



วรรณยุกต์ อักษรกลาง

อักษรกลาง	อักษรสูง	อักษรต่ำ
ก	ก่	กิ
	-	๙
อักษรต่ำ		
๙	๙	๙
-	๙	๙

กา	ก่า
ทา	ท่า
ลา	ล่า

วรรณยุกต์ อักษร

กา	ก่า	กั
ท่า	ท่า	ทั
ก้า	ก๋อ	กั
จา	จ๊ะ	จุ
อะ	อ๋ย	อ
๙	๙	๙



พยัญชนะ + สระ + วรรณยุกต์
= คำไทย



ผ่านเสียง ผ่านความคิด

พิชิตคำไทย

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้จัดทำ นางสาวพัชชา กรุณานำ

โรงเรียนพุทธิโสภณ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

บทคัดย่อ

การพัฒนานวัตกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพุทธิโสภณ ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนคำ และการผันวรรณยุกต์ตามหลักที่ถูกต้องให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โดยใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” 2. เพื่อศึกษาพัฒนาการของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การผันวรรณยุกต์ ก่อน - หลังการใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” โดยใช้แนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนพุทธิโสภณ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 38 คน ใช้ระยะเวลาในการดำเนินการทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ที่พัฒนาขึ้นตามหลักการจัดการเรียนรู้เชิงรุก 2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 6 แผน ครอบคลุมเนื้อหาเรื่องคำเป็น-คำตาย ไตรยางศ์ และการผันวรรณยุกต์ในอักษรแต่ละหมู่ และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน ซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าร้อยละ

ผลการศึกษาพบว่า ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” มีความเหมาะสมในด้านเนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และการวัดประเมินผล โดยผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการผันวรรณยุกต์สูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีนักเรียนจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 89.47 ที่มีคะแนนหลังเรียนสูงขึ้น และมีนักเรียนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.53 ที่มีคะแนนเท่าเดิม ทั้งนี้ไม่พบนักเรียนที่มีผลการเรียนลดลง คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 9.39 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 12.89 คะแนน ซึ่งเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 3.50 คะแนน แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญในเชิงปฏิบัติ

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์มากขึ้น ได้แก่ ความกระตือรือร้นในการเรียน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การกล้าแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น กิจกรรมที่หลากหลาย ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการแก้ปัญหา ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนได้ง่ายขึ้นและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย

โดยสรุป นวัตกรรมชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” เป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกและทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงควรนำไปประยุกต์ใช้และขยายผลในระดับชั้นอื่น หรือพัฒนาต่อยอดในรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายต่อไป

คำนำ

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การแสวงหาความรู้ และการพัฒนาทักษะทางความคิดของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษา ยังคงประสบปัญหา โดยเฉพาะด้านการอ่าน การเขียน และการผันวรรณยุกต์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อความเข้าใจความหมายของคำ หากผู้เรียนขาดความเข้าใจที่ถูกต้อง ย่อมส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการสื่อสารและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยรวม

จากปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงได้พัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” โดยอาศัยแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วม ลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนอย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานกระบวนการพัฒนา การนำไปใช้ และผลการใช้นวัตกรรมดังกล่าว โดยมีความมุ่งหวังว่าจะเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือขยายผลในบริบททางการศึกษาที่หลากหลายต่อไป

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน นักวิชาการ และผู้ที่สนใจในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา หากมีข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำขอน้อมรับไว้เพื่อปรับปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
คำนำ.....	ข
สารบัญ.....	ค
ชื่อนวัตกรรม.....	1
ความเป็นมาแลความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม.....	1
วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม.....	2
ขอบเขตการศึกษา.....	2
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม.....	10
การหาคุณภาพของนวัตกรรม.....	19
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา.....	20
ผลการใช้นวัตกรรม.....	26
สรุปผลการใช้นวัตกรรม.....	28
ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม.....	28
การเผยแพร่วัตกรรม.....	29
เอกสารอ้างอิง.....	29
ภาคผนวก.....	30

1. ชื่อนวัตกรรม

ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนพุทธิโสภณ

2. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้และพัฒนาความคิดรวมไปถึงการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่ต้องผ่านการเรียนรู้ด้วยการใช้ภาษาเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาเขียน ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ การเรียนรู้ภาษาไทยจึงต้องเรียนเพื่อการสื่อสารให้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ทางภาษา และใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพลักษณะเฉพาะของภาษาไทยที่สำคัญอย่างหนึ่งคือ ภาษาไทยมีเสียงวรรณยุกต์ ที่มีเสียงสูงต่ำเหมือนเสียงดนตรีเมื่อเปลี่ยนระดับเสียง ความหมายของคำก็เปลี่ยนไป จากความหมายหนึ่งเป็นอีกความหมายหนึ่ง หรือจากความหมายหนึ่งเป็นไม่มีความหมาย เสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยเป็นเสียงที่มีความสำคัญเท่ากับเสียงพยัญชนะ หรือเสียงสระ

การจัดการเรียนการสอนภาษาไทยในปัจจุบันมักจะมีปัญหาได้บ่อยครั้งทั้งทักษะการอ่าน และการเขียน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการผันวรรณยุกต์ อ่านผันวรรณยุกต์ผิด ทำให้ให้นักเรียนอ่านและเขียนคำไม่ถูกต้อง อีกทั้งยังใช้คำที่ผิดความหมาย การออกเสียงที่ผิด ย่อมทำให้นักเรียนเรียนไม่สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้ถูกต้อง ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบกับผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาอื่น เพราะภาษาไทยเป็นพื้นฐานของการเรียนในทุกรายวิชา โดยเฉพาะปัญหาการผันวรรณยุกต์ ซึ่งมีสาเหตุมาจากผู้เรียนออกเสียงวรรณยุกต์ตามรูปวรรณยุกต์ที่ปรากฏ คำในภาษาไทยนั้นอาจจะมียุคและเสียงวรรณยุกต์ตรงกันหรือไม่ตรงกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับพยัญชนะต้นว่าเป็นอักษรสูง อักษรกลาง หรืออักษรต่ำ และเป็นคำเป็นหรือคำตาย การอ่านและการผันวรรณยุกต์ให้ถูกต้องตามอักขรวิธีจึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่ควรฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะความชำนาญ หากใช้รูปวรรณยุกต์ผิด นอกจากจะทำให้เสียงของคำ ผิดแล้ว ยังทำให้ความหมายของคำผิดไปด้วย ทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยว่าเป็นเรื่องที่ยาก น่าเบื่อหน่าย ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำ

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงมีความสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เรื่อง “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนพุทธิโสภณ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) มุ่งหวังว่านวัตกรรมนี้จะช่วยแก้ปัญหาการผันวรรณยุกต์ผิด ทำให้นักเรียนอ่านและเขียนคำไม่ถูกต้อง อีกทั้งยังใช้คำที่ผิดความหมาย การออกเสียงที่ผิด เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาไทยได้ถูกต้องเพราะภาษาไทยเป็นพื้นฐานของการเรียนในทุกรายวิชา ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

3. วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนานวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนคำ และการผันวรรณยุกต์ตามหลักที่ถูกต้องให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โดยใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย”
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การผันวรรณยุกต์ ก่อน - หลังการใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย”

4. ขอบเขตการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนพุทธิโสภณ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568
จำนวน 38 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น	รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
ตัวแปรตาม	ความสามารถในการผันวรรณยุกต์

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษา

การผันวรรณยุกต์ตามหลักภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ระยะเวลาที่ใช้

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 15 ชั่วโมง

5. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

ในการศึกษา เรื่อง การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning) เพื่อนำมาพัฒนาชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิดพิชิตคำไทย” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โรงเรียนพุทธิโสภณ ผู้ศึกษาได้ศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
2. รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)
3. รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
4. ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
5. หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
6. ประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน
7. ความหมายของวรรณยุกต์
8. ไตรยางศ์หรืออักษรสามหมู่
9. คำเป็น คำตาย
10. การผันวรรณยุกต์
11. การสร้างชุดกิจกรรม

ความหมายของการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนการสอน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า ไม่เพียงแต่เป็นผู้ฟัง ผู้เรียนต้องอ่าน เขียน ตั้งคำถาม และถาม อภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง โดยต้องคำนึงถึงความรู้เดิมและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งนี้ผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้

รูปแบบวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีวิธีการจัดการเรียนรู้หลากหลายวิธี เช่น

- การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)
- การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)
- การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) ฯลฯ

รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน (Activity-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนามาจากแนวคิดในการจัดการเรียนการสอนที่เผยแพร่ในปลายศตวรรษที่ 20 ที่เรียกว่า การเรียนรู้ที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วม ของผู้เรียน หรือ “การเรียนรู้เชิงรุก” (Active Learning) ซึ่งหมายถึง รูปแบบการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และบทบาทในการเรียนรู้ของผู้เรียน “ใช้กิจกรรมเป็นฐาน” หมายถึง นำกิจกรรมเป็นที่ตั้งเพื่อที่จะฝึกหรือพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่กำหนด

ลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวและกระตือรือร้นด้านการรู้คิด
2. กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากตัวผู้เรียนเอง มากกว่าการฟังผู้สอนในห้องเรียน และการท่องจำ
3. พัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ทำให้เกิดการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่องนอกห้องเรียนด้วย
4. ได้ผลลัพธ์ในการถ่ายทอดความรู้ใกล้เคียงกับการเรียนรู้รูปแบบอื่น แต่ได้ผลดีกว่าในการ พัฒนากิจกรรมด้านการคิด และการเขียนของผู้เรียน
5. ผู้เรียนมีความพึงพอใจกับการเรียนรู้แบบนี้มากกว่ารูปแบบที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายรับความรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning)
6. มุ่งเน้นความรับผิดชอบของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยผ่านการอ่าน เขียน คิด อภิปราย และ เข้าร่วมในการแก้ปัญหา และยังสัมพันธ์กับการเรียนรู้ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ของบลูม ทั้งในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย

หลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

1. ให้ความสนใจในตัวผู้เรียน
2. เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการปฏิบัติที่น่าสนใจ
3. ครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวก
4. ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียน
5. ไม่มีการสอบ แต่ประเมินผลจากพฤติกรรม ความเข้าใจ และผลงาน
6. เพื่อนในชั้นเรียนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้
7. มีการจัดสภาพแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิด และเสริมสร้างความ

มั่นใจในตนเอง

ประเภทของกิจกรรมในการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน มีหลากหลายกิจกรรม การเลือกใช้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้น ๆ ว่ามุ่งให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือพัฒนาในเรื่องใด สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลัก คือ

1. **กิจกรรมเชิงสำรวจ เสาะหา ค้นคว้า (Exploratory)** ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สังสม ความรู้ ความคิดรวบยอด และทักษะ

2. **กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์(Constructive)** ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวม สังสมประสบการณ์ โดยผ่านการปฏิบัติ หรือการทำงานที่ริเริ่มสร้างสรรค์ 9 แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ตามนโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้

3. **กิจกรรมเชิงการแสดงออก (Expressional)** ได้แก่กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอ การเสนอผลงาน

ความหมายของวรรณยุกต์

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องวรรณยุกต์ ได้มีผู้ให้ความหมายของวรรณยุกต์ไว้ดังนี้

ไพบูลย์ ดวงจันทร์ (2523: 77) กล่าวว่า วรรณยุกต์เป็นหน่วยเสียงซ้อน (SUPRASEGMENTAL PHONEME) ประเภทหนึ่งที่ซ้อนทับกับหน่วยเสียงอื่น และเป็นหน่วยเสียงที่ไม่สามารถเปล่งเสียงได้โดยลำพัง เสียงวรรณยุกต์ในภาษาไทยเป็นเสียงที่มีความสำคัญเกี่ยวข้องกับเสียงพยัญชนะและสระ เพราะเป็นระดับเสียงสูง-ต่ำที่ทำให้ความหมายของคำแตกต่างกันได้

เปลื้อง ณ นคร (2524: 55, 152) กล่าวว่า วรรณยุกต์ แปลตามตัวอักษรว่ากำหนดเสียง หรือกำหนดระดับเสียง กล่าวคือ เสียงในภาษานั้นมีหลายเสียง แต่พอจะกำหนดได้ว่ามี 5 เสียง คือ เสียงสามัญ เสียงเอก เสียงโท เสียงตรี และเสียงจัตวา วรรณยุกต์มีมาตั้งแต่สมัยพ่อขุนรามคำแหง ส่วนชื่อเรียกว่า “วรรณยุกต์” นั้น ยังไม่ทราบว่าเป็นผู้บัญญัติขึ้น แต่เมื่อแปลตามคำศัพท์แล้ว “วรรณ” แปลว่า สี หรือชนิด ส่วน “ยุกต์” แปลว่า ผูก ตก แต่ง รวมความแล้วหมายถึง การกำหนดเสียงของตัวอักษร

กาญจนา นาคสกุล (2541: 111) กล่าวว่า ภาษาไทยมีระดับเสียงสูง-ต่ำต่างกัน เรียกกันว่า “วรรณยุกต์” เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้คำมีความหมายแตกต่างกันไป ส่วนประกอบของคำ ได้แก่ พยัญชนะต้น สระ และพยัญชนะสะกดต่างกัน มีความหมายต่างกันได้ วรรณยุกต์ในภาษาไทยจัดเป็นหน่วยเสียง เรียกว่า “หน่วยเสียงวรรณยุกต์” หรือเสียงวรรณยุกต์ ซึ่งเป็นหน่วยเสียงประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญ จะเกิดพร้อมกับหน่วยเสียงอื่น โดยปกติวรรณยุกต์จะเกิดพร้อมสระ

บรรจบ พันธุเมธา (2525: 53) กล่าวว่า เสียงวรรณยุกต์ คือ เสียงสูงต่ำในภาษาไทย เมื่อเรามาพูดคำ ๆ หนึ่ง เสียงที่เกิดขึ้นในภาษาจะเกิดได้ด้วยการกำหนดระดับสูง-ต่ำไว้ตามส่วนต่าง ๆ คำ อาจกล่าวได้ว่า “คำ” ในภาษาไทยแต่ละคำประกอบด้วยเสียงสูงต่ำต่างกันไป การกำหนดระดับเสียงนี้เองเรียกว่า วรรณยุกต์ แต่ไม่ได้หมายถึงคำ คำเดียวกันอาจจะออกเสียงสูงต่ำอย่างไรก็ได้ แล้วแต่จะอยู่ในตำแหน่งของประโยคและผู้พูด เช่น พูดแสดงความรู้สึกอย่างไร เน้นหนักอย่างไร บอกเล่า ถาม ขอร้อง หรือเน้นย้ำ การที่เสียงของคำเปลี่ยนระดับเสียงต่ำ-สูง ทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไปด้วย

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 10) กล่าวว่า วรรณยุกต์ แปลว่า เครื่องหมายกำกับเสียง เพื่อให้ทราบว่าเป็นเสียงของคำเป็นเสียงอย่างไร เช่น เสียงสูง เสียงต่ำ เสียงเอก เสียงโท เสียงตรี และเสียงจัตวา เป็นสิ่งที่ใช้กำกับเสียงของคำในภาษาไทย

สรุปความหมายของวรรณยุกต์ คือระดับเสียงสูง-ต่ำของคำในภาษาไทย ซึ่งเป็นหน่วยเสียงสำคัญที่ทำให้ความหมายของคำแตกต่างกัน โดยไม่สามารถเปล่งเสียงได้โดยลำพังและมักเกิดร่วมกับสระ ภาษาไทยมีวรรณยุกต์หลัก 5 เสียง ได้แก่ เสียงสามัญ เอก โท ตรี และจัตวา นอกจากนี้ วรรณยุกต์ยังหมายถึงเครื่องหมายที่ใช้กำกับเสียงของคำ เพื่อบอกระดับเสียงให้ถูกต้อง การเปลี่ยนระดับเสียงของคำจึงส่งผลให้ความหมายของคำเปลี่ยนไปด้วย

ไตรยางศ์หรืออักษรสามหมู่

พยัญชนะภาษาไทยทั้ง ๔๔ ตัว จัดออกได้เป็น 3 หมู่ โดยนำพยัญชนะที่มีพื้นเสียงเดียวกันและผันอย่างเดียวกันมาไว้ด้วยกัน เพื่อสะดวกแก่การผันวรรณยุกต์

1. **อักษรกลาง** 9 ตัว ได้แก่ ก จ ด ฎ ต ฏ บ ป อ วิธีการท่องจำ ไก่ จิก เด็ก(ฎ) ตาย(ฏ) บน ปาก โอ่ง

2. **อักษรสูง** 11 ตัว ได้แก่ ข ฃ ฉ ฐ ถ ผ ฝ ศ ส ษ ห วิธีการท่องจำ อักษรสูง คือ ผี ฝาก ฤๅ(ฐ) ข้าว(ข) สาร(ศ ษ) ให้ ฉัน

3. **อักษรต่ำ** 24 ตัว ได้แก่ ได้ แก่ ค ฅ ฆ ง ช ซ ฌ ญ ท ฒ ณ ท ธ น พ ฟ ภ ม ร ล ว ฬ ฮ วิธีการท่องจำ อักษรต่ำคู่ พ่อ(ภ) คำ(ค ฅ) ฟัน ทอง(ท ฒ ธ) ชื้อ ช้าง(ฌ) ฮ่อ อักษรต่ำเดี่ยว งู ใหญ่ (ญ) นอน อยู่(ย) ณ ริม วัด โม ฬี โลก

คำเป็น คำตาย

พยางค์หรือคำในภาษาไทยที่ประสมด้วยมาตรา ตัวสะกดต่าง ๆ นั้นจะออกเสียงหนักเบา ยาวสั้นต่างกัน ซึ่งเรียกว่าคำเป็นคำตาย โดยมีหลักสังเกต ดังนี้

1. คำเป็น หรือ พยางค์เป็น ประสมสระเสียงยาว แม่ก กา สระ -า -เ -เอ -แ -หลักช่วยจำ “นมยวง”
2. คำตาย หรือ พยางค์ตาย ประสมสระเสียงสั้น แม่ก กา หลักช่วยจำ “กบด”

การผันวรรณยุกต์

จากการศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวกับเรื่องการผันวรรณยุกต์ ได้มีผู้วิจัยอธิบายเกี่ยวกับความหมายและวิธีการผันวรรณยุกต์ดังนี้

กฤษฎี อัจฉริยะฉาย (2522: 123–126) กล่าวว่า “การผันวรรณยุกต์” บางครั้งเรียกว่า “การผันเสียงวรรณยุกต์” แต่ในทางวิชาการนิยมใช้คำว่า “การผันอักษร” สามารถสรุปความหมายออกได้เป็น 2 ประเด็น คือ

