมืองล้ง มีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

รายการ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (X)	S.D.
ก่อนเรียน	15	20	5.33	3.44
หลังเรียน	15	20	18.67	1.35



รูปเล่มนวัตกรรม

ผลสำเร็จที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

- **Knowledge (ด้านความรู้) :** มีความรู้ ความเข้าใจ และจดจำความหมายของคำราชาศัพท์หมวดร่างกายได้แม่นยำและรวดเร็วยิ่งขึ้น ส่งผลให้คะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) สูงขึ้นอย่างเห็นรูปธรรม
- **Process/Practice (ด้านทักษะกระบวนการ) :** นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการทำงานเป็นกลุ่มผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศแห่งการช่วยเหลือเกื้อกูลกันแบบ "เพื่อนช่วยเพื่อน" (Peer Tutoring)
- **Attitude (ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ) :** ลดความเครียดและความเบื่อหน่ายจากการท่องจำ สร้างห้องเรียนที่สนุกสนานและท้าทาย เพิ่มแรงจูงใจและความกระตือรือร้นในการเรียนวิชาภาษาไทย