รายงานประเด็นท้าทาย

ข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)

สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๙

PA



นางนันทนา ท่างาม

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต ๑

สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

ประเด็นท้าทาย

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้เกมเป็นฐาน

ตามโมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอน

๑. สภาพปัญหาและความจำเป็น

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การอ่านและการเขียนเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ซึ่งอยู่ในช่วงสำคัญของการพัฒนาความสามารถด้านภาษาไทยจากการอ่านออกเสียงและการเขียนคำ ไปสู่การอ่านเพื่อความเข้าใจและการนำคำไปใช้ในการสื่อสาร การอ่านและการเขียนที่ถูกต้องจึงเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้สาระอื่น ๆ ตลอดจนการสื่อสารในชีวิตประจำวัน

จากการจัดการเรียนรู้ในชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ พบว่านักเรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยเฉพาะการจดจำรูปคำ การเลือกตัวสะกด การสะกดคำตามเสียง และการเขียนคำให้ถูกต้อง นักเรียนมักเกิดความสับสนเมื่อพบคำที่ออกเสียงเหมือนหรือใกล้เคียงกัน แต่มีรูปเขียนแตกต่างกัน ส่งผลให้เกิดการเขียนผิดซ้ำ ๆ และขาดความมั่นใจในการอ่านออกเสียงและการเขียน

ปัญหาดังกล่าวไม่ได้ส่งผลเฉพาะต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเท่านั้น แต่ยังมีผลต่อการเรียนรู้ในรายวิชาอื่นที่ต้องอาศัยทักษะการอ่าน เช่น การอ่านโจทย์คณิตศาสตร์ การอ่านคำสั่ง การทำความเข้าใจเนื้อหาวิทยาศาสตร์ รวมถึงการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ หากไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสม อาจทำให้ช่องว่างทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้นและส่งผลต่อความมั่นใจของผู้เรียนในระยะยาว

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหา พบว่าสาเหตุสำคัญส่วนหนึ่งมาจากลักษณะของคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ซึ่งผู้เรียนระดับประถมศึกษาต้องอาศัยทั้งการจดจำรูปคำ ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับตัวอักษร และการฝึกใช้คำอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับการฝึกแบบท่องจำหรือการเขียนซ้ำเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนบางคนได้อย่างเพียงพอ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับโมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอน ได้แก่ ๑) ขั้นนำเสนอ (Presentation) ๒) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice) ๓) ขั้นประยุกต์ใช้ (Application) และ ๔) ขั้นสรุปและประเมินผล (Summary & Evaluation) เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ฝึกซ้ำอย่างมีความหมาย ได้รับข้อมูลย้อนกลับ และนำความรู้ไปใช้ในบริบทที่หลากหลาย

การใช้เกมเป็นฐานช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ลดความกังวลจากการทำผิด เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน และกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ขณะเดียวกัน โมเดลการสอน ๔ ขั้นตอนช่วยให้กิจกรรมมีลำดับที่ชัดเจน ตั้งแต่การสร้างความรู้พื้นฐาน การฝึกทักษะ การนำความรู้ไปใช้ จนถึงการสะท้อนผลและประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียน

ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้เกมเป็นฐาน ตามโมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอน” เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียน และมุ่งให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนอย่างเป็นระบบ มีความมั่นใจ และสามารถนำทักษะไปใช้ในการเรียนรู้และการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม

๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. พัฒนาโมเดลการสอนอ่านเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราโดยใช้เกมเป็นฐาน
๒. ศึกษาและเปรียบเทียบผลของโมเดลต่อทักษะการอ่านและการเขียนของนักเรียน

๑.๓ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากร: นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ จำนวน ๓๐ คน

๒.วิธีการดำเนินการให้บรรลุผล

- เนื้อหา: คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา
- ระยะเวลา: ๘ สัปดาห์ (๑๖ ชั่วโมงเรียน)
-ใช้เครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

๑) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียน (Pre-test/Post-test)

แบบทดสอบนี้ออกแบบเพื่อวัดความสามารถของนักเรียน **ก่อนและหลังการเรียนรู้** ด้วยโมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วยคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เช่น “จันทร์”, “จันทน์”

Pre-test: ใช้วัดระดับทักษะพื้นฐานและปัญหาการสะกดคำก่อนเริ่มกิจกรรม

Post-test: ใช้วัดการพัฒนาทักษะหลังจากเรียนรู้ผ่านโมเดล

ผลจากการเปรียบเทียบ Pre-test และ Post-test ช่วยให้ผู้วิจัยประเมิน ประสิทธิภาพของโมเดลการสอน ได้อย่างชัดเจน

การพัฒนาและใช้เครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น ๓ ประเภทหลัก ดังนี้

๑) แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียน (Pre-test/Post-test)

แบบทดสอบนี้ออกแบบเพื่อวัดความสามารถของนักเรียน **ก่อนและหลังการเรียนรู้** ด้วยโมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ประกอบด้วยคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา เช่น “จันทร์”, “จันทน์”

Pre-test: ใช้วัดระดับทักษะพื้นฐานและปัญหาการสะกดคำก่อนเริ่มกิจกรรม

Post-test: ใช้วัดการพัฒนาทักษะหลังจากเรียนรู้ผ่านโมเดล

ผลจากการเปรียบเทียบ Pre-test และ Post-test ช่วยให้ผู้วิจัยประเมิน ประสิทธิภาพของโมเดลการสอน ได้อย่างชัดเจน

