แบบรายงานประเด็นทาทาย

เรื่อง การแก้ไขปัญหานักเรียนการอานแจกลูกสะกดคำ โดยใช้สื่อ power point และแบบฝึกเสริมทักษะ โดยผานกระบวนการจัดการเรียนรูแบบ Active Learning

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๙









นางสาวศิริรัตน์ ภีระคำ

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

รายงานประเด็นท้าทาย ของนางสาวศิริรัตน์ ภีระคำ
ตำแหน่ง ครูชำนาญการ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๑

๑. เรื่อง การแก้ไขปัญหาการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านแจกลูกสะกดคำ โดยใช้สื่อ power point และแบบฝึกเสริมทักษะ โดยผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

- ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านแจกลูกสะกดคำเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมปีที่ ๑ ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กเริ่มเรียนรู้การสะกดคำและการอ่านอย่างเป็นระบบ การมีทักษะในการอ่านและสะกดคำที่ถูกต้องมีผลอย่างมากต่อความสามารถในการอ่านและการเขียนในอนาคต นักเรียนในชั้นประถมปีที่ ๑/๔ อาจประสบปัญหาในการเรียนรู้เรื่องการอ่านแจกลูกสะกดคำ เช่น การอ่านคำที่ไม่สามารถสะกดได้อย่างถูกต้อง หรือความไม่แน่นอนในการจดจำคำ การใช้สื่อการสอนที่เหมาะสมสามารถช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning มีศักยภาพในการปรับปรุงการเรียนรู้การอ่านแจกลูกสะกดคำ เนื่องจากสามารถเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมการเรียนการสอนได้

เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ มีปัญหาในการจดจำพยัญชนะไทยและการออกเสียงพยัญชนะ เช่น (ข ไข่ ออกเสียง เป็น คอ) (ผ ผึ้ง ออกเสียงเป็น พอ) (ท ทหาร ออกเสียงเป็น ถอ) และ(ถ ถุงออกเสียงเป็น ทอ) เป็นต้น ซึ่งการจำพยัญชนะและการออกเสียงพยัญชนะเป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านออกเขียนได้ทำให้เกิดปัญหาและเรียนรู้ได้ช้าไม่สามารถแจกลูกสะกดคำได้ ไม่เป็นไปตามตัวชี้วัดที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ได้กำหนดตัวชี้วัดที่ต้องรู้ในด้านการอ่าน คือ นักเรียนบอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ได้ นักเรียนสามารถสะกดคำ อ่านแจกลูกสะกดคำ และอ่านเป็นคำได้

ครูผู้สอนจึงคิดหาวิธีการเพื่อจะแก้ปัญหา ในการจัดการเรียนการสอนเรื่อง การอ่านแจกลูกสะกดคำ โดยใช้ สื่อ power point และแบบฝึกเสริมทักษะ โดยผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ที่ครูผู้สอนได้ออกแบบให้นักเรียนได้เรียนรู้และปฏิบัติด้วยตนเองทั้งให้ความสนุกสนาน รื่นเริง ในการเรียนรู้เพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ มีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น และช่วยส่งเสริมนิสัยรักการอ่านฝึกทักษะการอ่านคำเพื่อแก้ปัญหาด้านการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ และเพิ่มผลสัมฤทธิ์ในวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น

- วัตถุประสงค์ เชิงปริมาณ

๑. เพื่อแก้ปัญหาทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำ โดยใช้รูปแบบการสอน CO ๕ STEPS Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๔ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

๒. เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้รูปแบบการสอน CO ๕ STEPS Active Learning สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๔ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

๓. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๔ โครงการเสริมสร้างศักยภาพด้านภาษาและคณิตศาสตร์ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ สามารถอ่านแจกลูกสะกดคำได้ถูกต้องโดยมีการพัฒนาทักษะการอ่าน ตามตัวชี้วัดที่ต้องรู้และตัวชี้วัดที่ควรรู้ และมีผลสัมฤทธิ์การเรียนวิชาภาษาไทยที่สูงขึ้น

เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนสามารถแจกลูกสะกดคำได้ในระดับ ดีเยี่ยม
๒. นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยทุกตัวชี้วัด
๓. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยตามค่าเป้าหมายที่โรงเรียนกำหนด

- ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๔ จำนวน ๓๐ คน โครงการเสริมสร้างศักยภาพด้านภาษาและคณิตศาสตร์ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

๑.๒ วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

เครื่องมือที่ใช้

๑. สื่อการสอน PowerPoint สไลด์ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับการอ่านและการสะกดคำ รวมถึงการอธิบายหลักการพื้นฐานและเทคนิคการสะกดคำ สไลด์ที่มีการออกแบบกิจกรรมและที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำ เช่น การจับคู่คำ, การเติมคำในช่องว่าง

วิธีการใช้:

- ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาและเทคนิคการอ่านและสะกดคำ ใช้ในการสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบใน PowerPoint

๒. แบบฝึกเสริมทักษะ

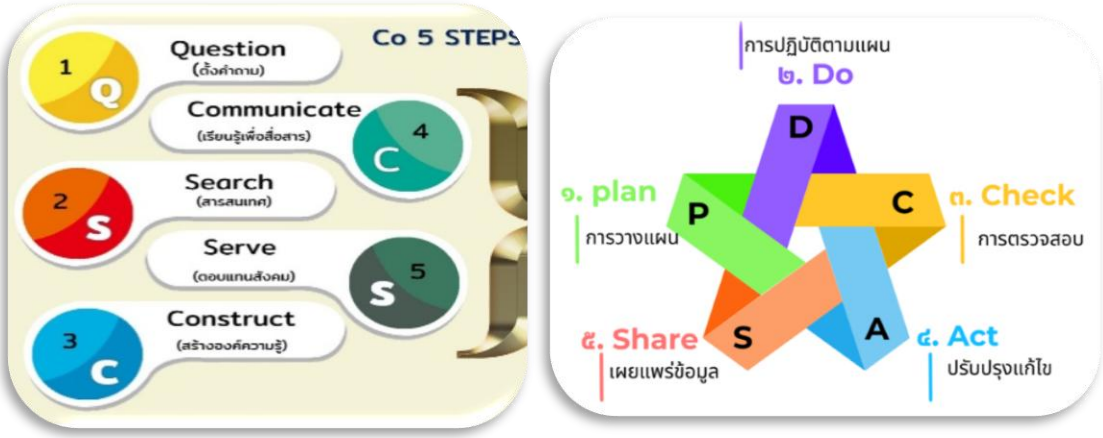
- **แบบฝึกหัดการสะกดคำ**: แบบฝึกหัดที่ออกแบบเพื่อฝึกทักษะการสะกดคำ เช่น การเขียนคำตามคำที่ได้ยิน, การเติมคำในประโยค
- **การอ่านออกเสียง**: แบบฝึกหัดที่เน้นการอ่านออกเสียงคำและประโยค เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเข้าใจ

วิธีการใช้:

- ใช้ในการฝึกทักษะที่บ้านหรือนอกห้องเรียน ใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อเสริมการเรียนรู้

๓. เครื่องมือ Active Learning กิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน เช่น การทำงานกลุ่มในการสะกดคำและการอ่านร่วมกัน

วิธีการใช้: จัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อฝึกทักษะการอ่านและสะกดคำ



๑. ขั้นดำเนินการ (Do) การพัฒนาผลงานและนวัตกรรมของนักเรียนจากการจัดการเรียนการสอน ๕ STEPS Active Learning พัฒนาศักยภาพนักเรียน ดังนี้ ครูผู้สอนได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ใช้กระบวนการ CO ๕ STEPS Active Learning ซึ่งเริ่มต้นจากการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน

ขั้นตอนที่ ๑ การเรียนรู้ตั้งคำถาม หรือขั้นตั้งคำถาม เป็นที่ให้นักเรียนฝึกสังเกตสถานการณ์ ปรากฏการณ์ต่างๆ จนเกิดความสงสัย จากนั้นฝึกให้เด็กตั้ง คำถามสำคัญ รวมทั้งการคาดคะเนคำตอบ ด้วยการสืบค้นความรู้จากแหล่งต่างๆ และสรุปคำตอบชั่วคราว โดยครูกระตุ้นความสนใจผู้เรียนด้วยการเปิดคลิปวิดีโอ ฟังง่ายๆ ครูและนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านแจกลูกสะกดคำ



ขั้นตอนที่ ๒ การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ เป็นขั้นตอนการออกแบบ/วางแผนเพื่อรวบรวมข้อมูล สารสนเทศจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ รวมทั้งการ ทดลองเป็นขั้นที่เด็กใช้หลักการนิรภัย (Deduction reasoning) เพื่อการออกแบบข้อมูล

๑. นักเรียนแต่ละคนศึกษาความรู้ เรื่อง การอ่านแจกลูกสะกดคำ
๒ นักเรียนแต่ละคนเขียนคำตอบลงใน Post It คำตอบละ ๑ แผ่น และเขียนคำตอบให้ได้มากที่สุด

