



รายงานการพัฒนานวัตกรรม
การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

นางสาวพิมลรัตน์ ปาติสสัย
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านนาแก้ว อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2



รายงานการพัฒนานวัตกรรม

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game
วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่

โดย

นางสาวพิมลรัตน์ ปาติสสัย

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนบ้านนาปู่ ตำบลแม่สาบ อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

คำนำ

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ ถูกสร้างมาเพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ในวิชาภาษาไทยไม่เท่ากัน และผู้เรียนบางคนอ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีพยัญชนะตัวสะกด ใช้หลายตัวในมาตราตัวสะกดเดียวกัน ผู้เรียนเกิดความสับสนไม่แน่ใจ และเขียนผิด เมื่อทดสอบหลังเรียนพบว่านักเรียนไม่สามารถจำเรื่องทั้งหมดที่เรียนมาได้ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ ถ้าผู้เรียนไม่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขโดยเร่งด่วน อาจส่งผลให้นักเรียนไม่ทันเพื่อน และอาจจะมีปัญหาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จำเป็นต้องใช้ความรู้พื้นฐานเรื่อง มาตราตัวสะกด ตลอดจนบทอื่น ๆ และส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องปรับวิธีการจัดการเรียนการสอน การจัดทำสื่อประกอบการเรียนการสอนที่ช่วยเร่งเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษานี้ ผู้รายงานมีความคาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์และสามารถเป็นแนวทางสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอนเรื่องอื่น ๆ ต่อไป ทั้งนี้ขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียน คณะครูโรงเรียนบ้านนาแก้ว และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ทุกคน

พิมลรัตน์ ปาติสสัย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม.....	1
วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม.....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม.....	4
ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม.....	4
การหาคุณภาพของนวัตกรรม.....	9
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา.....	12
ผลการใช้นวัตกรรม.....	15
สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล.....	19
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม.....	21
เอกสารอ้างอิง.....	22
ภาคผนวก.....	23

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย

เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

1. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) มาตรา 22 กล่าวว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถที่จะเรียนรู้และพัฒนาได้และถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ซึ่งภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างกลุ่มบุคคลที่ใช้ภาษาเดียวกัน เป็นเครื่องมือสำหรับการแสวงหาความรู้และประสบการณ์จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงชีวิตและประกอบอาชีพที่มั่นคงได้ ภาษาไทยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของคนไทย ดังนั้น ภาษาไทยจึงเป็นวิชาหนึ่งที่อยู่ในหลักสูตรตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาจนถึงชั้นมัธยมศึกษาตามที่กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 1) จากความสำคัญของภาษาไทยดังกล่าว กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้ภาษาไทยเป็นวิชาพื้นฐานที่เด็กและเยาวชนของชาติทุกคนต้องเรียนรู้ ต้องฝึกฝนให้เกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง การพูดและการดู ตลอดจนต้องรู้จักลักษณะและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จึงจะทำให้การสื่อสารและการนำภาษาไทยไปใช้ในบริบทต่าง ๆ มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยที่ผ่านมา พบว่ายังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการ เช่น หลักสูตร เนื้อหา ครูผู้สอน นักเรียน สภาพแวดล้อม ผู้ปกครอง การจัดการเรียนการสอน ตลอดจนเทคนิคและวิธีการสอนของครู และอาจเนื่องจากนักเรียนไม่ชอบวิชาภาษาไทย เพราะเป็นวิชาที่น่าเบื่อ หรือแม้กระทั่งการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบบรรยาย โดยไม่คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน ทำให้นักเรียนที่เรียนรู้ได้เร็วสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ส่วนนักเรียนที่เรียนรู้ช้า ฟังบรรยายไม่ทันหรือไม่เข้าใจเนื้อหาที่บรรยายก็จะทำให้ยากต่อการอธิบายให้เด็กเข้าใจได้ง่าย นักเรียนจึงเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่อยากเรียน เมื่อต้องเรียนเรื่องใหม่จะยิ่งประสบปัญหามากขึ้น เพราะขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องเดิมที่เป็นพื้นฐาน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำลงและจะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาไทยในที่สุด

จากที่ได้ทำการเรียนการสอนภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกด พบว่านักเรียนส่วนมากอ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีพยัญชนะ

ตัวสะกด ใช้หลายตัวในมาตราตัวสะกดเดียวกัน ผู้เรียนเกิดความสับสนไม่แน่ใจ และเขียนผิด ส่งผลให้การสื่อสารบกพร่องผิดพลาด ทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจความหมาย และยังมีผลกระทบต่อการเรียนวิชาอื่นอีกด้วย เพราะเมื่อนักเรียนสะกดคำผิด ความหมายของคำก็ผิดไปด้วย ดังนั้น การอ่านและเขียนสะกดคำจึงเป็นปัญหาด้านการใช้ภาษาที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ครูผู้สอนจะต้องเร่งแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาทักษะการเขียนให้ถูกต้อง โดยการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องปรับวิธีการจัดการเรียนการสอน การจัดทำสื่อประกอบการเรียนการสอน ที่ช่วยเร่งเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจ และเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจให้คำปรึกษา ดูแล และแนะนำ จัดวิธีการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย สร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงาน มีสมรรถนะสำคัญ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2562 : 4)