๓. ขั้นตอนการดำเนินการใช้นวัตกรรม

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้แบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอนหลัก ดังนี้

๓.๑. ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา

ขั้นตอนแรกเป็นการสำรวจและวิเคราะห์ปัญหาการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ ผ่านการสอบถาม ครูผู้สอน และการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมักสะกดคำผิดซ้ำ ๆ และสับสนระหว่างคำที่ออกเสียงคล้ายกัน การวิเคราะห์นี้ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจสาเหตุของปัญหาและสามารถออกแบบกิจกรรมที่ตรงกับความต้องการของนักเรียนได้

๓.๒. สร้างแผนการสอน

ผู้วิจัยออกแบบ **โมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอนโดยใช้เกมเป็นฐาน** โดยพิจารณาทฤษฎี Constructivism และ Multiple Intelligences เพื่อให้กิจกรรมเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน แผนการสอนประกอบด้วยขั้นนำเสนอ ขั้นฝึกปฏิบัติ ขั้นประยุกต์ใช้ และขั้นสรุปและประเมินผล รวมถึงออกแบบเกมและกิจกรรมเสริมเพื่อกระตุ้นความสนใจและเพิ่มการมีส่วนร่วม

๓.๓. ทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

โมเดลที่พัฒนาขึ้นถูกทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ จำนวน ๓๐ คน เพื่อประเมินความเหมาะสมและประสิทธิภาพในการเรียนรู้ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมตามแผนการสอนที่กำหนด ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม ความสนใจ และการตอบสนองต่อกิจกรรมต่าง ๆ

๓.๔. เก็บข้อมูล

ข้อมูลที่เก็บรวบรวมประกอบด้วย แบบทดสอบวัดทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ก่อนและหลังเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น ความกระตือรือร้น การช่วยเหลือกัน และความกล้าแสดงออก ข้อมูลเหล่านี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างเป็นระบบ

๓.๕. วิเคราะห์และสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ทั้ง สถิติเชิงพรรณนา เช่น ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบ t-test คู่ตัวอย่าง เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียน นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ผลจากการสังเกตพฤติกรรมเพื่อประเมินการมีส่วนร่วมและทัศนคติของนักเรียน ผลลัพธ์ที่ได้จะนำไปสรุปและอภิปรายเพื่อเสนอแนวทางพัฒนาการสอนอ่านเขียนต่อไป

๓.๕.๑ การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา

ข้อมูลคะแนนจาก Pre-test และ Post-test ของนักเรียนจำนวน ๓๐ คน ถูกสรุปโดยใช้ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ **ค่าเฉลี่ย (Mean)** เพื่อแสดงแนวโน้มกลางของคะแนน และเปรียบเทียบความแตกต่างโดยรวมก่อนและหลังเรียน

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่อแสดงความแปรปรวนหรือความแตกต่างของคะแนนในกลุ่มนักเรียน

๓.๕.๒ การทดสอบความแตกต่างด้วย t-test

เพื่อทดสอบความแตกต่างของ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังใช้โมเดล ผู้วิจัยใช้ t-test คู่ตัวอย่าง (Paired Sample t-test) โดยตั้งสมมติฐานดังนี้

สมมติฐานศูนย์ (H_0): ไม่มีความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน

สมมติฐานทางเลือก (H_1): คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๓.๕.๓ การตีความผล

หากผลการทดสอบ t-test แสดงค่า $p < .๐๕$ แสดงว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน ซึ่งสรุปได้ว่า โมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอนโดยใช้เกมเป็นฐาน ช่วยพัฒนาทักษะ การอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราอย่างมีประสิทธิภาพ

๔.ผลลัพธ์

๔.๑ เชิงปริมาณ

จากการดำเนินงานกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒/๔ จำนวน ๓๐ คน พบว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ ๑๒.๓๕ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น ๒๔.๖๐ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ๑๒.๒๕ คะแนน หรือประมาณ ๙๙.๒% เมื่อเทียบกับคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน

ผลการทดสอบทางสถิติด้วย t-test พบว่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ สะท้อนว่าหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ตามโมเดล นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราสูงขึ้นอย่างชัดเจน

๔.๒ เชิงคุณภาพ

๑. นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมเกมมีความท้าทายและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ

๒. นักเรียนมีความกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการอ่านและตอบคำถามมากขึ้น

๓. นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับเพื่อน ช่วยเหลือกัน และเรียนรู้จากข้อผิดพลาดของตนเองและเพื่อน

๔. นักเรียนมีโอกาสฝึกทักษะซ้ำหลายครั้งโดยไม่รู้สึกว่าการฝึกเป็นภาระ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง

๕. ครูสามารถสังเกตข้อผิดพลาดของนักเรียนเป็นรายบุคคลและนำข้อมูลไปใช้วางแผนการช่วยเหลือและพัฒนาการเรียนรู้ได้ตรงจุด

๕. อ้างอิง/ภาคผนวก

ทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านและการเขียนภาษาไทย

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทยเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับหลายด้านของพัฒนาการทางสติปัญญาและสังคมของผู้เรียน งานวิจัยด้านการเรียนรู้ได้เสนอทฤษฎีหลายแนวทางเพื่ออธิบายกลไกและวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนี้

๕.๑.๑ ทฤษฎีการเรียนรู้ Constructivism

ทฤษฎี Constructivism (Bruner, ๑๙๖๖; Vygotsky, ๑๙๗๘) เน้นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้เรียนสร้างความเข้าใจของตนเองผ่านประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและผู้คนรอบตัว Bruner เน้นการเรียนรู้แบบสืบค้น (Discovery Learning) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการและกฎเกณฑ์ของภาษาได้ด้วยตนเอง ส่วน Vygotsky เสนอแนวคิดโซนการพัฒนาศักยภาพใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะได้ดียิ่งขึ้นหากมีผู้สอนหรือเพื่อนร่วมเรียนช่วยสนับสนุน