ขั้นตอนที่ ๓ การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ เป็นขั้นตอนที่เด็กมีการคิดวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การสื่อความหมายข้อมูลด้วย แบบต่างๆ จนถึงการสรุปผล หรือการสร้างคำอธิบาย เป็นการสร้างองค์ความรู้ นักเรียนแต่ละคนออกมานำเสนอแผนผังความคิด (Mind Mapping) หน้าชั้นเรียนและนำ Post It ของแต่ละคนในคนมาติดหน้ากระดานชั้นเรียน นักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องและครูให้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ ๔ การเรียนรู้เพื่อการสื่อสาร คือ ขั้นนำเสนอความรู้ด้วยการมใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน และเป็นที่เข้าใจ อาจเป็นการนำเสนอภาษา และนำเสนอด้วยวาจา ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำ นักเรียนจะได้ประโยชน์อะไรบ้างจากการอ่านแจกลูกสะกดคำ



ขั้นตอนที่ ๕ การเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม เป็นขั้นตอนการฝึกเด็กให้นำความรู้ที่เข้าใจ นำการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์เพื่อส่วนรวม หรือเห็นต่อ ประโยชน์ส่วนรวมด้วยการทำงาน ร่วมสร้างผลงานที่ได้จากการแก้ปัญหา เพื่อตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจและทบทวนการเรียนรู้ เป็นการบ้านจากการมอบหมายงานของครูโดยการเลือก pop up เรื่องการอ่านแจกลูกสะกดคำ ในหัวข้อใดก็ได้ตามความถนัด

ขั้นตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนางาน (Check) ๑) ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรม มีการค้นคว้าข้อมูลจากหลายแหล่งเรียนรู้ และมีการ ปรับปรุงเป็นระยะ โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปรับปรุงและพัฒนางาน ๒) เมื่อผู้เรียนทำชิ้นงานแล้ว ผู้สอนทำหน้าที่ตรวจสอบ และเสนอแนะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับ ผู้เรียน

ขั้นสรุปและรายงาน (Action) Reflection หรือถอดบทเรียน เป็นขั้นตอนการนำเสนอผลงานของนักเขียนในแต่ละกลุ่มเพื่อให้เกิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันระหว่างกลุ่ม นอกจากนี้มีกระบวนการการถอดบทเรียนจากการทำผลงานหรือ นวัตกรรมของตนเองว่านักเรียนเรียนรู้อะไร ได้อะไรจากการทำผลงานหรือนวัตกรรมในครั้งนี้เพื่อเป็นการ ทบทวนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นมาตลอดทั้งหน่วยการเรียนรู้ที่ผ่านมา หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นกระบวนการตกผลึกทางความคิด เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับกับการนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน โดยมีผู้สอนทำหน้าที่ให้คำชี้แนะอย่างใกล้ชิด



๔. เครื่องมือประเมินผล การสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความเข้าใจและทักษะในการอ่านและการสะกดคำ

วิธีการใช้:

- ใช้แบบทดสอบเพื่อประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ มีแบบฟอร์มความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงและพัฒนากระบวนการเรียนรู้

๕. เครื่องมือดิจิทัลอื่นๆ แอพพลิเคชันที่ช่วยในการเรียนรู้การสะกดคำและการอ่าน เช่น แอพที่มีเกมส์การศึกษา การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการแบ่งปันสื่อการสอนและแบบฝึกหัด

วิธีการใช้:

- ใช้แอพพลิเคชันและแพลตฟอร์มออนไลน์ในการเสริมการเรียนรู้และการฝึกทักษะ

สรุป

การใช้เครื่องมือเหล่านี้ร่วมกันจะช่วยให้การเรียนรู้เรื่องการอ่านและการสะกดคำมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยการผสมผสานระหว่างสื่อการสอนที่สร้างความสนใจ, แบบฝึกหัดที่เสริมทักษะ, กิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการมีส่วนร่วม, และการประเมินผลที่ช่วยติดตามความก้าวหน้า การออกแบบเครื่องมือที่หลากหลายและสอดคล้องกับหลักการ Active Learning จะช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสนุกสนาน

ผลการดำเนินงาน

๑.๑ การพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ

- **คะแนนก่อนและหลังการทดสอบ**:
    - **การทดสอบก่อน**: ประเมินคะแนนการอ่านและสะกดคำของนักเรียนก่อนเริ่มการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ
    - **การทดสอบหลัง**: เปรียบเทียบคะแนนการอ่านและสะกดคำของนักเรียนหลังจากใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ
    - **การเปลี่ยนแปลงคะแนน**: วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของคะแนนเพื่อดูว่ามีการพัฒนาหรือไม่
    -
- **อัตราการพัฒนาทักษะ**:
    - **เปอร์เซ็นต์การพัฒนา**: คำนวณเปอร์เซ็นต์การพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ เช่น เปอร์เซ็นต์นักเรียนที่แสดงผลลัพธ์การอ่านและสะกดคำที่ดีขึ้น
- **ผลการทดสอบ**:

- **การวิเคราะห์ผลลัพธ์**: วิเคราะห์ผลการทดสอบในรูปแบบต่างๆ เช่น ค่าเฉลี่ย คะแนนสูงสุดและต่ำสุด และการกระจายคะแนน

๑.๒ การมีส่วนร่วมของนักเรียน

- **ความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรม**:
  - **จำนวนกิจกรรม**: วัดจำนวนกิจกรรมที่นักเรียนเข้าร่วมและระดับการมีส่วนร่วม
  - **การเข้าร่วมกิจกรรม**: วิเคราะห์เปอร์เซ็นต์นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ เช่น เกมการศึกษาและการทำงานกลุ่ม
- **การตอบสนองในการใช้ PowerPoint**:
  - **การตอบสนอง**: เก็บข้อมูลเชิงปริมาณเกี่ยวกับการตอบสนองของนักเรียนต่อสื่อ PowerPoint เช่น คะแนนการประเมินการนำเสนอ และระดับความสนใจ

๒. ผลการดำเนินงานเชิงคุณภาพ

๒.๑การพัฒนาทักษะและพฤติกรรมการเรียนรู้

- **ข้อเสนอแนะแนวทางจากนักเรียน** เก็บความคิดเห็นและข้อเสนอแนะแก่นักเรียนเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้และสื่อการสอน เช่น ความรู้สึกในการเรียน การมีส่วนร่วม และความสนุกสนาน
- **การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้** สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรม เช่น การอภิปรายกลุ่มและการทำงานร่วมกันสังเกตการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ความมั่นใจในการอ่านและสะกดคำ

๒.๒ ผลลัพธ์จากการใช้ PowerPoint

- **การตอบสนองต่อสื่อ PowerPoint**:
  - **ความเข้าใจและความสนุกสนาน**: วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับสื่อ PowerPoint ว่าช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นและทำให้การเรียนมีความสนุกสนานมากขึ้น
  - **ข้อเสนอแนะการปรับปรุง**: รับข้อเสนอแนะจากนักเรียนเกี่ยวกับการปรับปรุงสื่อ PowerPoint เช่น การออกแบบและเนื้อหาที่ควรเพิ่มเติม

๒.๓ ผลลัพธ์จากการใช้แบบฝึกเสริมทักษะ

- **ความสำเร็จในการทำกิจกรรม** วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่ใช้ในการฝึกทักษะ เช่น เกมการศึกษาและการทำงานกลุ่มวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถของตนเองหลังจากทำกิจกรรม

๒.๔ข้อเสนอแนะจากครู

- **ความคิดเห็นจากครู** รับข้อเสนอแนะแก่ครูเกี่ยวกับประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนและวิธีการ Active Learning ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงในอนาคต เช่น การเพิ่มสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติมหรือการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสอน

การประเมินผลการดำเนินงานทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพจะช่วยให้คุณได้รับข้อมูลที่ครบถ้วนเกี่ยวกับประสิทธิภาพของวิธีการที่ใช้ และสามารถนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาเพิ่มเติมได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

๘. การนำไปใช้

๑.๑การปรับปรุงวิธีการสอน ใช้ผลลัพธ์จากการวิจัยในการออกแบบและปรับปรุงสื่อ PowerPoint ให้มีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น การเพิ่มกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมและการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่หลากหลาย ปรับปรุงแบบฝึกหัดตามข้อเสนอแนะและผลการวิจัย เพื่อให้ตรงกับความต้องการของนักเรียนและเสริมทักษะการอ่านและสะกดคำ

๑.๒ การใช้กระบวนการ Active Learning

- **สร้างกิจกรรมกลุ่ม**: จัดกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน เช่น การทำงานกลุ่ม การอภิปราย และการใช้เกมการศึกษา
- **การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ**: นำเสนอเนื้อหาผ่านกิจกรรมที่มีการโต้ตอบ เช่น การเล่นเกมการศึกษาและการทำกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์

๑.๓การฝึกอบรมครู จัดการฝึกอบรมสำหรับครูเพื่อให้เข้าใจวิธีการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ สนับสนุนการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างครูเพื่อเรียนรู้เทคนิคใหม่ๆ ในการใช้ Active Learning

๒. การเผยแพร่ผลการวิจัย

๒.๑ การนำเสนอผลงาน จัดสัมมนาหรือเวิร์กชอปเพื่อนำเสนอผลการวิจัยและการประยุกต์ใช้วิธีการที่ได้ผลดีให้กับครูและผู้บริหารการศึกษา เขียนและเผยแพร่บทความในวารสารการศึกษา หรือการประชุมวิชาการเพื่อแชร์ผลการวิจัยและแนวทางการใช้งาน

๒.๒ การแบ่งปันทรัพยากร สร้างฐานข้อมูลออนไลน์สำหรับการแชร์สื่อการสอน PowerPoint และแบบฝึกหัดเสริมทักษะให้กับครูและผู้สนใจ แจกจ่ายสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นให้กับโรงเรียนหรือสถานศึกษาที่ต้องการใช้