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เป็นเทคนิคการสอนที่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ อยากมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ภายใต้บรรยากาศการทำทายและสนุกสนาน โดยเกมที่นำมาเป็นสื่อการเรียนรู้นั้นจะมีความเกี่ยวข้องหรือมีการสอดแทรกเนื้อหาที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรวมอยู่ด้วย การเรียนรู้โดยใช้เกม ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และเกิดความผูกพันในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนรู้จักบริหารจัดการอารมณ์และการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสมได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การบูรณาการและสร้างกลยุทธ์เพื่อความสำเร็จ การสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบและการเคารพกฎกติกาหรือผลแพ้ชนะอย่างมีเหตุผล ในขณะที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระสำคัญและได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเกม

ดังนั้น จึงเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ เพราะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แบบการใช้เกมเป็นฐานที่มีการเล่นเกมท้าทายสมองในการจัดการเรียนการสอนเพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนจะทำให้ให้นักเรียนได้นำเนื้อหาที่สอนไปใช้ในการแก้ปัญหาผ่านเกมทำให้

นักเรียนจดจำและเข้าใจในบทเรียนได้มากยิ่งขึ้นและสามารถดึงศักยภาพของนักเรียนออกมาได้อย่างเต็มประสิทธิภาพที่สุด

2. วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

1) เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

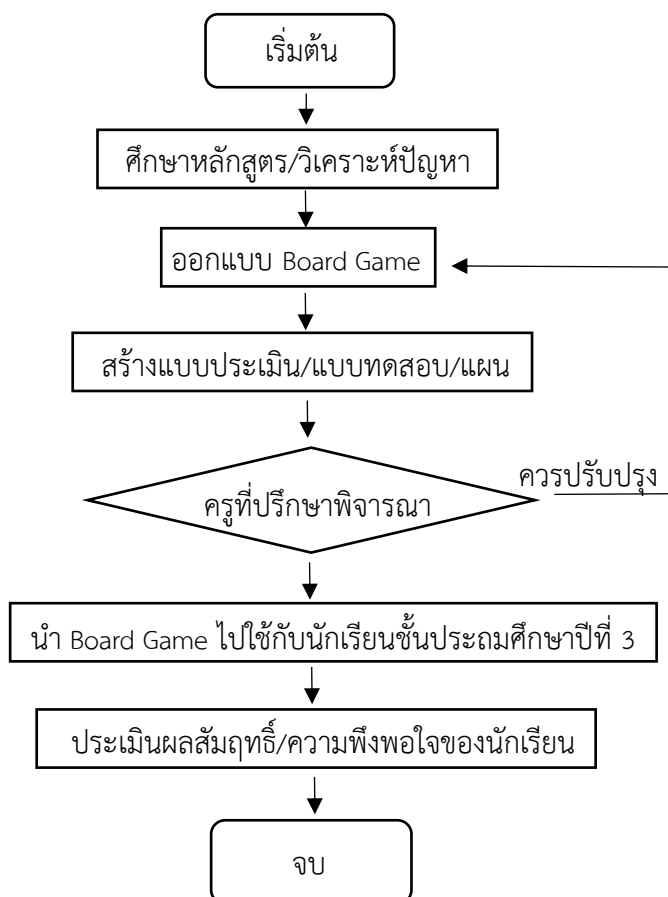
3. ขอบเขตการศึกษา

เนื้อหา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนบ้านนาแก้ว กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ซึ่งเป็นไปตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) ของกระทรวงศึกษาธิการ

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 คน โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

ระยะเวลา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

4. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



5. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

5.1 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่ ได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

- 1) ศึกษาข้อมูลรายละเอียดจากเอกสาร หนังสือ แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสื่อการเรียนการสอน สารการเรียนรู้ภาษาไทย
- 2) ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) และคู่มือครู

3) ศึกษาเนื้อหาสาระ ผู้ผลิตสื่อได้ใช้เนื้อหาในรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เรื่อง มาตราตัวสะกด เพื่อนำมาสร้างเป็นสื่อการเรียนการสอน

4) กำหนดรูปแบบและสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดมุ่งหมายของการศึกษา โดยดำเนินการสร้างตามขั้นตอนการสร้าง ซึ่งใน Board Game มีส่วนประกอบดังต่อไปนี้

- Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด จำนวน 1 อัน
- การ์ดฝึกอ่าน จำนวน 10 อัน
- การ์ดฝึกเขียน จำนวน 10 อัน
- การ์ดฝึกแต่งประโยค จำนวน 10 อัน
- การ์ดเสียงดวง จำนวน 10 อัน
- ใบงานประกอบ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด

5) นำนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของกิจกรรมต่าง ๆ และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ โดยผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อทำการปรับปรุงดังนี้

- ตัวอักษรที่ใช้ในการ์ดต้องมีขนาดไม่เล็กเกินไป ให้เหมาะสมกับนักเรียน
- ควรเปลี่ยนสีให้ไม่กลมกลืนกันจนเกินไป
- ควรเพิ่มรูปภาพเพื่อดึงดูดความสนใจต่อเด็กนักเรียน

6) จากนั้นนำนวัตกรรมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ตรวจสอบและหาคุณภาพด้านต่าง ๆ ของสื่อ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruency Index: IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงจะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

5.2 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2) ศึกษาตำราและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL)

3) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำกิจกรรมที่ทำไว้มาบรรจุในแผน โดยแผนมีองค์ประกอบดังนี้

3.1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้

3.2) สารสำคัญ

3.3) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

3.4) จุดประสงค์การเรียนรู้

3.5) กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจความรู้

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลักการเล่นและสรุปผล

3.6) สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้

3.7) การวัดและประเมินผล

4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

5) นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจำนวน 3 ท่าน เพื่อหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

6) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไข ให้มีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นแล้วจัดพิมพ์เพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนานวัตกรรม แล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 คน