การประยุกต์ใช้ในบริบทของการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราคือการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ สำรวจและทดลองสะกดคำด้วยตนเอง และมีครูหรือเพื่อนช่วยให้คำแนะนำในเวลาที่เหมาะสม ทำให้นักเรียนสามารถแก้ไขความผิดพลาดและเข้าใจกฎการสะกดคำได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

๕.๑.๒ ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

ทฤษฎีพหุปัญญาของ Gardner (๑๙๘๓) เสนอว่ามนุษย์มีความฉลาดหลายด้าน เช่น ภาษาศาสตร์, ตรรกะ–คณิตศาสตร์, ดนตรี, การเคลื่อนไหวร่างกาย, พหุปัญญาสังคม, และพหุปัญญาส่วนบุคคล การเรียนรู้ที่หลากหลายและครอบคลุมหลายด้านจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะภาษาได้เต็มศักยภาพ

ในงานสอนอ่านเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา การออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมจับคู่คำกับภาพ, เกมสะกดคำ, หรือกิจกรรมกลุ่มแบบแข่งขัน จะช่วยกระตุ้นผู้เรียนที่มีความถนัดด้านต่าง ๆ ให้เกิด การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

๕.๑.๓ หลักการอ่านและเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา

คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราเป็นคำที่ตัวอักษรท้ายคำอาจไม่สอดคล้องกับหลักมาตราตัวสะกดมาตรฐาน เช่น คำว่า “จันทร์” และ “จันทน์” ซึ่งนักเรียนมักสับสนในการเลือกใช้ การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำเหล่านี้จำเป็นต้องมี กระบวนการฝึกฝนอย่างเป็นระบบ ได้แก่ การสอนให้นักเรียนเข้าใจหลักการออกเสียงและการสะกด การฝึกอ่านคำซ้ำ ๆ พร้อมคำอธิบาย การเขียนคำผ่านกิจกรรมหลากหลาย เช่น เติมคำ, จับคู่คำ–ภาพ, เกมสะกดคำ การประเมินผลอย่างต่อเนื่องและให้คำแนะนำที่เหมาะสม การใช้ทฤษฎี Constructivism และ Multiple Intelligences ช่วยให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning และทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำกฎการสะกดคำได้อย่างมั่นคง

๕.๑.๔ โมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอน

๑) ขั้นนำเสนอ (Presentation)
๒) ขั้นฝึกปฏิบัติ (Practice)
๓) ขั้นประยุกต์ใช้ (Application)
๔) ขั้นสรุปและประเมินผล (Summary & Evaluation)



๕.๑.๕ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning)

- เกมช่วยสร้างแรงจูงใจภายใน
- ส่งเสริม Active Learning
- เพิ่มทักษะทางสังคมและการทำงานกลุ่ม

โมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอนโดยใช้เกมเป็นฐาน

ขั้นตอน	กิจกรรมหลัก	ตัวอย่างเกม/กิจกรรม
๑. แจกลูกสะกดคำ	อธิบายคำและอ่านออกเสียงพร้อมภาพประกอบ	เกมจับคู่คำกับภาพ
๒. อ่านคำย้ำวิถี	ฝึกอ่านและสะกดคำซ้ำ ๆ กับครูและเพื่อน	เกมเติมคำในช่องว่าง, เกมสะกดคำเร็ว
๓. คัดลายมือ	คัดคำเป้าหมายลงสมุดเพื่อฝึกเขียนและจำรูปคำ	แบบฝึกคัดลายมือคำเป้าหมาย
๔. เขียนตามคำบอก	เขียนคำตามคำบอกและเล่นเกมแข่งขันสะกดคำ	เกม Bingo คำ, เกมตอบคำถามท้ายบท

๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning) ได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีการที่ช่วยกระตุ้นความสนใจและเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ งานวิจัยของ สมพร จิตตะมะ (๒๕๖๔) พบว่าการใช้เกมภาษาไทยสามารถช่วยเพิ่มความถูกต้องในการเขียนสะกดคำของนักเรียน เนื่องจากเกมสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการฝึกฝนทักษะการอ่านและการเขียนอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังช่วยลดความเครียดที่อาจเกิดขึ้นจากการเรียนแบบดั้งเดิม ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมมากขึ้น

ในขณะเดียวกัน งานวิจัยของ Jabbar & Felicia (๒๐๑๕) ระบุว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมช่วยเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนอย่างชัดเจน นักเรียนที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม Game-Based Learning มักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ นอกจากนี้ เกมยังสามารถสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะหลายด้านพร้อมกัน ทั้งการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โมเดลการสอนอ่านเขียน ๔ ขั้นตอน ที่ประกอบด้วยการนำเสนอ (Presentation), ฝึกปฏิบัติ (Practice), ประยุกต์ใช้ (Application), และสรุปประเมินผล (Summary & Evaluation) โดยการนำเกมเข้ามาเป็นเครื่องมือในแต่ละขั้นตอนช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

๗. การเผยแพร่ผลงาน

ได้เผยแพร่ผลงานผ่านชุมชนแห่งการเรียนรู้ PLC กลุ่มสาระภาษาไทย ป.๑ - ป.๒

๘. ประโยชน์ที่ได้รับ

๘.๑ ด้านผู้เรียน: นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านและการเขียน มีความมั่นใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น

