การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

จัดทำโดย

นายวีระ หอยสังข์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
โรงเรียนบ้านคลองมะขาม
สังกัด สำนักงานเขตพื้นการศึกษาประถมศึกษาตราด

บทคัดย่อ

การจัดทำรายงานการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนการอ่าน ซึ่งผู้รายงานได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัยต่าง ๆ เพื่อนำความรู้มาใช้ ในการพัฒนาการเรียนการสอนของตนเอง และพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน โดยพัฒนาสื่อนวัตกรรม มาใช้ให้เหมาะสมกับนักเรียนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งได้ดำเนินการพัฒนาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาให้ความรู้ คำปรึกษา คำแนะนำในกระบวนการ พัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จนงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอบคุณคณะครู นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในการพัฒนาครั้งนี้ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะ เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยได้อีกทางหนึ่ง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2. วัตถุประสงค์	4
3. ขอบเขตการดำเนินงาน	7
บทที่ 2 วิธีการดำเนินงาน	8
1. ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการ	8
2. ขั้นตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้	8
3. ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินงาน	12
4. ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล	12
บทที่ 3 ผลการดำเนินงาน	14
บทที่ 4 สรุปผลการดำเนินงาน	17
ภาคผนวก	18

บทที่ 1
บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ/กิจกรรม

ภาษาไทยเป็นเอกลักษณ์ของชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบกิจธุระ การงานและดำเนินชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุขและเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้ กระบวนการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์ และสร้างสรรค์ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการพัฒนาอาชีพให้มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ยังเป็นสื่อแสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรม ประเพณี สุนทรียภาพเป็นสมบัติล้ำค่าควรแก่การเรียนรู้ อนุรักษ์และสืบสานให้คงอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 37)

ด้วยความสำคัญดังกล่าว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 37)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 4)

การอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากในการดำรงชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน ยิ่งกว่าทุกสมัยที่ผ่านมา เพราะขณะนี้วิทยาการและเทคโนโลยีต่าง ๆ ได้เปลี่ยนแปลงเจริญก้าวหน้ามากและเป็นไปอย่างรวดเร็ว การติดต่อสื่อสารก็ยิ่งเพิ่มความสำคัญในธุรกิจการงานเพิ่มมากขึ้น จนสภาพของสังคมกลายเป็นสังคมข่าวสาร (Information society) รวมทั้งข้อมูลต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันจะต้องอาศัยการอ่านจึงสามารถข้าใจและสื่อความหมายกันได้ถูกต้อง แม้จะมีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร แต่ก็ไม่สามารถทดแทนการอ่านได้ ตรงกันข้ามคนยุคนี้จะต้องอ่านเพิ่มขึ้นเสียอีก ฉะนั้นคนเราจำเป็นต้องมีทักษะในการอ่านด้วย (วรรณี โสมประยูร 2553: 127) เพราะการอ่านจะช่วยส่งเสริมให้คนแสวงหาข้อมูลเพื่อเพิ่มพูนความรู้ และพัฒนาสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง ดังจะเห็นได้จากความคิดเห็นของนักวิชาการหลายท่านที่มีต่อความสำคัญของการอ่านดังที่ จิรวัฒน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (2556: 2) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านมีความสำคัญ เพราะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสังคม และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ส่งเสริมให้ผู้อ่านมี

พัฒนาการในความรู้และความคิด มองโลกที่กว้างไกล เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม สอดคล้องกับสุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2551: 78) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านมีความสำคัญเพราะจะช่วยสร้างความคิดให้เกิดกับผู้อ่าน ส่งเสริมและพัฒนาความรู้ให้กับผู้อ่าน ทำให้เกิดทักษะการสรุปข้อมูลที่ได้จากการอ่าน ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสารแต่ละประเภทที่มีรูปแบบของการนำเสนอที่แตกต่างกันการอ่านสารหลายประเภทย่อมเห็นข้อที่แตกต่างกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาในการอ่านให้สูงขึ้น

การอ่านมีหลายประเภท แต่การอ่านระดับพื้นฐานที่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต้องสามารถทำได้ และเพื่อพัฒนาไปยังทักษะการอ่านรูปแบบอื่น คือการอ่านสะกดคำ การอ่านสะกดคำ เป็นพื้นฐานของการอ่านที่มีความสำคัญและจำเป็นที่จะต้องฝึกฝนให้นักเรียนอ่านให้ถูกต้องตามอักขรวิธี ตามมาตราตัวสะกด จะต้องเริ่มฝึกทักษะตั้งแต่เริ่มเรียน เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนกลุ่มสาระภาษาไทยและกลุ่มสาระอื่น ๆ ช่วยให้เขียนได้อย่างถูกต้อง นำไปใช้ในการศึกษาเล่าเรียนและในชีวิตประจำวัน ดังที่ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2543: 1)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Leaning และแนวคิดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และทฤษฎีการเรียนรู้ ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivists) ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Constructionism) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Thery of Co-operative Leaning) ทฤษฎีและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการอ่าน และการตรวจสอบคุณภาพตามกระบวนการวิจัย ทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านการแสวงหาความรู้ พัฒนาทักษะ สมรรถนะและคุณลักษณะที่ประเทศต้องการ โดยการจัดการเรียนรู้ที่เน้นบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนด้วยตนเองโดยมีทางเลือกในการเรียนรู้ที่หลากหลาย (Many Choice) และเรียนรู้อย่างมีความสุขสามารถเชื่อมโยงความรู้ระหว่างความรู้ใหม่กับความรู้เดิมได้อย่างมีความหมายต่อตัวผู้เรียน ผู้สอนเป็นผู้ช่วยเหลือและคอยอำนวยความสะดวก นอกจากนี้ผู้เรียนควรต้องมีการเรียนรู้จากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมเห็นความสำคัญของการเรียนรู้ร่วมกัน (Social value) เน้นการปฏิบัติเน้นกระบวนการคิดขั้นสูงใช้ข้อมูลสะท้อนกลับจากการเรียนรู้ในการพัฒนาองค์ความรู้ผู้สอนจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการทำงานของสมองในบริบทและสภาพปัญหาที่ท้าทายให้ผู้เรียนเป็นผู้คิด ลงมือปฏิบัติอย่างลุ่มลึก หลากหลายและยืดหยุ่น (Piaget, 1969: Bonwell & Eison,1991) เพื่อให้พัฒนาผู้เรียนเกิดความฉลาดรู้ด้านการอ่านผู้สอนจึงต้องปรับวิธีการจัดการเรียนรู้และผู้เรียนต้องเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ของตนเอง โดยผู้สอนและผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันโดยไม่จำกัดขอบเขต สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองทุกที่ทุกเวลาตามความสนใจ ความพร้อม และความสามารถของผู้เรียน (Richardson: 2016) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ควรเน้นการนำความรู้และสามารถถ่ายโยงความรู้ไปประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ ได้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) จะช่วยให้ผู้เรียนนำตนเองและฝึกฝนทักษะของตน การเรียนรู้จึงมีความหมายเชื่อมโยงกับบริบทภายนอกที่เป็นปัจจุบันและอนาคตช่วยเพิ่มพูนทักษะซึ่งเป็นฐานของทักษะอื่น ๆ ขยายประสบการณ์และพัฒนาความเข้าใจสิ่งที่ทำให้ลุ่มลึกขึ้น