ความหมายที่ 1

การผันอักษร คือ การผันอักษรตามระดับเสียงวรรณยุกต์ คำที่เป็นคำเป็น อักษรกลาง และอักษรต่ำ เป็นคำเป็น และคำตายชนิดสระเสียงยาว ผันได้ง่ายกว่า แต่คำที่เป็นคำตายชนิดสระเสียงสั้นหรือมีตัวสะกดต่างกันจะผันได้ยากกว่า

ความหมายที่ 2

การผันอักษร คือ การเปลี่ยนเสียงของคำให้สูงต่ำไปตามวรรณยุกต์ที่กำหนดอยู่ เนื่องจากภาษาไทยเป็นภาษาที่มีเสียงวรรณยุกต์ การผันอักษรจึงมีความจำเป็นเพราะความหมายของคำในภาษาไทยจะเปลี่ยนไปตามเสียงวรรณยุกต์ที่แตกต่างกัน

สรุปได้ว่า การผันวรรณยุกต์ คือ การเปลี่ยนระดับเสียงของคำตามเครื่องหมายวรรณยุกต์ เพื่อให้ได้เสียงตามต้องการและความหมายที่ถูกต้อง

การผันวรรณยุกต์ มีกฎเกณฑ์ ดังนี้

1. การผันอักษรกลาง

คำเป็น ผันได้ ๕ เสียง ได้แก่ พินเสียงสามัญ (ไม่มีรูป) เอก โท ตรี จัตวา

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
กา	ก่า	ก้า	ก๊า	ก๋า
อ่า	อ๋า	อ้า	อ๊า	อ๋า
ตาย	ต่าย	ต้าย	ต้าย	ต้าย

คำตาย ผันได้ ๔ เสียง ได้แก่ พันเสียงเอก (ไม่มีรูป) เอก โท ตรี จัตวา

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
-	กัก	กั้ก	กั๊ก	กั๋ก
-	ตอบ	ด้อบ	ด็อบ	ด๋อบ
-	ปอบ	ป้อบ	ป็อบ	ป๋อบ

2. การผันอักษรสูง

คำเป็น ผันได้ ๓ เสียง ได้แก่ พันเสียงจัตวา (ไม่มีรูป) เอก โท จัตวา

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
-	ฝั่ง	ฝั่ง	-	ฝั่ง
-	ถี่	ถี่	-	ถี่
-	ข่าว	ข่าว	-	ข่าว

คำตาย ผันได้ ๒ เสียง ได้แก่ พันเสียงเอก (ไม่มีรูป) โท

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
-	ฝึก	ฝึก	-	-
-	สะ	สะ	-	-
-	หัด	หัด	-	-

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
คา	(ข้า)	ค่า	ค้ำ	(ชา)
เยื่อน	(เหยื่อน)	เยื่อน	เยื่อน	(เหยื่อน)
ลุ่ม	(หลุ่ม)	ลุ่ม	ลุ่ม	(หลุ่ม)

คำตาย ผันได้ ๒ เสียง ได้แก่ (โท ตรี) คำตายเสียงสั้น = พ้นเสียงตรี (ไม่มีรูป)

คำตายเสียงยาว = พ้นเสียงโท (ไม่มีรูป)

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
-	-	คะ	คะ	-
-	-	งบ	งบ	-
-	-	คึก	คึก	-

เสียงสามัญ	เสียงเอก	เสียงโท	เสียงตรี	เสียงจัตวา
-	-	มาก	ม้าย	-
-	-	ราด	ร้าย	-
-	-	ทาบ	ท้าย	-

การสร้างชุดกิจกรรม

ความหมายของชุดกิจกรรม

ศุภณัฐ อัครพานิช (2553, หน้า 14) กล่าวถึงความหมายของชุดกิจกรรมว่าเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ครูสร้างขึ้นประกอบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนศึกษา ค้นคว้า และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองตามลำดับขั้น โดยมีรูปแบบของการสื่อสารระหว่างครูกับผู้เรียน ซึ่งประกอบด้วยคำแนะนำให้ผู้เรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบอย่างชัดเจน

กฤษณิณี นวลนวล (2554, หน้า 107) ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่า เป็นสื่อหรือวิธีการสอนที่นำมาใช้สำหรับการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้หลายรูปแบบ เช่น เอกสาร ใบงาน แบบฝึก และกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูสามารถวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมมีหลายลักษณะขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการใช้ นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประเภทของชุดกิจกรรมไว้ ดังนี้

สุวิทย์ มูลคำ และอารีย์ มูลคำ (2550, หน้า 52-53) ได้แบ่งชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ประเภทบรรยายของครูเป็นชุดการสอนสำหรับนักเรียนกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกันมุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบนี้ลดเวลาการอธิบายของครูผู้สอนให้พุดน้อยลง เพิ่มเวลาให้นักเรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น

2. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกิจกรรมกลุ่มหรือชุดการสอนสำหรับการเรียนเป็นกลุ่มย่อย เป็นชุดการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุดมุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนโดยให้นักเรียนมีโอกาสร่วมกัน ชุดการสอนชนิดนี้มักใช้การสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม

3. ชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้รายบุคคลหรือตามเอกัตภาพ เป็นชุดการเรียนรู้ที่เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือนักเรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการ และความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือเรียนที่บ้านก็ได้

6. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้มุ่งเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน การเขียนคำ และการผันวรรณยุกต์ตามหลักที่ถูกต้องให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 โดยใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ผ่านรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ในรายวิชาภาษาไทย โดยได้นำทฤษฎีวงจรเดมมิง (PDCA) เป็นกระบวนการเพื่อให้การดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมประสบความสำเร็จ 4 ขั้นตอน มีรายละเอียดการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

P : Plan

ขั้นการวางแผนการสร้างนวัตกรรม

เป็นขั้นตอนเริ่มต้นของการพัฒนา ซึ่งรวมถึงการศึกษาสภาพปัญหา ความต้องการของผู้เรียน และการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ

1. ปัญหาจากตัวผู้เรียน คือ ผู้เรียนส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการผันวรรณยุกต์ ทำให้ให้นักเรียนอ่านและเขียนคำไม่ถูกต้อง ออกเสียงวรรณยุกต์ตามรูปวรรณยุกต์ที่ปรากฏย่อมทำให้นักเรียนเรียนไม่สามารถใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้ถูกต้อง ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาอื่น เพราะภาษาไทยเป็นพื้นฐานของการเรียนในทุกรายวิชา ทำให้นักเรียนเกิดทัศนคติต่อการเรียนวิชาภาษาไทยว่าเป็นเรื่องที่ยาก น่าเบื่อหน่าย ส่งผลทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยต่ำ

2. ปัญหาจากครูผู้สอน คือ ครูผู้สอนยังคงยึดติดรูปแบบการบรรยายโดยครูเป็นศูนย์กลางที่เน้นการพูดบรรยายถ่ายทอดเนื้อหาสาระมากกว่าสอนในรูปแบบอื่น บรรยากาศของการสอนแบบบรรยายนอกจากจะทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของนักเรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดและขาด การใช้สื่อนวัตกรรมที่ช่วยเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากขึ้น และเป็นฝ่ายลงมือปฏิบัติมากจะทำให้นักเรียนมีคุณลักษณะ ทักษะการเรียนรู้ ดังนั้น การนำนวัตกรรม ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” จะช่วยกระตุ้นผู้เรียนเพื่อแก้ปัญหาเรื่องวิธีการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ศึกษาเนื้อหาสาระและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ฉบับปรับปรุง 2566 โดยนวัตกรรมนี้มุ่งเน้นที่มาตรฐาน ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง

3.2 เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับการผันวรรณยุกต์ สามารถนำไปพัฒนาเป็นนวัตกรรมทางการเรียนการสอนได้อย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักทางภาษาศาสตร์และทฤษฎีการเรียนรู้เป็นฐาน

กล่าวคือ นำองค์ความรู้เรื่องระดับเสียง (tone) ซึ่งเป็นหน่วยเสียงที่มีผลต่อความหมายของคำ มาออกแบบสื่อหรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการรับรู้ (perception) และการผลิตเสียง (production) ของผู้เรียนอย่างถูกต้อง

3.3 ศึกษาเกี่ยวกับหลักการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน ศึกษาทฤษฎีหลักการ และรูปแบบการจัดการ เรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กิจกรรมเป็นฐาน เพื่อใช้เป็นแนวทางหลักในการจัดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนนักเรียน จากผู้รับความรู้ มาเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ ด้วยตนเองอย่างกระตือรือร้น โดยเน้นให้นักเรียน ได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในชั้นเรียนผ่านการอภิปราย การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกัน

3.4 ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างชุดกิจกรรม ควรดำเนินการอย่างเป็นระบบบนพื้นฐานของหลักการทางทฤษฎีการศึกษาและจิตวิทยาการเรียนรู้ เพื่อกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ให้ชัดเจนและสอดคล้องกับผลลัพธ์ที่คาดหวัง จากนั้นจึงศึกษาหลักการออกแบบชุดกิจกรรม ซึ่งเน้นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้น จากง่ายไปยาก และส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ชุดกิจกรรมควรประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ คำชี้แจง เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ/อุปกรณ์ และการวัดและประเมินผล โดยกิจกรรมต้องสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น การเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (constructivism) และการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิดและการปฏิบัติจริงของผู้เรียน จึงเป็นกระบวนการเชิงวิชาการที่บูรณาการความรู้ด้านหลักสูตร การออกแบบการเรียนการสอน และการประเมินผล เพื่อพัฒนาสื่อหรือรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับผู้เรียนอย่างแท้จริง