5.3 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบทดสอบ ตามหนังสือการวัดผลและการประเมินผลเพื่อเป็นแนวทางในการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด จากคู่มือกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย หนังสือเรียนภาษาไทย เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด เพื่อนำไปสร้างแบบทดสอบ

3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด 4 ตัวเลือก ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตามตารางวิเคราะห์พฤติกรรมที่ต้องการวัด จำนวน 20 ข้อ

4) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบ คุณลักษณะของแบบทดสอบ เพื่อดูความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหา และความเหมาะสมของตัวเลือกโดยกำหนดความคิดเห็นดังนี้

+1 คือ แนใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 คือ ไม่แนใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับจุดประสงค์

-1 คือ แนใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

5) บันทึกผลการพิจารณาถึงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านเป็นรายข้อ แล้วนำมา วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์ โดยใช้สูตร IOC และทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ปรากฏว่า ได้ข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปเป็นจำนวน 15 ข้อ แต่คัดเลือกลำมาเป็นข้อสอบจริง 10 ข้อ

6) จัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มาตรการตัวสะกด รายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้คุณภาพตามเกณฑ์ จำนวน 10 ข้อ โดยจัดพิมพ์เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 1 ฉบับ และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 1 ฉบับ

5.4 การสร้างแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน การสร้างแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตรการตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความพึงพอใจ

2) ดำเนินการจัดทำแบบวัดความพึงพอใจโดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามมาตรวัดของลิเคิร์ท ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 67)

5 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ มาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ ปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับ น้อยที่สุด

วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของแบบวัดความพึงพอใจ เปรียบเทียบเกณฑ์ตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนน 4.51–5.00 หมายถึง พึงพอใจระดับมากที่สุด

คะแนน 3.51–4.50 หมายถึง พึงพอใจระดับมาก

คะแนน 2.51–3.50 หมายถึง พึงพอใจระดับปานกลาง

คะแนน 1.51–2.50 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อย

คะแนน 1.00–1.50 หมายถึง พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3) นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจำนวน 3 ท่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา ด้านสื่อการสอน ด้านการจัดกิจกรรม และด้านการวัดผลประเมินผลเพื่อหาค่าความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป ว่าเป็นแบบวัดความพึงพอใจซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้มีค่าเท่ากับ 1.00

4) นำแบบวัดความพึงพอใจที่ได้ปรับปรุงแล้วจัดพิมพ์ และไปดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

5.5 เครื่องมือตรวจสอบคุณภาพ

1) สื่อการเรียนรู้โดยใช้เกม Board Game เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

- Board Game เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด จำนวน 1 อัน
- การ์ดฝึกอ่าน จำนวน 10 ใบ
- การ์ดฝึกเขียน จำนวน 10 ใบ
- การ์ดฝึกแต่งประโยค จำนวน 10 ใบ
- การ์ดเสียงดวง จำนวน 10 ใบ
- กติกา
- ตารางบันทึกคะแนน
- ใบงานประกอบ Board Game เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด

2) แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบสื่อ เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด จำนวน 1 แผน แผนละ 1 คาบ 1 แผนคาบละ 120 นาที (โดยไม่รวมเวลาทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน)

3) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาคู่ จังหวัดเชียงใหม่

6. การหาคุณภาพของนวัตกรรม

1) นำนวัตกรรมที่สร้างขึ้น ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและความเหมาะสมของกิจกรรมต่าง ๆ และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2) จากนั้นนำนวัตกรรมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ตรวจสอบและหาคุณภาพด้านต่าง ๆ ของนวัตกรรม ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruency Index: IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จึงจะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์ ด้วยการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้ (ยุทธ ไกยวรรณ, 2550: 60-61)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดรรชนีความสอดคล้อง
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญในประชากร

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ โดยการพิจารณาให้ดุลยพินิจ ดังนี้

+ 1 เมื่อแน่ใจว่ารายการตรวจสอบข้อนี้วัดได้เหมาะสมตรงตามมาตรฐานของการวัด

0 เมื่อไม่แน่ใจว่ารายการตรวจสอบข้อนี้วัดได้เหมาะสมตรงตามมาตรฐานของการวัด

- 1 เมื่อแน่ใจว่ารายการตรวจสอบข้อนี้วัดได้ไม่เหมาะสมตรงตามมาตรฐานของการวัด

รายการ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ความสอดคล้องเหมาะสมตาม หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระ การเรียนรู้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)	+1	+1	+1	3	1.00
2. เนื้อหามีความทันสมัยและถูกต้อง ตามหลักวิชา ภาษาไทย	+1	+1	+1	3	1.00
3. เนื้อหามีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00
4. เนื้อหามีความสอดคล้องกับปัญหา และสภาพ ปัจจุบัน	+1	+1	+1	3	1.00
5. เนื้อหามีความเหมาะสมต่อ กระบวนการพัฒนาของ ผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00
6. เนื้อหาที่สอนเหมาะสมกับผู้เรียน ไม่ยากหรือง่าย จนเกินไป	+1	0	+1	2	0.67
7. ขนาดของตัวอักษร อ่านและเข้าใจง่าย เหมาะสม กับช่วงวัยของผู้เรียน	+1	+1	0	2	0.67
8. ใช้ภาษาที่ใช้เหมาะสมในการจัดกิจกรรมสามารถฟัง และแปลความหมายได้โดยง่าย	+1	+1	+1	3	1.00

รายการ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			$\sum R$	IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
9. ผู้เรียนมีปฏิริยาที่แสดงออกถึงความสนใจและตอบสนองในกิจกรรม	0	+1	+1	2	0.67
10. รูปแบบของนวัตกรรมมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน	+1	+1	+1	3	1.00