ซึ่งข้าพเจ้าได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยพร้อมทั้งวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขามพบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านการอ่าน ซึ่งข้อมูลการรายงานผลการประเมินความสามารถด้านการอ่านออกของผู้เรียน (Reading Test :RT) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ปีการศึกษา 2565 ในด้านการอ่านออกเสียง การอ่านรู้เรื่อง คิดเป็นร้อยละ 62.90 และ 73.61 ตามลำดับ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยรวมร้อยละ 68.26 ลดลงจากปีการศึกษา 2564 ร้อยะ 17.74 (ฝ่ายวิชาการโรงเรียนบ้านคลองมะขาม: 2565) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 นั้นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยจะเป็นเรื่องมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตรา ซึ่งต่อยอดมาจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่องมาตราตัวสะกดที่ตรงมาตรา ได้แก่ มาตรา แม่กน แม่กก แม่กบ และแม่กด ทำให้ความยากในเนื้อหาเพิ่มขึ้นจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการเรียนเกี่ยวกับมาตราตัวสะกดในมาตราต่างๆแบบตรงตัว เช่น มาตราตัวสะกดในแม่กน คือ น มาตราตัวสะกดในแม่กก คือ ก ซึ่งแต่ละมาตราจะประกอบไปด้วยสมาชิกเพียงตัวเดียวและตรงกับชื่อในแต่ละมาตรา ทำให้ง่ายต่อการจดจำของผู้เรียน แต่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนจะต้องเรียนมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราซึ่งต่อยอดมาจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แต่ในแต่ละมาตราจะประกอบไปด้วยจำนวนสมาชิกที่มากขึ้น เช่นมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราในแม่กน ประกอบไปด้วย ญ ณ ร ล ฬ มาตราแม่กก ที่ไม่ตรงมาตราประกอบไปด้วย ข ค ฆ และสมาชิกที่เป็นตัวสะกดในแต่ละมาตราที่เพิ่มขึ้นจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้ ทำให้เกิดปัญหาต่อการเรียน คือเมื่อนักเรียนได้รับการสอนโดยการเพิ่มจำนวนมาตราตัวสะกดที่มากขึ้น นักเรียนจะเริ่มสับสนในแต่ละมาตรา ไม่สามารถแยกได้ว่าตัวสะกดนั้นๆอยู่ในมาตราใด เมื่อเรียนจำนวนตัวสะกดในแต่ละมาตราเพิ่มขึ้น คำศัพท์ที่นักเรียนควรรู้จักจึงเพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนค่อนข้างจดจำคำศัพท์ได้ยาก หรือบางคนถึงขั้นสับสน ซึ่งส่งผลต่อการเขียนคำศัพท์โดยใช้ตัวสะกดในมาตรานั้นๆให้ถูกต้อง การเรียนภาษาไทย ทักษะที่สำคัญอีกอย่างที่ใช้ในระดับนี้คือการจดจำ เนื่องจากนักเรียนต้องจดจำคำศัพท์จึงจะทำให้เขียนถูกต้อง และการฝึกเขียนซ้ำๆจะช่วยให้จดจำได้ดียิ่งขึ้น แต่ในทางของการจัดการเรียนการสอนโดยการเริ่มเพิ่มจำนวนคลังคำศัพท์ที่มากขึ้นแบบที่ต้องทำซ้ำๆเพื่อช่วยในการจดจำ จะทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในคำศัพท์เดิมๆทั้งที่ตนเองยังจำไม่ได้ หรือเขียนไม่ถูก และยังส่งผลต่อเนื่องไปถึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชาภาษาไทย

จากสภาพปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ทำให้ผู้เรียนให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรแกนกลางกำหนดไว้ต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

3. ขอบเขตการดำเนินงาน

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้คือ

3.1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหา ตัวชี้วัด ท 1.1 ป.2/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจ้อง ข้อความและบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง ซึ่งมีเนื้อหาในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาพาทีชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และบัญชีคำพื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คือ เนื้อหาในเรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตราจำนวน 3 มาตราตัวสะกดได้แก่

มาตราตัวสะกดแม่กน ไม่ตรงมาตรามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดดังนี้ ญ ณ ร ล และ ฬ ตัวอย่างคำศัพท์เช่น วิญญาณ, คำนวณ, ละคร, บุคคล, วาฬ เป็นต้น

มาตราตัวสะกดแม่กก ไม่ตรงมาตรามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดดังนี้ ข ค และ ฆ ตัวอย่างคำศัพท์เช่น สุนัข, บริจาค, เมฆ เป็นต้น

มาตราตัวสะกดแม่กบ ไม่ตรงมาตรามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดดังนี้ ป พ ฟ และ ภ ตัวอย่างคำศัพท์เช่น บุปผา, สุขภาพ, กราฟ, ลาภ เป็นต้น

3.1.2 แนวทางการจัดการเรียนเชิงรุกรู้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยมีพื้นฐานจากทฤษฎีสรรคนิยมที่เชื่อว่า นักเรียนแต่ละคนมีความเข้าใจ เจตคติ แรงจูงใจ ความสนใจและมีประสบการณ์เดิมอยู่แล้ว เมื่อนักเรียนได้รับรู้หรือมีประสบการณ์เพิ่มขึ้น นักเรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนอาจจะมีความเข้าใจเนื้อหาสาระของวิชาได้ถูกต้องหรือคลาดเคลื่อน ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีหน้าที่ในการพัฒนาและจัดสภาพแวดล้อมบริบทการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอย่างถูกต้องและสร้างความรู้ได้เข้าใจมากขึ้น ส่วนทฤษฎีที่เน้นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของไวกอตสกีเน้นการสร้างองค์ความรู้โดยอาศัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น โดยนักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมกลุ่มแลกเปลี่ยน สะท้อนคิดร่วมกับนักเรียนคนอื่น ๆ และครูผู้สอน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจมากขึ้น ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกนั้น ครูผู้สอนจำเป็นต้องจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้กระบนการกลุ่ม เช่น การอภิปราย การระดมความคิดนอกจากนี้ยังมีแนวคิดของ จอหัน ดิวอี้ (John Dewey) ซึ่งมีความเชื่อว่า การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Leaming by Doing) จะทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงและมีความเข้าใจมากขึ้นแล้วสร้างเป็นองค์ความรู้ขึ้นมาใหม่

(Cambridge Assessment International Education, 2017:Pardiono, 2002, น. 163- 178 ; ทิศนา แขมมณี. 2555, น. 90-91: พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และพเยาว์ยินดีสุข, 256 1, น. 32-33)

3.1.3 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE Model)

พิจิตรา ธงพานิช (2561) ได้อธิบายและสรุปรูปแบบการสอน ADDIE ดังนี้ ADDIE เป็นรูปแบบการสอนที่ออกแบบขึ้นมา เพื่อใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบการเรียนการสอน โดยอาศัยหลักของวิธีการระบบ (System Approach) ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าสามารถนำไปใช้ออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดีไม่ว่าจะเป็น CAI / CBT, WBI / WBT หรือ e-Learning ก็ตาม เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ครอบคลุมกระบวนการทั้งหมด และเป็นระบบปิด (Closed System) โดยพิจารณาจากผลลัพธ์ในขั้นประเมินผลซึ่งเป็นขั้นสุดท้าย และนำข้อมูลไปตรวจปรับ (Feedback) ขั้นตอนที่ผ่านมาทั้งหมดการออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบแอดดี (ADDIE model) ประกอบด้วยกิจกรรมในการดำเนินงาน 5 กิจกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ (analyze) การออกแบบ (design) การพัฒนา (develop) การนำไปใช้ (implement) และการประเมินผล (evaluate) ซึ่งเมื่อพิจารณาให้ดีแล้วมี ลักษณะคล้ายกระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหา (analyze) การนำเสนอ แนวทางการแก้ปัญหา (design)การเตรียมการแก้ปัญหา (develop) การทดลองการแก้ปัญหา (implement) และสุดท้ายประเมินแนวทางการแก้ปัญหาว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ (evaluate) รูปแบบ ADDIE นี้ จึงเป็นรูปแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบการเรียนการสอนในเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะมีผู้นิยมนำไปใช้ในการออกแบบสื่อวัสดุการเรียนการสอน เช่น การออกแบบชุดการเรียนการสอน การออกแบบบทเรียนแบบโปรแกรม เป็นต้นตลอดจนนำไปใช้ในการออกแบบการเรียนการสอน คือระบบการศึกษาในชุมชนและการออกแบบการเรียนการสอนในระดับห้องเรียนเพื่อ พัฒนาผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในด้านต่าง ๆ

รูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE Model)

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

(1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม

(2) การวิเคราะห์ระบบ สิ่งแวดล้อม และสภาพขององค์กร เพื่อพิจารณาถึงทรัพยากรและอุปสรรคต่าง ๆ

(3) การศึกษาลักษณะของกลุ่มประชากร

(4) การวิเคราะห์เป้าหมายและจุดประสงค์ว่าเป็นการเรียนรู้ในลักษณะใด เช่น การเรียนรู้เนื้อหา การเรียนรู้ทักษะ หรือการเรียนรู้ที่เป็นความต้องการเฉพาะ

ขั้นที่ 2 การออกแบบ กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

(1) การกำหนดเป้าหมาย จุดประสงค์ที่สามารถสังเกตได้วัดได้

(2) การจัดลำดับเป้าหมายและจุดประสงค์ให้ง่ายต่อการเรียนและการปฏิบัติ

(3) การวางแผนการประเมินผลการเรียนรู้และการปฏิบัติ

(4) การพิจารณากลวิธีการเรียนการสอนให้เหมาะกับเนื้อหา การจัดกลุ่มการทำกิจกรรมของผู้เรียนในลักษณะต่าง ๆ ในลักษณะกลุ่มและรายบุคคล

(5) การคัดเลือกสื่อการเรียนการสอน

ขั้นที่ 3 การพัฒนา กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

(1) การสร้างสื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนตามที่ได้ออกแบบไว้

(2) การทดสอบ (try out) สื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนกับกลุ่มเป้าหมาย

(3) การปรับปรุงสื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน

ขั้นที่ 4 การนำไปใช้กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

(1) การเผยแพร่สื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น เช่น การติดตั้ง การซ่อมบำรุงสื่อ การจัดอบรมให้ครูรู้วิธีการใช้สื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้น การให้คำแนะนำและนิเทศการใช้สื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอน

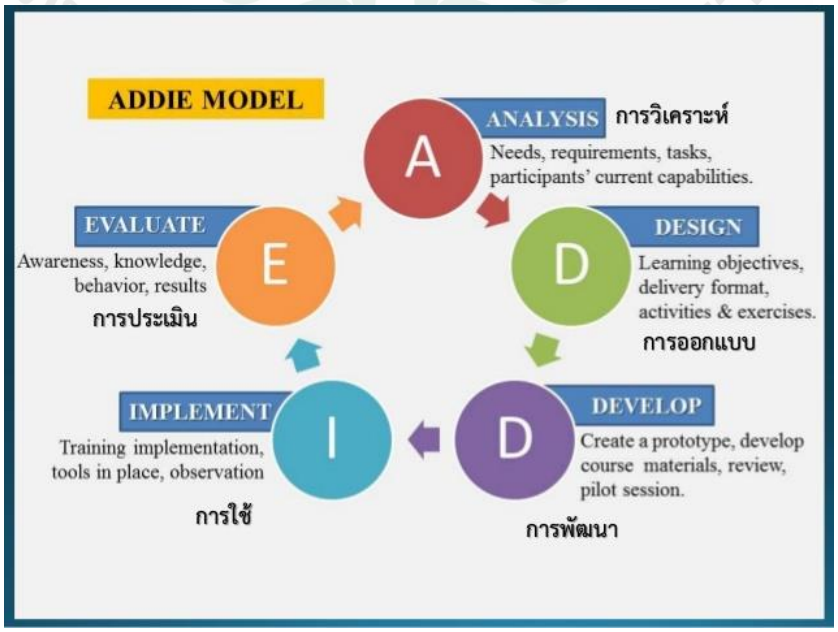
(2) การให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนให้ครูยอมรับสื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นและนำสื่อไปใช้

ขั้นที่ 5 การประเมิน กิจกรรมที่ปฏิบัติในขั้นนี้ ได้แก่

(1) การสร้างเครื่องมือเพื่อประเมินสื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

(2) การทดสอบ (try-out) สื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนและเครื่องมือวัดประเมินผลกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวินิจฉัยผลการเรียนรู้ที่เกิดจากผู้เรียน และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความสำเร็จและความล้มเหลวในการใช้โปรแกรมการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อนำไปปรับปรุงให้สมบูรณ์

(3) การประเมินภายหลังการนำสื่อ / กิจกรรมหรือโปรแกรมการเรียนการสอนไปใช้กับกลุ่มประชากร (พิจิตรา ธงพานิช.2561)



รูปที่ 1 แผนภูมิรูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE Model)

3.2 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 46 คน

3.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

3.3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL

3.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.3.2.1 ความสามารถบอกมาตราตัวสะกดของคำศัพท์ที่

3.3.2.2 ความสามารถบอกพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดในแต่ละมาตรา

3.3.2.3 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

บทที่ 2
วิธีการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 1 การเตรียมการ

ประชากรที่ใช้ในการ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด ภาคเรียนที่ 1 จำนวน 46 คน

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL

ตัวแปรตาม ได้แก่

1.ความสามารถบอกมาตราตัวสะกดของคำศัพท์ที่

2.ความสามารถบอกพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดในแต่ละมาตรา

3.ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL

ขั้นตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้

1. เครื่องมือที่ใช้ในครั้งนี้มี 4 ชนิด ดังนี้

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

1.2 นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

1.3 แบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

1.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

2. การสร้างเครื่องมือที่

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นเครื่องมือที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ดำเนินการสร้างตาม ขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เกี่ยวกับตัวชี้วัดมาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้และขอบเขตเนื้อหา

2.1.2 ศึกษาตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

2.1.3 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยยึดเนื้อหาตามหลักสูตรกลุ่มสาร การเรียนรู้ภาษาไทย รายละเอียดของแผนประกอบด้วย 1) สาระการเรียนรู้ 2) มาตรฐานการเรียนรู้ 3) ตัวชี้วัด 4) สาระสำคัญ 5) จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) สาระการเรียนรู้ (ความรู้,ทักษะและ คุณลักษณะอันพึง

ประสงค์) 7) ชิ้นงาน ภาระงาน 8) กิจกรรมการเรียนรู้ 9) สื่อ แหล่งการเรียนรู้ 10) การวัดการประเมินผล และ 11) บันทึกหลังการสอน

2.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อตรวจสอบความถูกต้องด้านภาษา ความเหมาะสมของเนื้อหา จุดประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อ การ วัดและการประเมินผลจากนั้นปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

2.1.5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับแก้ไขจากผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและนำเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดและ ประเมินผล ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการพิจารณาหาค่า ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ระหว่างคุณลักษณะของ แผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่าคุณลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้อง กับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคุณลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้อง กับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ -1 เมื่อแน่ใจว่าคุณลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้อง กับจุดประสงค์

คำนวณค่า IOC จากสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน คะแนนความคิดเห็น