4. การประชุมวางแผนการสร้างนวัตกรรม

4.1 ประชุมชี้แจงและรับฟังความคิดเห็น นำเสนอแผนการปฏิบัติงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย, คณะครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และคณะครูสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในหัวข้อ ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย

4.2 สรุปผลการประชุมเพื่อการพัฒนา สรุปประเด็นความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการประชุม เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบและปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความสมบูรณ์

4.3 ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการการใช้นวัตกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย เพื่อกำหนดขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

4.4 ออกแบบการทดสอบก่อนใช้และหลังใช้ เพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียน เรื่อง ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย โดยจะใช้ประเมินนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้นวัตกรรม

D : Do

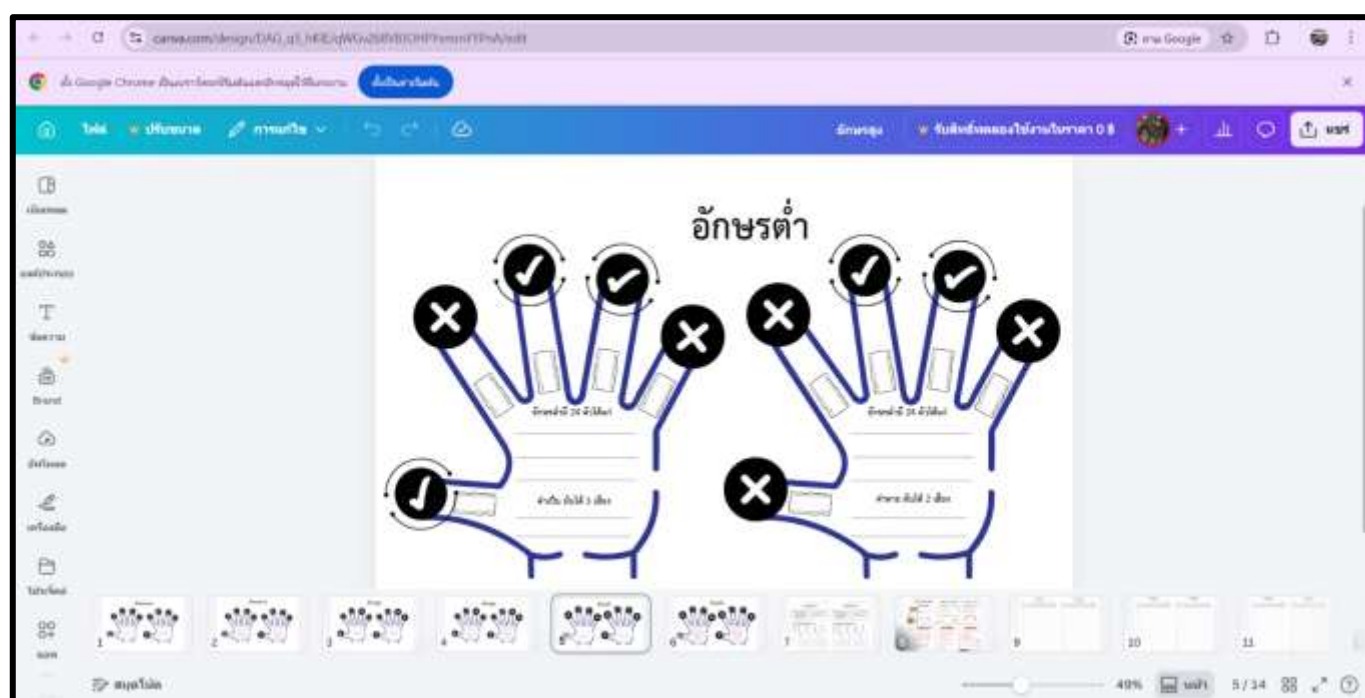
ขั้นตอนดำเนินงานสร้างนวัตกรรม

1. ผู้จัดทำดำเนินการออกแบบการใช้นวัตกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย ผ่านการเรียนรู้การสอนจากแผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมหลักทั้งหมด 4 กิจกรรม ได้แก่ ล้วงปืบ ตอบปืบ, นิ้วมือ สื่อภาษา, กิจกรรมวงล้อเสียงธรรมชาติ, กิจกรรมผันไว ใครเก่งกว่า เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมาย และเนื้อหา เรียงลำดับจากง่ายไปยากดังนี้

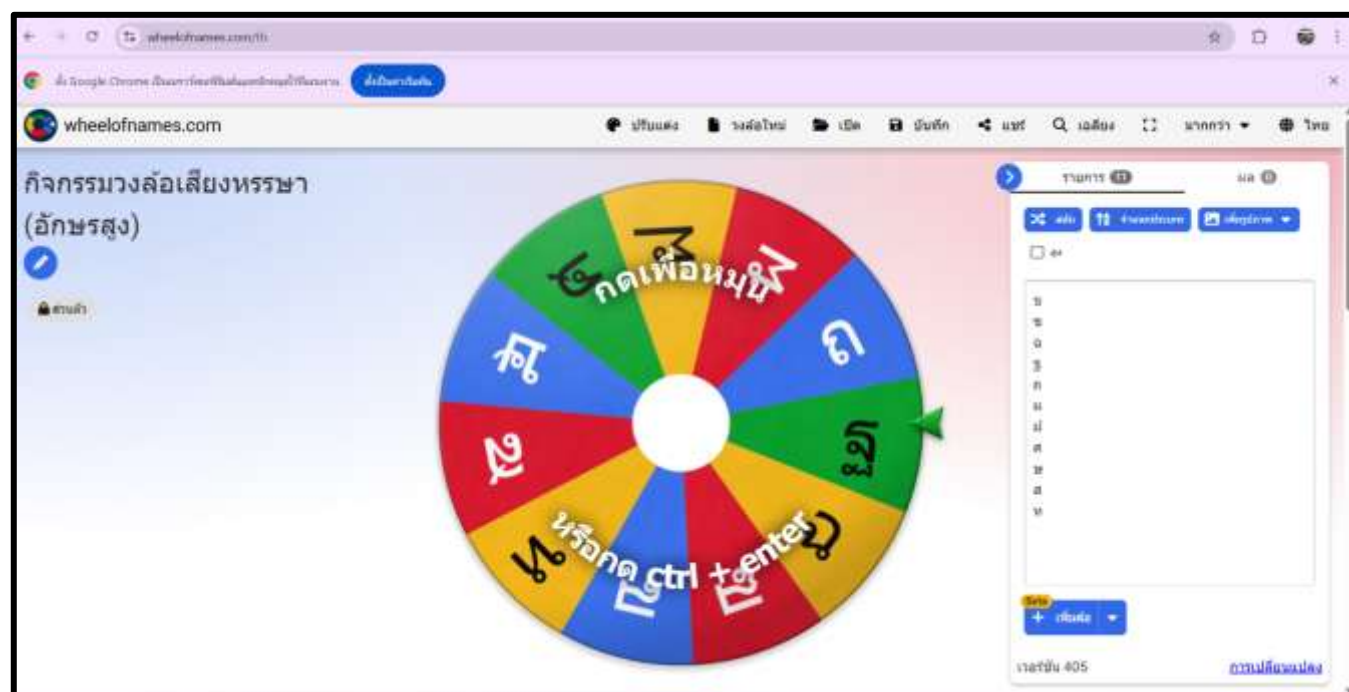
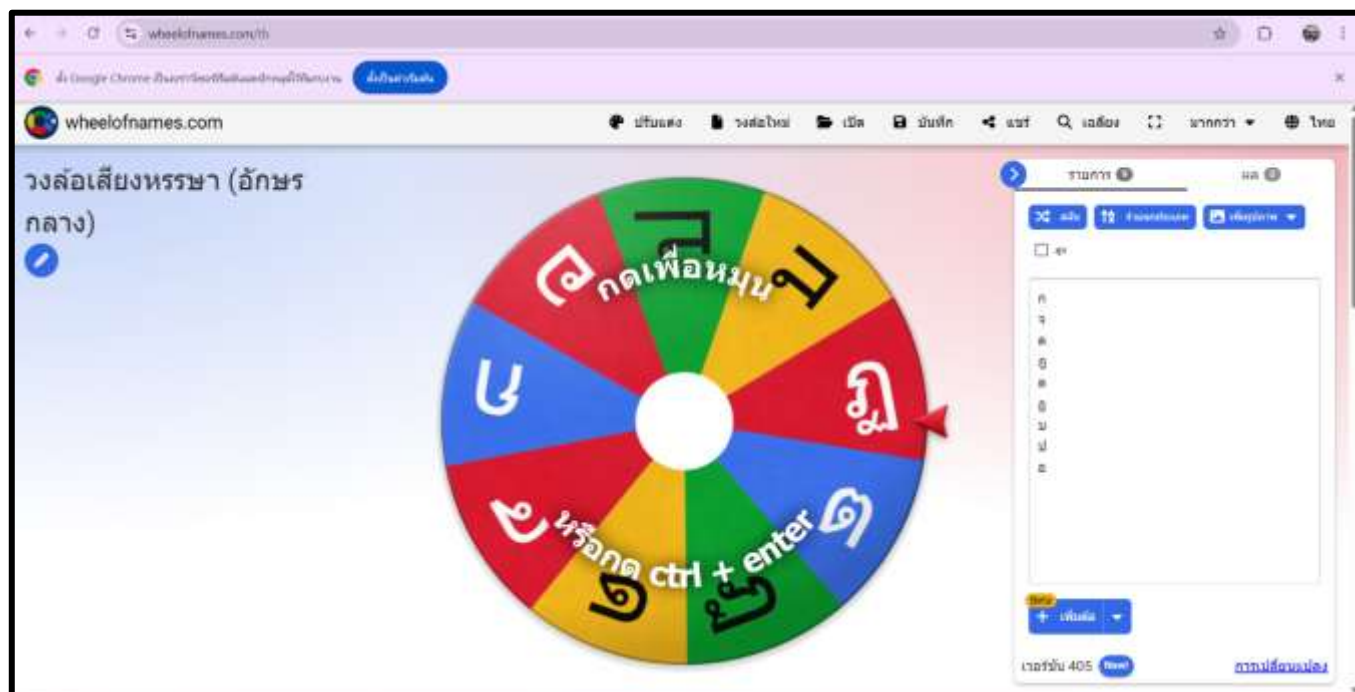
- 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เรียนรู้คำเป็น คำตาย (2 ชั่วโมง)
- 1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทบทวนไตรยางศ์ (1 ชั่วโมง)
- 1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ทบทวนอักษรกลาง และการผันวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง)
- 1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทบทวนอักษรสูง และการผันวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง)
- 1.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ทบทวนอักษรต่ำ และการผันวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง)
- 1.6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ผันวรรณยุกต์ (ผันไว ใครเก่งกว่า) (3 ชั่วโมง)
- 1.7 สร้างสื่อเพื่อกิจกรรมหลักทั้งหมด 4 กิจกรรม
 - 1.6.1 สร้างกิจกรรมนิ้วมือ สื่อภาษา (อักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ)

