



รายงานนวัตกรรมการศึกษา

เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาคำอ่าน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓

โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอลำปาง จังหวัดเชียงใหม่



กระดานเชื่อมจิตสื่อภาษา

ก	ข	ค	ฃ	ง	จ	ฉ	ช	ซ
ญ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ฒ	ณ	ด	ต
ท	ธ	น	บ	ป	ผ	ฝ	พ	ฟ
ม	ย	ร	ล	ว	ศ	ษ	ส	ห
อ	ฮ	ไ	ใ	ที่พับก		ะ	า	ำ
เ	ย	เะ	เอ			แะ	แ	โ
าะ	-อ	เอะ	เอ	เียะ	เีย			
ำ	เำ	ฤ	ฤ	ฦ	ฦ			



นางสาวณิชากร วงศ์เงิน
ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านสันกำแพง

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญตาราง	ง
นวัตกรรมการศึกษา : เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่	
๑. ชื่อนวัตกรรม	๑
๒. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
๓. วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม	๒
๔. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๓
๕. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม	๔
๖. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม	๑๒
๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๑๔
๘. ผลการใช้นวัตกรรม และอภิปรายผล	๑๕
๙. ภาพรวมของนวัตกรรม	๒๔
เอกสารอ้างอิง	๒๕

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก

- บันทึกข้อความขออนุเคราะห์ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบนวัตกรรม
- แบบตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้
- บันทึกข้อความขออนุญาตใช้นวัตกรรม
- ตัวอย่างแผนการสอน
- แบบคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
- การสร้างนวัตกรรมการศึกษา (ปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕)
- การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (ปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖)
- การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา (ปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗)
- ภาพกิจกรรม
- การทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)
- การเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรมการศึกษาภายในสถานศึกษา
- เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมทางการศึกษา)
โรงเรียนบ้านหนองไค้ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
- เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมทางการศึกษา)
โรงเรียนบ้านเชิงดอย(ดอยสะเก็ดศึกษา) อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่
- เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมทางการศึกษา)
โรงเรียนพุทธิโศภณ อำเภอมือง จังหวัดเชียงใหม่
- เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมทางการศึกษา)
โรงเรียนเทพนารี อำเภอสองเม่น จังหวัดแพร่

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ ๑ ปฏิทินการดำเนินงาน	๘
ตารางที่ ๒ ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ	๑๓
ตารางที่ ๓ ผลการเปรียบเทียบการคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๑๕
ตารางที่ ๔ แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)	๑๘
ตารางที่ ๕ แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมกระดานอักษร เชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาคำอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)	๒๐
ตารางที่ ๖ แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมกระดานอักษร เชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาคำอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่าน ชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) ครั้งที่ ๒	๒๑

รายงานนวัตกรรมการศึกษา

๑. **ชื่อนวัตกรรม** เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

๒. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ ได้กำหนดให้สาระการเรียนรู้ภาษาไทย เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้ต้องมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๒)

ทักษะการอ่านนับว่าเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานทางภาษาที่มีความสำคัญและเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต นอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้วยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การอ่านเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับ เป็นทักษะพื้นฐาน และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ในเรื่องต่าง ๆ (วรรณฤดี สุขชื่น, ๒๕๖๓)

ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดนโยบายขับเคลื่อนการศึกษาที่มุ่งเน้นความสำคัญของการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยทุกระดับ โดยกำหนดเป้าหมายความสำเร็จไว้ที่ ๑) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓ ทุกคนอ่านออกเขียนได้ ๒) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ อ่านคล่องเขียนคล่อง และ ๓) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๖ มีสมรรถนะการอ่านขั้นสูง จึงได้กำหนดการคัดกรองการอ่านและการเขียนสำหรับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ ๓ จำนวน ๒ ครั้ง ใน ๑ ปีการศึกษา

รายงานผลการคัดกรองการอ่านการเขียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าผลด้านการอ่านของนักเรียนเพียงร้อยละ ๖๕ อยู่ในเกณฑ์ดีและดีมาก ส่วนอีกร้อยละ ๓๕ อยู่ในเกณฑ์พอใช้และควรปรับปรุง

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สอนจึงนำนวัตกรรมการศึกษาที่สร้างขึ้นและถูกใช้มาตั้งแต่ปีการศึกษา ๒๕๖๕ และใช้ต่อเนื่องในปีการศึกษา ๒๕๖๖ มาพัฒนาเป็น เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ให้สอดคล้องเหมาะสมในการแก้ไขปัญหาเป็นประโยชน์ให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีความหมาย และมีความสุข สำหรับผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาต่อไป

๓. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗
๒. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗

ขอบเขตการศึกษา

เนื้อหาที่ใช้ในกระบวนการพัฒนา คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านสันกำแพง พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) กลุ่มสาระภาษาไทย สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตัวชี้วัดที่ ๑ บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย และตัวชี้วัดที่ ๒ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๑) ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านสันกำแพง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๔๑๔ คน

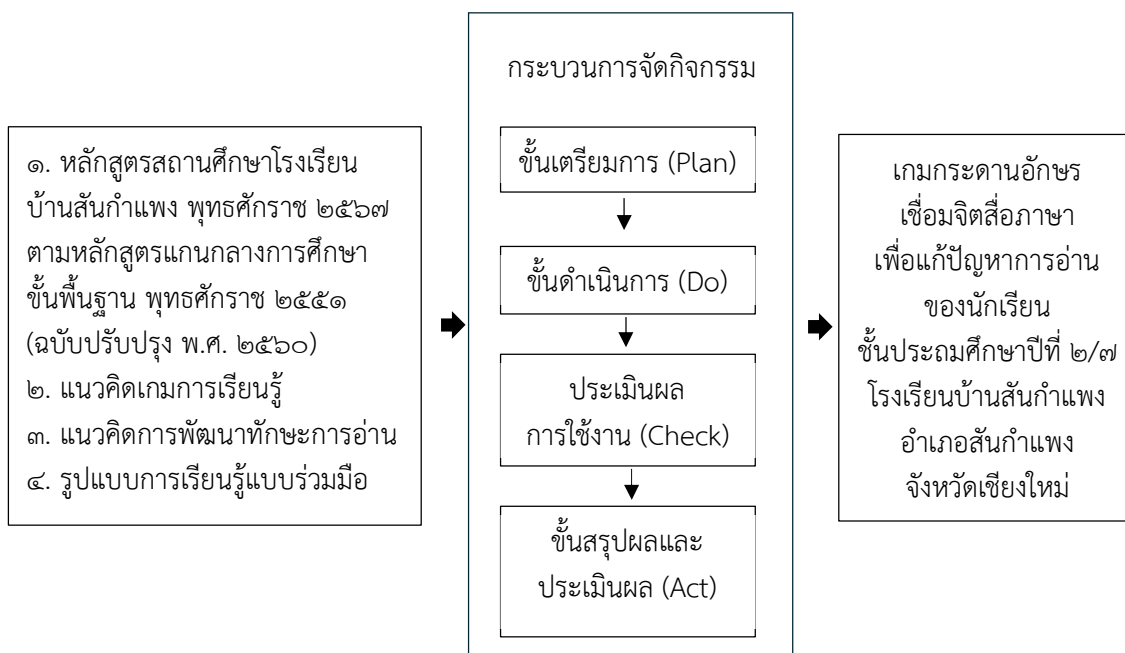
๒) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ จำนวน ๔๐ คน โดยวิธีเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

ระยะเวลาในการพัฒนา

ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ระหว่างวันที่ ๕ - ๙ สิงหาคม ๒๕๖๗

๔. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเรื่อง เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ได้มีการศึกษาหลักการ แนวคิด เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มากำหนดกรอบแนวคิดของการพัฒนานวัตกรรม ดังภาพที่ ๑



ภาพที่ ๑ กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๕. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การพัฒนานวัตกรรมการศึกษาเรื่อง เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา ในแก้ปัญหา การอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้พัฒนานวัตกรรมได้ออกแบบวิธีการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม แบ่งออกเป็น ๒ ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การพัฒนาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ขั้นตอนที่ ๒ การศึกษาผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

โดยในแต่ละขั้นตอนมีวิธีดำเนินการพัฒนานวัตกรรม ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การพัฒนาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

๑.๑ แหล่งข้อมูล

๑) รายงานผลการคัดกรองการอ่านการเขียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

๒) บทความวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมในการจัดกระบวนการเรียนการสอน

๑.๒ ขอบเขตเนื้อหา/ประเด็นที่ศึกษา

การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เรื่อง เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ใน ๔ ประเด็น ดังนี้

๑) หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านสันกำแพง พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)

๒) แนวคิดเกมการเรียนรู้

ความหมายของเกมการเรียนรู้

กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่หลากหลายทำให้เด็กได้รับพัฒนาการครบทั้ง ๔ ด้าน และเป็นคนดีมีคุณธรรม มีปัญญา และมีความสุข เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม นักการศึกษาได้ให้ความหมาย ของเกมการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ทิสนา แคมมณี, (๒๕๕๒) ได้ให้ความหมายวิธีการสอนโดยใช้เกมว่า เป็นกระบวนการ ที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนเล่นเกม ตามกติกาและนำเนื้อหาและข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่นวิธีการเล่นและผลการเล่นเกมของผู้เรียน มาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

อุทัย สงวนพงศ์, (๒๕๕๓) ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาการเป็นผู้นำผู้ตาม การทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปลุกจิตสำนึกให้เคารพในกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย ไม่นั่นเรื่องการแพ้ชนะ แต่ต้องการให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงทักษะและศักยภาพของตนเองเต็มความสามารถ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, (๒๕๕๔) ได้ให้ความหมายของเกมการเรียนรู้ (Didactic Game) ว่า เกมการเรียนรู้เป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการเรียนรู้จะต่างจากของเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่

สรุปความหมายของเกมการเรียนรู้ได้ว่า เกมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเล่นชนิดหนึ่งซึ่งช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กมาตั้งแต่เกิด เป็นสื่อนวัตกรรมทางการศึกษาที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล และช่วยให้สามารถเข้าใจ และจดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ

ความสำคัญของเกมการเรียนรู้

ปิ่น มาลากุล, (๒๕๕๓) กล่าวว่าเกมการเรียนรู้มีคุณค่าในการสอน ครูควรนำมาใช้ในบทเรียนเพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และได้รับความรู้ไปพร้อมกัน

เยาวพา เดชะคุปต์, (๒๕๕๖) กล่าวว่าความสำคัญของเกมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมจึงเป็นวิธีการหนึ่งซึ่งส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

LuuTrong Tuan, (๒๐๑๒) ได้ศึกษาเรื่องการจดจำคำศัพท์โดยใช้เกม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบว่าเกมมีผลต่อการจำคำศัพท์ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษาหรือไม่ โดยมีการสุ่มเลือกชั้นเรียนสองชั้นเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างอิสระ t-test ถูกจัดเตรียมขึ้นเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแบบทดสอบ พบว่ากลุ่มทดลองนั้นสามารถจำคำศัพท์ได้มากกว่าอีกกลุ่ม ผลลัพธ์จากกลุ่มทดลองเป็นที่น่าพอใจกว่ากลุ่มควบคุม

๓) แนวคิดการพัฒนาทักษะการอ่าน

ความหมายและความสำคัญของการอ่าน

การอ่านถือเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ เพราะการอ่านสามารถเปิดโลกทัศน์ การเรียนรู้ ผู้อ่านจะช่วยพัฒนาสติปัญญา เกิดความรู้ รอบรู้ และทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ นักการศึกษาได้ให้ความหมายและความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

Edgar del, (๑๙๕๖) ให้ความหมายไว้ว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการค้นหา ความหมายจากสิ่งพิมพ์ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ของผู้อ่าน การอ่านไม่ได้หมายความว่าเฉพาะ การมองผ่านแต่ละประโยค หรือแต่ละย่อหน้าเท่านั้น แต่ผู้อ่านต้องเข้าใจความคิดนั้น ๆ ด้วย

Goodman, (๑๙๗๐) ได้ให้คำจำกัดความของการอ่านไว้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนเกี่ยวกับการแสดงปฏิกริยาร่วมกันระหว่างความคิดและภาษา เนื่องจากผู้อ่านจะต้องพยายามสร้างความหมายขึ้นจกตัวอักษร การอ่านจึงเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ ความคิดอยู่ตลอดเวลา ผู้อ่านจะต้องอาศัยการพินิจพิจารณาสิ่งที่ปรากฏอยู่ในข้อความที่อ่าน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการเลือกความหมายที่เหมาะสมที่สุดจากเนื้อความที่อ่าน

ปัญหาการอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, (๒๕๔๕) ได้กล่าวถึงสาเหตุสำคัญในการอ่านไว้ดังนี้

๑. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับครู ไม่เข้าใจวิธีการสอนอ่านอย่างแท้จริงส่วนมาก จะกำหนดวัตถุประสงค์ให้นักเรียนอ่านเรื่องโดยไม่มีวัตถุประสงค์อื่น

๒. ปัญหาเกี่ยวข้องกับตัวนักเรียน นักเรียนซึ่งมาจากสังคมที่ลักษณะแตกต่างกันและมีระดับความสามารถในการอ่านแตกต่างกัน เมื่อมาอยู่ห้องเรียนเดียวกันระดับความสามารถในการอ่านและประสบการณ์ทางภาษาย่อมแตกต่างกัน