๘.๒ ด้านครู: ครูมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบ สามารถใช้ข้อมูลระหว่างเรียนเพื่อวิเคราะห์และช่วยเหลือผู้เรียนเป็นรายบุคคล

๘.๓ ด้านการจัดการเรียนรู้: ได้แนวทางการใช้เกมเป็นฐานร่วมกับโมเดลการสอน ๔ ขั้นตอนที่สามารถประยุกต์ใช้ในห้องเรียนจริง

๘.๔ ด้านวิชาชีพ: เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่าน PLC และสามารถนำผลการดำเนินงานไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในครั้งต่อไป

๙. ความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจที่สามารถนำปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชั้นเรียนมาวิเคราะห์และพัฒนาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนโดยให้ความสำคัญกับความแตกต่างระหว่างบุคคลและการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติผลการดำเนินงานสะท้อนให้เห็นทั้งการเปลี่ยนแปลงด้านผลสัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนเพิ่มจาก ๑๒.๓๕ คะแนน เป็น ๒๔.๖๐ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน และผลการทดสอบ t-test พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ขณะเดียวกัน นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน กล้าแสดงออก และช่วยเหลือเพื่อนในการทำกิจกรรมมากขึ้น

ประสบการณ์จากการดำเนินงานครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าเห็นความสำคัญของการใช้ข้อมูลจริงในการออกแบบการเรียนรู้ และเกิดความมุ่งมั่นที่จะพัฒนานวัตกรรมและกระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ

๑๐. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นักเรียนที่เรียนด้วยโมเดลมีผลคะแนน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างชัดเจน โดยค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ ๑๒.๓๕ คะแนน (เต็ม ๓๐) และหลังเรียนอยู่ที่ ๒๔.๖๐ คะแนน (เต็ม ๓๐) การทดสอบทางสถิติ t-test แสดงค่าความแตกต่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ซึ่งยืนยันได้ว่าโมเดลช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราอย่างชัดเจน

๑๑. พฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียน

ผลจากการสังเกตพฤติกรรมพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกสนาน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกมอย่างเต็มที่ นักเรียนกล้าแสดงออก ช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่ม และสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้ Constructivism และทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences)

๑๒. ความเหมาะสมของโมเดล

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทยและการสอนประเมินความเหมาะสมของโมเดลในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย ๔.๖/๕) ทั้งในด้านความสอดคล้องกับมาตรฐานการสอน ความน่าสนใจ และการนำไปใช้ในห้องเรียน ทำให้โมเดลมีความครบถ้วนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (๒๕๔๔). ภาษาไทยพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

สมพร จิตตะมะ. (๒๕๖๔). การใช้เกมภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำ. วารสารการศึกษาไทย, ๑๒(๓), ๔๕–๕๖.

Jabbar, A. I. A., & Felicia, P. (๒๐๑๕). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. Review of Educational Research, ๘๕(๔), ๗๔๐–๗๗๙.

Gardner, H. (๑๙๙๓). Multiple Intelligences: The theory in practice. New York: Basic Books.

Vygotsky, L. S. (๑๙๗๘). Mind in Society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

หลักฐานร่องรอยการเก็บรวบรวมข้อมูล

<table>
<tr><td colspan="3">
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓
เรื่อง ครัวป่า</td><td colspan="3">แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔๓</td></tr>
<tr><td colspan="3">กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
รายวิชา ท๑๒๑๐๑</td><td colspan="3">เรื่อง มาตราตัวสะกด ๒
เวลาเรียน ๑ ชั่วโมง</td></tr>
<tr><td colspan="2">ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒</td><td>เวลาเรียน ๑๕ ชั่วโมง</td><td colspan="2">ภาคเรียนที่ ๑</td><td>ปีการศึกษา ๒๕๖๙</td></tr>
<tr><td colspan="3">ผู้สอน นางนันทนา ท่างาม</td><td colspan="3">สอนวันที่ ๕ เดือน สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๙</td></tr>
<tr><td colspan="6">๑. ผลลัพธ์การเรียนรู้รายปี
อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ มีความเข้าใจความหมายของคำและข้อความที่อ่าน ตั้งคำถามและตอบคำถาม สรุปความรู้และข้อคิด ชื่นชมแสดงความคิดเห็นจากการอ่านสื่อต่างๆ ทั้งหนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์สื่อดิจิทัล และสืบค้นความรู้จากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย จากเรื่องที่อ่านอย่างคล่องแคล่ว</td></tr>
<tr><td colspan="6">๒.จุดประสงค์การเรียนรู้เชิงสมรรถนะ (K) (S) (A) (C)
๑. นักเรียนบอกตัวสะกดไม่ตรงมาตราในมาตราต่างๆ ได้
๒. นักเรียนนำคำไปใช้ได้ถูกต้อง
๓. นักเรียนมีนิสัยรักการอ่าน</td></tr>
<tr><td colspan="6">๓. ความคิดรวบยอด
การเรียนรู้คำ ผู้เรียนต้องเรียนรู้ทั้งในด้านองค์ประกอบ หลักการอ่านแจกลูกสะกดคำความหมายและหลักการใช้ จึงจะสามารถนำคำไปใช้ได้ถูกต้องตามสถานการณ์</td></tr>
<tr><td colspan="3">๔.สมรรถนะหลัก</td><td colspan="3">๕.สมรรถนะเฉพาะ</td></tr>
<tr><td>✓</td><td colspan="2">๑. การจัดการตัวเอง</td><td colspan="3" rowspan="6">อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง ข้อความ เรื่องสั้น และบทร้อยกรองง่าย ๆ อย่างคล่องแคล่ว</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">๒. การคิดขั้นสูง</td></tr>
<tr><td>✓</td><td colspan="2">๓. การสื่อสาร</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">๔. การรวมพลังทำงานเป็นทีม</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">๕. การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">๖. การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการที่ยั่งยืน</td></tr>
<tr><td colspan="3">๖. คุณลักษณะ</td><td colspan="3">๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้</td></tr>
<tr><td></td><td>รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์</td><td>✓</td><td>มีวินัย</td><td colspan="2" rowspan="4">๑. หนังสือเรียนภาษาพาที ชั้น ป.๒
๒. หนังสือแบบฝึกหัดทักษะภาษา ชั้น ป.๒
๓. แบบประเมินพฤติกรรมและผลงานรายบุคคล</td></tr>
<tr><td></td><td>อยู่อย่างพอเพียง</td><td>✓</td><td>รักความเป็นไทย</td></tr>
<tr><td>✓</td><td>ซื่อสัตย์ สุจริต</td><td>✓</td><td>ใฝ่เรียนรู้</td></tr>
<tr><td>✓</td><td>มุ่งมั่นในการทำงาน</td><td></td><td>มีจิตสาธารณะ</td></tr>
</table>