ตารางที่ 1 แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

จากการนำสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะดังนี้

- ตัวอักษรที่ใช้ในการ์ดต้องมีขนาดไม่เล็กเกินไป ให้เหมาะสมกับนักเรียน
- ควรเปลี่ยนสีให้ไม่กลมกลืนกันจนเกินไป
- ควรเพิ่มรูปภาพเพื่อดึงดูดความสนใจต่อเด็กนักเรียน

ซึ่งได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ตรวจสอบ และหาคุณภาพด้านต่าง ๆ ของสื่อ ตรวจสอบ ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruency Index: IOC) ผลปรากฏว่า รายการประเมินคุณภาพของสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 รายการ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปครบทั้ง 10 รายการ จึงสามารถนำสื่อการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้ Board Game สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้

7. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาภู จังหวัดเชียงใหม่ ถูกสร้างมาเพื่อแก้ปัญหาผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ในวิชาภาษาไทยไม่เท่ากัน และผู้เรียนบางคนอ่านและเขียนสะกดคำไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะการอ่านและเขียนสะกดคำที่มีพยัญชนะตัวสะกด ใช้หลายตัวใน มาตราตัวสะกดเดียวกัน ผู้เรียนเกิดความสับสนไม่แน่ใจ และเขียนผิด เมื่อทดสอบหลังเรียนพบว่า นักเรียนไม่สามารถจำเรื่องทั้งหมดที่เรียนมาได้ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ ถ้าผู้เรียนไม่ได้รับการปรับปรุงแก้ไข โดยเร่งด่วน อาจส่งผลให้นักเรียนไม่ทันเพื่อน และอาจจะมีปัญหาในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่จำเป็นต้องใช้ความรู้พื้นฐานเรื่อง มาตราตัวสะกด ตลอดจนบทอื่น ๆ และส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ดังนั้น ครูผู้สอนจะต้องปรับวิธีการจัดการเรียนการสอน การจัดทำสื่อ ประกอบการเรียนการสอน ที่ช่วยเร่งเร้าให้นักเรียนเกิดความสนใจและเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 6 คน โรงเรียนบ้านนาภู จังหวัดเชียงใหม่ ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน

Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประกอบไปด้วย Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด จำนวน 1 อัน การ์ดฝึกอ่าน จำนวน 10 ใบ การ์ดฝึกเขียน จำนวน 10 ใบ การ์ดฝึกแต่งประโยค จำนวน 10 ใบ การ์ดวัดดวง จำนวน 10 ใบ กติกา ตารางบันทึกคะแนน และใบงาน ประกอบ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) สิ่งเหล่านี้สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนมากขึ้น ทำให้กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งผลให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนแบบเก่า ๆ ที่เน้นแต่การบรรยาย สอนจากหนังสือเรียน และทำแบบฝึกหัด ในเล่มแบบฝึกทักษะ จากที่อีกทั้ง Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด ยังทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ควบคู่กับทักษะการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ จึงจำเป็นต้องมีครูที่คอยแนะนำ ให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นเกมผ่าน Board Game อย่างมีประสิทธิภาพ หากผู้เรียนไม่เข้าใจเนื้อหา เรื่อง มาตราตัวสะกด ผู้เรียนสามารถเล่นซ้ำกี่รอบก็ได้ เพื่อให้เกิดความชำนาญ อีกทั้งสะดวกในการเรียน เพราะผู้เรียนสามารถเลือกเล่นได้เวลาว่าง ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและได้ทบทวนความรู้ ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด ของผู้เรียนสูงขึ้น อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และทำให้อยากเรียนวิชาภาษาไทยในทุก ๆ ครั้งที่มีการเรียนการสอน ซึ่งดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ได้ดังนี้

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม

1. ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน ซึ่งครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่ สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่น

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด

1. ครูผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเกม หรือกิจกรรมใหม่ ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลักการเล่นและสรุปผล

1. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

2. ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใด จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ และร่วมกันเฉลย

หลังจากที่ดำเนินกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้วให้นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

8. ผลการไขว้ตรวจ

ตอนที่ 1 การสร้างการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ดังรายละเอียดในตาราง ที่ 1

ตารางที่ 2 แสดงประสิทธิภาพของสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ตามเกณฑ์ 80/80

ประเภทคะแนน	จำนวน	คะแนนเฉลี่ย	คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	รวม
คะแนนระหว่างเรียน	6	8.50	85.00	85.00
คะแนนทดสอบหลังเรียน	6	8.17	81.70	81.70

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียน หรือประสิทธิภาพของกระบวนการเท่ากับ 85.00 ประสิทธิภาพของกระบวนการรวมเท่ากับ 85.00 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการเรียนด้วยสื่อ หรือประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เท่ากับ 81.70 สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.00/81.70

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่

การวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่

การทดสอบ	จำนวน(คน)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	6	10	4.17	1.21	15.49
หลังเรียน	6	10	8.17	0.90	

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระภาษาไทย โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.21 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้ค่าสถิติ (t-test) พบว่าค่า t เท่ากับ 15.49 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหน่วยวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหน่วยวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปรากฏตามตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อหน่วย วัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านครูผู้สอน			
1. ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจอย่าง ชัดเจน	4.67	0.47	มากที่สุด
2. ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง	4.50	0.50	มาก
3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้	4.83	0.37	มากที่สุด
4. ครูให้การเสริมแรงได้อย่างเหมาะสม	4.33	0.47	มาก
ด้านเนื้อหา			
5. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.17	0.90	มาก
6. เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน	4.50	0.50	มาก
7. การจัดการเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.00	0.82	มาก
ด้านสื่อการสอน			
8. รูปแบบ ขนาด สี และตัวอักษรที่ใช้มีสี สันสวยงาม อ่านง่าย ชัดเจน	4.17	0.90	มาก