๓. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับทางโรงเรียน วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการพัฒนา การอ่านมีไม่มากพอ ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญที่ควรจะคิดริเริ่มจัดหาสื่อในทางอื่นเพื่อช่วยพัฒนาการอ่าน ให้มากขึ้น

๔) รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ

ความหมายรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ

การเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการกลุ่มให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดกัน โดยผู้เรียน จะมีการโต้ตอบกันภายในกลุ่ม ร่วมมือกันทำงาน เพื่อไปสู่เป้าหมายและความสำเร็จร่วมกันของกลุ่ม ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ ดังนี้

Slavin, (๑๙๙๐) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นร่วมกันในการเรียน มีความรับผิดชอบต่อตนเองและความสำเร็จของกลุ่ม ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่มขึ้นอยู่กับความสามารถของสมาชิกทุกคนในกลุ่มที่จะเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เรียนทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อเป็นรายบุคคล เพราะมีความหมายต่อความสำเร็จของกลุ่ม

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์, (๒๕๔๕) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หมายถึง วิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แต่ละกลุ่มประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้ความสามารถต่างกัน โดยแต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การแบ่งทรัพยากรในการเรียนรู้ รวมทั้งการเป็นกำลังใจแก่กัน คนที่เรียนเก่งจะช่วยเหลือคนที่อ่อนกว่าสมาชิกในกลุ่มไม่เพียงแต่มีความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเท่านั้น หากแต่จะต้องร่วมรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของเพื่อนสมาชิกทุกคนในกลุ่ม ความสำเร็จของบุคคลคือ ความสำเร็จของกลุ่ม

วีชรา เล่าเรียนดี, (๒๕๔๘) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเป็นเทคนิควิธีสอนเขียนเรียงความ โดยการบูรณาการกับการสอนอ่านเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและการอ่านจะช่วยพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเรียงความ การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือจะช่วยให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จมากขึ้น โดยเฉพาะการสอนด้านภาษา ซึ่งการสอนจะเน้นให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนร่วมมือกันและมีเป้าหมายความสำเร็จร่วมกัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมกระดาน หมายถึง สื่อนวัตกรรมประกอบการสอน วิชาภาษาไทย ปีการศึกษา ๒๕๖๗ สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ชั้น ป.๒ ตัวชี้วัดที่ ๑ บอกละและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย และตัวชี้วัดที่ ๒ เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ

ปัญหาทักษะการอ่าน หมายถึง ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการอ่านของนักเรียน ประกอบด้วย ๓ ประการ ได้แก่ ๑. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตัวครู ๒. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตัวนักเรียน ๓. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียน

พัฒนานวัตกรรม หมายถึง การสร้างนวัตกรรมประกอบการสอนเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗

๑.๓ ขั้นตอนการพัฒนานวัตกรรม

การพัฒนาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้พัฒนานวัตกรรมมีขั้นตอนการพัฒนา ๔ ขั้นตอน ดังตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ ปฏิทินการดำเนินงาน

ที่	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้รับผิดชอบ
๑	ขั้นเตรียมการ (Plan)		
	๑. วิเคราะห์สภาพปัญหา	๒๙ ก.ค. - ๒ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	๒. ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และเอกสารที่เกี่ยวข้อง	๓ - ๗ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	๓. วิเคราะห์เนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ เพื่อประกอบการพัฒนานวัตกรรม	๘ - ๙ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
๒	ขั้นดำเนินการ (Do)		
	๑. ออกแบบแผนกิจกรรม	๑๐ - ๑๘ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	การจัดกิจกรรมชั่วโมงที่ ๑	๑๙ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	การจัดกิจกรรมชั่วโมงที่ ๒	๒๐ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	การจัดกิจกรรมชั่วโมงที่ ๓	๒๑ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	การจัดกิจกรรมชั่วโมงที่ ๔	๒๒ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	การจัดกิจกรรมชั่วโมงที่ ๕	๒๓ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
๓	ขั้นประเมินผล (Check)		
	ประเมินผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาคำอ่านของนักเรียน	๒๖ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
๔	ขั้นสรุปและประเมินผล (Act)		
	๑. การทบทวนหลังการดำเนินกิจกรรม (After Action Review : AAR) ร่วมกับนักเรียน	๒๖ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	๒. จัดทำรายงานผลการใช้นวัตกรรม	๒๗ - ๓๐ ส.ค. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน
	๓. เผยแพร่ผลงาน ในรูปแบบเอกสาร และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)	๓ ก.ย. ๒๕๖๗	นิชากร วงค์เงิน

๑.๔ เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ในการสร้างเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้พัฒนานวัตกรรมได้ดำเนินการ ดังนี้

๑) ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านสันกำแพง พุทธศักราช ๒๕๖๗ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐)

๒) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา

๓) คัดเลือกคำพื้นฐานภาษาไทยจาก บัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้ประกอบเป็นคำศัพท์ของนวัตกรรม

๔) ดำเนินการสร้างนวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

๕) นำนวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรม

๖) ปรับปรุงแก้ไขนวัตกรรมเกมกระดานเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๗) นำนวัตกรรมเกมกระดานเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง

ขั้นตอนที่ ๒ การศึกษาผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ในการศึกษาผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผู้พัฒนานวัตกรรมได้ใช้เครื่องมือ ๓ ชุด ได้แก่

ชุดที่ ๑ แบบคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ผู้พัฒนานวัตกรรมเลือกใช้แบบคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ โดยสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อเปรียบเทียบผลคะแนน ครั้งที่ ๑ และครั้งที่ ๒ หลังจากการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ชุดที่ ๒ กระดานสื่อใจและแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีลักษณะเป็นการลงความเห็นและสะท้อนคิดหลังการดำเนินกิจกรรม

ผู้พัฒนานวัตกรรมเลือกใช้การสอบถามในรูปแบบการลงความเห็นจากกระดานสื่อใจ โดยแบ่งเป็น ๒ ช่อง ประกอบไปด้วย ช่องให้ใจ หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม และช่องเติมเต็ม หมายถึง ต้องการแบ่งปันความรู้สึกละข้อเสนอแนะจากการทำกิจกรรม และแบบบันทึกสะท้อนคิดจากการทำกิจกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา

ชุดที่ ๓ แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครูโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) และ Professional Learning Community (PLC)

ผู้พัฒนานวัตกรรมได้จัดทำแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียนและผู้ร่วมวิชาชีพโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) ที่มีคุณภาพ ผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

๑) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครูโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียนด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)

๒) กำหนดจุดประสงค์ในการสร้างแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครูโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)

๓) สร้างแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครูโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)

๔) นำแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครูโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญชุดเดียวกับที่ประเมินนวัตกรรม เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียน พิจารณารายการแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) มีความเหมาะสมหรือไม่ และนำมาปรับปรุงแก้ไข

๕) นำแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครู โดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

๖) นำแบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมร่วมกับนักเรียนและเพื่อนครู โดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) ไปใช้

๖. กระบวนการหาคคุณภาพของนวัตกรรม

เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยการสนทนากลุ่มผู้เชี่ยวชาญ Focus Group Discussion ในการประชุมการตรวจสอบคุณภาพรูปแบบนวัตกรรม และผ่านการหาค่าประสิทธิภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๓ คน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีรายนาม ดังต่อไปนี้

๑. นางมาลัย ทัทหมี ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูเชี่ยวชาญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง

๒. นางสาวอังศุมาลิน โกษศิริศิลป์ ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง

๓. นางพรทิพย์ วงศ์มาน ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง

ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ แล้วนำผลการประเมินมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดค่าคะแนนดังนี้

- +๑ หมายถึง เห็นด้วยว่าความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรม
เกมกระดานเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่าน
- ๐ หมายถึง ไม่แน่ใจว่าความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรม
เกมกระดานเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่าน
- ๑ หมายถึง ไม่เห็นด้วยว่าความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรม
เกมกระดานเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่าน

เกณฑ์การพิจารณาเลือกความถูกต้องเหมาะสมของนวัตกรรมเกมกระดานเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่าน คือ

- มีค่า IOC ตั้งแต่ ๐.๘ – ๑.๐ นำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้
- มีค่า IOC ต่ำกว่า ๐.๘ ควรมีการแก้ไข

การคำนวณ IOC ของผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ได้คะแนน ดังตารางที่ ๒

ประสิทธิภาพ	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม ของ คะแนน	ค่าเฉลี่ย	ผลการประเมิน
	คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓			
ด้านองค์ประกอบ	+๑	+๑	+๑	๓	๑	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
ด้านการนำไปใช้	+๑	+๑	+๑	๓	๑	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
ด้านกระบวนการ	+๑	+๑	+๑	๓	๑	มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

จากตารางดังกล่าว จะเห็นได้ว่า มีค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ ๑.๐๐

ผู้พัฒนานวัตกรรมได้นำความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ของผู้เชี่ยวชาญที่ ๓ คน พบว่า ประสิทธิภาพ ด้านองค์ประกอบ ด้านการนำไปใช้ และด้านกระบวนการ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ สามารถนำมาปรับปรุงนวัตกรรมให้เหมาะสมและถูกต้องมากยิ่งขึ้น

๗. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

การนำนวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรมดังนี้

๑) บันทึกขออนุญาตการใช้นวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๒) ดำเนินการจัดการเรียนการสอน โดยใช้นวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ตามปฏิทินการดำเนินงานที่กำหนดไว้

๓) สรุปผลการดำเนินการ โดยการบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้

๔) สรุปผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ บันทึกผลหลังการสอน บันทึกผลการใช้นวัตกรรม และเสนอต่อผู้บริหาร

๕) เผยแพร่ผลงานไปยังห้องเรียนร่วมชั้น จำนวน ๑๐ ห้องเรียน และเผยแพร่ไปยังโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทั้งในและต่างจังหวัด

๘. ผลการใช้วัตกรรมการ์และอภิปรายผล

ผลการใช้วัตกรรมการ์เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีดังนี้

๑) แบบคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
โดยสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน สรุปผลได้ดังตารางที่ ๓

ผลการเปรียบเทียบการคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ชั้นประถมศึกษา
ปีที่ ๒/๗

ลำดับที่	ผลการคัดกรอง		ผลต่าง
	ก่อนใช้วัตกรรมการ์ (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	หลังใช้วัตกรรมการ์ (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	
๑	๖	๗	+๑
๒	๕	๖	+๑
๓	๓	๖	+๓
๔	๓	๕	+๒
๕	๓	๖	+๓
๖	๘	๑๐	+๒
๗	๔	๖	+๒
๘	๓	๖	+๓
๙	๖	๙	+๓
๑๐	๗	๙	+๒
๑๑	๕	๘	+๓
๑๒	๘	๙	+๑
๑๓	๒	๖	+๔
๑๔	๙	๑๐	+๑
๑๕	๗	๙	+๒
๑๖	๘	๑๐	+๒
๑๗	๔	๗	+๓
๑๘	๓	๗	+๔
๑๙	๒	๖	+๔
๒๐	๘	๑๐	+๒
๒๑	๑	๖	+๕
๒๒	๖	๙	+๓
๒๓	๙	๑๐	+๑

ลำดับที่	ผลการคัดกรอง		ผลต่าง
	ก่อนใช้นวัตกรรม (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	หลังใช้นวัตกรรม (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	
๒๔	๗	๙	+๒
๒๕	๘	๑๐	+๒
๒๖	๓	๘	+๕
๒๗	๙	๑๐	+๑
๒๘	๘	๑๐	+๒
๒๙	๗	๑๐	+๓
๓๐	๘	๑๐	+๒
๓๑	๘	๑๐	+๒
๓๒	๑	๕	+๔
๓๓	๗	๑๐	+๓
๓๔	๗	๙	+๒
๓๕	๗	๙	+๒
๓๖	๘	๑๐	+๒
๓๗	๔	๗	+๓
๓๘	๕	๗	+๒
๓๙	๕	๘	+๓
๔๐	๓	๖	+๓
คะแนนรวม	๒๒๕	๓๒๕	
ร้อยละ	๕๖.๒๕	๘๑.๒๕	+๒๕

จากตารางที่ ๓ พบว่า นักเรียนมีผลการคัดกรองหลังการใช้นวัตกรรมมากกว่าผลก่อนการใช้นวัตกรรม คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ โดยนักเรียนมีผลการคัดกรองก่อนใช้นวัตกรรม คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๒๕ ของคะแนนเต็ม และมีผลการคัดกรองหลังใช้นวัตกรรม คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๒๕ ของคะแนนเต็ม สรุปได้ว่า นวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ สามารถทำให้ผลการคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน” ของนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงขึ้น

๒) ข้อเสนอแนะจากกิจกรรมสรุปบทเรียนผ่านกระดานสื่อใจและสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ในลักษณะเป็นการลงความเห็นและสะท้อนคิดหลังการดำเนินกิจกรรม