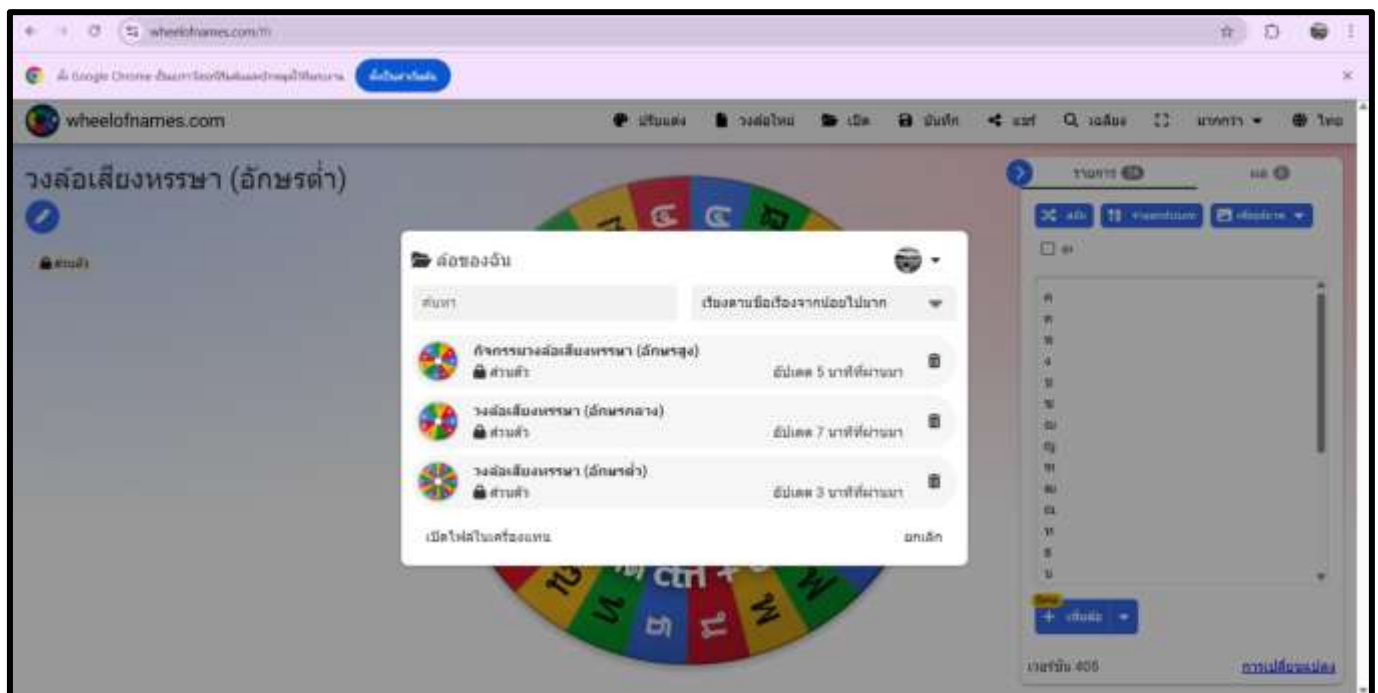
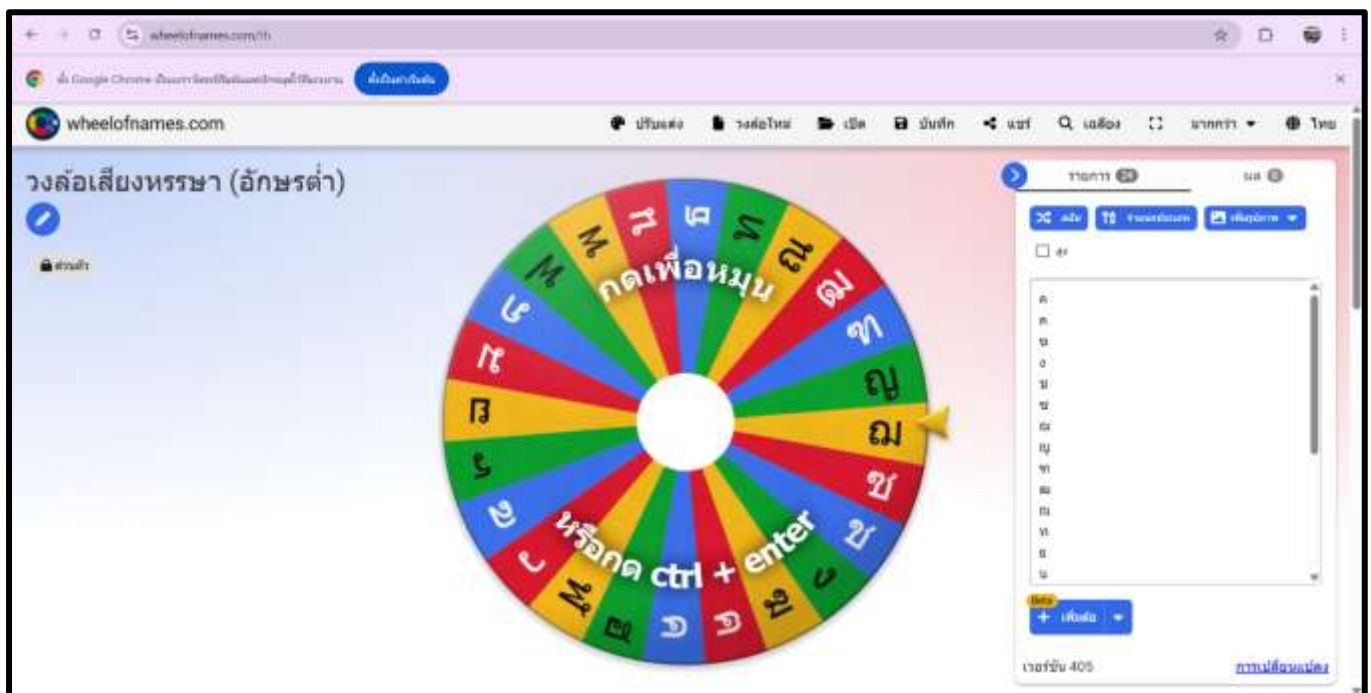
จากโปรแกรม Canva





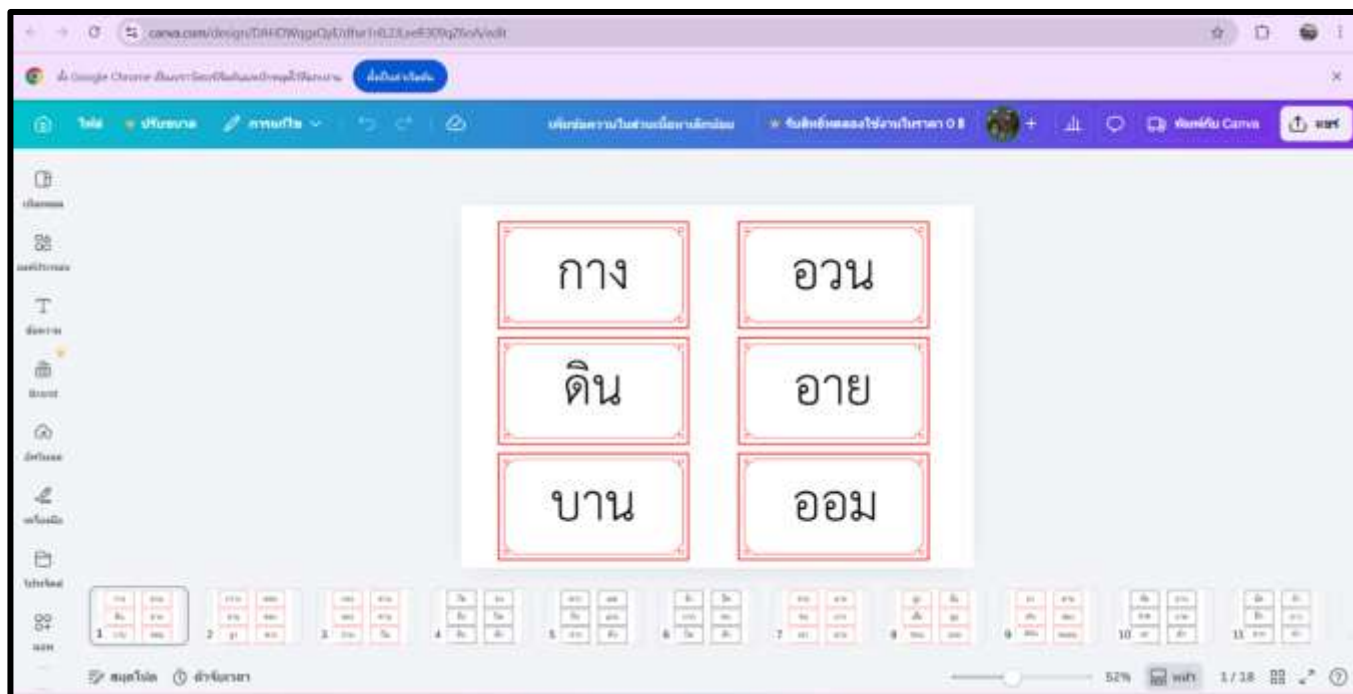
1.6.2 กิจกรรมวงล้อเสียงหรรษา (อักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ) จากเว็บ
wheelofnames.com