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
9. เล่นได้สนุก ไม่ยุ่งยาก เข้าใจง่าย	4.50	0.50	มาก
10. ภาพประกอบมีความชัดเจน สวยงาม เข้าใจง่าย	3.67	0.75	มาก
11. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	5.00	0.00	มากที่สุด
12. คำอธิบายเนื้อหาในเกมการศึกษามีความเข้าใจง่าย	3.83	0.69	มาก
13. การเรียนโดยใช้ Board Game เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาไทยมากขึ้น	4.83	0.37	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.38	0.56	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ผลความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรม การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตรฐานตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ โดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อกิจกรรม อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย เท่ากับ 0.56 และเมื่อพิจารณานักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดแต่ละด้านเป็นรายด้านแล้วพบว่า ด้านครูผู้สอน ได้แก่ประเด็นครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย เท่ากับ 0.37 ด้านเนื้อหา ได้แก่ประเด็น เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย เท่ากับ 0.50 ด้านสื่อการสอน ได้แก่ประเด็น นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 5.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย เท่ากับ 0.00

9. สรุปผลการइनวัตกรรม และการอภิปรายผล

9.1 สรุปผลการइनวัตกรรม

1) ผลการหาประสิทธิภาพของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.00/81.70

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระภาษาไทย โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.21 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้ค่าสถิติ (t-test) พบว่าค่า t เท่ากับ 15.49 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่ โดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรม อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย เท่ากับ 0.56

9.2 การอภิปรายผล

จากผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

ผลการศึกษาครั้งนี้มีข้อค้นพบที่น่าสนใจ ผู้ศึกษามีประเด็นที่จะอภิปรายเพิ่มเติมดังนี้

1) การหาประสิทธิภาพของ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาปู่ จังหวัดเชียงใหม่ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.00/81.70 เป็นไปตามจุดประสงค์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากโดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้นตามขั้นตอนต่างๆ ได้ดำเนินการอย่างเป็นระบบโดยเริ่มตั้งแต่วิเคราะห์ปัญหา ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งมีการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนการสอน ด้านการวัดผลประเมินผล ด้านภาษา ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบ และประเมินความถูกต้องเหมาะสมและนำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความถูกต้องเหมาะสมและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น จากนั้นได้นำ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด ไปทดลอง ได้นำข้อมูลจากการทดลองมาคำนวณหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80 ได้ค่า

ประสิทธิภาพของโดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 เท่ากับ 85.00/81.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ทำให้ทราบว่าเกม Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด มีความสมบูรณ์เหมาะสม นอกจากนี้เกม Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) ที่ผู้ศึกษาสร้างและพัฒนาขึ้นมา ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนการสอน ที่มีความสวยงาม น่าสนใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนภาษาไทย อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และมีอิสระต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้แก่ การทบทวนบทเรียน การประเมินตนเองจากการเล่นเกมที่ผู้เรียนสามารถทราบคะแนนยังจากที่ทำเสร็จ จึงทำให้ประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ วาสนา ขาวหา (2533 : 8) ที่กล่าวว่า สื่อการสอน คือ ตัวกลางหรือพาหนะนำความรู้สู่ผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มประสิทธิภาพและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้อย่างดี

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระภาษาไทย โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.17 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.21 หลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.17 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยใช้ค่าสถิติ (t-test) พบว่าค่า t เท่ากับ 15.49 คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดขึ้น เกิดจากโดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด ที่มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ มีความสวยงาม มีแบบฝึกหัดที่มาในรูปแบบเกมให้ได้เล่น เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ความกระตือรือร้นในการเรียนการสอน และรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน จึงทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากขึ้น จนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ ชอร์ส (Shores 1960 : 1) ได้กล่าวว่า สื่อการสอน เป็นเครื่องมือช่วยสื่อความหมายจัดโดยครูและนักเรียน เพื่อเสริมการเรียนรู้ที่ดีให้แก่ผู้เรียน

3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ โดยภาพรวมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อวัตกรรม อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเฉลี่ย เท่ากับ 0.56 ทั้งนี้เนื่องจากผู้สอนได้ใช้สื่อในรูปแบบเกม โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะในการเรียนทุกขั้นตอน ซึ่ง Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด มีความสอดคล้องกับเนื้อหา มีเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน มีความยากง่ายและจำนวนข้อพอดี

อีกทั้งยังมีความสวยงาม ทำให้ช่วยสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้ดีขึ้น และเกมมีความยากง่าย มีความหลากหลายน่าสนใจ อีกทั้งยังมีการใช้ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย ทำให้นักเรียนมีความชอบ ความสนใจ ทำให้ผู้เรียนเรียนด้วยความสนุกสนานและนักเรียนอยากทำแบบฝึกทักษะทุกครั้งที่มีการเรียน ซึ่งสอดคล้องกับสมบรูณ์ สวงนญาติ (2534 : 42-43) กล่าวว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้สอนและผู้เรียนนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปสู่เป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

10. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

- 1) ครูควรอธิบายชี้แจงรายละเอียด กติกาอย่างละเอียดเกี่ยวกับ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทราบก่อนล่วงหน้าเพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียนก่อนไปปฏิบัติกิจกรรม
- 2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งการเล่นจริงในแต่ละกลุ่ม อาจใช้เวลาที่แตกต่างกัน
- 3) ครูผู้สอนควรดูแลและแนะนำอย่างใกล้ชิด เนื่องด้วยความแตกต่างของนักเรียนทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ในเรื่องของการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีต่าง ๆ
- 4) ขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูผู้สอนควรดูแลช่วยเหลือ แนะนำนักเรียนเมื่อเกิดปัญหาคอยกระตุ้นให้กำลังใจ เสริมแรงทางบวก คอยควบคุมเรื่องเวลาและพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 5) ครูผู้สอนควรมีการปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อยู่เสมอ เพื่อให้เหมาะสม และสอดคล้องกับผู้เรียนทั้งในด้านสภาพแวดล้อม การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน การวัดและการประเมินผล

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช (2551) กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.**
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ . **บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมและวิธีการปฏิบัติตาม แนวทางของActive Learning.** สืบค้นจาก <http://www.kroobannok.com> เมื่อ 15 มิถุนายน 2567.
- วรรณิ โสมประยูร. (2553). **เทคนิคการสอนภาษาไทย.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ดอกหญ้า วิชาการ.
- ทีศนา แหมมณี . (2547) . **ศาสตร์การสอน.** พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุชาดา ตั้งศิริณ . (2563) . **วิธีสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา .** ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ . **บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมและวิธีการปฏิบัติตาม แนวทางของ Active Learning.** สืบค้นจาก <http://www.kroobannok.com> 15 มิถุนายน 2567.

ภาคผนวก

ผลคะแนนของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด โดยใช้ Board Game
วิชาภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

เลขที่	คะแนนระหว่างเรียน (10 คะแนน)	คะแนนทดสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	คะแนนทดสอบหลังเรียน (10 คะแนน)
1	8	3	7
2	9	5	9
3	10	6	9
4	7	3	7
5	8	3	8
6	9	5	9

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- 1) นายณรงค์ชัย วรรณมณี ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียน วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านนาแก้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2
- 2) นางสาวลักษณะพร วันยะนาพร ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ สาขาวิชา
ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านนาแก้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2
- 3) นายวีรยุทธ สิงห์มณี ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ สาขาวิชาธุรกิจศึกษา
(นิติศาสตร์) โรงเรียนบ้านนาแก้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

แบบทดสอบ เรื่อง มาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (เสนอผู้เชี่ยวชาญ)

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

- ข้อใดเป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก

ก. กองกลาง	ข. ค้างคาว	ค. เทคนิค	ง. ลับสน
------------	------------	-----------	----------
- ข้อใดเป็นคำที่มีตัวสะกดมาตราเดียวกับ แรด

ก. เหว	ข. บาตร	ค. หยาม	ง. ทราย
--------	---------	---------	---------
- ข้อใดมีตัวสะกดแตกต่างมาตราไปจากกลุ่ม

ก. เปรียบเปรย	ข. คร่ำคร่า	ค. กติกา	ง. พนาลี
---------------	-------------	----------	----------
- คำในข้อใดอยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กม

ก. เมียงมอง	ข. มะม่วง	ค. หมูหมา	ง. มอมแมม
-------------	-----------	-----------	-----------
- ข้อใดมีตัวสะกดแตกต่างจากพวก

ก. ดอกบุก	ข. ฉันทพล	ค. เดือนเพ็ญ	ง. งานบ้าน
-----------	-----------	--------------	------------
- คำในข้อใดอยู่ในมาตราตัวสะกดเดียวกับ เดือนเพ็ญ

ก. ฉันทพล	ข. พนาลี	ค. กรุณา	ง. นอนหลับ
-----------	----------	----------	------------
- ข้อใดเป็นคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ เกย

ก. ยุ่งยาก	ข. ยอดเยี่ยม	ค. ยวดยาน	ง. ไวยวาย
------------	--------------	-----------	-----------
- พยัญชนะ ป ฟ พ และ ภ อ่านเหมือนกับเสียงพยัญชนะในข้อใด

ก. ก	ข. ง	ค. บ	ง. ม
------	------	------	------
- คำในข้อใดอยู่ในมาตราตัวสะกดแม่ กก

ก. งอแง	ข. จ้องหนอง	ค. งูทะเล	ง. เจียบกริบ
---------	-------------	-----------	--------------
- ข้อใดเป็นมาตราที่ไม่มีตัวสะกด

ก. แม่ ก กา	ข. แม่ กก	ค. แม่ กง	ง. แม่ เกว
-------------	-----------	-----------	------------
- ข้อใดออกเสียง ม เป็นตัวสะกด

ก. มรคา	ข. มิตรภาพ	ค. หัตถกรรม	ง. อัมรงค์
---------	------------	-------------	------------
- ข้อใดมีตัวสะกดต่างมาตราไม่เหมือนเพื่อน

ก. อ่าว	ข. ถวิล	ค. ยั่ว	ง. เหว
---------	---------	---------	--------
- ข้อใดเป็นคำที่มีตัวสะกดทั้งหมด

ก. เอาใจเขามาใส่ใจเรา	ข. มีน้ำใจ ไม่มีน้ำตา
ค. หวานอม ขมกลืน	ง. เอาหูไปนา เอาตาไปไร่

ตารางแสดงผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โดยผู้เชี่ยวชาญ

มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	ข้อสอบ ข้อที่	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวม	$IOC = \frac{\sum R}{N}$	สรุปผล
		1	2	3			
ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอก ความหมายของคำ มาตราแม่ กง กน กม เกย เกอว กก กด กบ ก กา	1	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	2	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	3	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	4	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	5	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	6	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	7	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
	8	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	9	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	10	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
	11	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	12	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	13	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	14	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
	15	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	16	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้
	17	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
	18	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
	19	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
	20	+1	0	+1	2	0.67	ใช้ได้

ลงชื่อ.....