๓. การประเมินและติดตามผล

๓.๑ การติดตามผลการใช้

- **ติดตามผล**: ติดตามผลการใช้วิธีการที่พัฒนาขึ้นในสถานการณ์จริง เช่น การสังเกตการเรียนการสอนและการสอบถามความคิดเห็นของครูและนักเรียน

- **การประเมินผล**: ประเมินผลการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะอย่างต่อเนื่อง เพื่อดูว่ามีผลลัพธ์ที่ดีขึ้นตามที่คาดหวังหรือไม่

๓.๒ การปรับปรุงต่อเนื่อง

- **การปรับปรุงเครื่องมือ**: ใช้ข้อมูลที่ได้รับจากการติดตามผลและข้อเสนอแนะแก้ไขและปรับปรุงสื่อการสอนและวิธีการ Active Learning
- **การอัปเดตเนื้อหา**: ปรับปรุงเนื้อหาและกิจกรรมให้ทันสมัยและสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน

๔. การสนับสนุนและสร้างเครือข่าย

๔.๑ การสร้างเครือข่าย

- **สร้างเครือข่ายครู**: สร้างเครือข่ายระหว่างครูเพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิคและประสบการณ์ในการใช้สื่อการสอนและวิธีการ Active Learning
- **ร่วมมือกับองค์กรการศึกษา**: ร่วมมือกับองค์กรการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมการใช้วิธีการที่ได้ผลดี

การนำผลการวิจัยไปใช้ในวิธีการเหล่านี้จะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถตอบสนองความต้องการของนักเรียนได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถช่วยปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียนหรือ การเผยแพร่นวัตกรรมในรูปแบบที่หลากหลายและการร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้แนวทางการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้รับการยอมรับและนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง ส่งผลให้การแก้ไขปัญหาการเรียนรู้เรื่องการอ่านและการสะกดคำมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น.

๒. การสร้างและการพัฒนาเครื่องมือ

๑. การวางแผน

๑.๑. การกำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เช่น การพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำของผู้เรียน กำหนดผลลัพธ์ที่คาดหวัง เช่น การเพิ่มความแม่นยำในการสะกดคำ และการเข้าใจเนื้อหาการอ่านได้ดีขึ้น

๑.๒. การวิเคราะห์ความต้องการ วิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย เช่น อายุ, ระดับการศึกษา, และระดับทักษะการอ่านปัจจุบันระบุปัญหาในการเรียนรู้ เช่น การสะกดคำที่ไม่ถูกต้อง หรือการอ่านที่ไม่เข้าใจ

๒. การพัฒนาเครื่องมือ

๒.๑. สื่อ PowerPoint

- **การออกแบบสไลด์** สร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการสะกดคำ เช่น การอธิบายเทคนิคการสะกดคำ, ตัวอย่างคำศัพท์, และประโยคที่ใช้คำเหล่านั้น สร้างสไลด์ที่ประกอบด้วยกิจกรรมที่ผู้เรียนสามารถทำได้ เช่น การจับคู่คำกับภาพ, การเติมคำในช่องว่าง, และการเล่นเกมส์การศึกษา

- **๒.๒. แบบฝึกเสริมทักษะ**

- **การออกแบบแบบฝึกหัด** ร้างกิจกรรมที่ฝึกการอ่าน เช่น การอ่านออกเสียง, การอ่านจับใจความ, และการอ่านเพื่อการเข้าใจ

    - **แบบฝึกหัดการสะกดคำ**: สร้างแบบฝึกหัดที่เน้นการสะกดคำ เช่น การเขียนคำตามคำที่ได้ยิน, การเติมคำในประโยค, และการจับคู่คำ

- **การจัดทำแบบฝึกหัด**:

    - ใช้โปรแกรมการจัดการเอกสาร เช่น Microsoft Word หรือ Google Docs เพื่อสร้างและจัดเรียงแบบฝึกหัด สร้างตัวอย่างการใช้งานและคำตอบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้

๒.๓. เครื่องมือ Active Learning

- **การออกแบบกิจกรรม** ออกแบบกิจกรรมที่กระตุ้นการทำงานร่วมกัน เช่น การจัดทำโปสเตอร์, การเล่นเกมส์การศึกษา, และการทำงานกลุ่มในการอ่านและสะกดคำ จัดทำคำถามและหัวข้อการอภิปรายที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการสะกดคำ

- **การจัดการกิจกรรม**: วางแผนการจัดกิจกรรมในห้องเรียนหรือกลุ่มการเรียนรู้ เตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการจัดกิจกรรม

๒.๔. เครื่องมือประเมินผล สร้างแบบทดสอบที่วัดความเข้าใจในการอ่านและการสะกดคำ เช่น แบบทดสอบเลือกตอบ, การเขียนคำตอบ, และการทำแบบฝึกหัด กำหนดเกณฑ์การประเมินเพื่อวัดผลลัพธ์ของผู้เรียน

๓. การทดสอบและการปรับปรุง

๓.๑. การทดสอบเครื่องมือ ทดสอบเครื่องมือกับกลุ่มเล็กๆ เพื่อรับข้อเสนอแนะแบบเบื้องต้น ปรับปรุงเครื่องมือจากข้อเสนอแนะที่ได้รับ

๓.๒. การนำไปใช้ ใช้เครื่องมือในการสอนจริงและติดตามผลลัพธ์ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลลัพธ์การเรียนรู้และประสิทธิภาพของเครื่องมือ

๔. การเผยแพร่และการฝึกอบรม

๔.๑. การเผยแพร่เครื่องมือ

- **การแบ่งปัน**: แชร์เครื่องมือกับครูและนักการศึกษาอื่นๆ ผ่านเว็บไซต์, สื่อสังคมออนไลน์, หรือการประชุม

๔.๒. การฝึกอบรม จัดการฝึกอบรมเพื่อสอนวิธีการใช้เครื่องมือให้กับครูและนักการศึกษาการสร้างและพัฒนาเครื่องมือเหล่านี้ต้องการการวางแผนที่ดีและการดำเนินการอย่างละเอียดเพื่อให้เครื่องมือมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน.

๔. วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือ

๑. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ความเชื่อถือได้หมายถึงความสม่ำเสมอในการวัดผล ซึ่งเครื่องมือที่เชื่อถือได้จะให้ผลลัพธ์ที่เหมือนกันหากทดสอบในเงื่อนไขที่เหมือนกันในเวลาที่ต่างกัน

- **การตรวจสอบความเชื่อถือได้ภายใน**: ใช้การวิเคราะห์เช่น Cronbach's Alpha เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องภายในของเครื่องมือ เช่น แบบสอบถามหรือแบบทดสอบ
- **การตรวจสอบความเชื่อถือได้ระหว่างผู้ประเมิน**: ใช้การวิเคราะห์การประเมินจากผู้ประเมินหลายคนเพื่อให้แน่ใจว่าผลลัพธ์ที่ได้มีความสอดคล้องกัน ทดสอบเครื่องมือในช่วงเวลาที่ต่างกันเพื่อดูว่าผลลัพธ์มีความสม่ำเสมอหรือไม่ (Test-Retest Reliability)

๒. การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ความตรงตามเนื้อหาคือการตรวจสอบว่าเครื่องมือที่ใช้สามารถวัดสิ่งที่ต้องการวัดได้อย่างครบถ้วน

- **การใช้ผู้เชี่ยวชาญ**: ขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้องเพื่อตรวจสอบว่าเครื่องมือครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ใช้การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้คะแนนความตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือ

๓. การตรวจสอบความตรงตามเกณฑ์ (Criterion Validity) ความตรงตามเกณฑ์หมายถึงการตรวจสอบว่าเครื่องมือสามารถคาดการณ์ผลลัพธ์หรือพฤติกรรมตามที่คาดหวังได้

- **การตรวจสอบความตรงตามเกณฑ์พร้อมกัน (Concurrent Validity)**: เปรียบเทียบผลลัพธ์จากเครื่องมือใหม่กับเครื่องมือที่มีการยอมรับว่าเชื่อถือได้และมีความตรงตามเกณฑ์สูง ทดสอบว่าเครื่องมือสามารถคาดการณ์ผลลัพธ์ในอนาคตได้ดีหรือไม่

๔. การตรวจสอบความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) ความตรงตามโครงสร้างหมายถึงการตรวจสอบว่าเครื่องมือสามารถวัดแนวคิดหรือทฤษฎีที่ต้องการวัดได้

ใช้การวิเคราะห์ปัจจัยเพื่อดูว่าเครื่องมือมีโครงสร้างที่ตรงตามทฤษฎีหรือไม่ ทดสอบความแตกต่างของเครื่องมือระหว่างกลุ่มที่ควรมีความแตกต่างตามทฤษฎี เช่น กลุ่มที่มีทักษะสูงและต่ำ

๕. การทดสอบการใช้งาน (Usability Testing) การทดสอบการใช้งานช่วยให้มั่นใจว่าเครื่องมือใช้งานได้ง่ายและไม่สร้างความยุ่งยาก ตรวจสอบว่าเครื่องมือใช้งานง่ายหรือไม่ และนักเรียนหรือผู้ใช้สามารถเข้าใจการใช้งานได้อย่างชัดเจน รับข้อเสนอแนะแก่ผู้ใช้จริงเพื่อปรับปรุงการใช้งานของเครื่องมือ

๖. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ของผลลัพธ์ (Reliability of Results) ตรวจสอบว่าผลลัพธ์ที่ได้จากเครื่องมือมีความแม่นยำและสามารถ นำไปใช้ได้จริง ทำการทดลองซ้ำเพื่อดูว่าผลลัพธ์ที่ได้มีความเหมือนกันหรือไม่

- **การเปรียบเทียบกับมาตรฐาน**: เปรียบเทียบผลลัพธ์ของเครื่องมือกับมาตรฐานหรือข้อมูลที่มีอยู่แล้ว

การประเมินคุณภาพของเครื่องมือด้วยวิธีการเหล่านี้จะช่วยให้มั่นใจว่าเครื่องมือที่ใช้มีความแม่นยำและเชื่อถือได้ในการวัดผลหรือการศึกษา.