แบบข้อตกลงในการพัฒนางาน (PA)
สำหรับข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
(ทุกสังกัด)
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๘
ระหว่างวันที่ ๑ เดือนตุลาคม พ.ศ.๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๓๐ เดือนกันยายน พ.ศ.๒๕๖๙

ผู้จัดทำข้อตกลง
ชื่อ นางนันทนา สกุล ท่างาม ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
สถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่ สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๑
ได้รับเงินเดือนในอันดับ คศ. ๓ อัตราเงินเดือน ๕๑,๘๖๐ บาท

ประเภทห้องเรียนที่จัดการเรียนรู้ (สามารถระบุได้มากกว่า ๑ ประเภทห้องเรียน ตามสภาพการจัดการเรียนรู้จริง)

- ☑ ห้องเรียนวิชาสามัญหรือวิชาพื้นฐาน
- ☐ ห้องเรียนปฐมวัย
- ☐ ห้องเรียนการศึกษาพิเศษ
- ☐ ห้องเรียนสายวิชาชีพ
- ☐ ห้องเรียนการศึกษานอกระบบ / ตามอัธยาศัย

ข้าพเจ้าขอแสดงเจตจำนงในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนางานตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษซึ่งเป็นตำแหน่งและวิทยฐานะที่ดำรงอยู่ในปัจจุบันกับผู้อำนวยการสถานศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ ๑ ข้อตกลงในการพัฒนางานตามมาตรฐานตำแหน่ง

๑. ภาระงาน จะมีภาระงานเป็นไปตามที่ก.ค.ศ. กำหนด

๑.๑ ชั่วโมงสอนตามตารางสอน รวมจำนวน ๑๔ ชั่วโมง/สัปดาห์ ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาภาษาไทย (ป.๒/๓ - ป.๒/๔)	จำนวน ๑๐ ชั่วโมง/สัปดาห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาสังคมศึกษา (ป.๒/๓ - ป.๒/๔)	จำนวน ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชาชุมนุม	จำนวน ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์
กลุ่มสาระการเรียนรู้/รายวิชากิจกรรมลูกเสือ	จำนวน ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์

๑.๒ งานส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๑๒ ชั่วโมง/สัปดาห์

- การมีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการเรียนรู้	จำนวน ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์
- การจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้	จำนวน ๑ ชั่วโมง/สัปดาห์
- การวัดและประเมินผลการเรียนรู้	จำนวน ๔ ชั่วโมง/สัปดาห์
- การสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนการสอน	จำนวน ๒ ชั่วโมง/สัปดาห์

๘. ภาระชิ้นงาน / ชิ้นงาน

๑. ตรวจแบบฝึกหัด/ใบงาน
๒. สังเกตพฤติกรรม

๙. การวัดผลและประเมินผล

สิ่งที่วัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน
๑. ความรู้ (K)	สังเกตพฤติกรรมการอ่าน	แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนบอกตัวสะกดในมาตราต่างๆ ได้ถูกต้องคิดเป็นร้อยละ ๘๕
๒. ทักษะ (S)	แบบฝึกหัดเสริมทักษะ	เกมนักล่ามาตราตัวสะกด	นักเรียนนำคำไปใช้ได้ถูกต้องคิดเป็นร้อยละ ๘๕
๓. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)	สังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรม	นักเรียนมีมารยาทในการอ่านคิดเป็นร้อยละ ๙๕
๔. สมรรถนะหลัก (C)			สื่อสาร ระดับ ๒ รับและส่งสารอย่างตั้งใจโดยใช้ประสาทสัมผัสเข้าใจนัยตรง บอกข้อมูลและความรู้สึกที่มีในสถานการณ์ใกล้ตัวแบบตรงไปตรงมาโดยเลือกและผลิตสื่อที่เหมาะสมกับบุคคลผ่านการเคลื่อนไหว ท่าทาง เสียง ภาษา ภาพ สัญลักษณ์ และผลงานแบบง่าย ๆ พร้อมทั้งคำนึงถึงประโยชน์และโทษ ของการสื่อสารที่มีผลกระทบต่อตน