ข้อเสนอแนะจากการสะท้อนคิดหลังการดำเนินกิจกรรม

- ได้เล่นเกมไปพร้อมกับเรียนสนุกมาก
- ชอบการเรียนรู้แบบนี้
- อยากให้ครูสอนแบบนี้บ่อย ๆ
- ชอบที่ได้ออกมาเรียนนอกห้องเรียน
- ชอบช่วยกันทำให้กลุ่มเล่นเกมชนะได้ที่ ๑
- ได้ฝึกสะกดคำ
- ชอบแสดงเป็นวิญญาน เพราะ จะได้ช่วยเพื่อนสะกดคำ
- อยากให้มีเกมอีกเยอะ ๆ
- ชอบเป็นคนจับบันทึก จะได้ช่วยปลดปล่อยวิญญานให้ไปเกิด
- ได้สะกดคำที่อ่านไม่ออก
- อยากให้เพิ่มด่านให้มากกว่านี้
- อยากให้ในกลุ่มมีคนน้อย ๆ
- อยากให้มีเวลาเล่นเยอะ ๆ
- อยากให้เพื่อนห้องอื่นมาเล่นด้วย

๓) แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน และเพื่อนครูโดยการถอดบทเรียน และสรุปบทเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) และ Professional Learning Community (PLC)

๓.๑ แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) สรุปผลได้ดังตารางที่ ๔

เรียน	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง		
ชื่องาน	กิจกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสี่ภาษา		AAR ครั้งที่ ๑
วัน/เวลาที่เริ่มปฏิบัติงาน	๑๙ ส.ค. ๒๕๖๗	วัน/เวลาที่สิ้นสุดการปฏิบัติงาน	๒๓ ส.ค. ๒๕๖๗
วันที่ทำ AAR	๒๖ ส.ค. ๒๕๖๗	เวลาเริ่ม-สิ้นสุด	๐๘.๒๐ - ๐๙.๒๐ น.
ผู้ร่วม AAR	๑. นางสาวณิชากร วงศ์เงิน ครูผู้จัดกิจกรรม		
	๒. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ปีการศึกษา ๒๕๖๗		
เป้าหมายของงาน			
๑. ผลการคัดกรองมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละสูงขึ้น			
๒. นักเรียนสนุกสนาน เรียนรู้อย่างมีความสุข			
ผลการปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง (โดยสรุป)			
๑. นักเรียนมีผลการคัดกรองเฉลี่ยร้อยละสูงขึ้น			
๒. นักเรียนพึงพอใจ สนุกสนาน และมีความสุขในการเรียนรู้			
๓. นักเรียนมีความกล้าแสดงออก			
งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ดี			
๑. นักเรียนกล้าแสดงออกตามบทบาทที่เลือกด้วยตนเอง			
๒. นักเรียนได้ใช้ความรู้ของตนเองในการช่วยเหลือกิจกรรมกลุ่มให้บรรลุผล			
งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ไม่ดี			
๑. ระยะเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมล่าช้ากว่าที่กำหนด เนื่องจากเสียงรบกวนจากเพื่อนกลุ่มอื่น			
๒. ความสามารถที่ไม่เหมาะสมกับบทบาท			
๓. ไม่อ่านออกเสียงสะกดคำ			
อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้อง ที่พบในระหว่างการทำงาน			
๑. จำนวนของนวัตกรรมที่มีไม่เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน			
๒. นักเรียนไม่ให้ความร่วมมือเนื่องจากไม่ได้แสดงบทบาทที่ต้องการ			
๓. นักเรียนไม่อ่านออกเสียง			
ประเด็นที่ได้เรียนรู้			
๑. การอ่านสะกดคำภาษาไทย			
๒. การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม			
๓. การมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงานให้สำเร็จ			
๔. การช่วยเหลือเพื่อน			

ข้อปฏิบัติในการทำงานครั้งต่อไป
๑. แบ่งปันให้เพื่อนได้เป็นบทบาทที่หลากหลาย
๒. ให้ความร่วมมือกับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม
๓. ท่องจำคำศัพท์ให้มาก ๆ ก่อนการเล่นเกม

จากตารางที่ ๔ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ที่ร่วมกิจกรรมเกมกระดานอักษร เชื่อมจิตสื่อภาษา ได้มีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน และครูผู้สอนสามารถให้ข้อมูลสะท้อนกลับให้กับนักเรียนได้วางแผนก่อนการร่วมกิจกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

๓.๒ แบบบันทึกการทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เกมกระดานอักษร เชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC) ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR) สรุปผลได้ดังตารางที่ ๕

เรียน	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง		
ชื่องาน	กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)		AAR ครั้งที่ ๑
วัน/เวลาที่เริ่มปฏิบัติ	๑๐ ส.ค. ๒๕๖๗	วัน/เวลาที่สิ้นสุด	๒๗ ส.ค. ๒๕๖๗
วันที่ทำ AAR	๙ ส.ค. ๒๕๖๗	เวลาเริ่ม-สิ้นสุด	๐๘.๒๐ - ๐๙.๒๐ น.
ผู้ร่วม AAR	๑. นางสาวณิชาร วรงค์เงิน ครูผู้จัดกิจกรรม		
	๒. ผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูที่เกี่ยวข้อง		
เป้าหมายของงาน			
๑. วิเคราะห์สาเหตุของปัญหาและการเลือกใช้นวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา			
๒. ลำดับขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม			
ผลการปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง (โดยสรุป)			
๑. เลื่อนนวัตกรรมที่ได้ผลและใช้แก้ปัญหาอย่างต่อเนื่องในปีการศึกษา ๒๕๖๕ และ ๒๕๖๖			
๒. ได้แผนการปฏิบัติงานเป็นกระบวนการที่มีคุณภาพโดยใช้วงจร PDCA			
งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ดี			
๑. ผู้ร่วมกิจกรรมต่างให้ข้อเสนอแนะในมุมมองที่แตกต่าง			
๒. ได้ข้อสรุปที่เป็นเอกฉันท์			
งาน/ขั้นตอนที่ทำไม่ได้			
-			
อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้อง ที่พบในระหว่างการทำงาน			
เวลาว่างแตกต่างกันทำให้ครูบางคนไม่สามารถเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้			
ประเด็นที่ได้เรียนรู้			
ได้มุมมองและความคิดเห็นที่หลากหลายจนสามารถสร้างแนวทางการจัดกิจกรรมได้			
ข้อปฏิบัติในการทำงานครั้งต่อไป			
๑. จัดสรรเวลาให้ครอบคลุมกับผู้ร่วมวิชาชีพคนอื่น ๆ ให้มากที่สุด			
๒. แก้ไขปรับปรุงและสะท้อนผลแก่ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้			

จากตารางที่ ๕ พบว่าคณะผู้บริหารและคณะครูให้ความสนใจเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมให้ข้อเสนอแนะและข้อคิด เพื่อสร้างแนวทางในการพัฒนานวัตกรรม จนสามารถจัดกิจกรรมให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ดังตารางที่ ๖

เรียน	ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง		
ชื่องาน	กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community : PLC)		AAR ครั้งที่ ๒
วัน/เวลาที่เริ่มปฏิบัติ	๑๐ ส.ค. ๒๕๖๗	วัน/เวลาที่สิ้นสุด	๒๗ ส.ค. ๒๕๖๗
วันที่ทำ AAR	๒๗ ส.ค. ๒๕๖๗	เวลาเริ่ม-สิ้นสุด	๑๔.๔๕ - ๑๕.๔๕ น.
ผู้ร่วม AAR	๑. นางสาวณิชกร วงศ์เงิน ครูผู้จัดกิจกรรม ๒. ผู้บริหารสถานศึกษาและคณะครูที่เกี่ยวข้อง		
เป้าหมายของงาน			
๑. สรุปผลการดำเนินกิจกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา			
๒. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากการใช้สื่อนวัตกรรมของห้องเรียนอื่น ๆ			
ผลการปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริง (โดยสรุป)			
๑. คณะครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้แนวทางในการปรับปรุง/พัฒนางาน			
๒. ได้ข้อเสนอแนะในการเผยแพร่ผลงานสู่ชุมชน และสถานศึกษาอื่น ๆ			
งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ดี			
๑. กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ จากการร่วมให้ข้อเสนอแนะของฝ่ายต่าง ๆ			
๒. ได้ข้อสรุปที่เป็นเอกฉันท์			
งาน/ขั้นตอนที่ทำได้ไม่ดี			
-			
อุปสรรค/ข้อจำกัด/ข้อขัดข้อง ที่พบในระหว่างการปฏิบัติงาน			
เวลาร่างแตกต่างกันทำให้ครูบางคนไม่สามารถเข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้			
ประเด็นที่ได้เรียนรู้			
เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ สามารถแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนห้องเรียนอื่น ๆ ในระดับชั้นเดียวกันได้จริง			
ข้อปฏิบัติในการทำงานครั้งต่อไป			
๑. จัดสรรเวลาให้ครอบคลุมกับผู้ร่วมวิชาชีพคนอื่น ๆ ให้มากที่สุด			
๒. แก้ไขปรับปรุงและสะท้อนผลแก่ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อพัฒนานวัตกรรมอื่นต่อไป			

จากตารางที่ ๖ พบว่าการใช้นวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นเครื่องมือที่ดีในการสร้างกิจกรรมในการโต้ตอบระหว่างครูกับนักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ได้จริง

การอภิปรายผล

นวัตกรรมการศึกษาเรื่อง เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

ตอนที่ ๑ ผลการพัฒนาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

๑.๑ รายงานผลการคัดกรองการอ่านการเขียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าผลด้านการอ่านของนักเรียนเพียงร้อยละ ๖๕ อยู่ในเกณฑ์ดีและดีมาก ส่วนอีกร้อยละ ๓๕ อยู่ในเกณฑ์พอใช้ และควรปรับปรุง สืบเนื่องจากนักเรียนไม่สามารถอ่านคำตามรูปแบบการสะกดคำที่ถูกต้องได้ ทำให้การประกอบพยัญชนะ สระ และตัวสะกดออกมาเป็นการอ่านไม่ตรงตามคำที่กำหนด ในขณะที่เดียวกันนักเรียนที่สามารถอ่านได้คล่อง เกิดจากองค์ความรู้จากประสบการณ์เดิม และทักษะการอ่านสะกดคำที่ฝึกฝนจนชำนาญ

๑.๒ การวิเคราะห์สภาพปัญหา เพื่อออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ๑) การวิเคราะห์บริบท อัตลักษณ์และสมรรถนะเชิงอนาคตของผู้เรียน ๒) การออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับสภาพปัญหา ๓) กระบวนการนำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ไปใช้อิงตามบริบทของชุมชน และ ๔) การประเมินสมรรถนะที่เกิดจากการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้

๑.๓ การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการพัฒนาจากนวัตกรรมต้นแบบที่ถูกสร้างมาเพื่อแก้ไขปัญหาการสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ เมื่อปีการศึกษา ๒๕๖๕ เนื่องจากการออกแบบโดยไม่ได้อ้างอิงตามหลักการท่องจำของนักเรียน ทำให้นวัตกรรมส่งผลกระทบต่อการใช้ปัญหาในระดับน้อย จึงพัฒนานวัตกรรมสู่ปีที่ ๒ ในปีการศึกษา ๒๕๖๖ มีการจัดเรียงลำดับพยัญชนะ สระ ตัวเลข ตามภาพจำของนักเรียน จึงทำให้นวัตกรรมเกิดประสิทธิภาพในระดับที่สามารถแก้ไขปัญหาทักษะการอ่านแบบสะกดคำของนักเรียนได้บรรลุตามเป้าหมาย แต่ขาดความน่าสนใจในกระบวนการจัดการเรียนการสอน จึงพัฒนาสู่ปีที่ ๓ ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ โดยการเสริมเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องลี้ลับเพื่อเป็นลูกเล่น (Gimmick) และจุดช่วยจำ ทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความสนุกสนานน่าสนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งผลการประเมินหลังการใช้ นวัตกรรมผู้เรียนมีคะแนนด้านการอ่าน การสะกดคำสูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้

ตอนที่ ๒ ผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

ผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ พบว่านักเรียนกลุ่มเป้าหมายได้รับการพัฒนาที่เป็นไปตามเป้าหมาย ภายใต้ข้อจำกัดเรื่องเวลาและทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ทั้งการปรับปรุงตัวนวัตกรรมกระดานอักษร การวิเคราะห์องค์ความรู้จากประสบการณ์เดิมของนักเรียน ความพร้อมของการส่งเสริมการเรียนรู้จากครอบครัว ชุมชน และสังคม ผ่านกระบวนการหนุนเสริมของชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพระหว่างผู้บริหารสถานศึกษา ผู้พัฒนานวัตกรรม และผู้ร่วมวิชาชีพอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง สู่การขยายผลไปยังห้องเรียนอื่น ๆ ในระดับชั้นเดียวกันกว่า ๑๐ ห้องเรียน ขยายผลไปยังสถานศึกษาในชุมชนใกล้เคียง เพื่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนในบริบทที่ใกล้เคียงกัน ทั้งยังได้รับการประสานจากผู้ร่วมวิชาชีพในโรงเรียนต่างอำเภอ และต่างจังหวัดในการขอทดลองใช้นวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวในลักษณะคล้ายคลึงกัน

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

๑) ข้อเสนอแนะในการนำนวัตกรรมการศึกษาไปขยายผล

๑.๑ ขยายผลสู่กลุ่มสาระการเรียนรู้

เปิดพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ร่วมแก้ปัญหา ให้ข้อเสนอแนะ รวมถึงส่งเสริม สนับสนุน การพัฒนานวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้