๕. การรวบรวมข้อมูล

๑. การกำหนดวัตถุประสงค์การรวบรวมข้อมูล

- **วัตถุประสงค์**: ระบุเหตุผลที่ต้องการรวบรวมข้อมูล เช่น การประเมินประสิทธิภาพของเครื่องมือ, การวัดผลลัพธ์ของการเรียนรู้, การเก็บความคิดเห็นของผู้เรียนและครู

๒. การเลือกประเภทข้อมูล คะแนนจากแบบทดสอบ, จำนวนคำที่สะกดถูกต้องจำนวนกิจกรรมที่ผู้เรียนเข้าร่วม, จำนวนแบบฝึกหัดที่ทำ ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้, ความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียนรู้ ความเห็นเกี่ยวกับประสิทธิภาพของเครื่องมือ, ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง

๓. การออกแบบเครื่องมือรวบรวมข้อมูล สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดผลลัพธ์การเรียนรู้ เช่น แบบทดสอบการอ่าน, การสะกดคำ กำหนดเกณฑ์การประเมินเพื่อวัดความก้าวหน้าและความเข้าใจของผู้เรียน แบบฟอร์มที่รวบรวมความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับความเข้าใจและความพึงพอใจที่รวบรวมความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือและประสิทธิภาพ

๔. การดำเนินการรวบรวมข้อมูล ทำการทดสอบผู้เรียนด้วยแบบทดสอบที่ออกแบบไว้ บันทึกคะแนนและข้อมูลที่ได้จากการทดสอบ

๕. การวิเคราะห์ข้อมูล

- **การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ**:
    - **การวิเคราะห์คะแนน**: วิเคราะห์คะแนนจากแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
    - **การวิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วม**: วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมและการมีส่วนร่วม
- **การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ**:
    - **การวิเคราะห์ความคิดเห็น**: วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียนและครูเพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง สังเคราะห์ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพื่อนำมาปรับปรุงเครื่องมือ

๖. การนำเสนอผลลัพธ์

- **การรายงานผล**: สร้างรายงานที่สรุปผลลัพธ์จากการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอข้อเสนอแนะและแนวทางในการปรับปรุงเครื่องมือ
- **การประชุมและการอภิปราย**: นำเสนอผลลัพธ์การรวบรวมข้อมูลในการประชุมทีมเพื่ออภิปรายและวางแผนการปรับปรุง : แชร์ผลลัพธ์กับผู้เรียนและครูเพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

๗. การปรับปรุงเครื่องมือ

- **การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ**: นำข้อเสนอแนะและผลลัพธ์ที่ได้มาปรับปรุงเครื่องมือการเรียนรู้ ทดสอบเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วเพื่อประเมินความมีประสิทธิภาพ

สรุป การรวบรวมข้อมูลเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการประเมินและปรับปรุงเครื่องมือการเรียนรู้ เช่น การอ่านและการสะกดคำ การดำเนินการตามขั้นตอนที่ได้ระบุไว้จะช่วยให้คุณได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์และปรับปรุงเครื่องมือเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่ต้องกา

๖. การวิเคราะห์ข้อมูล

๑. การจัดประเภทข้อมูล

๑.๑. ข้อมูลเชิงปริมาณ คะแนนจากแบบทดสอบการอ่านและการสะกดคำจำนวนกิจกรรมที่ผู้เรียนเข้าร่วม, จำนวนแบบฝึกหัดที่ทำ

๑.๒. ข้อมูลเชิงคุณภาพ:

- **ความคิดเห็นของผู้เรียน**: ความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้, ความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียนรู้
- **ความคิดเห็นของครู**: ประสิทธิภาพของเครื่องมือ, ข้อเสนอแนะในการปรับปรุง พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น ความมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม, การแสดงความเข้าใจเนื้อหา

๒. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

๒.๑. การวิเคราะห์คะแนนแบบทดสอบ คำนวณคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนเพื่อดูผลสัมฤทธิ์ทั่วไป เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการใช้เครื่องมือเพื่อประเมินผลกระทบ

๒.๒. การวิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วม: คำนวณจำนวนกิจกรรมและแบบฝึกหัดที่ทำเพื่อดูการมีส่วนร่วม เปรียบเทียบข้อมูลการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่แตกต่างกัน

๓. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

๓.๑. การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เรียน จำแนกความคิดเห็นตามหมวดหมู่ เช่น ความพึงพอใจ, ความรู้สึกเกี่ยวกับการเรียนรู้ สร้างธีมหลักจากความคิดเห็นที่ได้รับ เช่น ประสิทธิภาพของเครื่องมือ, ความเข้าใจในเนื้อหา

๓.๒. การวิเคราะห์ความคิดเห็นของครู รวบรวมและจัดประเภทข้อเสนอแนะจากครู สังเคราะห์ข้อเสนอแนะเพื่อระบุจุดแข็งและจุดที่ต้องปรับปรุง

๔. การเปรียบเทียบข้อมูล

๔.๑. การเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม:: เปรียบเทียบผลลัพธ์ระหว่างกลุ่มผู้เรียนที่ใช้เครื่องมือและกลุ่มที่ไม่ได้ใช้ วิเคราะห์ความแตกต่างในผลลัพธ์เพื่อดูผลกระทบของเครื่องมือ

๔.๒. การเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลา ปรียบเทียบผลลัพธ์ก่อนและหลังการใช้เครื่องมือเพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลง

๕. การสรุปผล

๕.๑. การสรุปข้อมูลเชิงปริมาณ สร้างกราฟและตารางเพื่อแสดงผลลัพธ์และแนวโน้มที่พบ สรุปผลลัพธ์จากคะแนนและข้อมูลการมีส่วนร่วม

๕.๒. การสรุปข้อมูลเชิงคุณภาพ สร้างรายงานที่สรุปความคิดเห็นของผู้เรียนและครู นำเสนอธีมหลักจากข้อมูลความคิดเห็นและการสังเกตการณ์

๖. การนำเสนอผลลัพธ์

๖.๑. การสร้างรายงาน สร้างรายงานที่สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพใช้กราฟและตารางในการนำเสนอข้อมูล

๖.๒. การประชุมและการอภิปราย นำเสนอผลลัพธ์ในการประชุมทีมเพื่ออภิปรายและวางแผนการปรับปรุง แชร์ผลลัพธ์กับผู้เรียนและครูเพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

๗. การปรับปรุงเครื่องมือ

๗.๑. การปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ:

- **การนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุง** ปรับปรุงเครื่องมือการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะที่ได้รับ

๗.๒. การทดสอบและประเมินใหม่:

- **การทดสอบเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้ว**: ทดสอบเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วเพื่อประเมินความมีประสิทธิภาพ
- **การประเมินผลลัพธ์ใหม่**: ประเมินผลลัพธ์หลังการปรับปรุงเพื่อดูการเปลี่ยนแปลง

สรุป

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการประเมินความมีประสิทธิภาพของเครื่องมือการเรียนรู้ การดำเนินการตามขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยให้คุณสามารถประเมินผลลัพธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและปรับปรุงเครื่องมือเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

๑.๓ ผลลัพท์

ผลลัพธ์จากการวิจัยเรื่องการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านและการสะกดคำ โดยใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ ผ่านกระบวนการ Active Learning สามารถแบ่งออกเป็นหลายด้านหลักที่สะท้อนถึงผลกระทบและความสำเร็จของโครงการ ดังนี้:

๑. ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

๑.๑การพัฒนาทักษะการอ่านและสะกดคำ

- **คะแนนการทดสอบ**: การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบก่อนและหลังการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะแสดงให้เห็นการพัฒนาที่ชัดเจนในทักษะการอ่านและการสะกดคำของนักเรียน
- **ตัวอย่าง**: หากคะแนนเฉลี่ยการอ่านของนักเรียนเพิ่มขึ้นจาก ๖๐% เป็น ๘๐% หลังการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ

๑.๒ อัตราการพัฒนา

- **เปอร์เซ็นต์การพัฒนา**: เปอร์เซ็นต์ของนักเรียนที่แสดงพัฒนาการในทักษะการอ่านและการสะกดคำ **ตัวอย่าง**: นักเรียน ๗๕% แสดงการพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำดีขึ้นหลังการใช้วิธีการ Active Learning

๑.๓ การมีส่วนร่วมของนักเรียน

- **การเข้าร่วมกิจกรรม**: จำนวนและเปอร์เซ็นต์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบในกระบวนการ Active Learning
- **ตัวอย่าง**: นักเรียน ๙๐% มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ

๒. ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

๒.๑ความคิดเห็นของนักเรียน

- **ความพึงพอใจ**: ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ
- **ตัวอย่าง**: นักเรียนรายงานว่ารู้สึกสนุกและมีความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้นเนื่องจากการใช้สื่อที่หลากหลาย

๒.๒ความคิดเห็นของครู ความคิดเห็นของครูเกี่ยวกับความมีประสิทธิภาพของการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ ครูรู้สึกว่าการใช้สื่อและวิธีการ Active Learning ช่วยให้การสอนมีความหลากหลายและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนได้ดีขึ้น

๒.๓การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้

- **การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้**: การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น การมีส่วนร่วมในการอภิปรายและกิจกรรมกลุ่ม
- **ตัวอย่าง**: นักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มมากขึ้น

๓. ผลลัพธ์ด้านการพัฒนาเครื่องมือและวิธีการ

๓.๑ การพัฒนาและปรับปรุงสื่อการสอน

- **การออกแบบใหม่**: การออกแบบสื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะที่มีความเป็นมืออาชีพและมีความสร้างสรรค์

- **ตัวอย่าง**: การออกแบบ PowerPoint ที่มีกราฟิกและกิจกรรมที่กระตุ้นการมีส่วนร่วมมากขึ้น

๓.๒การสร้างโมเดลการสอนใหม่

- **การใช้ Active Learning**: การพัฒนากระบวนการ Active Learning ที่สามารถนำไปใช้ในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- **ตัวอย่าง**: การใช้เกมการศึกษาและกิจกรรมกลุ่มในบทเรียนเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

๔. ผลลัพธ์ด้านการเผยแพร่และการนำไปใช้

๔.๑ การเผยแพร่ผลการวิจัย

- **การนำเสนอ**: การนำเสนอผลการวิจัยในสัมมนาและประชุมวิชาการ
- **ตัวอย่าง**: การนำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการและการเผยแพร่บทความในวารสารการศึกษา ๒

๔.๒การนำไปใช้ในโรงเรียนและสถานศึกษาอื่นๆ

- **การขยายผล**: การนำวิธีการที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในโรงเรียนและสถานศึกษาอื่นๆ
- **ตัวอย่าง**: โรงเรียนที่นำวิธีการและสื่อการสอนไปใช้ในการเรียนการสอนและรายงานผลลัพธ์ที่ดีขึ้น

๕. ผลลัพธ์ด้านการสร้างแรงบันดาลใจ

๕.๑การสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้สอน

- **การพัฒนาและสร้างสรรค์**: การที่ครูรู้สึกมีแรงบันดาลใจในการพัฒนาการสอนและค้นหาแนวทางใหม่ๆ
- **ตัวอย่าง**: ครูมีความกระตือรือร้นในการใช้สื่อการสอนใหม่ๆ และออกแบบกิจกรรมที่สร้างสรรค์

๕.๒การกระตุ้นการวิจัยเพิ่มเติม

๖ **การวิจัยและพัฒนา**: การกระตุ้นให้มีการวิจัยเพิ่มเติมในด้านการศึกษาและการพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้
ตัวอย่าง: การวิจัยต่อยอดในแนวทางการใช้สื่อและวิธีการ Active Learning ในเนื้อหาหรือกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ

การสรุปผลลัพธ์ที่ได้จากการวิจัยจะช่วยให้สามารถประเมินความสำเร็จของโครงการและระบุถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการพิสูจน์ถึงความมีประสิทธิภาพของวิธีการที่ใช้และการเตรียมความพร้อมสำหรับการเผยแพร่และการนำไปใช้ในวงกว้าง.

๑.๔ อ้างอิง / ภาคผนวก แนวคิด หลักการ ทฤษฎี ที่เกี่ยวข้อง

๑. แนวคิดและหลักการการเรียนรู้

๑.๑. หลักการ Active Learning การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม, การอภิปราย, และการทำโครงงาน การเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติและประสบการณ์จริง เช่น การเล่นเกมส์การศึกษา, การฝึกทักษะการสะกดคำผ่านแบบฝึกหัด

๑.๒. หลักการการเรียนรู้เชิงกระบวนการ (Process-Oriented Learning) เน้นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการการคิดและการแก้ปัญหา โดยการใช้เครื่องมือและกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการเรียนรู้

๒. ทฤษฎีการเรียนรู้

๒.๑. ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory)

- **ทฤษฎีของ David Kolb**: ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ซึ่งประกอบด้วยการทำกิจกรรม, การสะท้อนความคิด, การเรียนรู้จากข้อผิดพลาด, และการนำความรู้ที่ได้ไปใช้
- **วงจรการเรียนรู้**: ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ เช่น ประสบการณ์จริง, การสะท้อน, การสร้างแนวคิด, และการทดสอบแนวคิด

๒.๒. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory)

- **ทฤษฎีของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky**: ทฤษฎีนี้เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสร้างความรู้ใหม่บนพื้นฐานของความรู้ที่มีอยู่แล้ว โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการแก้ปัญหา การเรียนรู้ที่เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและการทำกิจกรรมร่วมกัน การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทและสถานการณ์ที่เป็นจริง

๒.๓. ทฤษฎีการเรียนรู้ของมนุษย์ (Humanistic Learning Theory)

- **ทฤษฎีของ Carl Rogers และ Abraham Maslow**: เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการและแรงจูงใจของผู้เรียน โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นบวกและสนับสนุน การเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียน

๓. ทฤษฎีการอ่านและการสะกดคำ

๓.๑. ทฤษฎีการอ่าน (Reading Theories)

- **ทฤษฎีการอ่านแบบโครงสร้าง (Bottom-Up Processing)**: การเรียนรู้การอ่านจากการประมวลผลส่วนประกอบของคำ เช่น การรู้จักตัวอักษรและการสะกดคำ
- **ทฤษฎีการอ่านแบบบริบท (Top-Down Processing)**: การเรียนรู้การอ่านจากการใช้บริบทและการคาดเดาความหมายของคำและประโยค

๓.๒. ทฤษฎีการสะกดคำ (Spelling Theories)

- **ทฤษฎีการสะกดคำตามเสียง (Phonological Approach)**: การเรียนรู้การสะกดคำโดยการฟังเสียงและการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร
- **ทฤษฎีการสะกดคำตามรูปแบบ (Orthographic Approach)**: การเรียนรู้การสะกดคำจากการจำรูปแบบและการใช้หลักการสะกดคำที่ถูกต้อง

๔. แนวคิดการออกแบบการเรียนรู้

๔.๑. แนวคิดการออกแบบการเรียนรู้แบบเชิงกิจกรรม (Activity-Based Learning) การออกแบบกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น การใช้ PowerPoint ในการสร้างกิจกรรมที่สนุกสนานและการใช้แบบฝึกหัดที่ท้าทาย

๔.๒. แนวคิดการออกแบบสื่อการเรียนรู้ (Instructional Design)

- **การออกแบบตามหลักการ ADDIE**:
  - **Analysis**: วิเคราะห์ความต้องการและวัตถุประสงค์
  - **Design**: ออกแบบเครื่องมือและกิจกรรมการเรียนรู้
  - **Development**: พัฒนาเครื่องมือและกิจกรรม
  - **Implementation**: นำเครื่องมือและกิจกรรมไปใช้
  - **Evaluation**: ประเมินและปรับปรุงเครื่องมือและกิจกรรม

๕. แนวคิดการประเมินผล

๕.๑. การประเมินผลการเรียนรู้ (Learning Assessment) การประเมินที่วัดความสามารถของผู้เรียนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า การประเมินจากผลงานและการแสดงทักษะในการทำกิจกรรมจริง

การนำหลักการและทฤษฎีเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างและพัฒนาเครื่องมือการเรียนรู้จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้นและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

๒. การเผยแพร่นวัตกรรม มีการเผยแพร่นวัตกรรมในกลุ่ม plc สายชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

๑. การจัดเตรียมเอกสารและสื่อการสอน

- **เอกสารสรุป** จัดทำรายงานวิจัยที่สรุปวิธีการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ รวมถึงผลการประเมินการเรียนรู้ สร้างคู่มือการใช้งานที่ชัดเจนสำหรับการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ รวมถึงวิธีการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
- **สื่อการสอน** ทำการแจกจ่ายสื่อ PowerPoint ที่สร้างขึ้นในรูปแบบไฟล์ที่สามารถใช้งานได้ เช่น PDF หรือ PowerPoint (.pptx) สร้างแบบฝึกหัดในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดและพิมพ์ได้ เช่น PDF หรือ Word Document

๒. การนำเสนอและเผยแพร่ผลการวิจัย จัดสัมมนาหรือเวิร์กชอปในโรงเรียนหรือสถานศึกษาต่างๆ เพื่อแสดงผลการวิจัยและแนะนำวิธีการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ จัดเวิร์กชอปให้กับครูเพื่อสอนวิธีการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะในห้องเรียน ส่งบทความหรือการนำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการการศึกษาเพื่อเผยแพร่ผลการวิจัยและประสบการณ์การใช้วิธีการที่พัฒนาขึ้น

๓. การใช้ช่องทางออนไลน์

- **แพลตฟอร์มการศึกษาออนไลน์**: อัปโหลดสื่อการสอนและแบบฝึกหัดลงในเว็บไซต์การศึกษา เช่น เว็บบอร์ดการศึกษา หรือแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ สร้างคอร์สออนไลน์หรือวิดีโอสอนเกี่ยวกับการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะที่สามารถเข้าถึงได้ทั่วโลก