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องสูงกว่า 0.5 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ถ้าต่ำกว่านั้นจะต้องนำมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแล้ว ไปใช้

2.2 นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีลำดับขั้นตอนในการ

2.2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับADDIE MODEL

2.2.2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

2.2.3 วิเคราะห์เนื้อหาสาระเกี่ยวกับเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

2.2.4 ดำเนินการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา

2.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับแก้ไขจากผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและนำเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดและ ประเมินผล ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการ

พิจารณาหาค่า ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ระหว่างคุณลักษณะของ แผนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่านวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL สอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่านวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL สอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ -1 เมื่อแน่ใจว่านวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL สอดคล้อง กับจุดประสงค์

คำนวณค่า IOC จากสูตร

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน คะแนนความคิดเห็น

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องสูงกว่า 0.5 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ถ้าต่ำกว่านั้นจะต้องนำมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.2.7 นำนวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL ไปใช้

2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ใช้ทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้ ชุดเดียวกัน ที่มีลักษณะเป็นแบบประเมินความสามารถด้านเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา แบบรายบุคคล จำนวน 46 คำ โดยคัดเลือกจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ชุด ภาษาพาที ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 และบัญชีคำศัพท์พื้นฐานในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่กระทรวงศึกษาธิการ กำหนดไว้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.3.1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พร้อมเกณฑ์การประเมิน แล้วนำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตรวจสอบ ความถูกต้องของภาษาและเนื้อหาของ คำ เพื่อให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

2.3.2 นำแบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ภาษาและความเหมาะสมของตัวเลือกเพื่อให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ แล้วนำ ผลการพิจารณามาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง(Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อสอบนั้นสอดคล้องกับตัวชี้วัด

ให้คะแนนเท่ากับ - 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อสอบนั้นไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

2.3.3 นำแบบทดสอบที่ผ่านการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องเรียบร้อยแล้วไป ใช้กับนักเรียนที่เคยเรียน ซึ่งอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาคุณภาพของแบบทดสอบ

2.3.4 นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบเป็นรายข้อโดยใช้เกณฑ์ค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 0.80 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 188) และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558: 186) ขึ้นไปได้เลือก เป็นแบบทดสอบที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

2.3.5 นำแบบทดสอบ จำนวน 40 ข้อ ไปหาค่าความเชื่อมั่น โดยการตรวจสอบผลการวัดที่สม่ำเสมอและคงที่ใช้วิธีการของ (Kuder Richardson) คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน KR - 20

2.3.6 นำแบบทดสอบวัดที่ปรับปรุง แก้ไขแล้วไปทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

2.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL มีวิธีการดำเนินการสร้างดังนี้

2.4.1 ศึกษารูปแบบและการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ คือ ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยมาก, ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง และระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อย จำนวน 11 ข้อ ซึ่งถาม 3 ด้าน คือสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นในด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ ได้รับจากการเรียนรู้ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและแปลความหมายดังนี้

ช่วงคะแนน	**การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความคิดเห็น**
ระหว่าง 2.50 – 3.00	เห็นด้วยมาก
ระหว่าง 1.50 – 2.49	เห็นด้วยปานกลาง
ระหว่าง 1.00 – 1.49	เห็นด้วยน้อย

2.4.2 นำแบบสอบถามความคิดเห็นมาให้ผู้บริหารสถานศึกษา หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตรวจสอบ เพื่อความสมบรูณ์

2.4.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วนั้นไปนำเสนอกับ ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำผลการพิจารณามาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนนเท่ากับ +1 เมื่อแน่ใจว่าคุณลักษณะของแบบสอบถามสอดคล้องกับ จุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าคุณลักษณะของแบบสอบถามสอดคล้องกับ จุดประสงค์

ให้คะแนนเท่ากับ - 1 เมื่อแน่ใจว่าคุณลักษณะของแบบสอบถามไม่สอดคล้องกับ จุดประสงค์

ถ้าได้ค่าดัชนีความสอดคล้องสูงกว่า 0.5 ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ถ้าต่ำกว่านั้นจะต้องนำมาปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.4.4 นำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ปรับปรุงไปสอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินงาน

ในครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลอมะขาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด จำนวน 46 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยได้ดำเนินการดังนี้

3.1 ทำการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (pretest) โดยนักเรียนทำแบบทดสอบเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม สร้างขึ้นเป็นแบบทดสอบแบบอัตนัย แล้วบันทึกผลคะแนนเก็บไว้เปรียบเทียบกับคะแนนหลัง การจัดการเรียนรู้ (posttest) ทดลองจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยทดลองจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL ใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ รวมเวลาทดลองทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง ไม่รวมการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้

3.2 เมื่อเรียนเนื้อหาจบทำการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (posttest) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ฉบับหลังการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับฉบับก่อนการจัดการเรียนรู้ แล้วบันทึกคะแนนเพื่อเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน

3.3 ให้นักเรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล

นำข้อมูลทั้งหมดในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการดำเนินการวิจัย มาวิเคราะห์ตามหลักการทางสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการทดสอบสมมติฐานและสรุปผล การทดลองในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของนักเรียนโดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และเปรียบเทียบ

ความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการ เรียนรู้ (Posttest) โดยการทดสอบค่าที แบบไม่อิสระต่อกัน (Dependent Samples t - test)

2. วิเคราะห์ผลความคิดเห็นของผู้เรียน จากแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 3 ระดับ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) แล้วนำค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) มาเปรียบเทียบจากเกณฑ์ เกณฑ์การแปลความหมายความคิดเห็นของนักเรียน (มาเรียม นิลพันธุ์,2558: 159) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	**ระดับความคิดเห็น**
2.50 - 3. 00	เห็นด้วยมาก
1.50 - 2.49	เห็นด้วยปานกลาง
1.00 - 1.49	เห็นด้วยน้อย

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

บทที่ 3
ผลการดำเนินงาน

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ผู้จัดทำได้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยเครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา แบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา และแบบสอบถามความคิดเห็นขอนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นำไปใช้กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ตำบลหาดเล็ก อำเภอคลองใหญ่ จังหวัดตราด ขอเสนอผลการดำเนินการ โดยการแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)	จำนวนนักเรียน (N)	คะแนนเต็ม	$\overline{X}$	S.D.	T	p
ก่อนการจัดการเรียนรู้	46	10	3.10	4.05	- 6.53	.000
หลังการจัดการเรียนรู้	46	10	6.75	3.14		

จากตารางที่ 3 พบว่า ความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 3.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.05 ส่วนความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.14 เมื่อตรวจสอบพบว่า ความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา

ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตราได้จำแนกเป็นภาพรวมและด้านจำนวน 3 ด้าน คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และระดับความคิดเห็น ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา

ความคิดเห็น	$\overline{X}$	S.D.	แปลผล	ลำดับที่
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
1. ห้องเรียนมีอากาศถ่ายเท น่าเรียนและใช้จัดการเรียนการ สอนได้ดี	3.00	0.00	มาก	1
2. บรรยากาศในการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน	2.75	0.44	มาก	2
3. บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียน	2.65	0.75	มาก	3
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	2.80	0.40	มาก	1
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน	2.60	0.50	มาก	5
5. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน ความรู้ความคิดและกล้าแสดงออก	2.90	0.45	มาก	1
6. กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น	2.75	0.44	มาก	4
7. กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	2.85	0.49	มาก	2
8. กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน	2.85	0.49	มาก	2
รวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้	2.79	0.47	มาก	2
ประโยชน์ที่ได้รับ				
9. การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	2.95	0.22	มาก	1
10. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ความเข้าใจ ด้วยตนเองได้	2.65	0.59	มาก	2
11. กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น	2.65	0.75	มาก	2
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับ	2.75	0.52	มาก	3
รวมระดับความคิดเห็น	2.78	0.46	มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา โดยภาพรวมมีความคิดเห็น เห็นด้วย อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$= 2.78, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาความคิดเห็นในแต่ละด้านพบว่า ด้านบรรยากาศ การเรียนรู้ เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 2.80, S.D. = 0.40) รองลงมาคือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ เห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$= 2.79, S.D. = 0.47) และด้านประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในระดับ เห็นด้วยมาก ($\overline{X}$ = 2.75, S.D. = 0.52) ซึ่งแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ เมื่อ พิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 ห้องเรียนมีอากาศถ่ายเท น่าเรียนและใช้จัดการเรียนการสอนได้ดี ($\overline{X}$ = 3.00, S.D. = 0.00) ลำดับที่ 2 บรรยากาศในการเรียนการสอนมีความสนุกสนาน ($\overline{X}$= 2.75, S.D. = 0.44) และลำดับที่ 3 บรรยากาศของการเรียนทำให้นักเรียนมีความ กระตือรือร้นในการเรียน ($\overline{X}$= 2.65, S.D. = 0.75)

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับได้ ดังนี้ ลำดับที่ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ความคิดและกล้าแสดงออก ($\overline{X}$ = 2.90, S.D. = 0.45) ลำดับที่ 2 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน และกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะในการอ่าน ($\overline{X}$ = 2.85, S.D. = 0.49) และ (x = 2.85, S.D. = 0.49) ลำดับที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ($\overline{X}$ = 2.75, S.D. = 0.44) และลำดับที่ 5 นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ใน ห้องเรียน ($\overline{X}$ = 2.60, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนมีความคิดเห็นโดยภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อโดยเรียงลำดับได้ดังนี้ ลำดับที่ 1 การจัดการเรียนรู้ทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย ($\overline{X}$ = 2.95, S.D. = 0.22) ลำดับที่ 2 การจัดการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วย ตนเองได้และกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้ได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ($\overline{X}$=2.65, S.D. = 0.59) และ ($\overline{X}$ =2.65, S.D. = 0.75) ตามลำดับ

บทที่ 4
สรุปผลการดำเนินงาน

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม โดยการดำเนินงานครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Pre - Experimental Research) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนเรียนและสอบหลังเรียน (One - Group Pretest - Posttest Design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนเรียนกับหลังเรียนในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ประชากรที่ใช้ในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม โดยมาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ 1)แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) 2) นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม 3) แบบทดสอบวัดความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม สามารถสรุปผลได้ดังนี้

สรุปผลการดำเนินงาน เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม มีผลดังนี้

1. ความสามารถเรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) โดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL โดยภาพรวมความคิดเห็นอยู่ใน ระดับมาก

ภาคผนวก

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ทิศนา แขมมณี. (2560). **ศาสตร์การสอน องค์ความรูเพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2537). **การพัฒนาการสอน**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน.

ฝ่ายวิชาการ. (2565). **การประเมินตนเองของโรงเรียนบ้านคลองมะขาม การศึกษาขั้นพื้นฐาน** : โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

พิจิตรา ธงพานิช. (2560). **วิชาการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน** .พิมพ์ครั้งที่ 3 นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

พิจิตรา ธงพานิช. (2562). **วิชาการจัดการเรียนรู้และการจัดการในชั้นเรียน:รูปแบบการสอน ADDIE (ADDIE Model)** [เว็บบล็อก] .สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, จากhttp://adi2learn.blogspot.com/2018/01/addie-model.html

วรรณี โสมประยูร. (2544). **การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2543). **หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ : บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). **การประเมินผลการใช้ชุดการเรียนรู้แบบ Active Learning**. วิชาภาษาไทยพื้นฐาน หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556.

Bonwell, and Eison (1991). **Active Learning Creating Excitement in The Classroom**. Washington: The George Washington University.

Bonwell, (1991). **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. Washington: ERIC Clearinghouse on Higher Education.

Piaget, J. (1969). **The Psychology of Intelligence.Paterson Little field: Adams.**

Richardson, W. (2016). **The Global-Ready Student. Getting Schools Ready for the World**, 24 - 29.

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมหญิง จันทรุไทย	ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว	ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. นางสมหมาย ไชยวิศาล	ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

กระบวนการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ADDIE MODEL

1. A - Analysis ขั้นวิเคราะห์

วิเคราะห์ : ผู้เรียน (ปัญหา/ความต้องการ) เนื้อหา วิธีการสอน สื่อ สภาพแวดล้อม

<u>วิเคราะห์ปัญหา หรือความต้องการ</u> : ในระดับชั้นเรียนประถมศึกษาปีที่ 2

<u>วิเคราะห์เนื้อหา</u> : วิชาภาษาไทย เรื่อง มาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา แม่กน แม่กก และแม่กบ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

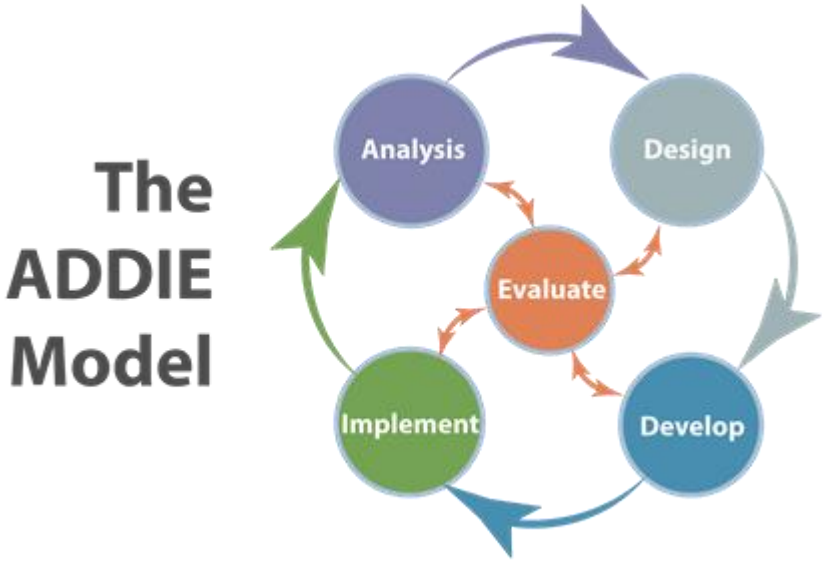
<u>วิเคราะห์ปัญหาจากผู้เรียน และครูผู้สอน</u>

- ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทยจะเป็นเรื่องมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตรา ซึ่งต่อยอดมาจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนเรื่องมาตราตัวสะกดที่ตรงมาตรา ได้แก่มาตรา แม่กน แม่กก แม่กบ และแม่กด ทำให้ความยากในเนื้อหาเพิ่มขึ้นจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- การเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นการเรียนเกี่ยวกับมาตราตัวสะกดในมาตราต่างๆแบบตรงตัว เช่นมาตราตัวสะกดในแม่กน คือ น มาตราตัวสะกดในแม่กก คือ ก ซึ่งแต่ละมาตราจะประกอบไปด้วยสมาชิกเพียงตัวเดียวและตรงกับชื่อในแต่ละมาตรา ทำให้ง่ายต่อการจดจำของผู้เรียน แต่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนจะต้องเรียนมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราซึ่งต่อยอดมาจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แต่ในแต่ละมาตราจะประกอบไปด้วยจำนวนสมาชิกที่มากขึ้น เช่นมาตราตัวสะกดที่ไม่ตรงมาตราในแม่กน ประกอบไปด้วย ญ ณ ร ล ฬ มาตราแม่กก ที่ไม่ตรงมาตราประกอบไปด้วย ข ค ฆ และสมาชิกที่เป็นตัวสะกดในแต่ละมาตราที่เพิ่มขึ้นจากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นี้ทำให้เกิดปัญหาต่อการเรียน คือเมื่อนักเรียนได้รับการสอนโดยการเพิ่มจำนวนมาตราตัวสะกดที่มากขึ้น นักเรียนจะเริ่มสับสนในแต่ละมาตรา ไม่สามารถแยกได้ว่าตัวสะกดนั้นๆอยู่ในมาตราใด
- เมื่อเรียนจำนวนตัวสะกดในแต่ละมาตราเพิ่มขึ้น คำศัพท์ที่นักเรียนควรรู้จักจึงเพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนค่อนข้างจดจำคำศัพท์ได้ยาก หรือบางคนถึงขั้นสับสน ซึ่งส่งผลต่อการเขียนคำศัพท์โดยใช้ตัวสะกดในมาตรานั้นๆให้ถูกต้อง

- การเรียนภาษาไทย ทักษะที่สำคัญอีกอย่างที่ใช้ในระดับนี้คือการจดจำ เนื่องจากนักเรียนต้องจดจำคำศัพท์จึงจะทำให้เขียนถูกต้อง และการฝึกเขียนซ้ำๆจะช่วยให้จดจำได้ดียิ่งขึ้น แต่ในทางของการ

จัดการเรียนการสอนโดยการเริ่มเพิ่มจำนวนคลังคำศัพท์ที่มากขึ้นแบบที่ต้องทำซ้ำๆ เพื่อช่วยในการจดจำ จะทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในคำศัพท์เดิมๆทั้งที่ตนเองยังจำไม่ได้ หรือเขียนไม่ถูก และยังส่งผลต่อเนื่องไปถึงเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชาภาษาไทย

- จากการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกมมาช่วยในการจัดการเรียนการสอน พบว่านักเรียนสนุกกับการรู้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น และอยากเรียนในรายวิชาภาษาไทยเป็นจำนวนมาก แต่กลับพบปัญหาว่านักเรียนสนุกกับการเรียน แต่ความสามารถจดจำคำศัพท์ของนักเรียนกลับเท่าเดิม และบางคนจดจำการเขียนคำศัพท์ได้ค่อนข้างน้อย ไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด อีกทั้งยังมีนักเรียนอีกจำนวนหนึ่งที่เขียนคำศัพท์โดยใช้ตัวสะกดได้ไม่ถูกต้อง
- นักเรียนชอบการแข่งขัน จนในบางครั้งการแข่งขันที่เกิดขึ้นมีความตึงเครียด เนื่องจากนักเรียนมักจะเห็นว่าความคิดของตนเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ครูจึงต้องแก้ไขปัญหาโดยการจัดสถานการณ์ให้เอื้อเฟื้อแก่การช่วยเหลือกัน ทำกิจกรรมอย่างมีน้ำใจ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย ให้นักเรียนร่วมกันคิดแก้ไขปัญหาร่วมกัน จะนำมาซึ่งความสามัคคีภายในหมู่คณะ
- จากสาเหตุและปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียน จึงทำให้เกิดข้อจำกัดในการออกแบบการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนการสอนของครูด้วย ที่จะต้องอธิบายโดยคำพูดรูปแบบต่างๆ และจัดกิจกรรมเกมเพื่อไม่ให้นักเรียนเบื่อหน่ายต่อการจดจำคำศัพท์ และช่วยฝึกการมีนิสัยรู้แพ้ รู้ชนะ และการมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน และที่สำคัญเพื่อให้นักเรียนเข้าใจในเรื่องของมาตราตัวสะกดต่างๆและจดจำคำศัพท์ได้อย่างแม่นยำภายใต้ข้อจำกัดของนักเรียน และเนื่องจากระยะเวลาที่มีอย่างจำกัด เพราะมีกิจกรรมต่างๆของโรงเรียน ทำให้การเรียนการสอนจำเป็นที่จะต้องรวบรัด การจัดกิจกรรมที่เกิดขึ้นจึงควรมีการวางแผน มีรูปแบบที่ชัดเจนและครอบคลุมเนื้อหาในเรื่องนี้ทั้งหมดอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อที่จะพัฒนาเด็ก ทั้งเด็กอ่อนและเด็กเก่งไปพร้อมๆกัน



<u>วิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหา</u>

- ใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีสื่อ เพื่อเอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ เช่น เป็นสื่อที่นักเรียนสามารถจับต้องได้ มีรูปแบบที่แปลกใหม่ ใช้ภาพ มีสีสันสวยงาม มีความคงทนต่อการใช้งาน และช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
- ครูใช้รูปแบบกิจกรรมอื่นเข้ามาประกอบการสอนร่วมกับสื่อ เช่น การเล่าเรื่อง การถามตอบระหว่างครูและนักเรียน เกมที่มีการกำหนดเวลา ซึ่งให้นักเรียนได้แข่งกันกับตนเองภายในเวลาที่จำกัด หรืออาจจะเป็นการเล่นกันเป็นคู่ เป็นกลุ่มก็ได้ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่อง สนุกสนาน เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีต่อการจัดการเรียนการสอน และควรมีเทคนิคในการจดจำคำศัพท์ เนื่องจากภาษาไทยในเรื่องนี้เน้นที่การฝึกฝนในการเขียนคำศัพท์ และการจดจำคำศัพท์ ดังนั้นการได้ลองปฏิบัติบ่อย (ฝึกเขียน) หรือทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับคำศัพท์บ่อยๆจะช่วยเพิ่มทักษะในการจดจำคำศัพท์และการนำคำศัพท์ไปใช้ได้อย่างถูกต้องด้วย
- นอกจากที่นักเรียนจะได้เรียนรู้ในชั่วโมงเรียนแล้ว อาจมีการนำสื่อที่นักเรียนสามารถเล่นกันเองได้แบบเล่นคนเดียว เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มได้ เพื่อเป็นการทบทวน ฝึกฝน และเรียนรู้นอกเวลาเรียนของนักเรียน และต้องเป็นสื่อที่รูปแบบการเล่นเช่นเดิมแต่ตำแหน่งการวางไม่เหมือนเดิม เพื่อให้นักเรียนไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับสื่อเกมที่ใช้เล่น
- ฝึกให้นักเรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม โดยอาจจะมีการให้คะแนน โดยใช้คะแนนความสามัคคีเข้าร่วมด้วย เพื่อให้นักเรียนได้เกิดความช่วยเหลือ มีน้ำใจ และสามัคคีกันภายใต้สถานการณ์และกติกาของสื่อ รวมทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนต่างๆ (ครูต้องย้ำว่าสมาชิกในกลุ่มจะต้องช่วยกันคิดและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบซึ่งกันและกัน)

<u>ช่วงเวลาในการพัฒนา</u>

- ใช้หลังจากที่นักเรียนได้เรียนในเรื่องมาตราตัวสะกด แม่กน แม่กก และแม่กบ เสร็จเรียบร้อยแล้ว เพื่อที่จะได้ทดสอบการจำแนกหมวดหมู่ของคำศัพท์ว่าอยู่ในมาตราตัวสะกดใด และได้ทดสอบว่านักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์จากที่เรียนไปได้ถูกต้องหรือไม่
- หลังจากทราบแล้วจึงเริ่มนำผู้เรียนมาพัฒนาโดยการใช้สื่อนวัตกรรมเป็นตัวช่วยกระตุ้นในการจดจำคำศัพท์ โดยการใช้เกมให้เล่นซ้ำๆ