๑.๒ ขยายผลสู่เครือข่ายความร่วมมือ

ควรมีส่วนร่วมในการรับทราบปัญหา ถอดบทเรียน สะท้อนผล แสวงหาแนวทางในการแก้ปัญหาาร่วมกัน รวมทั้งเปิดพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อหนุนเสริมทางวิชาการร่วมกัน

๑.๓ ขยายผลสู่ชุมชน

ควรให้ความร่วมมือ และสนับสนุนกิจกรรมที่ทางสถานศึกษาดำเนินการ เพื่อเตรียมความพร้อมให้บุตรหลานในพื้นที่ที่มีความพร้อมในการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้

๒) ข้อเสนอแนะในการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

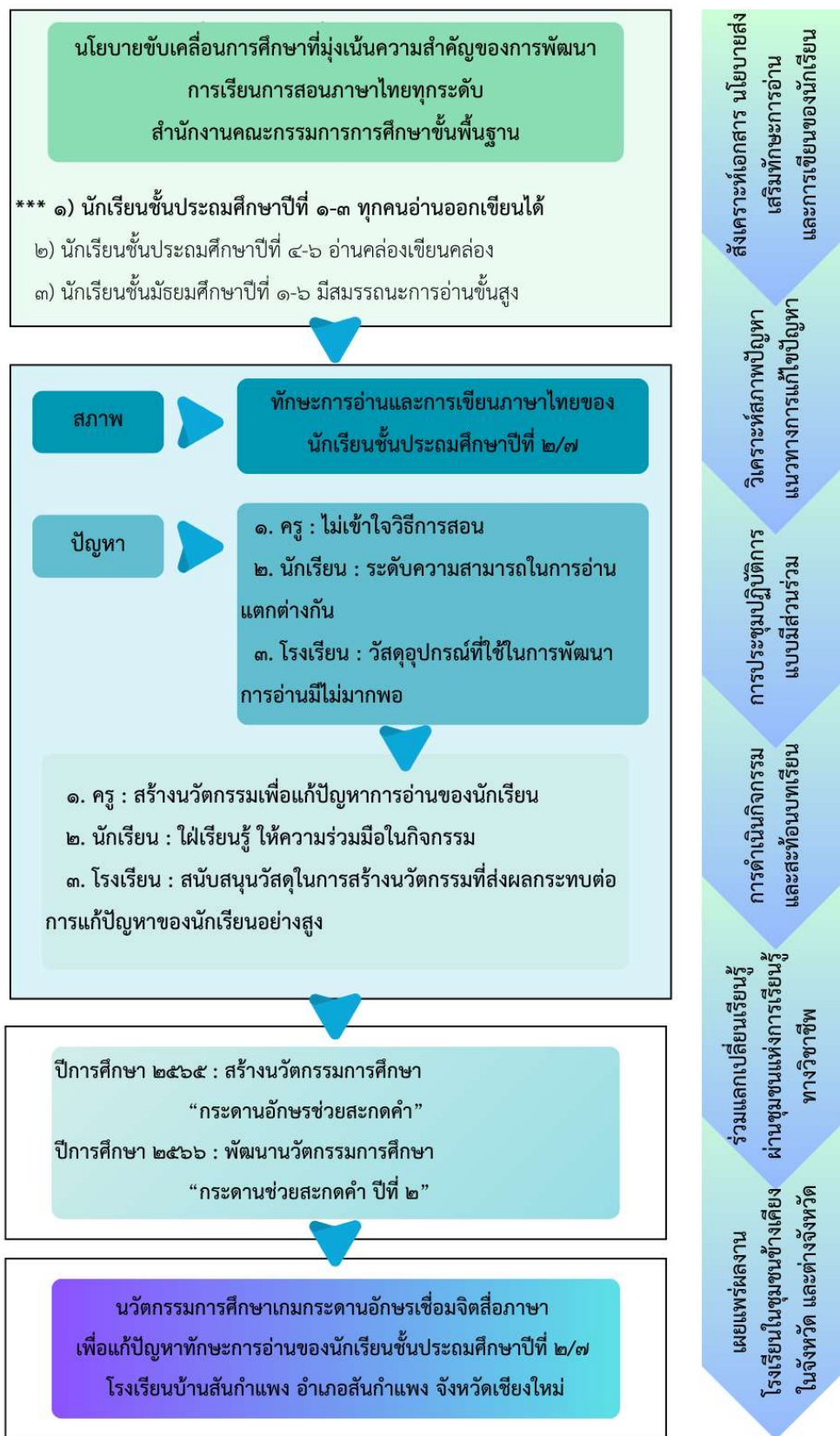
๒.๑ ควรมีการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน

และสถานศึกษา

๒.๒ ควรมีการเสริมเรื่องราวที่น่าสนใจตามสถานการณ์ปัจจุบัน

เพื่อเป็นลูกเล่น (Gimmick) และจุดช่วยจำแก่ผู้เรียน

๙. ภาพรวมของนวัตกรรม



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๒). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (๒๕๕๔). พัฒนาการของคุณภาพนักเรียน ประถมศึกษาและแนวทางการประเมิน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.
- ทิศนา แคมมณี. (๒๕๕๒). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย (พิมพ์ครั้งที่ ๒). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิ่น มาลากุล, ม.ล. (๒๕๕๓). งานละครของพระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ พระมงกุฎเกล้า เจ้าแผ่นดินสยาม (พิมพ์ครั้งที่ ๗๑). กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (๒๕๕๖). กิจกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วรรณฤดี สุขชื่น. (๒๕๖๓). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาไทย โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค ซี ไอ อาร์ ซี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาป่าชะ-เขาเพิ่ม จังหวัดนครนายก. (ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี).
- วีชรา เล่าเรียนดี. (๒๕๔๘). เทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ สำหรับครูมืออาชีพ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (๒๕๔๕). เอกสารประกอบการสอนวิชาสัมมนาหลักสูตรและการสอน มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (๒๕๔๕). หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- อุทัย สงวนพงศ์. (๒๕๕๓). สนุกกับเกม. กรุงเทพฯ : พัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- LuuTrong, T. (๒๐๑๒). Vocabulary Recollection through Games, Theory and Practice in Language Studies. ๒(๒):๒๕๗-๒๖๔; August.
- Slavin, E.Robert, and N.A. Madden. ๑๙๙๐. What Works for Students At Risk: A Research Synthesis. (Online). http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el_๑๙๘๙๐๒_slavin.pdf/, August ๕, ๒๐๒๔.

ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนบ้านสันกำแพง

ที่ พิเศษ/๒๕๖๗

วันที่ ๑๒ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบนวัตกรรม

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

ด้วยข้าพเจ้า นางสาวณิชากร วงศ์เงิน ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ได้จัดทำ นวัตกรรมเรื่อง เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ในกรณีนี้ ข้าพเจ้าจึงใคร่ขอเรียนเชิญ

๑. นางมาลัย ทัพพมี
๒. นางสาวอังศุมาลิน โกษศิริศิลป์
๓. นางพรทิพย์ วงศ์มาน

เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบนวัตกรรม ตามรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้ โดยจะขอรับเครื่องมือกลับคืน ภายใน วันที่ ๑๖ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๗

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ด้วย จะเป็นพระคุณยิ่ง

ลงชื่อ

ณิชากร

(นางสาวณิชากร วงศ์เงิน)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

- งาม
- นิตยภัทร

ตัวอย่างแผนการสอน

แผนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่าน
 โดยผ่านกระบวนการอ่านเชิงเชื่อมโยงศึกษา
 โดยผ่านกระบวนการอ่านเชิงเชื่อมโยงศึกษา

รหัสวิชา ท ๒๒๐๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ภาคเรียนที่ ๑
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑ อานค่าพื้นฐาน เวลา ๕ ชั่วโมง

สาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย
มาตรฐาน ท ๔.๑ เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด
 ท ๔.๑ ป.๒/๒ เขียนสะกดคำ และบอกความหมายของคำ

สาระการเรียนรู้
 - การสะกดคำ การแจกลูก และการอ่านเป็นคำ

สาระสำคัญ/ความดีความชอบ
 ความเข้าใจเรื่อง การสะกดคำ และแจกลูกคำ จะทำให้นักเรียนพื้นฐานทักษะในการอ่าน และการเขียน สามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้
 ๑. นักเรียนอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง
 ๒. นักเรียนเขียนคำได้ถูกต้อง
 ๓. นักเรียนมีความเข้าใจเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์
 ๑. มีวินัย ๒. ใฝ่เรียนรู้ ๓. มุ่งมั่นในการทำงาน

สมรรถนะที่ ๑ ของผู้เรียน
 ๑. ความสามารถในการสื่อสาร
 ทักษะการอ่าน
 ทักษะการฟัง การดู และการพูด
 ๒. ความสามารถในการคิด
 การให้เหตุผล
 การสรุปความรู้
 ๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

เป้าหมาย/จุดประสงค์การเรียนรู้
 ด้านความรู้ (K)
 นักเรียนอ่านสะกดคำตามบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
 ด้านทักษะกระบวนการ (P)
 นักเรียนมีทักษะการอ่านสะกดคำตามบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)
 นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำงาน

ผู้สอน	ผู้เรียน
๔. ครูให้นักเรียนออกเสียงคำ และประโยคที่แต่ง แบ่งเป็นกลุ่มเพื่อนำขึ้นเรียน	๕. นักเรียนออกเสียงคำ และประโยคที่ตนเอง แต่งหน้าขึ้นเรียน คนละ 5 ข้อ
๖. ครูพูดยกย่องนักเรียนที่อ่านดี ประสิทธิภาพ มีสมาธิกับบทเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศให้เข้ากัน ลูกเล่นของสื่อกระบวนการอ่านเชิงเชื่อมโยงศึกษาที่จะ ใช้ในชีวิตประจำวัน	๖. นักเรียนร่วมแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ โดยครู ให้ความสำคัญกับข้อคิดและวิธีการตามแก่นการเรียนรู้
๗. ครูให้นักเรียนเลือกคำจากเรื่องเล่าของเพื่อนมา 10 คำ เขียนแจกลูกสะกดคำในสมุดภาษาไทย	๗. นักเรียนเขียนคำจากเรื่องเล่าของเพื่อนหรือแจกลูกสะกดคำลงในสมุดภาษาไทย จำนวน 10 คำ

ขั้นที่ ๓ นำเข้าสู่การปฏิบัติ (Studying)
 (ชั่วโมงที่ ๓ - ๔)

ผู้สอน	ผู้เรียน
๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเรื่อง "เกมกระดานอักษรเชื่อมโยงศึกษา" - อธิบายอุปกรณ์ - กติกาการเล่น - การแสดงบทบาทสมมติ - ข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเกม - ความสำคัญในจุดประสงค์	๑. นักเรียนร่วมกันรับทราบข้อปฏิบัติ กติกา และข้อตกลง ร่วมกันในการเล่นเกม
๒. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 8 กลุ่ม (กลุ่มละ 5 คน) โดยใน 1 กลุ่มให้คัดเลือก - ผู้แสดงบทบาทวิญญาน 1 คน - ผู้แสดงบทบาทผู้บันทึก 1 คน - ผู้ร่วมแสดงละคร 3 คน	๒. นักเรียนจับกลุ่มตามความสนใจ หรือคัดเลือกผู้แสดงบทบาทสมมติ - ผู้แสดงบทบาทวิญญาน 1 คน (สามารถอ่านและจดจำคำได้) - ผู้แสดงบทบาทผู้บันทึก 1 คน (สามารถเขียนตามคำบอกได้อย่างรวดเร็ว) - ผู้ร่วมแสดงละคร 3 คน (สามารถอ่านออกเสียงสะกดคำได้)
๓. ครูให้นักเรียนทดลองเล่นเกมในครั้งที่ ๑ ตามที่ครูบอกคำให้ผู้เล่นดำเนินการตามบทบาทตนเอง เพื่อให้ นักเรียนคุ้นเคยกับการเล่นกิจกรรม	๓. นักเรียนทดลองเล่นเกม โดยฟังคำที่จากคำที่ครูกำหนดให้ ตามบทบาทที่ได้รับมอบหมาย
๔. ครูให้นักเรียนดำเนินการกิจกรรมตามขั้นตอนและภายในกลุ่ม ตามคำแนะนำที่อธิบายเมื่อต้นชั่วโมง โดยกำหนดให้ทำภารกิจที่ ๑ ให้แล้วเสร็จ แล้วรอส่งญานจากครูจึงจะเริ่มภารกิจที่ ๒ ได้ เมื่อนักเรียนทำภารกิจสำเร็จแล้วจึงตรวจสอบความถูกต้องของแบบบันทึก	๔. นักเรียนร่วมกันวางแผนและปฏิบัติตามกิจกรรมในกลุ่มของตน เพื่อบรรลุเป้าหมายตามภารกิจที่กำหนด เมื่อเสร็จสิ้นแล้วส่งญานให้ครูตรวจสอบ และรอส่งญานเริ่มภารกิจที่ ๒ จากครู

ภาระงาน / ชิ้นงาน
 ใบงานแบบบันทึก "เชื่อมโยงศึกษา"