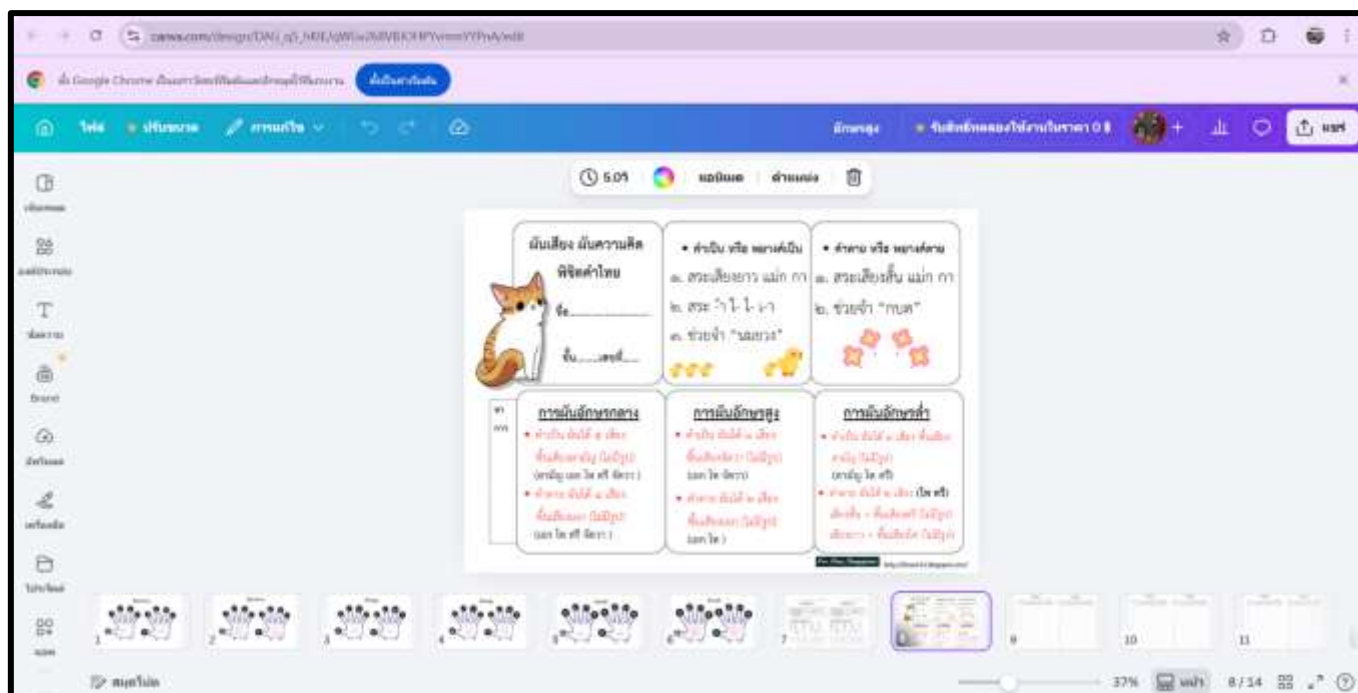
1.6.2 กิจกรรมผันโว ไคร เก่งกว่า (อักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ)

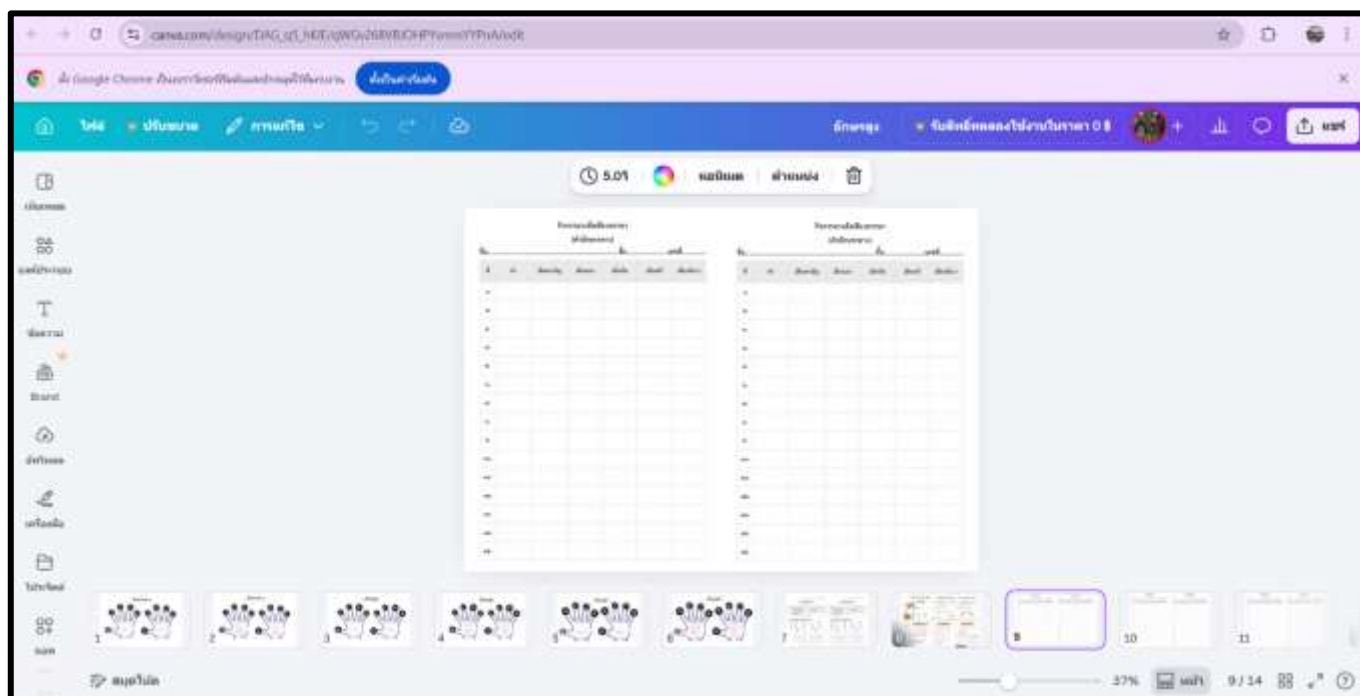
จากโปรแกรม Canva โดยบัตรคำจะมีการแยกคำเป็น คำตายไว้อย่างชัดเจน



1.6.3 การสร้างสื่อใบงานต่าง ๆ สำหรับทำกิจกรรมในแผนการจัดการเรียนรู้ผ่าน

โปรแกรม Canva





2. การนำนวัตกรรมที่ออกแบบไว้มาปรับใช้จริงกับนักเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมหลักทั้งหมด 3 กิจกรรม โดยมีขั้นตอน ดังนี้

2.1 การทดสอบเรื่องการผันวรรณยุกต์ก่อนใช้ชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย

2.2 นำแผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมหลักทั้งหมด 3 กิจกรรมมีการบันทึกผล

การทำกิจกรรมของผู้เรียนทุกครั้ง

2.3 เมื่อผู้เรียนใช้สื่อชุดกิจกรรมครบทั้งหมดตามที่วางแผนไว้ มีการทดสอบเรื่องการผันวรรณยุกต์หลังใช้ชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย

2.4 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียนมาเปรียบเทียบวิเคราะห์ข้อมูล ใช้ค่าสถิติพื้นฐานจากค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย

3. การวัดประเมินผล ปรับปรุง และพัฒนา หลังจากที่ใช้นวัตกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทยไปแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่สำคัญคือ การวัดประเมินผล โดยการเก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณจากคะแนนสอบก่อนและหลังใช้ จากนั้นนำผลที่ได้มาสู่ขั้นตอน การปรับปรุง โดยการวิเคราะห์ปัญหาที่พบ ปรับแก้สื่อให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สุดท้ายคือ การพัฒนา ต่อไป โดยการนำสื่อที่ปรับปรุงแล้วไปประยุกต์ใช้ หรือพัฒนาให้เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อขยายผลให้เป็นประโยชน์ในวงกว้างต่อไป