- **การใช้โซเชียลมีเดีย** ใช้โซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Twitter, และ LinkedIn เพื่อแชร์ลิงก์และข้อมูลเกี่ยวกับนวัตกรรมการเรียนรู้ สร้างกลุ่มหรือฟอรัมออนไลน์สำหรับครูและผู้สนใจในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวทางการใช้สื่อการสอน

๔. การร่วมมือกับองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ร่วมมือกับกระทรวงศึกษาธิการหรือหน่วยงานการศึกษาในพื้นที่เพื่อเผยแพร่และสนับสนุนการใช้สื่อการสอนที่พัฒนาขึ้น ติดต่อองค์กรที่สนับสนุนการศึกษาเพื่อขอการสนับสนุนในการเผยแพร่นวัตกรรม ให้โรงเรียนทดลองใช้วิธีการและสื่อการสอนที่พัฒนาขึ้นและรับข้อเสนอแนะแก่โรงเรียนเพื่อปรับปรุง จัดการฝึกอบรมให้กับครูในโรงเรียนที่ร่วมโครงการเพื่อให้ครูสามารถใช้สื่อและวิธีการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. การติดตามและประเมินผล

- **การติดตามการใช้**: ติดตามและเก็บข้อมูลการใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะในห้องเรียน รวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากครูและนักเรียน ประเมินความสำเร็จของการเผยแพร่นวัตกรรมโดยดูจากการนำไปใช้และผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ได้รับ

- **การปรับปรุงและพัฒนา** รับข้อเสนอแนะจากผู้ใช้และทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของนวัตกรรม ทำการพัฒนาและอัปเดตเนื้อหาและสื่อการสอนตามความต้องการและแนวโน้มใหม่ในวงการศึกษา

ความภาคภูมิใจในผลงาน

ความภาคภูมิใจในผลงานการวิจัยเรื่องการแก้ไขปัญหาการเรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านและการสะกดคำ โดยใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ ผ่านกระบวนการ Active Learning นั้นมาจากหลายปัจจัยที่สะท้อนถึงความสำเร็จและความมีคุณค่าของโครงการดังกล่าว:

๑. การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียน ความภาคภูมิใจสามารถมาจากการที่นักเรียนแสดงความก้าวหน้าในทักษะการอ่านและการสะกดคำ หลังจากใช้สื่อ PowerPoint และแบบฝึกเสริมทักษะ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากคะแนนการทดสอบที่ดีขึ้นและการพัฒนาทักษะที่เห็นได้ชัด

- **การเพิ่มความมั่นใจของนักเรียน**: นักเรียนที่สามารถพัฒนาทักษะการอ่านและการสะกดคำได้ดีขึ้นจะมีความมั่นใจมากขึ้นในความสามารถของตนเอง ซึ่งเป็นการสร้างความภาคภูมิใจให้กับนักเรียนและผู้สอน

๒. การสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการสอน

- **การใช้สื่อ PowerPoint อย่างสร้างสรรค์**: การพัฒนาสื่อการสอนที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีความเป็นมืออาชีพ เช่น การใช้ภาพ, เสียง, และกิจกรรมใน PowerPoint เพื่อทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและมีประสิทธิภาพ

- **การออกแบบแบบฝึกหัดที่เหมาะสม**: การออกแบบแบบฝึกเสริมทักษะที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน ช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

๓. การประยุกต์ใช้แนวทาง Active Learning

- **การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน**: การนำกระบวนการ Active Learning มาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้มีความเป็นปฏิสัมพันธ์และมีความหมายมากขึ้น

- **การกระตุ้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ**: นักเรียนมีโอกาสในการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมที่เป็นจริงและมีส่วนร่วม ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความสนุกสนานและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๔. การได้รับการยอมรับและการเผยแพร่

- **การได้รับการยอมรับจากชุมชนการศึกษา**: การได้รับการยอมรับจากครู, ผู้บริหารการศึกษา, และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับนวัตกรรมและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ถือเป็นความสำเร็จที่สำคัญ การที่ผลงานได้รับการเผยแพร่ในประชุมวิชาการ, การสัมมนา, หรือการเผยแพร่ในสื่อการศึกษาเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จและความมีคุณค่า

๕. การสร้างผลกระทบเชิงบวกในระบบการศึกษา

- **การพัฒนาคุณภาพการศึกษา**: การที่นวัตกรรมสามารถช่วยปรับปรุงการเรียนการสอนและเสริมสร้างทักษะการอ่านและสะกดคำในระดับที่ดีขึ้น การที่โครงการสามารถทำให้เป็นแบบอย่างหรือแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้สำหรับโรงเรียนและสถานศึกษาอื่นๆ

๖. การสร้างแรงบันดาลใจ

- **การสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้สอน**: การที่เห็นผลลัพธ์ที่ดีจากการใช้สื่อและวิธีการใหม่ๆ ทำให้ผู้สอนรู้สึกภาคภูมิใจและมีกำลังใจในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป การเห็นผลสำเร็จและผลกระทบที่ดีจากการวิจัยทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ และการวิจัยเพิ่มเติม

ความภาคภูมิใจในผลงานจะช่วยสร้างความมั่นใจและแรงบันดาลใจในการพัฒนาและปรับปรุงวิธีการสอนและเครื่องมือการเรียนรู้ต่อไป ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนและระบบการศึกษาโดยรวม

ตารางการเปรียบเทียบ
หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง เพื่อนกัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/4
ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง D
1	6	17	11
2	7	16	9
3	9	16	7
4	3	14	11
5	10	16	6
6	5	12	7
7	13	17	4
8	8	16	8
9	10	17	7
10	8	17	9
11	10	16	6
12	4	18	14
13	3	19	16
14	5	17	12
15	6	16	10
16	4	19	15
17	12	18	6
18	9	17	8
19	5	16	11
20	13	16	3
21	7	17	10
22	2	11	9
23	12	16	4
24	5	17	12
25	11	16	5

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง D
26	9	15	6
27	4	16	12
28	11	17	6
29	11	15	4
30	7	18	11
รวม	**229**	**488**	**259**
เฉลี่ย	**7.63**	**16.27**	**8.63**
SD	**3.22**	**1.70**	**3.41**

ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยการทดสอบ t-test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน (Paired Samples t-test)

การทดสอบ	n	Mean	SD	Mean Difference	t	df	p
ก่อนเรียน	30	7.63	3.22	8.63			
หลังเรียน	30	16.27	1.70		**13.87**	**29**	**< .001**

รายการประเมิน	4 เหนือความคาดหวัง	3 สามารถ	2 กำลังพัฒนา	1 เริ่มต้น
1. การระบุประเด็นหรือปัญหา	ระบุประเด็นหรือปัญหาสำคัญได้ ถูกต้อง ชัดเจน และครบถ้วน พร้อมระบุสาเหตุหรือความสัมพันธ์ของปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีเหตุผล	ระบุประเด็นหรือปัญหาสำคัญได้ถูกต้องและตรงประเด็น พร้อมบอกสาเหตุหรือสิ่งที่เกี่ยวข้องได้	ระบุประเด็นหรือปัญหาได้ บางส่วน แต่ยังไม่ชัดเจน หรือยังไม่สามารถอธิบายสาเหตุได้ครบถ้วน	ระบุประเด็นหรือปัญหาได้เพียงจากสิ่งที่เห็นอย่างง่าย แต่ยัง ไม่ตรงประเด็นหรือไม่ชัดเจน และต้องได้รับคำชี้แนะ

2. การพิจารณาและเชื่อมโยงข้อมูล	เลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องจาก หลายข้อมูลหรือหลายแหล่ง และเชื่อมโยงข้อมูลกับสถานการณ์ ความรู้เดิมตลอดจนความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลได้อย่างถูกต้อง	เลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงข้อมูลกับสถานการณ์หรือความรู้เดิมได้ ถูกต้องและมีเหตุผล	เลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้บางส่วนและพยายามเชื่อมโยงข้อมูล แต่ยัง ไม่ครบถ้วนหรือมีบางส่วนคลาดเคลื่อน	บอกข้อมูลที่ปรากฏในสถานการณ์ได้ แต่ยัง เลือกข้อมูลสำคัญหรือเชื่อมโยงข้อมูลไม่ได้ด้วยตนเอง
3. การวิเคราะห์และแยกแยะข้อมูล	วิเคราะห์ เปรียบเทียบและแยกแยะข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ สามารถพิจารณาข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความเกี่ยวข้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่เหมาะสม	วิเคราะห์และแยกแยะข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ถูกต้อง สามารถเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่าง หรือความสัมพันธ์ของข้อมูลเพื่อประกอบการสรุปได้	วิเคราะห์หรือแยกแยะข้อมูลได้บางส่วน แต่ยังสับสนระหว่างข้อมูลสำคัญกับข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง หรือยังเปรียบเทียบข้อมูลได้ไม่ครบถ้วน	จำแนกข้อมูลอย่างง่ายได้ แต่ยังวิเคราะห์หรือแยกแยะข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการสรุปไม่ได้ โดยต้องได้รับคำชี้แนะ
4. การให้เหตุผลและประเมินผลกระทบ	อธิบายเหตุผลได้ชัดเจน เป็นลำดับ และมีหลักฐานสนับสนุน พร้อมประเมินผลกระทบทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น ชุมชน หรือส่วนรวมได้หลายด้าน	อธิบายเหตุผลได้สอดคล้องกับข้อมูล มีหลักฐานสนับสนุนและสามารถอธิบายผลกระทบที่สำคัญจากสถานการณ์ได้	ให้เหตุผลได้บางส่วน แต่เหตุผลหรือหลักฐานยัง ไม่ชัดเจนหรือไม่ครอบคลุม และประเมินผลกระทบได้เพียงบางด้าน	แสดงความคิดเห็นหรือบอกเหตุผลง่าย ๆ ได้ แต่เหตุผลยังอิงความรู้สึกหรือข้อมูลไม่เพียงพอและยัง ไม่สามารถอธิบายผลกระทบได้ชัดเจน
5. การตัดสินใจและเสนอแนวทางที่เหมาะสม	ตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุด โดยเปรียบเทียบทางเลือก พิจารณาข้อดี–ข้อจำกัดและผลกระทบ พร้อม	ตัดสินใจและเสนอแนวทางที่เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ พร้อมอธิบายเหตุผลหรือใช้ข้อมูล	ตัดสินใจหรือเสนอแนวทางได้ แต่ยังไม่เหมาะสมครบทุกด้าน หรือเหตุผลที่	เสนอแนวทางอย่างง่ายได้ แต่ยังไม่สามารถพิจารณาความเหมาะสมของทางเลือกหรือ