กิจกรรมการเรียนรู้ "เกมกระดานอักษรเชื่อมโยงศึกษา"
ขั้นที่ ๑ จุดประกายความคิด (Sparkling)
 (ชั่วโมงที่ ๑)

ผู้สอน	ผู้เรียน
๑. ครูสนทนา ชักถามนักเรียนเพื่อทบทวนเนื้อหา เรื่อง พยัญชนะไทย สระ และตัวสะกด	๑. นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม ทบทวนพยัญชนะไทย สระ และตัวสะกด
๒. ครูยกคำบางคำจากภาพ โดยเป็นคำจากบัญชีคำ พื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่ยังไม่มีความชัดเจนและ วรรณยุกต์ เช่น กา จา มา ตา ยา ฯลฯ	๒. นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกัน โดยให้นักเรียนอ่าน ออกเสียงสะกดคำตามคำที่ปรากฏบนจอภาพ
๓. ครูให้นักเรียนประกอบคำศัพท์ใหม่โดย ประกอบด้วย พยัญชนะต้น + สระ	๓. นักเรียนทุกคนพูดสะกดคำ โดยการนับลำดับและที่ ประเภทย่อย พยัญชนะต้น + สระ
๔. ครูยกคำให้นักเรียนแต่ละคนมาเขียนตามคำ ที่ครูบอกให้นักเรียน คนละ 2 คำ	๔. นักเรียนเขียนตามคำบอกที่นักเรียนคนละ 2 คำ โดยเรียงตามลำดับเลขที่ในชั้นเรียน
๕. ครูมอบหมายให้นักเรียนจับคู่กันเพื่อและขยาย คำศัพท์จากคำที่เพื่อนยกมือ เช่น คำยกมือ : ะโร อย่ให้ทานตอนไม่สบาย คำตอบ : ธา เป็นต้น	๕. นักเรียนจับคู่กัน โดยมีการแลกเปลี่ยนคำศัพท์เพื่อนให้ นักเรียนเห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น

ขั้นที่ ๒ สืบค้นให้ค้นคว้า (Searching)
 (ชั่วโมงที่ ๒)

ผู้สอน	ผู้เรียน
๑. ครูสนทนา ชักถามนักเรียนเพื่อทบทวนเนื้อหา เรื่อง พยัญชนะไทย สระ และตัวสะกด	๑. นักเรียนร่วมกันตอบคำถาม ทบทวนพยัญชนะไทย สระ และตัวสะกด
๒. ครูยกคำบางคำจากภาพ โดยเป็นคำจากบัญชีคำ พื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ที่มีตัวสะกดและ วรรณยุกต์ เช่น กระตุก กระตัก แล้วนำ ฯลฯ	๒. นักเรียนอ่านสะกดคำพร้อมกัน โดยให้นักเรียนอ่าน ออกเสียงสะกดคำตามคำที่ปรากฏบนจอภาพ
๓. ครูมอบหมายให้นักเรียนจับคู่กันเพื่อและขยาย คำศัพท์จากคำที่เพื่อนยกมือ เช่น คำยกมือ : ะโร อย่ให้ทานตอนไม่สบายให้เพื่อนใช้ คำตอบ : กระบุงอมสิน	๓. นักเรียนจับคู่กัน โดยมีการแลกเปลี่ยนคำศัพท์เพื่อนให้ นักเรียนเห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้น
๔. ครูมอบหมายให้นักเรียนเลือกเขียนคำจากกริยา อนุกรมคำภายในห้องเรียน แล้วนำคำมาแต่งประโยค อย่างง่ายๆ เช่น พัดลม : ที่บ้านฉันมีพัดลม	๔. นักเรียนเขียนคำจากกริยาอนุกรมคำในห้องเรียนของตนเอง สามารถสะกดคำได้ถูกต้อง และแต่งประโยคอย่างง่าย ลงในสมุดภาษาไทย จำนวน 10 คำ

ผู้สอน	ผู้เรียน
๕. ครูกำกับดูแล ส่งเสริม สนับสนุนให้นักเรียนเล่น เกมตามกติกา ช่วยเหลือกันให้การถึงสำเร็จตามกรอบ ระยะเวลา	๕. นักเรียนร่วมปฏิบัติตามกติกา โดยใช้หลักการเพื่อน ช่วยเตือน ทำให้ผู้เล่นสามารถดำเนินการถึงสำเร็จตาม กรอบระยะเวลาที่กำหนด
๖. ครูตรวจสอบความถูกต้องของแบบบันทึกกิจกรรม ของทุกกลุ่ม	๖. นักเรียนส่งแบบบันทึกกลุ่มให้ครูตรวจสอบตามเวลาที่ กำหนด หรือส่งจากทำภารกิจสำเร็จ
๗. ครูร่วมสรุปผลการเล่นเกมกับนักเรียน สิ่งที่ได้รับ และประเมินประโยชน์จากการเล่นเกม	๗. นักเรียนร่วมสะท้อนคิดสิ่งที่ได้รับและเป็นประโยชน์ จากการเล่นเกม

ขั้นที่ ๔ จัดองค์ความรู้ (Summarizing)
 (ชั่วโมงที่ ๔)

ผู้สอน	ผู้เรียน
๑. ครูร่วมสนทนาชักถามหลังจากการเล่นเกมเมื่อ ชั่วโมงที่แล้ว ให้นักเรียนสะท้อนคิดถึงประสบการณ์ และสะท้อนเป็นข้อสังเกตความคิดเห็น	๑. นักเรียนร่วมสะท้อนคิด โดยจะตอบเป็นข้อสังเกต ความคิดเห็นผ่านการคิดค้นข้อคิดเห็นข้อสังเกต และ เขียนสะท้อนคิด ความรู้สึก สิ่งที่ยากออกกล่าวถึงใน กระดาษสื่อใจ (ไม่ต้องระบุชื่อ)
๒. ครูดำเนินการกิจกรรมทบทวนหลักการจัดการ การเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)	๒. นักเรียนให้ข้อเสนอแนะตามประเด็นของกระบวนการ After Action Review (AAR)

ขั้นที่ ๕ นำเสนอความรู้สู่การประเมิน (Showing and Sharing)
 (ชั่วโมงที่ ๕)

ผู้สอน	ผู้เรียน
๑. ครูให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติของตนเองในการ ทำภารกิจ พร้อมแบ่งปันความรู้ที่ตนเองได้เรียนรู้	๑. นักเรียนแสดงบทบาทสมมติที่ตนได้ปฏิบัติ พร้อม แบ่งปันความรู้ที่ ประสบการณ์ความรู้ที่ตนได้รับจากการ เล่นเกม
๒. ครูนำแบบคัดกรอง "ความสามารถในการอ่านและ การเขียน" ขึ้นประเมินศึกษาปีที่ ๒ ทรกฎฐาน ๒๕๖๗ โดย สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาฯและมหาวิทยาลัย การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่ฐาน ที่นักเรียนได้ทดสอบไปเมื่อเดือน กรกฎาคม 2567 ที่ผ่านมาน มาให้นักเรียนทดสอบอีกครั้ง	๒. นักเรียนนำแบบคัดกรอง "ความสามารถในการอ่านและ การเขียน" ขึ้นประเมินศึกษาปีที่ ๒ ทรกฎฐาน ๒๕๖๗ โดย สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาฯและมหาวิทยาลัย การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ชื่อ/ แหล่งการเรียนรู้

- บัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
- เกมกระดานอักษรเขียนชื่อภาษาไทย

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล
ด้านความรู้ (K) ๑. นักเรียนอ่านและคัดคำตามบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๑. สังเกตการอ่านออกเสียง	๑. แบบบันทึกคะแนนการอ่าน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ๒. นักเรียนมีทักษะการอ่านและคัดคำตามบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒	๒. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม	๒. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ๓. ความใส่ใจเรียนรู้ มีความมุ่งมั่นในการทำงาน	๓. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม	๓. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

การประเมินผล

ด้านความรู้ (K)

- ๑. แบบบันทึกคะแนนการอ่าน

อ่านคำที่ฐานภาษาไทย จำนวน ๑๐ คำ จำนวน ๑๐ คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อ

- อ่านได้ถูกต้อง ได้ ๑ คะแนน
- อ่านผิด ได้ ๐ คะแนน

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

- ๒. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	คะแนน	เกณฑ์การประเมิน
ระดับคุณภาพ ๓ (ได้ ๑๔ - ๒๐ คะแนน)	ดีเยี่ยม	ผ่าน
ระดับคุณภาพ ๒ (ได้ ๑๖ - ๑๘ คะแนน)	ดี	
ระดับคุณภาพ ๑ (ได้ ๑๐ - ๑๔ คะแนน)	พอใช้	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การตัดสินผ่านการประเมิน

นักเรียนที่ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน ต้องได้ผลการประเมินระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ จำนวน ๔๐ คน ภาคเรียนที่ ๑/๒๕๖๗.....

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

ที่	รายการ	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	ความเห็นใจ ดังนี้
๑.	เวลา	✓		
๒.	เนื้อหาสาระ	✓		
๓.	จุดประสงค์	✓		
๔.	ขั้นตอน/กิจกรรมที่จัด		✓	ควรเพิ่มภารกิจที่ท้าทายยิ่งขึ้น
๕.	สื่อการสอน	✓		
๖.	การวัดผลหรือเครื่องมือวัดผล	✓		

ผลการเรียนการสอน

จากการสอนครั้งนี้ ไม่มีการวัดผล มีการวัดผล มีนักเรียนผ่านจุดประสงค์ตามแผน

การเรียนรู้ จำนวน ๔๐ คน และนักเรียนที่ยังไม่ผ่าน จำนวน คน ได้แก่.....

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนนระดับ		
	คุณภาพ (๑)	คุณภาพ (๒)	คุณภาพ (๓)
การเข้าร่วมกิจกรรม	๑. ร่วมมือในการทำกิจกรรมทุกอย่าง	๑. ร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นส่วนใหญ่	๑. ร่วมมือในการทำกิจกรรมบางอย่าง
	๒. กล้าออกมานแสดงความสามารถทุกอย่าง	๒. กล้าออกมานแสดงความสามารถเป็นส่วนใหญ่	๒. กล้าออกมานแสดงความสามารถบางอย่าง
	๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานทุกอย่าง	๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเป็นส่วนใหญ่	๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานบางอย่าง

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- ๓. แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

ระดับคุณภาพ	คะแนน	เกณฑ์การประเมิน
ระดับคุณภาพ ๓ (ได้ ๗ - ๙ คะแนน)	ดีเยี่ยม	ผ่าน
ระดับคุณภาพ ๒ (ได้ ๕ - ๖ คะแนน)	ดี	
ระดับคุณภาพ ๑ (ได้ ๐ - ๓ คะแนน)	พอใช้	ไม่ผ่าน

เกณฑ์การตัดสินผ่านการประเมิน

นักเรียนที่ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมิน ต้องได้ผลการประเมินระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนนระดับ		
	คุณภาพ (๑)	คุณภาพ (๒)	คุณภาพ (๓)
การเข้าร่วมกิจกรรม	๑. ร่วมมือในการทำกิจกรรมทุกอย่าง	๑. ร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นส่วนใหญ่	๑. ร่วมมือในการทำกิจกรรมบางอย่าง
	๒. กล้าออกมานแสดงความสามารถทุกอย่าง	๒. กล้าออกมานแสดงความสามารถเป็นส่วนใหญ่	๒. กล้าออกมานแสดงความสามารถบางอย่าง
	๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานทุกอย่าง	๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานเป็นส่วนใหญ่	๓. เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนานบางอย่าง

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

ลงชื่อ..... ผู้บริหาร

(นายสมารต อินตานูล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

บันทึกผลการเรียนรู้หลังสอนด้านคุณภาพและปริมาณ

๑. ผลการเรียนรู้

๑.๑ ด้านความรู้ (K-Knowledge)

.....นักเรียนอ่านคำพื้นฐานจากบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ทุกคน

๑.๒ ด้านทักษะ/กระบวนการ (P-Process)

.....นักเรียนมีทักษะการอ่านคำที่ฐานจากบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในระดับดีเยี่ยม จำนวน ๒๒ คน คิดเป็น ร้อยละ ๕๕ ได้ระดับดี จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๕ ได้ระดับพอใช้ จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๕ ได้ระดับควรปรับปรุง จำนวน .. คน คิดเป็นร้อยละ ..