2. D - Design ขั้นออกแบบ

ออกแบบ : วัตถุประสงค์ เนื้อหา สื่อ วิธีการสอนหรือเทคนิคการสอน การวัดผล

ออกแบบวัตถุประสงค์ของสื่อ/นวัตกรรม

ด้านความรู้ (Knowledge)

1. นักเรียนสามารถบอกมาตราตัวสะกดของคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้
2. นักเรียนสามารถบอกพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดในแต่ละมาตราได้

ด้านทักษะ (skill)

1. นักเรียนสามารถจำแนกคำศัพท์ตามมาตราตัวสะกดได้
2. นักเรียนสามารถเขียนคำศัพท์ได้ถูกต้อง

ด้านคุณลักษณะ (Characteristic)

1. มีความสามัคคีในหมู่คณะ และรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

เนื้อหาที่ใช้ในการผลิตนวัตกรรมการสอน

เนื้อหาที่ใช้ในการจัดทำนวัตกรรมการสอน คือเนื้อหาในเรื่องมาตราตัวสะกดไม่ตรงมาตรา จำนวน 3 มาตราตัวสะกดได้แก่

มาตราตัวสะกดแม่กน ไม่ตรงมาตรามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดดังนี้ ญ ณ ร ล และ ฬ ตัวอย่างคำศัพท์เช่น วิญญาณ, คำนวณ, ละคร, บุคคล, วาฬ เป็นต้น

มาตราตัวสะกดแม่กก ไม่ตรงมาตรามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดดังนี้ ข ค และ ฆ ตัวอย่างคำศัพท์เช่น สุนัข, บริจาค, เมฆ เป็นต้น

มาตราตัวสะกดแม่กบ ไม่ตรงมาตรามีพยัญชนะที่เป็นตัวสะกดดังนี้ ป พ ฟ และ ภ ตัวอย่างคำศัพท์เช่น บุปผา, สุขภาพ, กราฟ, ลาภ เป็นต้น

เนื้อหาคำศัพท์ที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรมได้จากการคัดคำศัพท์จำนวน 60 คำ ที่มาจากคลังคำศัพท์ที่นักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ต้องทราบดังนี้

มาตราแม่กน	คำศัพท์
ญ สะกด	ทำบุญ, สัญญา, ปัญญา, กัญญา, ปัญหา, ความเจริญ, กล้าหาญ, กุญแจ, สำคัญ, ควาญช้าง, เชิญ ,บังเอิญ, เผชิญ, ยากเข็ญ, สำราญ, บำเพ็ญ, กาญจนบุรี, กตัญญู, อัญชัน, อัญเชิญ
ณ สะกด	วิญญาณ, สัญญาณ, ปฏิภาณ, ประมาณ, การคูณ, บริเวณ, โบราณ, ขอบคุณ, คำนวณ
ล สะกด	ผลไม้, คนพาล, รางวัล, เล่นกล, ชลบุรี, พยาบาล, พลเมือง, น้ำตาล, มงคล, มลทิน, จลาจล, พิกุล, กาลเวลา, กังวล, กุศล, โกศล, ลูกบอล, ศิลปะ, ศีลธรรม, ปีขาล

ร สะกด	การหาร, อังคาร, อาหาร, อาคาร, อาการ, ทหาร, จราจร, บริวาร, สังหาร, พิการ, ลำธาร, การหาร, โครงการ, บริการ, สังขาร, วานร, พเนจร, โคจร, สมบูรณ์, อาจารย์
มาตราแม่กน	**คำศัพท์**
ฬ สะกด	วาฬ, กาฬ
มาตราแม่กก	**คำศัพท์**
ข สะกด	ทำเลข, ความสุข, ประมุข, สุนัข
ค สะกด	สมัครงาน, แบคทีเรีย, บุคลิก, บริจาค, เทคนิค, เชื้อโรค, โชคดี, อุปโภค, บริโภค, ประโยค, เขียนเช็ค, บุคคล
ฆ สะกด	เมฆ, มัฆวาน
มาตราแม่กบ	**คำศัพท์**
ป สะกด	ทำบาป, ถูกสาป, ธูปเทียน, วาดรูป, สรุปว่า, บุปผา, สัปดาห์ , อีสป, ลิปสติก, อุปการะ, อุปกรณ์, อุปนิสัย, กัปตัน
พ สะกด	ถ่ายภาพ, สุภาพ, สุขภาพ, เคารพ, ทรัพย์สิน, ภาพยนตร์, กรุงเทพ, เผาศพ, เสพติด
ฟ สะกด	ยีราฟ, กราฟ, ทอฟฟี่, ลิฟต์,
ภ สะกด	ไม่โลภ, มีลาภ

<u>เกณฑ์ในการคัดคำศัพท์ที่นำมาใช้ในนวัตกรรมชิ้นนี้</u>

1. คำศัพท์ที่นักเรียนพบเจอในชีวิตประจำวัน แต่ยังเขียนผิด
2. คำศัพท์ที่นักเรียนควรรู้
3.คำศัพท์ทำให้นักเรียนสับสนได้ง่าย เช่นคำว่า อัญชัน ที่นักเรียนมักจะใช้ตัวสะกดเป็น ญ ตรงคำว่า ชัน, คำว่า บริวาร และบริเวณ ที่มักใช้ตัวสะกดสลับกัน เป็นต้น

* จำนวนคำศัพท์ในแต่ละมาตราได้มีการเฉลี่ยให้เหมาะสม*

<u>คำศัพท์ที่นำมาใช้มีดังนี้</u>

เจริญ	สำคัญ	เชิญ	บังเอิญ	เผชิญ	ยากเข็ญ	อัญชัน	อันเชิญ	วิญญาณ	สัญญาณ
ปฏิภาณ	โบราณ	คำนวณ	คนพาล	เล่นกล	มลทิน	กังวล	กุศล	ศีล	จราจร
บริวาร	ลำธาร	วาฬ	กาฬ	ทำเลข	ความสุข	ประมุข	สุนัข	บุคลิก	เทคนิค
เชื่อโรค	อุปโภค	ประโยค	เขียนเช็ค	ถูกสาป	ธูปเทียน	บุปผา	อีสป	กัปตัน	สุภาพ
สุขภาพ	เคารพ	ทรัพย์	เผาศพ	เสพติด	กราฟ	ทอฟฟี่	ลิฟต์	โลภ	ลาภ
บำเพ็ญ	ประมาณ	บริเวณ	มงคล	บริจาค	เมฆ	มัฆวาน	ขอบคุณ	พเนจร	บริการ

ออกแบบแผนการใช้สื่อ/นวัตกรรมในการสอน

โดมิโนมาตราตัวสะกด : เป็นสื่อชุดกิจกรรมที่สามารถใช้ได้ดังนี้

1.ใช้เป็นสื่อประกอบในการจัดการเรียนการสอนในชั่วโมงเรียน

2. ใช้ในการซ่อมเสริมนักเรียนที่เรียนไม่ทัน หรือนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือ (นักเรียนค่อนข้างช้า)

3.นักเรียนสามารถนำไปเล่นเพื่อทบทวนหรือสร้างความเพลินเพลินในกิจกรรมยามว่างได้ โดยสามารถเล่นทั้งห้อง เล่นเป็นกลุ่ม เล่นเป็นคู่ หรือเล่นเองคนเดียวได้

