

ชื่อนวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม : การพัฒนาการอ่านและการเขียน สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป โดยใช้เกมบิงโกสระสรรหาผ่านโมเดลทักษะ 5 ขั้นตอน (RIHVC) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพุทธิโสภณ

ประเภทนวัตกรรม : สื่อการสอน **ขนาดโรงเรียน :** ขนาดใหญ่

ผู้พัฒนา : นางสาวนิตยา แกนุ **ตำแหน่ง :** ครูชำนาญการ

โรงเรียน : โรงเรียนพุทธิโสภณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ : กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

ปีการศึกษา : 2568

มือถือ : 0623905619 **E-mail address :** kaenu2519@gmail.com

ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม

การอ่านและการเขียนภาษาไทยเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ทุกกลุ่มสาระ แต่จากการสังเกตและประเมินผลการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ผ่านมา พบว่า นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังคงมีปัญหาในการอ่านและเขียน สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป ได้แก่ สระอะ (-ะ), สระโอะ (-โอะ), สระเอะ (-ะ), สระเออ (-เออ) และ สระอัว (อัว) ซึ่งเป็นสระที่มีรูปแบบการเขียนไม่ตรงตามเสียง เมื่อคำเหล่านั้นมีตัวสะกด ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนและไม่สามารถอ่านและเขียนได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงได้พัฒนานวัตกรรม เกมบิงโกสระสรรหาผ่านโมเดลทักษะ 5 ขั้นตอน (RIHV) ในการพัฒนาการอ่านและการเขียน สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป โมเดลทักษะ 5 ขั้นตอน (RIHVC) คือ “จากการรู้เสียง → การอ่าน → การเขียน → การใช้จริง” มีดังนี้ 1. แจกลูกให้ลูกคำ 2. อ่านคำย่ำวิธี 3. คัดลายมือซ้ำอีกที 4. เขียนคำบอกทุกชั่วโมง 5. ประโยคงามตามใจหนู ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงกระบวนการ ที่ครูสามารถใช้พัฒนาทักษะภาษาไทยให้ผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบโดยเฉพาะ “การอ่านออก-เขียนได้” อย่างเป็นระบบ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียน “การเรียนรู้จากง่ายไปยาก” และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ฝึกคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีขั้นตอน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึก สามารถอ่านออกและเขียนได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาเกมบิงโก “สระหรรษา” ให้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่าน-เขียนคำที่มีสระลดรูปและเปลี่ยนรูปได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ตามโมเดล RIHV อย่างครบ 5 ชั้น
4. เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและความมั่นใจในการแสดงออกของนักเรียน

ขอบเขตการศึกษา

เนื้อหา:

สระลดรูปและสระเปลี่ยนรูป สระอะ (-ะ), สระโอะ (โ-ะ), สระเอะ (เ-ะ), สระเออ (เ-อ) และ สระอัว (อัว) รวมถึงการใช้สระเหล่านี้ในคำและประโยค

กลุ่มเป้าหมาย:

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวน 28 คน

เชิงปริมาณ:

เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

เชิงคุณภาพ:

1. นักเรียนชั้นป1/3 โรงเรียนพุทธิโสภณ ปีการศึกษา 2568 จำนวน 28 คน ร้อยละ 80 ได้เรียนรู้และได้พัฒนาตนเองด้านพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนคำที่มีสระลดรูปและสระเปลี่ยนรูปให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพและเต็มศักยภาพ มีส่วนร่วม การกล้าแสดงออก และความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้

ระยะเวลา:

ดำเนินการทดลองใช้ระหว่างภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิดหลัก: การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play)

ผสมผสานกับ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่าน โมเดลทักษะการเรียนรู้แบบ 5 ขั้นตอน (RIHVC) ดังนี้

ทักษะ	ชื่อทักษะ	กิจกรรมในเกม	ผลที่เกิดกับผู้เรียน
ทักษะR	แจกลูกให้ลูกคำ	ครูแจกใบงานที่ขาดสระ นักเรียนเติมสระให้ครบ	เข้าใจเสียงและรูปสระ
ทักษะI	อ่านคำย่ำวิธี	ครูให้นักเรียนอ่านคำจากบัตรและช่องบิงโก	ฝึกการอ่านออกเสียงถูกต้อง
ทักษะH	คัดลายมือซ้ำอีกที	นักเรียนคัดคำที่อ่านได้ลงสมุด	ฝึกสะกดและจำการเขียน
ทักษะV	เขียนคำบอกทุกชั่วโมง	ครูบอกคำ-นักเรียนเขียนลงแบบฝึก	พัฒนาความถูกต้องและความจำ
ทักษะC	ประโยคตามใจหนู	ให้นักเรียนแต่งประโยคจากคำที่ได้ในเกม	สร้างสรรค์การใช้ภาษาในบริบทจริง

ขั้นตอนการสร้างและพัฒนา

ขั้นที่ 1: ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา

- ศึกษามาตรฐานและตัวชี้วัดสาระภาษาไทย ป.1
- สำรวจปัญหาการอ่าน-เขียนสระของนักเรียน

ขั้นที่ 2: ออกแบบเกมและบัตรคำ

- ออกแบบ กระดานบิงโก (ขนาด A3) มี 25 ช่อง
- สร้าง บัตรคำ 12-20 ใบ พร้อมภาพประกอบและคำที่มีสระลดรูป-เปลี่ยนรูป
- ใช้สีโทนรู้้งและตัวการ์ตูนช่วยจำ

ขั้นที่ 3: ทดลองใช้ในชั้นเรียน

- นำเกมไปใช้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย
- ครูดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอนทักษะ RIHV

ขั้นที่ 4: ประเมินผลและปรับปรุง

- ประเมินผลก่อน-หลังเรียน
- รับข้อเสนอแนะจากครูและนักเรียนเพื่อปรับปรุง

ขั้นที่ 5: สรุปผลและเผยแพร่

- จัดทำรายงานนวัตกรรม
- นำเสนอในงานโรงเรียน

การหาคุณภาพของนวัตกรรม

1. ด้านเนื้อหา – ผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทยและนวัตกรรมการศึกษา (IOC \geq 0.67)
2. ด้านประสิทธิภาพของนวัตกรรม (E1/E2) – เกณฑ์มาตรฐาน 80/80
3. ด้านความพึงพอใจของผู้เรียน – ประเมินด้วยแบบสอบถาม 5 ระดับ
4. ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน – วิเคราะห์คะแนนก่อนเรียน-หลังเรียนด้วย t-test แบบ Dependent

การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ไขปัญหา

นวัตกรรมนี้ถูกนำไปใช้ในชั้นเรียนเพื่อแก้ปัญหานักเรียนอ่านและเขียนสระลรูปและสระเปลี่ยนรูปผิด โดยครูผู้สอนจัดทำแผนการสอน 10 ชั่วโมง โดยเกมบิงโกสระพระราชผ่านโมเดลทักษะ 5 ขั้นตอน (RIHVC) พร้อมการสะท้อนผลการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการจดจำอย่างเป็นธรรมชาติและเข้าใจการใช้สระได้อย่างถูกต้อง

ผลการใช้นวัตกรรม

- นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำที่มีสระลรูปและสระเปลี่ยนรูปได้ถูกต้องมากขึ้น
- นักเรียนมีความสุขและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้
- ครูมีสื่อการสอนที่ช่วยจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้น ร้อยละ 80
- ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนรู้ และกล้าแสดงออกมากขึ้น
- ครูผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้นวัตกรรมนี้กับเนื้อหาภาษาไทยอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