๑.๓ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A-Attitude)

.....นักเรียนมีความรู้เรื่องการอ่านคำที่นำไปปรับใช้ในชีวิตจริง และมีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน มีความสามัคคี ช่วยเหลือกันสนับสนุนการเรียนรู้แก่เพื่อนร่วมชั้น นักเรียนมีความกล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ ให้ความร่วมมือในกิจกรรม

๒. ปัญหาและอุปสรรค/สิ่งที่ต้องพัฒนา

.....ในการอ่านแต่ละครั้ง มีนักเรียนบางคนยังไม่กล้าออกเสียง กลัวอ่านผิด ควรได้รับการฝึกอ่านบ่อย ๆ

๓. แนวทางแก้ไขและการปรับปรุงการเรียนการสอนครั้งต่อไป

.....ควรเพิ่มระดับความยาก เพื่อความท้าทายและเพิ่มแรงจูงใจของนักเรียนในส่วนไม่รวมคนอื่น

ความเห็นของผู้บริหาร

.....เป็นแผนการเรียนรู้อย่าง Active Learning

.....ที่ใช้พัฒนาทักษะการอ่านได้เป็นอย่างดี

ลงชื่อ..... ครูผู้สอน

(นางสาวนิชากร วงศ์เงิน)

ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

ลงชื่อ..... ผู้บริหาร

(นายสมารต อินตานูล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

ผลการเปรียบเทียบการคัดกรอง "ความสามารถในการอ่านและการเขียน"
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ ทรกฎาคม ๒๕๖๗
 หลักการใช้เกณฑ์การตัดสินอักษรเชิงจิตลึกลักษณะเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่าน
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ลำดับที่	ผลการคัดกรอง		ผลต่าง
	ก่อนใช้ตัวกรรม (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	หลังใช้ตัวกรรม (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	
๑	๖	๗	+๑
๒	๕	๖	+๑
๓	๓	๖	+๓
๔	๓	๕	+๒
๕	๓	๖	+๓
๖	๘	๑๐	+๒
๗	๔	๖	+๒
๘	๓	๖	+๓
๙	๖	๙	+๓
๑๐	๗	๙	+๒
๑๑	๕	๘	+๓
๑๒	๘	๙	+๑
๑๓	๒	๖	+๔
๑๔	๙	๑๐	+๑
๑๕	๗	๙	+๒
๑๖	๘	๑๐	+๒
๑๗	๔	๗	+๓
๑๘	๓	๗	+๔
๑๙	๒	๖	+๔
๒๐	๘	๑๐	+๒
๒๑	๑	๖	+๕
๒๒	๖	๙	+๓
๒๓	๙	๑๐	+๑
๒๔	๗	๙	+๒
๒๕	๘	๑๐	+๒
๒๖	๓	๘	+๕

ลำดับที่	ผลการคัดกรอง		ผลต่าง
	ก่อนใช้ตัวกรรม (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	หลังใช้ตัวกรรม (คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน)	
๒๗	๙	๑๐	+๑
๒๘	๘	๑๐	+๒
๒๙	๗	๑๐	+๓
๓๐	๘	๑๐	+๒
๓๑	๘	๑๐	+๒
๓๒	๑	๕	+๔
๓๓	๗	๑๐	+๓
๓๔	๗	๙	+๒
๓๕	๗	๙	+๒
๓๖	๘	๑๐	+๒
๓๗	๔	๗	+๓
๓๘	๕	๗	+๒
๓๙	๕	๘	+๓
๔๐	๓	๖	+๓
คะแนนรวม	๒๒๕	๒๒๕	
ร้อยละ	๕๖.๒๕	๘๖.๒๕	+๒๕

เกณฑ์การประเมินผล

ผ่านเกณฑ์การประเมิน คือได้คะแนน ๕ คะแนนขึ้นไป

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
 (นางสาวณิชากร วงศ์เงิน)
 ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการ

แบบประเมินทักษะกิจกรรมตามกระบวนการ
 กลุ่ม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	1. ผู้ทำงานแบบ และแบ่งหน้าที่										2. ให้ความร่วมมือ		3. มีความรับผิดชอบ		4. ยอมรับความผิดในตนเอง		5. ปฏิบัติตามใบงานของครู		รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่านเกณฑ์การตัดสิน	
	๓	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑			ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๔.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๕.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๖.	✓			✓															๑๓	๓	✓	
๗.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๘.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๙.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๐.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๑.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๒.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๓.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๔.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๕.	✓			✓															๑๓	๓	✓	
๑๖.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๗.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๘.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๑๙.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๐.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๑.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๒.	✓			✓															๑๓	๓	✓	
๒๓.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๔.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๕.	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๖.	✓			✓															๑๔	๓	✓	

เลขที่	๑. ผู้ทำงานแบบ และแบ่งหน้าที่			๒. ให้ความร่วมมือ			๓. มีความรับผิดชอบ			๔. ยอมรับความผิดในตนเอง			๕. ปฏิบัติตามใบงานของครู			รวมคะแนน	ระดับคุณภาพ	ผ่านเกณฑ์การตัดสิน				
	๓	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑			ผ่าน	ไม่ผ่าน			
๒๗	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๘	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๒๙	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๐	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๑	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๒	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๓	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๔	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๕	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๖	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๗	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๘	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๓๙	✓			✓															๑๔	๓	✓	
๔๐	✓			✓															๑๔	๓	✓	

เกณฑ์การประเมินผล

๓ หมายถึง ดีเยี่ยม ๒ หมายถึง ดี ๑ หมายถึง ควรปรับปรุง
 เกณฑ์การตัดสิน ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

ลงชื่อ..... ผู้บันทึก
 (นางสาวณิชากร วงศ์เงิน)

แบบสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่.	1. ร่วมมือในการทำกิจกรรม		2. ปรึกษาเพื่อน แสดงความคิดเห็น		3. เข้าร่วมกิจกรรมด้วย		4. ความสนุกสนาน		5. ระดับคุณภาพ		ผ่านเกณฑ์การตัดสิน	
	ดี	ช	ดี	ช	ดี	ช	ดี	ช	ดี	ช	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๑๑.	✓		✓		✓						✓	
๑๒.	✓		✓		✓						✓	
๑๓.	✓		✓		✓						✓	
๑๔.	✓		✓		✓						✓	
๑๕.	✓		✓		✓						✓	
๑๖.	✓		✓		✓						✓	
๑๗.	✓		✓		✓						✓	
๑๘.	✓		✓		✓						✓	
๑๙.	✓		✓		✓						✓	
๒๐.	✓		✓		✓						✓	
๒๑.	✓		✓		✓						✓	
๒๒.	✓		✓		✓						✓	
๒๓.	✓		✓		✓						✓	
๒๔.	✓		✓		✓						✓	
๒๕.	✓		✓		✓						✓	
๒๖.	✓		✓		✓						✓	

เลขที่.	1. ร่วมมือในการทำกิจกรรม		2. ปรึกษาเพื่อน แสดงความคิดเห็น		3. เข้าร่วมกิจกรรมด้วย		4. ความสนุกสนาน		5. ระดับคุณภาพ		ผ่านเกณฑ์การตัดสิน	
	ดี	ช	ดี	ช	ดี	ช	ดี	ช	ดี	ช	ผ่าน	ไม่ผ่าน
๒๗.	✓		✓		✓						✓	
๒๘.	✓		✓		✓						✓	
๒๙.	✓		✓		✓						✓	
๓๐.	✓		✓		✓						✓	
๓๑.	✓		✓		✓						✓	
๓๒.	✓		✓		✓						✓	
๓๓.	✓		✓		✓						✓	
๓๔.	✓		✓		✓						✓	
๓๕.	✓		✓		✓						✓	
๓๖.	✓		✓		✓						✓	
๓๗.	✓		✓		✓						✓	
๓๘.	✓		✓		✓						✓	
๓๙.	✓		✓		✓						✓	
๔๐.												

เกณฑ์การประเมินผล

๓ หมายถึง ดีเยี่ยม ๒ หมายถึง ดี ๑ หมายถึง ควรปรับปรุง
เกณฑ์การตัดสิน ผ่านเกณฑ์ระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

ณิชาภัท

ผู้บันทึก
(นางสาวณิชากร วงศ์เงิน)

ตัวอย่างแผนการสอน



แบบคัดกรองการอ่านการเขียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗
โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ที่ ศธ ๐๕๐๗/๒๖๖๐

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑
อาคารอำนวยการ ชั้น ๔ ศาลากลางจังหวัดเชียงใหม่
อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๐๐๐

๑๐ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง การคัดกรองการอ่านการเขียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ และมีผลศึกษาปีที่ ๑-๓ ครั้งที่ ๑
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. เครื่องมือคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖
๒. เครื่องมือคัดกรองความสามารถในการอ่านและการเขียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓

ตามที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดโดยขานสืบเนื่องการศึกษาที่มุ่งเน้นความสำคัญ
ของการพัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทยทุกระดับ โดยกำหนดเป้าหมายความสำเร็จไว้ที่ ๑) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
๑-๓ ทุกคนอ่านออกเขียนได้ ๒) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ อ่านคล่องเขียนคล่อง และ ๓) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
๑-๖ มีผลรวมคะแนนการอ่านสูง เพื่อให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและโรงเรียนมีข้อมูลในการวิจัยพัฒนาการเรียน
การสอนของนักเรียนรายบุคคลอย่างต่อเนื่อง จึงได้กำหนดการคัดกรองการอ่านและการเขียนสำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑-๓ โดยเครื่องมือสำหรับคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดสร้าง
และพัฒนาไว้คัดกรองการอ่านและการเขียน จำนวน ๒ ครั้ง ดังนี้

ในการนี้ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ขอให้โรงเรียนดำเนินการคัดกรอง
ความสามารถในการอ่านและการเขียน ครั้งที่ ๑ ตามเครื่องมือ สิ่งส่งมาด้วย ๑ และ ๒ และรายงานผลการคัดกรองผ่านทาง
ระบบการติดตามทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-SEASS) <http://203.159.164.54/~eme54/> ภายใน วันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗
เมื่อพบว่านักเรียนที่มีปัญหาการอ่านการเขียน ขอให้สถานศึกษากำหนดมาตรฐานระดับและพัฒนาโดยการนำข้อมูล
การ คัดกรองมาวางแผนในการพัฒนาการอ่านการเขียนภาษาไทยอย่างจริงจัง โดยมุ่งผลที่นักศึกษาเขียนเป็นสูงสุด

จึงเรียนมาเพื่อทราบและดำเนินการ

ชื่อ ผู้อำนวยการโรงเรียนในสังกัด
ชื่อโรงเรียน
ชื่อผู้ควบคุมสอบ
ชื่อผู้ประเมินผล

ชื่อและนามสกุล
 เฉพาะส่วน
 เฉพาะส่วนและประเมินผลการจัดการศึกษา


วันที่ 11 ก.ค. 2567

กลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและกรรมการประเมิน
กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา
โทรศัพท์ ๐๕๓-๕๒๖๑๑๑ โทร ๒๖๖๐

ขอแสดงความนับถือ
นางสาว อรุณรัตน์
(นางพัชรีรัตน์ ขานสุทธิ)
รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ปฏิบัติราชการแทน
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑

นางสาว อรุณรัตน์
นางสาว อรุณรัตน์
นางสาว อรุณรัตน์


12 ก.ค. ๖๗



เครื่องมือคัดกรอง
“ความสามารถในการอ่านและการเขียน”
(ฉบับนักเรียน)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
ภาคเรียนที่ ๑ : กรกฎาคม ๒๕๖๗

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ
สงวนลิขสิทธิ์



คำชี้แจง
เครื่องมือคัดกรอง “ความสามารถในการอ่านและการเขียน”
(ฉบับกรรมการสอบ)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
ภาคเรียนที่ ๑ : กรกฎาคม ๒๕๖๗

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ
สงวนลิขสิทธิ์

การสร้างนวัตกรรมการศึกษา

(ปีที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๕)

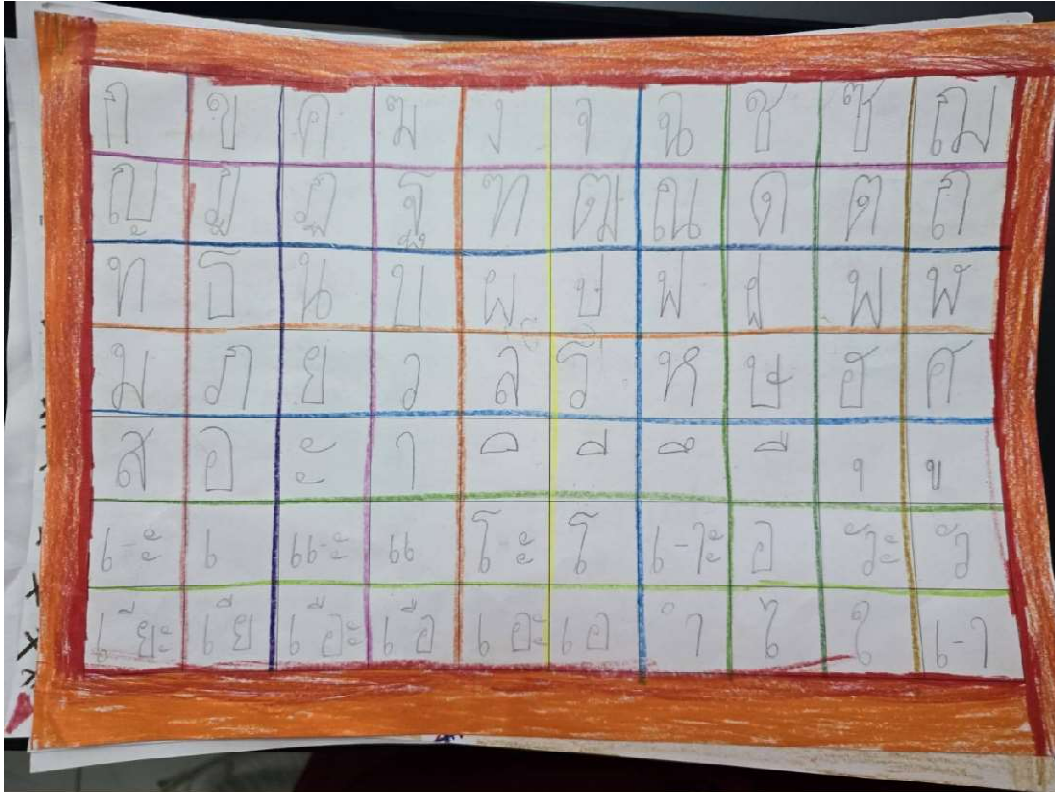
ป	ค	ง	จ	ฉ	ช	ฅ	ต	ด	ษ	
ฐ	ม	พ	ล	ส	ฐ	ฒ	ฬ	ฎ	ย	
พ	ฝ	ก	ฎ	ป	ฑ	ฒ	ฎ	ฏ	ฌ	
ฬ	ษ	ฐ	ฎ	ฒ	ฐ	ฎ	ฑ	ฎ	ฎ	
ฎ	ฎ	ฎ	ฎ	ฎ	ฎ	ฎ	๖-๗	๖-	๖๖-๗	
๖๖-	๖-๗	๖-	๖-๗	๖-	๖๗	๖๗	๖-๗	๖-๗	๖๗	
๖-๗	๖-๗	๖-	๖-	๖-๗	๖๗	๖๗	๖	๖๗	๖๗	+