	เสนอแนวทางที่เป็นไปได้และใช้เหตุผลหรือหลักฐานสนับสนุนอย่างชัดเจน	สนับสนุนการตัดสินใจได้	ใช้สนับสนุนยังไม่ชัดเจน	อธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจได้ด้วยตนเอง

การให้คะแนน: เหนือความคาดหวัง = 4 คะแนน, สามารถ = 3 คะแนน, กำลังพัฒนา = 2 คะแนน, เริ่มต้น = 1 คะแนน รวม 5 ด้าน **คะแนนเต็ม 20 คะแนน**

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๕๑). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

กุศยา แสงเดช. (๒๕๔๕**). แบบฝึก คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ระดับประถมศึกษา.**
กรุงเทพฯ : บริษัทสำนักพิมพ์แม็ค จำกัด.

นภาพร พันธ์ชัย. (๒๕๕๒**). การพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนที่มีปัญหาการอ่านและการเขียน** กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนบ้านคางฮุงเจริญศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต ๑.

ภาพกิจกรรม

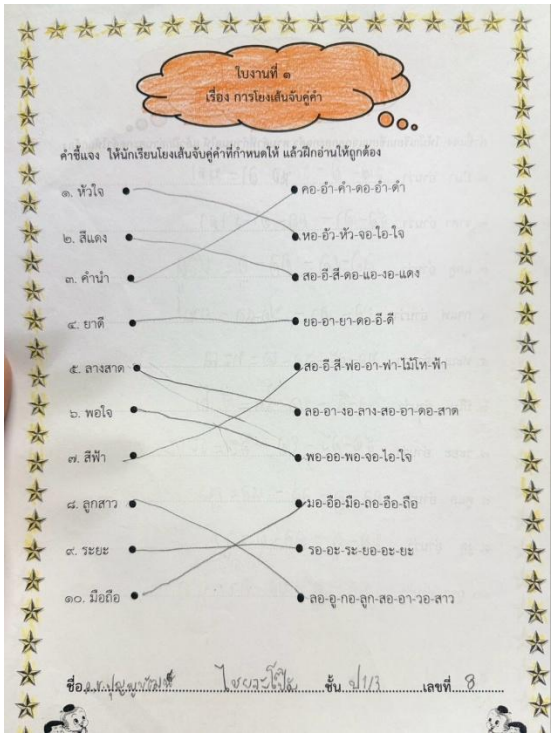








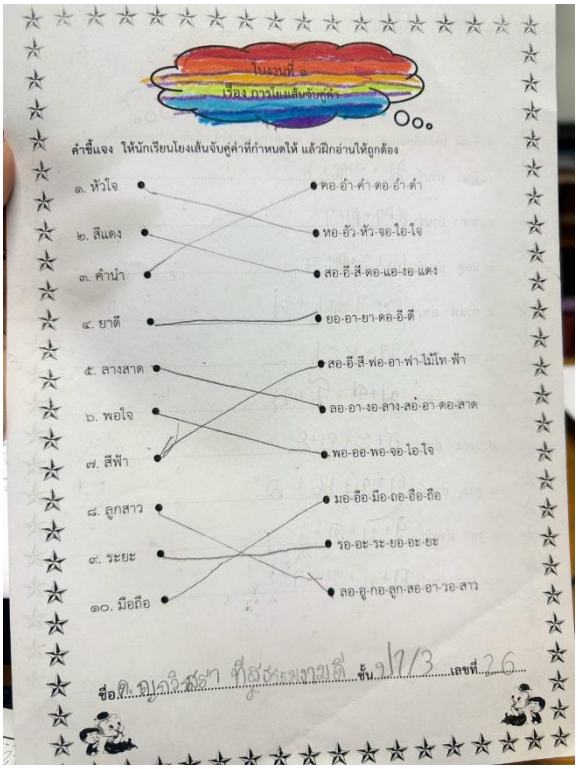



ใบงานที่ ๑
เรื่อง การโยงเส้นจับคู่คำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่คำที่กำหนดให้ แล้วฝึกอ่านให้ถูกต้อง

๑. หัวใจ	คอ-อำ-คำ-ดอ-อำ-คำ
๒. สีแดง	หอ-อัว-หัว-จอ-ไอ-ใจ
๓. คำนำ	สอ-อี-สี-ดอ-แอ-งอ-แดง
๔. ยาดี	ยอ-อา-ยา-ดอ-อี-ดี
๕. ลางสาด	สอ-อี-สี-ฟอ-อา-ฟา-ไม้โท-ฟ้า
๖. พอใจ	ลอ-อา-งอ-ลาง-สอ-อา-ดอ-สาด
๗. สีฟ้า	พอ-ออ-พอ-จอ-ไอ-ใจ
๘. ลูกสาว	มอ-ออ-มือ-ถอ-ออ-ถือ
๙. ระยะ	รอ-อะ-ระ-ยอ-อะ-ยะ
๑๐. มือถือ	ลอ-อู-กอ-ลูก-สอ-อา-วอ-สาว

ชื่อ...ไชยวโรโส... ชั้น ป.1/3 เลขที่ 8


ใบงานที่ ๑
เรื่อง การโยงเส้นจับคู่คำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่คำที่กำหนดให้ แล้วฝึกอ่านให้ถูกต้อง

๑. หัวใจ	คอ-อำ-คำ-ดอ-อำ-คำ
๒. สีแดง	หอ-อัว-หัว-จอ-ไอ-ใจ
๓. คำนำ	สอ-อี-สี-ดอ-แอ-งอ-แดง
๔. ยาดี	ยอ-อา-ยา-ดอ-อี-ดี
๕. ลางสาด	สอ-อี-สี-ฟอ-อา-ฟา-ไม้โท-ฟ้า
๖. พอใจ	ลอ-อา-งอ-ลาง-สอ-อา-ดอ-สาด
๗. สีฟ้า	พอ-ออ-พอ-จอ-ไอ-ใจ
๘. ลูกสาว	มอ-ออ-มือ-ถอ-ออ-ถือ
๙. ระยะ	รอ-อะ-ระ-ยอ-อะ-ยะ
๑๐. มือถือ	ลอ-อู-กอ-ลูก-สอ-อา-วอ-สาว

ชื่อ...ที่สุชาติ... ชั้น ป.1/3 เลขที่ 26


ชื่อ...ชั้น ป.1 เลขที่...

ใบงานเติมคำให้ตรงกับรูปภาพ

คำชี้แจง : เลือกคำศัพท์จากกรอบด้านบน เติมลงในช่องว่างให้ตรงกับรูปภาพ

มะขาม	ไฟฉาย	ช้าง	อาบน้ำ	อ่าน
การบ้าน	ดาบ	กระต่าย	บ้าน	สาน

1. พ่อทาสี บ้าน
2. แม่ซื้อ มะขาม
3. พ่อไปหา ไฟฉาย
4. น้องไปดู ช้าง
5. แม่กำลัง อาบน้ำ
6. น้องกำลังทำ การบ้าน
7. ฉันมีลูก กระต่าย น่ารัก
8. พี่เล่นฟัน ดาบ
9. พี่นั่ง อ่าน หนังสือ
10. ตานั่ง สาน ตะกร้า

by ครูเพ็ญ

หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง การอ่าน		แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓	
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย รายวิชา ภาษาไทย		เรื่อง การอ่านแจกลูกสะกดคำ	เวลาเรียน ๑ ชั่วโมง
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑	เวลาเรียน ๑๐ ชั่วโมง	ภาคเรียนที่ ๑	ปีการศึกษา ๒๕๖๙
ผู้สอน นางสาวศิริรัตน์ ภีระคำ		สอน วัน พุธ ที่ ๑๙ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙	

๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี

อ่านออกเสียงและเขียนสะกดคำถูกต้อง เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่างๆ ซึ่งนักเรียนสามารถเขียนคำประโยค ที่แสดงออกถึงความสนใจอย่างอิสระและมีจินตนาการ โดยคนักเรียนอ่านคำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตามมาตรา คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำแล้วแลกเปลี่ยนสื่อความหมายของคำ