(นายณรงค์ชัย วรรณมณี)

ครูชำนาญการพิเศษ

ลงชื่อ.....

(นางสาวลักษณะพร วันยะนาพร)

ครูชำนาญการ

ลงชื่อ.....

(นายวิริยฤทธิ์ สิงห์มณี)

ครูชำนาญการ

แผนการจัดการเรียนรู้

รายวิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกด

เวลาเรียน 8 ชั่วโมง

เรื่อง มาตราตัวสะกด

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ครูผู้สอน นางสาวพิมลรัตน์ ปาติสสัย

1.มาตรฐานการเรียนรู้ /ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ
แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา
และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติ
ของชาติ

ตัวชี้วัด

- ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้นๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง
คล่องแคล่ว
- ท 4.1 ป.3/1 เขียนสะกดคำและบอกความหมายของคำ
- ท 4.1 ป.3/1 แต่งประโยคง่าย ๆ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกลักษณะคำมาตราตัวสะกดต่าง ๆ ได้ถูกต้อง K
2. อ่านและเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดแม่ต่างๆ ได้ถูกต้อง P
3. มีความใฝ่เรียนรู้ A

3.สาระสำคัญ

มาตราตัวสะกด คือ กลุ่มพยัญชนะที่ประกอบอยู่ท้ายคำหรือพยางค์ในแม่ ก กา ทำให้เสียง
ของคำแตกต่างกันตามพยัญชนะที่นำมาประกอบ เป็นการเรียนรู้เพื่อสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารใน
ชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. สาระการเรียนรู้

ลักษณะคำในมาตรา กก กบ กต กน กม เกย เกอว กง

5. สมรรถนะหลัก 5 ประการ

- | | |
|---|--|
| ☒ สมรรถนะการจัดการตนเอง | ☒ สมรรถนะการสื่อสาร |
| ☒ สมรรถนะการรวมพลังทำงานเป็นทีม | ☒ สมรรถนะการคิดขั้นสูง |
| ☐ สมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง | |

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- | | |
|---|--|
| ☒ ความสามารถในการสื่อสาร | ☒ ความสามารถในการคิด |
| ☒ ความสามารถในการแก้ปัญหา | ☐ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต |
| ☒ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี | |

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- | | | | |
|---|--|---|--|
| ☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | ☒ ซื่อสัตย์สุจริต | ☐ มีวินัย | ☒ ใฝ่เรียนรู้ |
| ☐ อยู่อย่างพอเพียง | ☒ มุ่งมั่นในการทำงาน | ☐ รักความเป็นไทย | ☒ มีจิตสาธารณะ |

8. จุดเน้นสู่การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

8.1 ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 คือการเรียนรู้ 3R X 8C

- | |
|---|
| ☒ Reading (อ่านออก) |
| ☒ (W) Riting (เขียนได้) |
| ☐ (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น) |
| ☒ ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทักษะในการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking |

and Problem Solving)

- | |
|---|
| ☒ ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) |
| ☒ ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural |

Understanding)

- | |
|--|
| ☒ ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ (Collaboration, |
| Teamwork and Leadership) |

- | |
|--|
| ☒ ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communication, Information, |
| and Media Literacy) |

☒ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy)

- | |
|--|
| ☒ ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้ (Career and Learning) |
|--|

- | |
|--|
| ☒ ทักษะการเปลี่ยนแปลง (Change) |
|--|

8.2 ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ ของคนในศตวรรษที่ 21

- ☒ ความยืดหยุ่นและการปรับตัว
- ☒ การริเริ่มสร้างสรรค์และเป็นตัวของตัวเอง
- ☒ ทักษะสังคมและสังคมข้ามวัฒนธรรม
- ☒ การเป็นผู้สร้างหรือผู้ผลิต (Productivity) และความรับผิดชอบเพื่อถือได้

(Accountability)

- ☒ ภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ (Responsibility)

8.3 คุณลักษณะของคนในศตวรรษที่ 21

- ☒ คุณลักษณะด้านการทำงาน ได้แก่ การปรับตัว ความเป็นผู้นำ
- ☒ คุณลักษณะด้านการเรียนรู้ ได้แก่ การชี้นำตนเอง การตรวจสอบการเรียนรู้ของตนเอง
- ☒ คุณลักษณะด้านศีลธรรม ได้แก่ ความเคารพผู้อื่น ความซื่อสัตย์ ความสำนึกพลเมือง

9. กระบวนการจัดการเรียนรู้/กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นสำรวจความรู้

นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เรื่อง มาตราตัวสะกด
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 10 ข้อ

2. ครูนำนักเรียนร้องเพลงมาตราตัวสะกด ดังนี้

มาตราตัวสะกดของไทยรวบรวมไว้มีเก้ามาตรา

มาตราแม่ ก กา อย่าชักช้าจำให้ดี

คำที่ไม่มีตัวสะกด อย่าละลด เช่น เต่า ปู ปลา

มาตราตัวสะกดแม่กน อีกแม่กม และแม่กง

เกย เกอว อย่าไหลหลง ให้เราจงจำให้มั่น

ห้าแม่กนสะกดต่างกัน มาเร็วพลันจำให้ขึ้นใจ

มาตราแม่กก กด กบ จำให้ครบเก้าแม่พอดี

มาตราทั้งสามแม่นี้ อย่ารอรือออกเสียงสั้น ๆ

ให้คำนั้นผันเป็นคำตาย เราทั้งหลายจำได้ไม่ลืม.