จุดเริ่มต้นจากปีที่ ๑ ในปีการศึกษา ๒๕๖๕

เกมกระดานถูกสร้างมาในลักษณะของกระดานสะกดคำที่สร้างโดยการออกแบบของผู้เรียนร่วมกับผู้สอน ซึ่งในปีแรกนักเรียนให้ความสนใจเนื่องจากได้ออกแบบนวัตกรรมด้วยตนเอง แต่ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาค้นหาตัวอักษรที่สะกดคำได้ตามเป้าหมายที่กำหนด เนื่องจากการเรียงลำดับตัวอักษรที่แตกต่างจากการท่องจำของนักเรียน ทำให้ใช้เวลาในการค้นหาตัวอักษรนานกว่าซ้ำสะกดคำไม่ต่อเนื่อง

การพัฒนาวัตกรรมการศึกษา

(ปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖)



การพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมสู่ปีที่ ๒ ในปีการศึกษา ๒๕๖๖

เกมกระดานถูกพัฒนาจากกระดานสะกดคำเดิม สู่การเสริมเรื่องราว เพื่อสร้างความสนุกสนานและเป็นภาพจำแก่นักเรียน และเรียงลำดับตัวอักษร ตามการท่องจำของนักเรียน ทำให้การมองหาคำง่ายขึ้น การสะกดมีความต่อเนื่อง มากยิ่งขึ้น จากผลการประเมินหลังใช้นวัตกรรมผู้เรียนมีคะแนนด้านการอ่าน การสะกดคำสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

การพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

(ปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๗)

“เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา” ประกอบการเรียนการสอนในวิชาภาษาไทย ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ในปีนี้ ๓ นี้ ได้พัฒนานวัตกรรมการศึกษา โดยการเสริมเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องลี้ลับเพื่อเป็นลูกเล่น (Gimmick) และจุดจำ ทำให้กระบวนการเรียนการสอนมีความสนุกสนานน่าสนใจ ซึ่งผลการประเมินหลังใช้นวัตกรรมการเรียนมีคะแนนด้านการอ่าน การสะกดคำสูงกว่าเป้าหมายที่กำหนดไว้

กระดานเชื่อมจิตสื่อภาษา

ก	ข	ค	ฌ	ง	จ	ฉ	ช	ซ	ฌ
ญ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ฒ	ณ	ด	ต	ถ
ท	ธ	น	บ	ป	ผ	ฝ	พ	ฟ	ภ
ม	ย	ร	ล	ว	ศ	ษ	ส	ห	ฬ
อ	ฮ	ไ	ใ	ที่พับก		ะ	า	า	า
ง	บ	ะ	เ			แ	แ	โ	โ
เ	-อ	เอะ	เอ	เียะ	เีย	เือะ	เือ	ัวะ	ัว
ำ	เ	ฤ	ฤ	ฤ	ฤ	เ	ง	ง	+
สวัสดี	ใ	ใ	๐	๑	๒	๓	ลาก่อน		
	๔	๕	๖	๗	๘	๙			

บัญชีเชื่อมจิตสื่อภาษา วิญญาณ ๒

ชื่อ : ยายหนิด

เสียชีวิตมาแล้ว : ๒ ปี ๘ เดือน

เสียชีวิตอย่างไร : ตกบ่อน้ำเพราะจะเก็บขวานที่ตกลงไป

ความต้องการสุดท้าย : ขอช่วยเก็บขวานใบบ่อน้ำขึ้นมา



หลังจากความต้องการสุดท้ายถูกทำสำเร็จ ฉันจะไปสู่สุคติ

บันทึกเชื่อมจิตสื่อภาษา วิญญาณ ๑



ชื่อ :

เสียชีวิตมาแล้ว :

เสียชีวิตอย่างไร :

ความต้องการสุดท้าย :



หลังจากความต้องการสุดท้ายถูกทำสำเร็จ ฉันจะไปสู่สุคติ



บันทึกหลังกิจกรรมเชื่อมจิตสื่อภาษา



1. ความรู้ที่ได้หลังจากทำกิจกรรม.....

.....

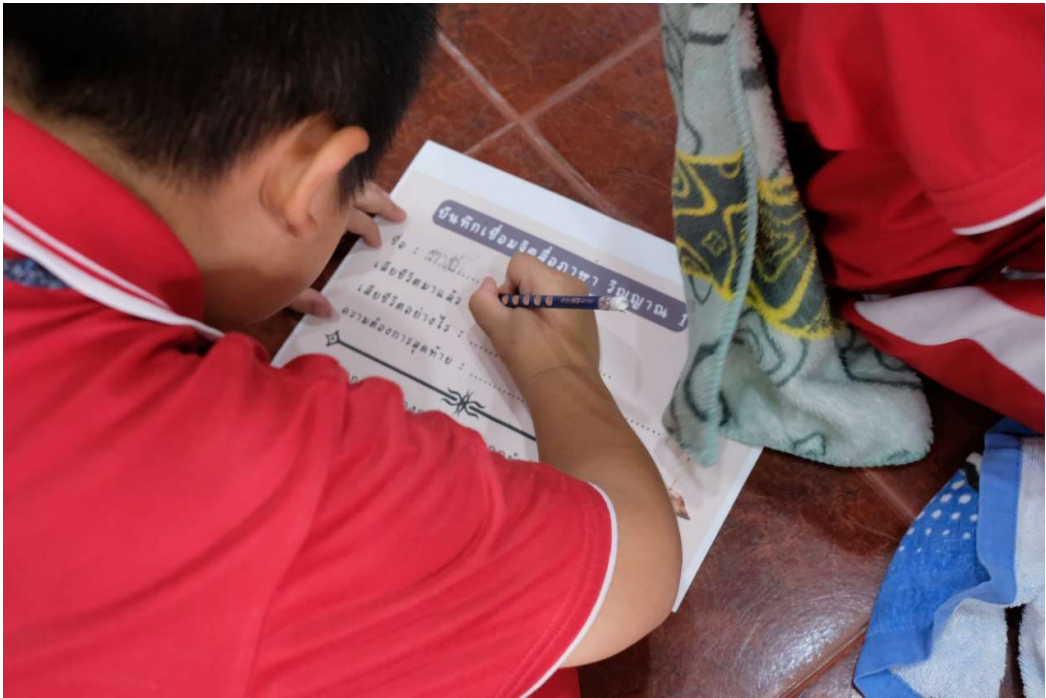
2. ความรู้สึกที่ได้ทำกิจกรรม.....

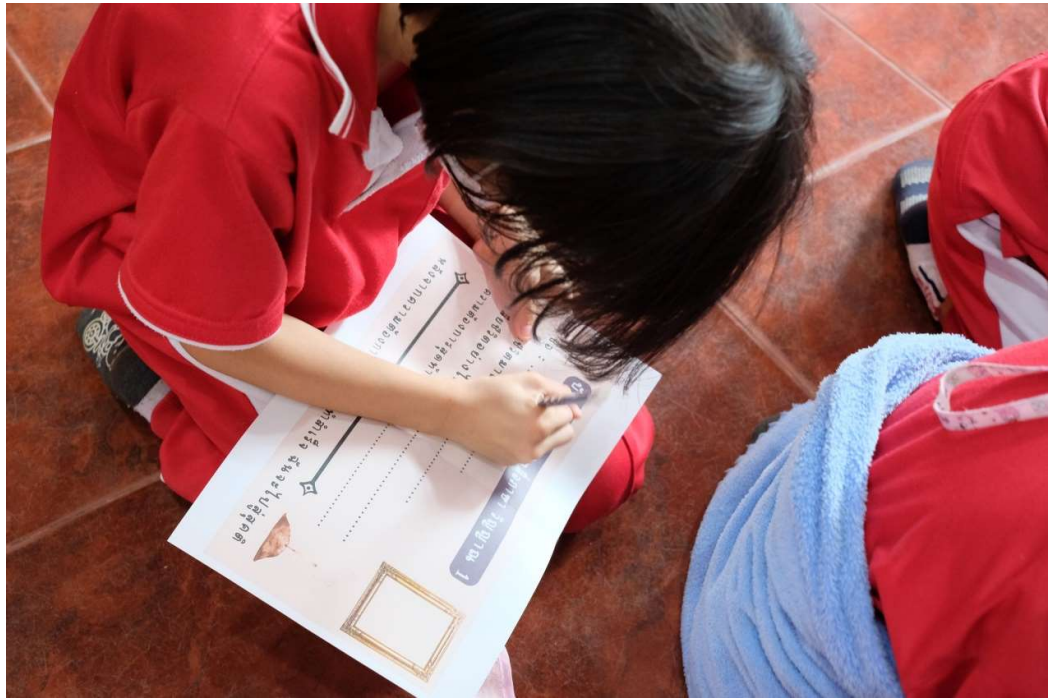
.....

3. สิ่งที่ยากบอก.....

.....







การทบทวนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน
ด้วยกระบวนการ After Action Review (AAR)



การเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรมการศึกษาภายในสถานศึกษา
 เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗
 โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

แบบบันทึกการเผยแพร่ผลงาน นวัตกรรมการศึกษาภายในสถานศึกษา
 เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗
 โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
 นางสาวณิชชากร วงศ์เงิน ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

ห้องเรียน	ชื่อ - นามสกุล	ตำแหน่ง	ความคิดเห็น	ลายมือชื่อ
ป. ๒/๑	นางพรทิพย์ วงศ์มาน	ครู	นักเรียนมีพัฒนาการที่ดี เริ่มรู้จักอ่านหนังสือมากขึ้น	
ป. ๒/๒	นางสาวสุวิมล อึ้งอัมพร	ครู	มีความเข้าใจ ทำให้นักเรียน อ่านได้เร็วขึ้น	
ป. ๒/๓	นางสีกสิณันท์ ใจอ้าย	ครู	นวัตกรรม สีสันสวยงาม น่าสนใจ ทำให้นักเรียน มีทักษะ การอ่านที่ ดีขึ้น	ศิริพันธ์
ป. ๒/๔	นางสาวพนันทน์ ธีระธำ	ครู	นวัตกรรม น่าสนใจดีมาก ทำให้ นักเรียนสนใจมากขึ้น เกิดความสนใจ เกิดทักษะ การอ่าน การเขียน	
ป. ๒/๕	นางสาวฉวีวรรณ คำอ้าย	ครู	นวัตกรรมมีสีสันสวยงาม น่าสนใจ ช่วยให้นักเรียน มีความสนใจ การอ่าน มากขึ้น	
ป. ๒/๖	นางสาวสิริมา ใจอ้าย	ครู	นวัตกรรมมีความน่าสนใจ ทำให้นักเรียน สนใจมากขึ้น เกิดความสนใจ การอ่าน ได้ ดีขึ้น	
ป. ๒/๗ *				
ป. ๒/๘	นางสาวกัญญา ใจอ้าย	ครู	นวัตกรรมมีความน่าสนใจ มีประโยชน์ต่อ นักเรียนในการพัฒนาทักษะการอ่านของ นักเรียน	กัญญาใจอ้าย
ป. ๒/๙	นางสาวกัญญา ใจอ้าย	ครู	เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจ ทำให้นักเรียนมีความสนใจ การอ่าน เร็วขึ้น	
ป. ๒/๑๐	นางจันทิราภา พรหมอม	ครู	นวัตกรรมมีความน่าสนใจ น่า สนใจ และสามารถช่วยให้นักเรียน มีความสนใจ การอ่านได้เป็นอย่างดี	
ป. ๒/๑๑	นาง รุ่งฤดี ใจอ้าย	ครู	นวัตกรรมมีสีสันสวยงาม น่าสนใจ ทำให้นักเรียน มีความสนใจ การอ่าน เร็วขึ้น	

ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมการศึกษา)

โรงเรียนบ้านหนองโค้ง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่



ที่ ศธ.๐๔๐๔๙.๓๓๐/วศ๖๖

โรงเรียนบ้านสันกำแพง
ตำบลสันกำแพง อำเภอสันกำแพง
จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๑๓๐