C : Check

ตรวจสอบหาประสิทธิภาพนวัตกรรม

1. นำร่างชุดกิจกรรม ผันเสียงผัน ความคิด พิชิตคำไทย หาค่าประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
2. นำร่างแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องการผันวรรณยุกต์ หาค่าประสิทธิภาพ ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ

A : Act

ประเมิน ปรับปรุงและพัฒนา

1. นำร่างชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย และร่างแบบทดสอบ ก่อนเรียนและหลังเรียนเรื่องการผันวรรณยุกต์ มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
2. ประเมินแบบทดสอบเรื่องการผันวรรณยุกต์ก่อนเริ่มใช้ชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย
3. นำชุดกิจกรรมผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1
4. ประเมินแบบทดสอบเรื่องการผันวรรณยุกต์กหลังใช้ชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย

7. การหาคุณภาพนวัตกรรม

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำนวัตกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน พบว่าประสิทธิภาพของนวัตกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ชุดกิจกรรมผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

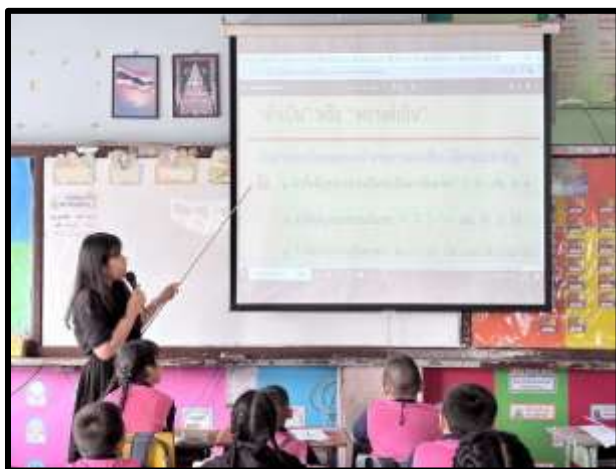
[illegible]

จากตารางแสดงผลรายการประเมินหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย แผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหา และ รูปแบบมีความถูกต้องเที่ยงตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ สามารถนำไปใช้ได้ไปใช้ในการเรียนการสอนได้

8. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

ผู้จัดทำได้ดำเนินการนำชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปใช้ในการจัดกิจกรรมเป็นจำนวน 15 ชั่วโมง โดยได้ดำเนินการ ดังนี้

8.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เรียนรู้คำเป็น คำตาย (2 ชั่วโมง) กิจกรรมในขั้นสร้างความสนใจ ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนก่อนใช้ชุดกิจกรรมเพื่อวัดความรู้พื้นฐานของผู้เรียน ซึ่งมีข้อดีในด้านการกระตุ้นการคิดและการสำรวจความพร้อมของผู้เรียน ผู้เรียนได้ศึกษาเนื้อหาผ่านสื่อวิดีโอ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากนั้นครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ ส่งเสริมทักษะการปฏิบัติและความคิดสร้างสรรค์ ส่วนขั้นประเมินผลใช้การตรวจใบงานเรื่องคำเป็น คำตายเป็นหลัก ซึ่งสามารถวัดผลได้ตรงตามจุดประสงค์



8.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ทบทวนไตรยางศ์ (1 ชั่วโมง) มีการออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น โดยในขั้นสร้างความสนใจใช้การทบทวนความรู้เดิมเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาเดิมขึ้นสำรวจและค้นหาเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนในชั้นเรียน ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำเนื้อหาได้ง่ายขึ้น จุดเด่นสำคัญของแผนนี้อยู่ที่ขั้นขยายความรู้ ซึ่งใช้กิจกรรม “ล้วงปั๊บ ตอบปั๊บ” อันเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การตอบสนองอย่างรวดเร็ว และการสื่อสารของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ



8.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ทบทวนอักษรกลาง และการผันวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง) กิจกรรมมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น ในขั้นสำรวจและค้นหา ผู้เรียนศึกษาความรู้จากหนังสือเรียนด้วยตนเอง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วย มีการอธิบายเนื้อหาอย่างเป็นระบบและครบถ้วน ในขั้นขยายความรู้ ผู้เรียนได้สร้างชิ้นงาน “นิ้วมือสื่อภาษา (อักษรกลาง)” ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้และถ่ายทอดความเข้าใจของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม ใช้กิจกรรมเกม “วงล้อเสียงหรรษา (คำอักษรกลาง)” ซึ่งช่วยให้การประเมินมีความน่าสนใจและสามารถวัดทักษะของผู้เรียนได้ในสถานการณ์จริง





8.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ทบทวนอักษรสูง และการผันวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง) มีลักษณะโครงสร้างกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากแผนที่ 3 ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้อย่างเป็นระบบ กิจกรรมในชั้นต่าง ๆ ยังคงส่งเสริมทักษะการคิด การวิเคราะห์ และการผันวรรณยุกต์ กิจกรรมมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น ในขั้นสำรวจและค้นหา ผู้เรียนศึกษาความรู้จากหนังสือเรียนด้วยตนเอง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วย มีการอธิบายเนื้อหาอย่างเป็นระบบและครบถ้วน ในขั้นขยายความรู้ ผู้เรียนได้สร้างชิ้นงาน “นิ้วมือสีภาษา (อักษรสูง)” ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้และถ่ายทอดความเข้าใจของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม ใช้กิจกรรมเกม “วงล้อเสียงพยางค์ (คำอักษรสูง)” ซึ่งช่วยให้การประเมินมีความน่าสนใจและสามารถวัดทักษะของผู้เรียนได้ในสถานการณ์จริง





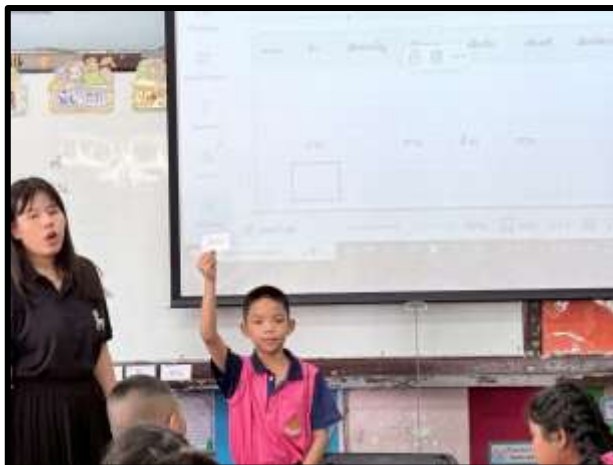
8.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ทบทวนอักษรต่ำ และการผันวรรณยุกต์ (3 ชั่วโมง) มีลักษณะโครงสร้างกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากแผนที่ 4 ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้อย่างเป็นระบบ กิจกรรมในชั้นต่าง ๆ ยังคงส่งเสริมทักษะการคิด การวิเคราะห์ และการผันวรรณยุกต์ กิจกรรมมีความหลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มากขึ้น ในขั้นสำรวจและค้นหา ผู้เรียนศึกษาความรู้จากหนังสือเรียนด้วยตนเอง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วย มีการอธิบายเนื้อหาอย่างเป็นระบบและครบถ้วน ในขั้นขยายความรู้ ผู้เรียนได้สร้างชิ้นงาน “นิ้วมือสีภาษา (อักษรต่ำ)” ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้และถ่ายทอดความเข้าใจของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม ใช้กิจกรรมเกม “วงล้อเสียงพยางค์ (คำอักษรต่ำ)” ซึ่งช่วยให้การประเมินมีความน่าสนใจและสามารถวัดทักษะของผู้เรียนได้ในสถานการณ์จริง





8.6 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง วัฒนธรรมยุค (ผันไว ใครเก่งกว่า) (3 ชั่วโมง) เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการวัฒนธรรมยุคมีความต่อเนื่องของเนื้อหาอย่างเหมาะสม เพื่อเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน มุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ทั้งหมดที่ผู้เรียนได้ศึกษามาก่อนหน้า ทั้งเรื่องคำเป็น-คำตาย ไตรยางค์ และการผันวรรณยุกต์ในอักษรแต่ละหมู่ บทบาทของครูยังคงมีความสำคัญในการช่วยสรุปล่องค์ความรู้ที่ถูกต้องและเป็นระบบ โดยเฉพาะเนื้อหาที่มีความซับซ้อน คือการทำชิ้นงาน “แผ่นพับ ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ก่อนการประเมินความรู้หลังเรียนของนักเรียน ได้ให้นักเรียนทำกิจกรรม “ผันไว ใครเก่งกว่า” จากนั้นใช้แบบทดสอบเพื่อวัดความรู้หลังจากใช้ชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย





8.7 การทำสื่อ “นิ้วมือสื่อภาษา” ทั้งในหมู่ของอักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ เนื่องจากขั้นตอนการเคลือบชิ้นงานให้มีความคงทนก่อนที่จะนำไปใช้ต่อยอดในกิจกรรมต่าง ๆ ต้องใช้เวลานานพอสมควร จึงมีการช่วยกันจัดทำและตัดในช่วงพักกลางวัน โดยนักเรียนในชั้นเรียนในชั้นเรียนจะช่วยกันเพื่อให้ชิ้นงานทุกชิ้นสมบูรณ์



9. ผลการใช้นวัตกรรม

ผลการใช้ชุดกิจกรรม ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรากฏผลดังนี้

9.1 ผลการใช้นวัตกรรมตามวัตถุประสงค์

1.1 นวัตกรรมได้รับการสร้างและตรวจสอบประสิทธิภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริง

1.2 พัฒนาการของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การผันวรรณยุกต์ ก่อน - หลังการใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” สูงขึ้น โดยประเมินได้จากผลคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนที่เพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับแบบทดสอบก่อนเรียน

ตารางแสดงผลการเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่อง การผันวรรณยุกต์

ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย”

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ก่อนเรียน (20)	หลังเรียน (20)	แปลผล
1	ภาคิณ หมั่นชำนาญ	12	14	พัฒนาขึ้น
2	ภัทรดนัย รอดบุญชัย	10	11	พัฒนาขึ้น
3	กัณฑ์อเนก ต๊ะนะ	9	12	พัฒนาขึ้น
4	เดชาวัต ลุงหลุ	13	16	พัฒนาขึ้น
5	ปิ่น	15	17	พัฒนาขึ้น
6	ภวดี ศรีเมธา	8	8	คะแนนเท่าเดิม
7	ณัฐภัทร ปันธิ	14	14	คะแนนเท่าเดิม
8	จักรภัทร ศรีมณี	12	14	พัฒนาขึ้น
9	จิรัชวัชร อ่อนศรีทอง	5	6	พัฒนาขึ้น
10	ภูวสิทธิ์ อินตะพรม	12	16	พัฒนาขึ้น
11	บริพัตร ศิริโกมล	7	9	พัฒนาขึ้น
12	นพจักร คำหล้า	10	11	พัฒนาขึ้น
13	ภูมิพัฒน์ ไรจน์พานิชกุล	12	15	พัฒนาขึ้น
14	จิรพงศ์ ศรีเมืองหลวง	8	10	พัฒนาขึ้น
15	นิติวุฒิ ขาวเสน	10	16	พัฒนาขึ้น
16	กิตติกวิน ศิริปภาการณ	8	11	พัฒนาขึ้น
17	พิชญภา ทารักษ์	11	14	พัฒนาขึ้น
18	ณัฐวิภา จันทร์แดง	9	12	พัฒนาขึ้น
19	กนกรัตน์ ขัตติยะ	8	12	พัฒนาขึ้น
20	นรินทร์พร ณรงค์ศักดิ์สิทธิ์	12	15	พัฒนาขึ้น

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ก่อนเรียน (20)	หลังเรียน (20)	แปลผล
21	วรภาพร	8	19	พัฒนาขึ้น
22	ปรีชญา สังขนิมิตร	8	14	พัฒนาขึ้น
23	อริยาภรณ์ แซ่ลือ	12	15	พัฒนาขึ้น
24	ณัฐพร พงคำ	9	14	พัฒนาขึ้น
25	พรรณปพร อินทร์ดี	4	5	พัฒนาขึ้น
26	ธนภรณ์ ปัญญา	11	15	พัฒนาขึ้น
27	ปรียากร วิเศษ	9	14	พัฒนาขึ้น
28	ณัฐพร มณีวรรณ	8	12	พัฒนาขึ้น
29	กัณติชา แสดี	7	12	พัฒนาขึ้น
30	อภิษฎา นาคสนธิ์	12	17	พัฒนาขึ้น
31	พิชญธิดา สุขอัมพร	10	15	พัฒนาขึ้น
32	ธิดา แก้วกัลยา	11	13	พัฒนาขึ้น
33	พิมพ์ชนก สุขคง	9	12	พัฒนาขึ้น
34	ปภัสรา มองขุนทด	8	8	คะแนนเท่าเดิม
35	ชนกานต์ สีเลา	10	12	พัฒนาขึ้น
36	วรรณวิสาข์ จันทบุผา	9	13	พัฒนาขึ้น
37	ศิริกัญญา น้อยแก้ว	10	14	พัฒนาขึ้น
38	กนกพร	7	7	คะแนนเท่าเดิม

จากการศึกษาผลการเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนด้านการผันวรรณยุกต์ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นอย่างชัดเจน โดยจากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน มีนักเรียนที่มีคะแนนพัฒนาขึ้นถึง 34 คน คิดเป็นร้อยละ 89.47 และมีนักเรียนเพียง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 10.53 ที่มีคะแนนคงเดิม ทั้งนี้ไม่พบว่ามีนักเรียนคนใดมีผลการเรียนลดลง

เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ย พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ประมาณ 9.39 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน และหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็นประมาณ 12.89 คะแนน แสดงให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นประมาณ 3.5 คะแนน ซึ่งสะท้อนถึงพัฒนาการด้านความรู้และทักษะการผันวรรณยุกต์ของนักเรียนที่ดีขึ้น

10. สรุปผลการใช้นวัตกรรม และการอภิปรายผล

จากการนำนวัตกรรมชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นวัตกรรมดังกล่าวมีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ได้จริง โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญและมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบกิจกรรม และการวัดประเมินผล ผลการใช้แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านการผันวรรณยุกต์ที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน โดยมีนักเรียนส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 89.47 ที่มีคะแนนหลังเรียนสูงขึ้น และไม่มีนักเรียนที่มีผลการเรียนลดลง อีกทั้งคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนยังสูงกว่าก่อนเรียนอย่างเห็นได้ชัด แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสามารถช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานยังส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น เกิดความสนุกสนาน กระตือรือร้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกม การสร้างชิ้นงาน และการทำงานร่วมกัน ช่วยส่งเสริมทักษะการคิด การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาที่มีความซับซ้อนอย่างการผันวรรณยุกต์ได้ง่ายขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และส่งเสริมการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า นวัตกรรมชุดกิจกรรมนี้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทย และควรนำไปประยุกต์ใช้หรือขยายผลในระดับชั้นอื่นต่อไป

11. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

จากผลการดำเนินงานนวัตกรรมชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” พบว่าสามารถพัฒนาทักษะการผันวรรณยุกต์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้การพัฒนานวัตกรรมมีความยั่งยืนและสามารถขยายผลได้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ควรมีการพัฒนาต่อยอดในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. ควรมีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัลหรือสื่อเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น เช่น การสร้างแอปพลิเคชันหรือสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และตอบสนองต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น
2. ควรมีการปรับระดับความยากง่ายของกิจกรรมให้สอดคล้องกับความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Differences) โดยออกแบบกิจกรรมในลักษณะหลากหลายระดับ (Differentiated Instruction) เพื่อให้ผู้เรียนทุกกลุ่มสามารถพัฒนาทักษะได้ตามศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่
3. ควรขยายผลนวัตกรรมไปยังระดับชั้นอื่น หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นที่เกี่ยวข้องกับทักษะภาษา เช่น การอ่านจับใจความ หรือการเขียนเชิงสร้างสรรค์ เพื่อบูรณาการทักษะทางภาษาอย่างเป็นองค์รวม และเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ในภาพรวม
4. ควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมในเชิงลึก เช่น การติดตามผลระยะยาวของผู้เรียน หรือการเปรียบเทียบกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น เพื่อยืนยันประสิทธิผลของนวัตกรรม และนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนาอย่างเป็นระบบ

12. การเผยแพร่นวัตกรรม

วิธีการเผยแพร่ชุดกิจกรรม “ผันเสียง ผันความคิด พิชิตคำไทย” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพุทธิโศภน” มุ่งเน้นการเผยแพร่ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ส่วน ถือเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน ซึ่งเน้นการสื่อสารที่ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ และสามารถกระตุ้นให้เกิดการนำไปต่อยอดในแวดวงวิชาชีพครูได้อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่อง

13. เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา นาคสกุล. (2556). ระบบเสียงภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). นวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ธารอักษร
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2562). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2562. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ราชบัณฑิตยสถาน
- อภิชาติ เกรียงไกร. (2558). การพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยในระดับเยาวชน: ปัญหาและแนวทางแก้ไข. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมวิชาการ. (2545). หลักภาษาไทยและการใช้ภาษา. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กุลวดี สติดยุทธการ. (2552). ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์: การเปลี่ยนแปลงและแนวทางการอนุรักษ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กาญจนา นาคสกุล. (2556). ระบบเสียงภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่7). กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัฒนาความสามารถด้านการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ภาคผนวก

[illegible][illegible][illegible]

၁၀၀

မူဝါဒပိုင်ဆိုင်မှုစာမေးပွဲအတွက်အားပြည့်စုံသောမူဝါဒများ

၁. အားပြည့်စုံမှု

မူဝါဒပိုင်ဆိုင်မှု ၀၀

အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၀
အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၀

မူဝါဒပိုင်ဆိုင်မှု ၀၁

အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၁
အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၁

မူဝါဒပိုင်ဆိုင်မှု ၀၂

အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၂
အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၂

မူဝါဒပိုင်ဆိုင်မှု ၀၃

အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၃
အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၃

မူဝါဒပိုင်ဆိုင်မှု ၀၄

အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၄
အားပြည့်စုံမှု မရှိပါ	အားပြည့်စုံမှု ၀၄

၂. အားပြည့်စုံမှု

၃. အားပြည့်စုံမှု

အုပ်စု _____
 (အားပြည့်စုံမှု အားပြည့်စုံမှု)
 အားပြည့်စုံမှု



แผนการใช้นวัตกรรม

〔สื่อกิจกรรมล้วงปืบ ตอบปืบ〕



〔สื่อบัตรคำ กิจกรรมผันไว ใครเก่งกว่า〕



〔กิจกรรมวงล้อเสียงธรรมชาติ〕



อักษรกลาง



อักษรสูง



อักษรต่ำ

〔รวมใบงานกิจกรรมทั้งหมด〕



〔แบบทดสอบก่อนและหลัง〕



〔เฉลยแบบทดสอบ〕



รูปภาพสื่อสำหรับการจัดการเรียนรู้