3. นักเรียนร่วมกันอภิปรายมาตราตัวสะกด ประกอบด้วยมาตราใดบ้าง

4. นักเรียนสังเกตคำจากเพลง แต่ละคำสะกดด้วยมาตราใดบ้างพร้อมยกตัวอย่างประกอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม

1. ครูผู้สอนบอกชื่อเกมแก่ผู้เรียน board Game มาตราตัวสะกด พร้อมทั้งอธิบายกติกา Board Game มาตราตัวสะกด



2. ครูผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 – 6 คน โดยคละตามระดับความสามารถแบ่งปานกลาง และ อ่อน และแจกใบงานให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม

1. ให้ผู้เรียนเล่นเกมและครูผู้สอนควบคุมกติกาการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน ซึ่งครูผู้สอนควรสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อธิบายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่ สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่น

ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด

1. ครูผู้สอนสามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอความคิด หรือสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ในการเล่น เช่น การสร้างกติกาใหม่ที่สนุกและท้าทายมากยิ่งขึ้น การสร้างสรรค์ต่อยอดจนเกิดเกม หรือกิจกรรมใหม่ ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลักการเล่นและสรุปผล

1. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้ แพ้ มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด
2. ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาดอะไรบ้าง และมีวิธีใด จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น
3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน 60 นาที และร่วมกันเฉลย

10. สื่อการสอน

1. สื่อการสอน เรื่อง มาตรการตัวสะกด
2. Board Game มาตรการตัวสะกด

11. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) 1. บอกลักษณะคำมาตราตัวสะกดต่าง ๆ ได้ถูกต้อง	- ประเมินการทำงานและการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) 2. อ่านและเขียนสะกดคำมาตราตัวสะกดแม่ต่างๆ ได้ถูกต้อง	- ทดสอบหลังเรียน เรื่อง มาตรการตัวสะกด - ประเมินใบงาน	- แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง มาตรการตัวสะกด - แบบประเมินใบงาน	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70
ด้านคุณลักษณะ เจตคติ ค่านิยม (A) 3. มีความใฝ่เรียนรู้	- ประเมินการทำงานและการปฏิบัติกิจกรรมในชั้นเรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70

12. กิจกรรมเสนอแนะ

1) ครูควรอธิบายชี้แจงรายละเอียด กติกาอย่างละเอียดเกี่ยวกับเกม Board Game มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทราบก่อนล่วงหน้าเพื่อเตรียมความพร้อมของนักเรียน ก่อนไปปฏิบัติกิจกรรม

2) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกม Board Game มาตราตัวสะกด ซึ่งการเล่นจริงในแต่ละกลุ่มอาจใช้เวลาที่แตกต่างกัน

3) ขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูผู้สอนควรดูแลช่วยเหลือ แนะนำนักเรียนเมื่อเกิดปัญหาคอยกระตุ้นให้กำลังใจ เสริมแรงทางบวก คอยควบคุมเรื่องเวลาและพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บันทึกหลังสอน วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ผลการจัดการเรียนการสอน

นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และทำให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนเพิ่มมากขึ้น ทำให้ฝึกความคิด สร้างกลยุทธ์ ฝึกการตัดสินใจ ฝึกการแก้ปัญหา ฝึกสมาธิ ฝึกการอ่าน การเขียน และการแต่งประโยค ฝึกการใช้ไหวพริบในการวางแผน การสังเกต การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มมากขึ้น

2. ปัญหา/อุปสรรค

เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมที่น้อยเกินไป จนทำให้ต้องเพิ่มวันในการทำกิจกรรม

3. แนวทางการแก้ไข

หาเวลาที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมในครั้งถัดไปและเผื่อเวลาด้วยเสมอ

4. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

-

ลงชื่อ..........ผู้สอน

(นางสาวพิมลรัตน์ ปาติสัตย์)

วันที่ 24 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

ภาพกิจกรรม



กิจกรรมการเรียนรู้การสอนภาษาไทย โดยใช้ Board Game เรื่อง มาตราตัวสะกด

เผยแพร่นวัตกรรม



ไฟล์ PDF Board Game



ไฟล์ PDF ใบงาน

แบบประเมินความพึงพอใจ

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้ Board Game วิชาภาษาไทย

เรื่อง มาตราตัวสะกด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียนบ้านนาแก้ว จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน

5	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	คะแนน	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ด้านครูผู้สอน					
1. ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนเข้าใจอย่าง ชัดเจน					
2. ครูให้คำปรึกษา แนะนำ ดูแลนักเรียนในการเรียนรู้อย่างทั่วถึง					
3. ครูส่งเสริมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
4. ครูให้การเสริมแรงได้อย่างเหมาะสม					
ด้านเนื้อหา					
5. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน					
6. เนื้อหา ภาษา รูปแบบตรงกับความสนใจและความ ต้องการของผู้เรียน					
7. การจัดการเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน					
ด้านสื่อการสอน					
8. รูปแบบ ขนาด สี และตัวอักษรที่ใช้มีสีสันสวยงาม อ่านง่าย ชัดเจน					

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
9. เล่นได้สนุก ไม่ยุ่งยาก เข้าใจง่าย					
10. ภาพประกอบมีความชัดเจน สวยงาม เข้าใจง่าย					
11. นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม					
12. คำอธิบายเนื้อหาในเกมการศึกษามีความเข้าใจง่าย					
13. การเรียนโดยใช้ Board Game เรื่อง มาตรการตัวสะกด ทำให้นักเรียนอยากเรียนภาษาไทยมากขึ้น					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....



โรงเรียนบ้านนาทุ อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