๓ กันยายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมการศึกษา)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองโค้ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. นวัตกรรม (ไฟล์เอกสาร) จำนวน ๑ ไฟล์
๒. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวนิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง ตำบลสันกำแพง อำเภอสันกำแพง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ได้จัดทำ นวัตกรรมการศึกษา คือ เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเผยแพร่ยังโรงเรียน ของท่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

ในการนี้โรงเรียนบ้านสันกำแพง ขอความอนุเคราะห์จากท่านเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ดังกล่าวให้กับครูผู้สอนในโรงเรียนของท่าน เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสามารถ อินตามูล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง

โทรศัพท์/โทรสาร: ๐๕๓ - ๓๓๑๕๕๔

Email: hansankamphaeng@bks.ac.th

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมการศึกษา

เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่าน

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว ดวงกมล นามสกุล สีง่าคำ ตำแหน่ง ครู
วิทยฐานะ ชำนาญพิเศษ โรงเรียน บ้านหนองโค้ง

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมการศึกษาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อ ภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสัน กำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ของนางสาวนิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและทดลองใช้นวัตกรรมการศึกษาดังกล่าวในการเรียนการสอนแล้ว มีความเห็นว่

๑. ลักษณะสื่อการสอน(นวัตกรรม) มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน มีความทันสมัย และมีความเหมาะสม

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๒. เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน(นวัตกรรม) แบบทดสอบสอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๓. มีประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๔. มีประโยชน์ต่อนักเรียนในการนำไปศึกษาหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๕. นำนวัตกรรมชุดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทยได้

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เป็นห่วงกิจกรรมที่วางกรอบนำไปใช้ให้เหมาะกับปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนได้จริง

ลงชื่อ

(นางดวงกมล สีง่าคำ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญพิเศษ

ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมทางการศึกษา)

โรงเรียนบ้านเชิงดอย(ดอยสะเก็ดศึกษา) อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

ที่ ศธ.๐๔๐๘๗.๓๑๐/๖๗๐๖



โรงเรียนบ้านสันกำแพง
ตำบลสันกำแพง อำเภอสันกำแพง
จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๑๓๐

๓ กันยายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมทางการศึกษา)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเชิงดอย(ดอยสะเก็ดศึกษา)

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. นวัตกรรม (ไฟล์เอกสาร) จำนวน ๑ ไฟล์
๒. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวนิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง ตำบลสันกำแพง อำเภอสันกำแพง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ได้จัดทำ นวัตกรรมทางการศึกษา คือ เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเผยแพร่ไปยังโรงเรียน ของท่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

ในการนี้โรงเรียนบ้านสันกำแพง ขอความอนุเคราะห์จากท่านเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ดังกล่าวให้กับครูผู้สอนในโรงเรียนของท่าน เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมภาร อินตัญญู)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง

โทรศัพท์/โทรสาร: ๐๕๓ - ๓๓๓๕๕๔๔

Email: bansankamphaeng@bsk.ac.th

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา

เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่าน

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ข้าพเจ้า นางสาว จิรวรรณ นามสกุล เลียงสีนุ่น ตำแหน่ง ครู
วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ โรงเรียน บ้านเชิงดอย (ดอยสะเก็ดศึกษา)

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมทางการศึกษาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อ ภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสัน กำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ของนางสาวนิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและทดลองใช้นวัตกรรมทางการศึกษาดังกล่าวในการเรียนการสอนแล้ว มีความเห็นว่า

๑. ลักษณะสื่อการสอน(นวัตกรรม) มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน มีความทันสมัย และมีความเหมาะสม

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๒. เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน(นวัตกรรม) แบบทดสอบสอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๓. มีประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๔. มีประโยชน์ต่อนักเรียนในการนำไปศึกษาหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๕. นำนวัตกรรมชุดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทยได้

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เป็นสื่อที่ครูประทับใจ และเป็นนวัตกรรมที่มีประโยชน์ สามารถนำไป

แก้ปัญหาได้ (ขอแนะนำครูผู้สอน)

ลงชื่อ จิรวรรณ เลียงสีนุ่น
(นางสาวจิรวรรณ เลียงสีนุ่น)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมการศึกษา)

โรงเรียนพุทธิโศภณ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่



ที่ ศธ.๐๔๐๔๗.๓๑๐/๗๖๖

โรงเรียนบ้านสันกำแพง
ตำบลสันกำแพง อำเภอสันกำแพง
จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๑๓๐

๓ กันยายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมการศึกษา)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนพุทธิโศภณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. นวัตกรรม (ไฟล์เอกสาร) จำนวน ๑ ไฟล์
๒. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวนิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง ตำบลสันกำแพง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ได้จัดทำ นวัตกรรมทางการศึกษา คือ เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเผยแพร่ยังโรงเรียน ของท่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

ในการนี้โรงเรียนบ้านสันกำแพง ขอความอนุเคราะห์จากท่านเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ดังกล่าวให้บุคคลผู้สอนในโรงเรียนของท่าน เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสามารถ อินตามูล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง

โทรศัพท์/โทรสาร: ๐๕๓-๓๓๑๕๕๔

Email: bansankamp@bksk.ac.th

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมการศึกษา

เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่าน

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ข้าพเจ้านาย/นาง/นางสาว กาญจนา นามสกุล วงศ์เงิน ตำแหน่ง ครู

วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ โรงเรียน พุทธิโศภณ

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมการศึกษานวัตกรรมเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อ ภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ของนางสาวนิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและทดลองใช้นวัตกรรมทางศึกษาดังกล่าวในการเรียนการสอนแล้ว มีความเห็นว่า

- ลักษณะสื่อการสอน(นวัตกรรม) มีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้เรียน มีความทันสมัย และมีความเหมาะสม ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง
- เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน(นวัตกรรม) แบบทดสอบสอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง
- มีประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง
- มีประโยชน์ต่อนักเรียนในการนำไปศึกษาหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง
- นำนวัตกรรมชุดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทยได้ ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....
.....
.....

ลงชื่อ ๖

(นางสาวกาญจนา วงศ์เงิน)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมการศึกษา)

โรงเรียนเทพนารี อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่



ที่ ศธ.๐๕๐๙๗.๗๐๐/๗๑๐๖

โรงเรียนบ้านสันกำแพง
ตำบลสันกำแพง อำเภอสูงเม่น
จังหวัดเชียงใหม่ ๕๐๑๓๐

๓ กันยายน ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานทางวิชาการ (นวัตกรรมการศึกษา)

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเทพนารี อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. นวัตกรรม (ไฟล์เกมกระดาน) จำนวน ๑ ไฟล์
๒. แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยนางสาวณิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง ตำบลสันกำแพง อำเภอสูงเม่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑ ได้จัดทำ นวัตกรรมทางวิชาการ คือ เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสูงเม่น จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเผยแพร่ไปยังโรงเรียน ของท่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาต่อไป

ในการนี้โรงเรียนบ้านสันกำแพง ขอความอนุเคราะห์จากท่านเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ ดังกล่าวให้กับครูผู้สอนในโรงเรียนของท่าน เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลในการจัดการเรียนการสอน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสามารถ อินตัญญู)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านสันกำแพง

โรงเรียนบ้านสันกำแพง
โทรศัพท์/โทรสาร: ๐๕๓-๓๓๑๕๕๔
Email: banbankamphaeng@bksk.ac.th

แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมการศึกษา

เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่าน

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสูงเม่น จังหวัดเชียงใหม่

ข้าพเจ้านาย/นาง/นางสาว อภิญา นามสกุล พันธุ์ดีพิงศ์ ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการ
โรงเรียน เทพนารี

ได้รับและศึกษาเอกสารการเผยแพร่ผลงานนวัตกรรมการศึกษาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อ ภาษาเพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๗ โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสัน กำแพง จังหวัดเชียงใหม่ ของนางสาวณิชากร วงศ์เงิน ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านสันกำแพง เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้าพเจ้าได้ศึกษาและทดลองใช้นวัตกรรมการศึกษาดังกล่าวในการเรียนการสอนแล้ว มีความเห็นว่า

๑. ลักษณะสื่อการสอน(นวัตกรรม) มีความน่าสนใจดึงดูดผู้เรียน มีความทันสมัย และมีความเหมาะสม

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๒. เนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อการสอน(นวัตกรรม) แบบทดสอบสอดคล้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการ เรียนรู้ภาษาไทย

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๓. มีประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๔. มีประโยชน์ต่อนักเรียนในการนำไปศึกษาหาความรู้ เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

๕. นำนวัตกรรมชุดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา ภาษาไทยได้

ดีมาก ดี พอใช้ ควรปรับปรุง

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

..... นวัตกรรมนี้สร้างสรรค์และน่าสนใจ มีแนวการใช้เกมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เป็นวิธีที่ช่วยสร้างความสนุก ในการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี อาจพิจารณาเพิ่มเติมการประเมินผลอย่างเป็นระบบเพื่อวัดประสิทธิภาพของเกมในการ พัฒนาทักษะการอ่าน นอกจากนี้ การพัฒนาเวอร์ชันดิจิทัลอาจช่วยเรื่องการเข้าถึงและเพิ่มความน่าสนใจให้กับเกม ได้มากขึ้น และการสร้างความหลากหลายของคำถามและเนื้อหาจะช่วยให้เกมสามารถใช้ได้กับนักเรียนที่มีความ สามารถแตกต่างกัน

ลงชื่อ.....
(นางอภิญา พันธุ์ดีพิงศ์)
ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการโรงเรียน



เรียนดี มีมารยาทงาม

บัญชีเชื่อมจิตสื่อภาษา วิชา ๒



๑ : ยายหัด

เสียชีวิตมาแล้ว : ๒ ปี ๘ เดือน

เสียชีวิตอย่างไร : ตกบ่อน้ำเพราะจะเก็บขวานที่ตกลงไป

ความต้องการสุดท้าย : ขอช่วยเก็บขวานในบ่อน้ำขึ้นมา



หลังจากความต้องการสุดท้ายถูกทำสำเร็จ ฉันจะไปสู่สุคติ



รายงานนวัตกรรมการศึกษา

มทรรมวัดกรรมการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1



เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓
โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

ความเป็นมาและความสำคัญ

ทักษะการอ่านนับว่าเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานทางภาษาที่มีความสำคัญและเป็นทักษะ
ที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาค้นคว้าความรู้และพัฒนาคุณภาพชีวิต

จากรายงานผลการคัดกรองการอ่านการเขียนภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓
โรงเรียนบ้านสันกำแพง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าผลด้านการอ่านของนักเรียน
ร้อยละ ๖๕ อยู่ในเกณฑ์ดีและดีมาก ส่วนอีกร้อยละ ๓๕ อยู่ในเกณฑ์พอใช้และควรปรับปรุง

นวัตกรรมการศึกษาที่ถูกสร้าง ใช้งาน ปรับปรุง และพัฒนามาตั้งแต่ปี 2565-2567



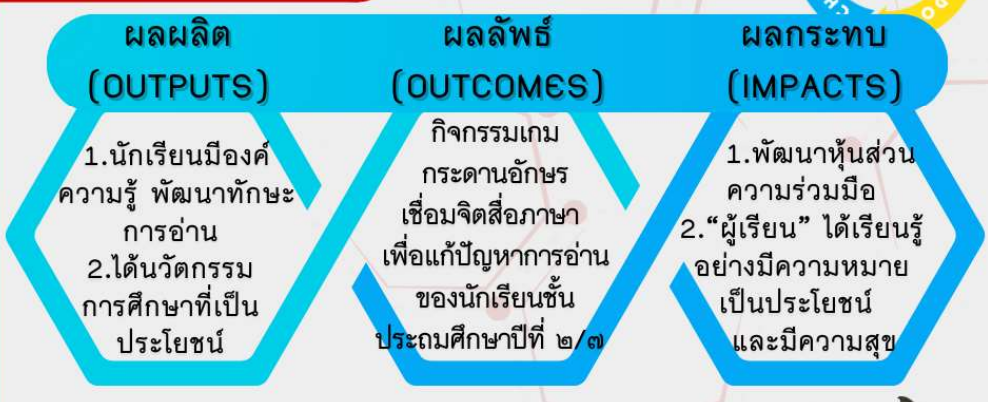
นิชกร วงศ์เงิน โรงเรียนบ้านสันกำแพง



วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาเกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓
๒. เพื่อศึกษาผลการใช้เกมกระดานอักษรเชื่อมจิตสื่อภาษา เพื่อแก้ปัญหาการอ่าน
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๓

ผลการใช้นวัตกรรม



ช่องทางติดต่อ

☎ 0931393204

✉ nichakorn@bsk.ac.th

ข้อเสนอแนะของนักเรียนจากการสะท้อนคิด
หลังการดำเนินกิจกรรม (AAR)

- ได้เล่นเกมไปพร้อมกับเรียนสนุกมาก
- อยากให้ครูสอนแบบนี้บ่อย ๆ
- ชอบที่ได้ออกมาเรียนนอกห้องเรียน
- ชอบแสดงเป็นวิทยุญาณ เพราะ จะได้ช่วยเพื่อนสะกดคำ
- ชอบเป็นคนจุดบันทึก จะได้ช่วยปลดปล่อยวิทยุญาณให้ไปเกิด
- ได้สะกดคำที่อ่านไม่ออก
- อยากให้เพื่อนห้องอื่นมาเล่นด้วย