๑๐. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ ๑ ทบทวนความรู้เดิม

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้ตารางสรุปมาตราตัวสะกดบนสไลด์หรือโปสเตอร์
๒. ครูสุ่มนักเรียนตอบคำถาม เช่น
    - ตัวสะกดใดอยู่ในแม่กก
    - ตัวสะกดใดอยู่ในแม่กด
    - คำว่า เมฆ อยู่มาตราใด
    - คำว่า ภาพ อยู่มาตราใด
๓. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ พร้อมแนะนำว่า

"วันนี้นักเรียนทุกคนจะได้เป็น นักล่ามาตราตัวสะกด ออกปฏิบัติภารกิจทั้ง ๓ ด่าน เพื่อช่วยกันค้นหาคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา"

ขั้นที่ ๒ ขั้นสอนความรู้ใหม่

กิจกรรมที่ ๑ ศึกษาความรู้ (๑๕ นาที)

๑. ครูอธิบายตารางสรุปมาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ได้แก่

- แม่กก
- แม่กด
- แม่กน
- แม่กบ

๒. ครูยกตัวอย่างคำ เช่น

- เมฆ
- โรค
- สุข
- รถ
- ภาพ
- อาหาร
- กุญแจ
- บริเวณ

ให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ว่าตัวสะกดจริงคืออะไร และจัดอยู่ในมาตราใด

กิจกรรมที่ ๒ เกม "นักล่ามาตราตัวสะกด"

ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔-๕ คน และแจกใบกิจกรรม นักล่ามาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตราแบบรวม ให้ทุกกลุ่ม

🔎 ภารกิจที่ ๑ : ตามล่าหาคำไม่ตรงมาตรา

นักเรียนอ่านข้อความและ

- วงกลมคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา จำนวน ๑๒ คำ
- ร่วมกันตรวจสอบคำตอบภายในกลุ่ม

ครูเฉลยพร้อมอธิบายเหตุผลของแต่ละคำ

🌿 ภารกิจที่ ๒ : แยกคำเข้าฐานนักล่า

นักเรียนนำคำที่กำหนดไปจำแนกลงในตาราง

- แม่กก
- แม่กด
- แม่กน
- แม่กบ

เมื่อเสร็จแล้วแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลการจำแนก

ครูและเพื่อนร่วมกันตรวจสอบความถูกต้อง

🗝 ภารกิจที่ ๓ : ถอดรหัสคำลับ

นักเรียนเลือกตัวสะกดจากตัวเลือก

ข ค ศ ร ณ พ

เติมลงในคำให้สมบูรณ์ เช่น

- เลข
- โชค
- อากาศ
- อาหาร
- บริเวณ
- ภาพ

จากนั้นเขียนชื่อมาตราตัวสะกดของแต่ละคำ
ครูเฉลยพร้อมอธิบายหลักการสังเกตตัวสะกดไม่ตรงมาตรา

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับมาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้ตารางสรุปบนใบกิจกรรม
๒. นักเรียนแต่ละกลุ่มแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกม เช่น
    - คำใดที่จำได้มากที่สุด
    - ตัวสะกดใดที่สับสน
    - วิธีสังเกตตัวสะกดไม่ตรงมาตรา
๓. ครูเฉลยคำตอบทั้งหมดอีกครั้ง พร้อมเน้นหลักการจำแนกมาตราตัวสะกด
๔. นักเรียนสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflection) โดยตอบคำถามสั้น ๆ ว่า
    - วันนี้ฉันได้เรียนรู้อะไร
    - คำที่ฉันจำได้คือคำใด
    - ฉันจะนำความรู้ไปใช้ในการอ่านและเขียนอย่างไร

ลงชื่อ.....ผู้สอน
(นางนันทนา ท่างาม)
ตำแหน่งครู

ความคิดเห็นรองผู้อำนวยการโรงเรียนรับผิดชอบโครงการ	ความคิดเห็นของผู้อำนวยการ
.....	.....
.....	.....
.....	.....
ลงชื่อ..... นางนารีย์ หมื่นแจ่ม) รองผู้อำนวยการโรงเรียน	ลงชื่อ..... (นายโกวิท หมื่นทา) ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเรื่อง

คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กก แม่กด แม่กน แม่กบ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

คำชี้แจง

๑. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบเลือกตอบมีจำนวน ๓๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน ใช้เวลา ๕๐ นาที

๒. ให้เลือกคำตอบที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวจากตัวเลือก ก ข ค หรือ ง แล้วทำเครื่องหมาย X ลงใน ของกระดาษคำตอบให้ตรงกับตัวเลือกที่ต้องการ

๓. ห้ามนักเรียนขีดเขียนในแบบทดสอบนี้

๔. หลังจากทำเสร็จแล้ว หรือหมดเวลาแล้ว ให้ส่งแบบทดสอบฉบับนี้คืนกรรมการสอบด้วย

.....

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ กลุ่มสาระภาษาไทย

เรื่อง คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราแม่กก แม่กด แม่กน แม่กบ

.....

๑. โท – ระ – เลก ข้อใดเขียนถูกต้อง

ก. โทระเลข ข. โทรเลค

ค. โทรเลก ง. โทรเลข

.....

๒. สะ – หมัก ข้อใดเขียนถูกต้อง

ก. สมัคร ข. สะหมัก

ค. สะมัคร ง. สะหมัคร

.....

๓. เติมพยัญชนะที่หายไปให้สมบูรณ์

" พรร....พวก"

ก. ก ข. ต

ค. ธ ง. ค

.....

๔. เติมพยัญชนะที่หายไปให้สมบูรณ์ " ปฏิเส...."