๒. จุดประสงค์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะ (K) (S) (A) (C)

จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านความรู้

- นักเรียนสามารถบอกความหมายของการแจกลูกสะกดคำได้ถูกต้อง K

จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะ

- นักเรียนสามารถอานแจกลูกสะกดคำได้ถูกต้อง S

จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านเจตคติ

- นักเรียนตั้งใจทำงานที่ไดรับมอบหมาย A

จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านสมรรถนะ

- นักเรียนสามารถสื่อสาร และมีการจัดการตัวเองที่ดี C

๓. ความคิดรวบยอด

การอานแจกลูกและสะกดคำ เปนกระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำ เสียงพยัญชนะต่น สระ วรรณยุกต และเสียงตัวสะกดมาประสมเสียงกัน ทำใหออกเสียงคำตาง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย

๔.สมรรถนะหลัก		๕.สมรรถนะเฉพาะ
√	๑. การจัดการตัวเอง	สะกดคำ เข้าใจความหมาย และนำไปใช้ในบริบทต่างๆ
	๒. การคิดขั้นสูง	
√	๓. การสื่อสาร	
	๔. การรวมพลังทำงานเป็นทีม	
	๕. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง	
	๖. การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการที่ยั่งยืน	

๖. คุณลักษณะ				๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้
√	รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	√	มีวินัย	๑. สื่อ PowerPoint เรื่อง การอ่านแจกลูกสะกดคำ ๒. ใบความรู เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ ๓. เกมปริศนาอวัยวะต่างๆในร่างกาย
√	อยู่อย่างพอเพียง	√	รักความเป็นไทย	
√	ซื่อสัตย์ สุจริต	√	ใฝ่เรียนรู้	
√	มุ่งมั่นในการทำงาน	√	มีจิตสาธารณะ	

๘. ภาระชิ้นงาน / ชิ้นงาน

- ใบงานที่ ๑ การหาคู่คำการแจกลูกสะกดคำ
- ใบงานที่ ๒ การเขียนสะกดคำ แล้วฝึกการอ่านแบบสะกดคำ

๙. การวัดผลและประเมินผล

รายการวัดและประเมินผล	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ความเข้าใจ - บอกความหมายของการแจก ลูกสะกดคำ	๑. การถามตอบ ๒. การสังเกตพฤติกรรม	- แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๖๐
ด้านทักษะกระบวนการ - อานแจกลูกสะกดคำ	- การทำใบงาน เรื่องการแจกลูกสะกดคำ	แบบประเมินใบงานเรื่องการแจกลูกสะกดคำ	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๖๐
คุณลักษณะ เจตคติค่านิยม - ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย	- การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ๑. ใฝ่เรียนรู้ ๒. มุ่งมั่นในการทำงาน	การสังเกตพฤติกรรม	การสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ ๖๐ ขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ๑. ความสามารถในการสื่อสาร ๒. ความสามารถในการคิด	๑. การประเมินความสามารถในการสื่อสาร ๒. การประเมินความสามารถในการคิด	๑. แบบประเมินความสามารถในการสื่อสาร ๒. แบบประเมินความสามารถในการคิด	เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ ผ่าน

๑๐ . กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. นักเรียนเลนเกมบอกชื่อ อวัยวะ ที่มีสระต่างๆ ตามที่กำหนด เช่น

- ครูทาย ปริศนาคำทายให้นักเรียนตอบ อวัยวะส่วนใดในร่างกายที่มีสระตามที่กำหนด ตัวอย่าง เช่น อวัยวะส่วนใดในร่างกายที่มี สระอา สระอู สระแอ สระอือ สระไอ เป็นต้น

๒. ใชคำถามกระตุนความคิด นักเรียน

- นักเรียนคิดวา “ตา” มีหนาที่ ทำอะไร.....ตอบ มองเห็น รับรูภาพ สีสัน ของสิ่งตาง ๆ รอบตัว
- นักเรียนคิดวา “ขา” มีหน่าที่ อะไร.....ตอบ เคลื่อนที่ เคลื่อนไหว เดิน วิ่ง กระโดด เปนตน

ขั้นสอน

๑. อธิบายวิธีการแจกลูกสะกด คำ โดยครูเปนผูนำอานแจกลูก สะกดคำก่อน ๑ รอบ ออกเสียงให้ชัดเจนถูกตอง หลังจากนั้นให้นักเรียนฝึกการอ่านสะกดคำเอง

คำที่ฝึกอ่านสะกดคำ วิธีทำ ผึ้ง คูนา ชมพู่ ถูขา ดูงู เสือดุ แก้มลิง ฝูงช้าง พึ่งพา

๒. กระตุนใหนักเรียนตองการฝึกอานแจกลูกสะกดคำดวยตนเอง โดยครูทำหนาที่เปนผูตรวจสอบ ความถูกตองในการอานแจกลูกสะกดคำของนักเรียน

ขั้นปฏิบัติ

๑. ใหนักเรียนทำใบงาน “เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ” ดังนี้

- ใบงานที่ ๑ การหาคู่คำการแจกลูกสะกดคำ
- ใบงานที่ ๒ การเขียนสะกดคำ แล้วฝึกการอ่านแบบสะกดคำ

๒. สุ่มนักเรียนออกมานำเสนอใบงานเป็นคู่ ประมาณ ๒-๓ คู่ โดยให้นักเรียนอ่านแบบสะกดคำให้เพื่อนฟังหน้าชั้นเรียน

๓. ครูชมเชยนักเรียนที่อ่านได้ถูกต้อง และให้กำลังใจนักเรียนบางส่วนที่ต้องฝึกอ่านเพิ่มเติมต่อไป

ขั้นสรุป

พิจารณา การอ่านแจกลูกสะกดคำ แลวถาม

คำถามนักเรียน เช่น

- นักเรียนคิดวาการแจกลูกสะกดคำ เป็นอย่างไรบาง
- นักเรียนคิดวาการอ่าน การเขียนแจกลูกสะกดคำมีความหมาย หรือไม อย่างไร

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวศิริรัตน์ ภีระคำ)

ตำแหน่งครู

๑๑. เกณฑ์การประเมินผลชิ้นงานหรือภาระงาน

แบบประเมินใบงาน เรื่อง การแจกลูกสะกดคำ

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (๔)	ดี (๓)	พอใช้ (๒)	ปรับปรุง (๑)
๑. ความถูกตอง ของเนื้อหา	แจกลูกสะกดคำได ถูกต่อง ๙ - ๑๐ ขอ	แจกลูกสะกดคำได ถูกต่อง ๗ - ๘ ขอ	แจกลูกสะกดคำได ถูกต่อง ๕ - ๖ ขอ	แจกลูกสะกดคำได ถูกต่องนอยกวา ๕ ขอ
๒. การเขียน	- เขียนลายมือ สวยงาม - ตัวบรรจง เต็ม บรรทัดยาง สม่ำเสมอ - หัว หนังสือเทากัน			- เขียนลายมือ คอนข่างสวยงาม - ตัวหนังสือไมคอน บรรจง ไมเต็มบรรทัด อยางสม่ำเสมอ - หัวไมคอยเทากัน
๓. ความสวยงาม	ระบายสี ตกแตง สวยงาม			ไมระบายสี ไมตกแตง
๔. ความสะอาด เป็นระเบียบ	ตัวอักษรสม่ำเสมอ เรียบร้อย สวยงาม ผลงานสะอาด ไม่มี รอยลบขีดฆ่า	ตัวอักษรสม่ำเสมอ เรียบร้อยสวยงาม ผลงานสะอาด มี รอยลบขีดฆ่า ๑ - ๒ แห่ง	ตัวอักษรไม่ค่อย สม่ำเสมอ ผลงาน ไม่สะอาด มีรอย ลบขีดฆ่า ๓ - ๔ แห่ง	ตัวอักษรไม่ สม่ำเสมอ มีรอยลบขีดฆ่า มากกว่า ๕ แห่ง

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนน ๑๓ – ๑๖ คะแนน หมายถึง ดีมาก
คะแนน ๙ - ๑๒ คะแนน หมายถึง ดี
คะแนน ๕ - ๘ คะแนน หมายถึง พอใช
คะแนน ๑ - ๔ คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

เกณฑ์การผ่าน ตั้งแต่ระดับ พอใช้ ขึ้นไป

ความคิดเห็นรองผู้อำนวยการโรงเรียน รับผิดชอบโครงการห้องเรียนพิเศษ	ความคิดเห็นของผู้อำนวยการ
.... ลงชื่อ (นางนารีย์ หมื่นแจ่ม) รองผู้อำนวยการโรงเรียน	.... ลงชื่อ (นายโกวิท หมื่นทา) ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

๑๑. บันทึกหลังสอน	
ความรู้ (K)	....
ทักษะ (S)	....
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	....
สมรรถนะหลัก (C)	....
ปัญหา/อุปสรรค	....
แนวทางแก้ไข	....

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นางสาวศิริรัตน์ ภีระคำ)
ตำแหน่งครู

ความคิดเห็นรองผู้อำนวยการโรงเรียน รับผิดชอบโครงการห้องเรียนพิเศษ	**ความคิดเห็นของผู้อำนวยการ**
.... ลงชื่อ (นางนารีย์ หมื่นแจ่ม) รองผู้อำนวยการโรงเรียน	.... ลงชื่อ (นายโกวิท หมื่นทา) ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่