ก. น ข. ต

ค. ธ ง. ฐ

.....

๕. "ประ – หวัด – ติ – สาด" คำในข้อใดเขียนถูกต้อง

ก. ประหวัดติสาด ข. ประหวัดสาด

ค. ประวัติศาสตร์ ง. ประหวัดศาสตร์

.....

๖. ข้อใดมีความหมายตรงกับคำว่า " ทะเลใหญ่ "

ก. โกรธ ข. เศรษฐกิจ

ค. ประโยชน์ ง. มหาสมุทร

.....

๗. ข้อใดมีตัวสะกดต่างจากพวก

ก. เสิร์ฟ ข. คำศัพท์

ค. สารภาพ ง. บริสุทธิ์

.....

๘. พยัญชนะตัวใดอยู่ในแม่ กบทั้งหมด

ก. บ ฟ ง ข. ต ป พ

ค. ฟ ภ ม ง. ภ ฟ พ

.....

๙. เขามีความ_____อยากได้ของคนอื่น

ก. โลภ ข. คุณภาพ

ค. ประทีป ง. กรุงเทพ

๑๐. ตำรวจสอบสวนผู้กระทำความผิดจนยอมรับ_____

ก. เงิน ข. สารภาพ

ค. สิ่งของ ง. อาหาร

.....

จากข้อ ๑๑ - ๑๕ ข้อใดเขียนถูกต้อง

๑๑. ก. ลำธาน ข. ปลาวาน

ค. รัฐบาล ง. กล้าหาน

.....

๑๒. ก. สัญญาน ข. ผิวพัน

ค. เหตุกานณ์ ง. อันธพาล

.....

๑๓. ก. ทมิฬ ข. เทศบาน

ค. อาจานย์ ง. สารภาบ

.....

๑๔. ก. อุปสรรค ข. ประโยชณ์

ค. พยาบาร ง. โชกลาบ

.....

๑๕. ก. พยานาค ข. อาจารย์

ค. อพยบ ง. โทรทัศ

จากข้อที่ ๑๖-๒๐ ให้นักเรียนเติมพยัญชนะที่หายไปให้ถูกต้อง

๑๖. “ชำนา_”

ก. ญ ข. ณ

ค. น ง. ย

.....

๑๗. “ปลาวา_”

ก. น ข. ฬ

ค. น ง. ง

.....

๑๘. “บุ_คุ_”

ก. ญ ณ ข. ณ ญ

ค. น น ง. ญ น

.....

๑๙. “อาคา_”

ก. ร ข. น

ค. ญ ง. ณ

.....

๒๐. “กล้าหา_”

ก. น ข. ฬ

ค. ญ ง. ง

๒๑. “รัด – ถะ – บาน” คำในข้อใดเขียนถูกต้อง

ก. รัฐบาล ข. รัดบาล

ค. รัฐบาร ง. รัฐบาน

.....

๒๒. ข้อใดเขียนสะกดด้วยมาตราแม่กด ไม่ถูกต้อง

ก. โกรธ ข. เศรษฐกิจ

ค. ประโยชน์ ง. มหาสมุด

.....

๒๓. ข้อใดมีตัวสะกดต่างจากพวก

ก. มนุษย์ ข. เหตุการณ์

ค. อุปสรรค ง. บริสุทธิ์

.....

๒๔. คำในข้อใดอยู่ในแม่ กน ทั้งหมด

ก. พยาบาล ทมิฬ ข. อาจารย์ พยาบาท

ค. รัฐบาล เสิร์ฟ ง. ลำธาร สารภาพ

.....

๒๕. ฉันมี_____ที่ได้อยู่พร้อมหน้าพร้อมตากัน

ก. ความสุก ข. ความสุข

ค. ความทุก ง. ความสุด

.....

๒๖. “โทรทัศน์” เป็นคำในมาตราใด

ก. แม่กด ข. แม่กน

ค. แม่กน ง. แม่กบ

๒๗. ข้อใดต่อไปนี้สะกดต่างจากพวก

ก. ผลลัพธ์ ข. เสิร์ฟ

ค. ประโยชน์ ง. อพยพ

.....

๒๘. ข้อใดมีตัวสะกดอยู่ใน แม่กบ

ก. เสิร์ฟ ข. มนุษย์

ค. โบสถ์ ง. บริสุทธิ์

.....

๒๙. คำในใดอยู่ในแม่ กก ทั้งหมด

ก. บริจาค พญานาค ข. บุคคล อาจารย์

ค. กันดาร โชคลาภ ง. โกรธ กักขัง

.....

๓๐. ข้อความใดเป็นความหมายของคำว่า “โกรธ”

ก. พอใจมาก ข.ขุ่นเคือง ไม่พอใจมาก

ค. ตามใจมาก ง. โมโหมาก

.....

ตารางคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน วิชาภาษาไทย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 30 คน คะแนนเต็ม 30 คะแนน

สถิติสรุป	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง	การตีความ
จำนวน (คน)	30	30		
คะแนนเต็ม	30	30		
ค่าเฉลี่ย (Mean)	12.35	24.60	12.25	คะแนนหลังเรียนสูงขึ้น
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	1.82	1.48	2.00	
ค่าเฉลี่ยผลต่าง			12.25	
ร้อยละที่เพิ่มขึ้นเทียบก่อนเรียน			99.2%	
Paired t-test: t (df=29)			33.494	
ค่า p (สองทาง)			9.822E-25	แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐาน	H : คะแนนก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกัน	H : คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน	เกณฑ์	p < .05 ปฏิเสธ H
เลขที่	ก่อนเรียน (30)	หลังเรียน (30)	ผลต่าง	ผลการพัฒนา
1	8.00	26.00	18.00	พัฒนาขึ้น
2	9.00	23.00	14.00	พัฒนาขึ้น
3	9.50	23.00	13.50	พัฒนาขึ้น
4	10.00	25.00	15.00	พัฒนาขึ้น
5	10.50	22.00	11.50	พัฒนาขึ้น
6	11.00	26.00	15.00	พัฒนาขึ้น
7	11.00	24.00	13.00	พัฒนาขึ้น
8	11.50	24.00	12.50	พัฒนาขึ้น
9	12.50	24.00	11.50	พัฒนาขึ้น
10	12.00	24.00	12.00	พัฒนาขึ้น
11	12.00	23.00	11.00	พัฒนาขึ้น
12	12.00	24.00	12.00	พัฒนาขึ้น
13	12.00	24.00	12.00	พัฒนาขึ้น
14	12.00	26.00	14.00	พัฒนาขึ้น
15	12.00	25.00	13.00	พัฒนาขึ้น
16	12.50	22.00	9.50	พัฒนาขึ้น
17	12.50	27.00	14.50	พัฒนาขึ้น
18	12.50	25.00	12.50	พัฒนาขึ้น
19	13.00	24.00	11.00	พัฒนาขึ้น
20	13.00	25.00	12.00	พัฒนาขึ้น
21	13.00	25.00	12.00	พัฒนาขึ้น
22	13.00	25.00	12.00	พัฒนาขึ้น
23	13.50	25.00	11.50	พัฒนาขึ้น
24	14.00	22.00	8.00	พัฒนาขึ้น
25	14.00	28.00	14.00	พัฒนาขึ้น
26	14.00	25.00	11.00	พัฒนาขึ้น
27	14.50	25.00	10.50	พัฒนาขึ้น
28	15.00	24.00	9.00	พัฒนาขึ้น
29	15.00	27.00	12.00	พัฒนาขึ้น
30	16.00	26.00	10.00	พัฒนาขึ้น
เฉลี่ย	**12.35**	**24.60**	**12.25**	

สรุปผลการตีความ

ผลการทดสอบ paired sample t-test พบว่าคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p < .001$) จึงปฏิเสธสมมติฐานศูนย์ (H_0) และยอมรับสมมติฐานทางเลือก (H_1) สรุปได้ว่าโมเดลการสอนอ่านเขียน 4 ขั้นตอนโดยใช้เกมเป็นฐานช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราได้อย่างมีประสิทธิภาพ



รายงานประเด็นท้าทาย

ประจำปีงบประมาณ 2569

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยใช้เกมเป็นฐาน ตามโมเดลการสอนอ่านเขียน 4 ขั้นตอน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

อ่าน
เขียน
เรียนรู้
สู่อนาคต

นางนันทนา ท่างาม
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

1 ปัญหาและความสำคัญ



นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 **จำนวน 30 คน**
ยังมีปัญหาในการอ่านและการเขียนคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา สับสนรูปคำและการสะกดคำ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความมั่นใจในการสื่อสาร

2 แนวทางการพัฒนา

Game-Based Learning + โมเดลการสอน **อ่านเขียน 4 ขั้นตอน**

"เรียนรู้ผ่านเกม สนุก มีส่วนร่วม พัฒนาทักษะอย่างยั่งยืน"

3 กระบวนการพัฒนา (4 ขั้นตอน)

1 นำเสนอ (Presentation)

สร้างความรู้พื้นฐานจากตัวอย่างคำ

2 ฝึกปฏิบัติ (Practice)


ฝึกอ่าน-เขียนผ่านเกมและกิจกรรม

3 ประยุกต์ใช้ (Application)

นำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง

4 สรุปและประเมินผล (Summary & Evaluation)

สรุปสิ่งที่เรียนรู้และประเมินความก้าวหน้า

ตัวอย่างเกม/กิจกรรม


จับคู่คำ-ภาพ



เติมคำ


สะกดคำเร็ว



Bingo คำ


นักล่ามาตรา

4 ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

ก่อนเรียน	หลังเรียน	เพิ่มขึ้น
12.35 / 30	24.60 / 30	12.25 คะแนน

t-test แสดงว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

ระยะเวลา 8 สัปดาห์ (16 ชั่วโมงเรียน)

เนื้อหา คำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา

5 ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ



- นักเรียนกระตือรือร้นและสนใจมากขึ้น
- กล้าแสดงออกและมั่นใจ
- ทำงานร่วมกับเพื่อน
- ฝึกซ้ำอย่างต่อเนื่อง
- ครูเห็นพัฒนาการและความก้าวหน้าของผู้เรียนชัดเจน

"เด็กไทย อ่านออก เขียนได้ ก้าวไกลสู่อนาคตที่ดี"



6 ภาพการดำเนินกิจกรรม


ครูชี้แจงกิจกรรม สร้างความเข้าใจ


ใช้สื่อและเกมในการจัดการเรียนรู้


ตัวอย่างเกม "อ่านสนุก-เขียนสร้างสรรค์" (10 กิจกรรม)



แบบฝึกหัด "นักล่ามาตรา"


สรุปและประเมินผลการเรียนรู้

"ทุกการอ่าน เขียนได้...สร้างเด็กไทยให้มั่นใจ พร้อมก้าวสู่โลกที่กว้างกว่าเดิม"

โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่
ANUBAN CHIANGMAI SCHOOL










แม่ กก








โรงเรียนอนุบาลเชียงใหม่
PA