ประโยชน์จากการใช้สื่อ ชุดกิจกรรม “โดมิโน(Domino) มาตราตัวสะกด”

1. ช่วยในการแก้ปัญหาให้กับนักเรียนที่ไม่สามารถจำแนกคำศัพท์ตามตัวสะกดได้
2. ช่วยให้นักเรียนจดจำได้ว่าในแต่ละมาตราตัวสะกดประกอบไปด้วยพยัญชนะใดบ้าง
3. ช่วยเพิ่มทักษะในการเขียนสะกดคำให้ถูกต้อง
4. ช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่คณะให้กับผู้เรียน/ผู้เล่น
5. ช่วยสร้างความสนใจให้กับกิจกรรมการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนสนุกสนานเพลินเพลินกับการจัดการเรียนการสอน

การประเมินผล

1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรม (วัดจิตพิสัย)
2. ประเมินจากการสอบถาม (วัดจิตพิสัย และพุทธิพิสัย)
3. ประเมินจากการทดสอบ (วันพุทธิพิสัย และทักษะพิสัย)

ออกแบบสื่อ/นวัตกรรม

ชื่อนวัตกรรม : โดมิโน (Domino) มาตราตัวสะกด ประกอบด้วยดังนี้

ส่วนที่ 1 ชุดโดมิโนคำศัพท์

ส่วนที่ 2 ชุดโดมิโนตัวสะกด

ส่วนที่ 3 ชุดเฉลยคำศัพท์

ส่วนที่ 4 ชุดใบความรู้

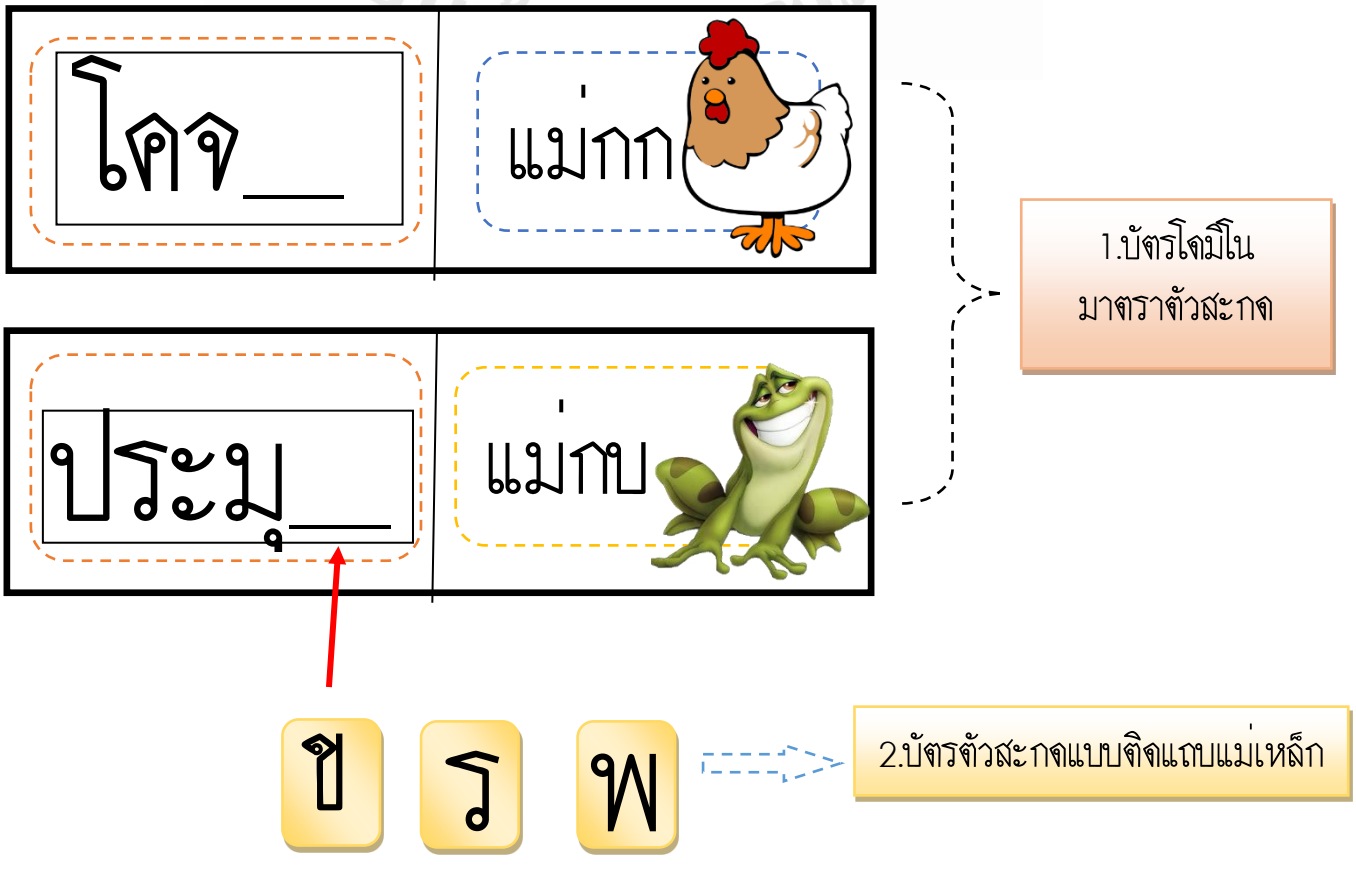
ส่วนที่ 5 คู่มือการใช้

วัสดุ / อุปกรณ์ที่ใช้

1. กระดาษสี	2.แผ่นสำหรับทำแผ่นโดมิโน	3.กาวสองหน้า
4. ดินน้ำมันกาว	5.กระดาษเคลือบ	6.กระดาษแข็ง
7.กรรไกร	8.ไม้บรรทัด	9.สติกเกอร์ใส

ส่วนที่ 1 ชุดโดมิโนคำศัพท์

โครงสร้างแบบที่จะใช้ทำ



ออกแบบแผ่นโดมิโนที่ใช้จริง จำนวน 60 แผ่น

แล้วนำมาแปะบนแผ่นไม้ที่จัดเตรียมไว้

ในแผ่นโดมิโนมีการติดสังกะสีก่อนเพื่อให้สามารถติดกับแม่เหล็กได้

ส่วนที่ 2 ชุดโดมิโนตัวสะกด

เป็นตัวสะกดที่จะนำไปใช้แปะในแผ่นโดมิโน มีการใส่แม่เหล็กเพื่อให้สามารถติดบนแผ่นโดมิโนได้

ส่วนที่ 3 ชุดเฉลยคำศัพท์

ชุดเฉลยคำศัพท์จะประกอบไปด้วยคำศัพท์พร้อมความหมาย สามารถเลือกดูคำศัพท์ได้จากหมายเลขของแผ่นโดมิโน ซึ่งจะตรงกันกับหมายเลขในชุดเฉลย มีทั้งหมด 60 คำพร้อมความหมาย

ส่วนที่ 4 ชุดใบความรู้

เป็นใบความรู้แสดงเทคนิคการจดจำ พยัญชนะตัวสะกดในมาตราต่างๆ และมีการยกตัวอย่างคำศัพท์ ซึ่งจะมีแปะไว้ที่ฝากล่อง และก้นกล่อง

ส่วนที่ 5 คู่มือการใช้

ลักษณะการเล่น/การใช้นวัตกรรม

3. D - Development ขั้นพัฒนา

พัฒนา : นวัตกรรมการเรียนรู้ แผนและวิธีการใช้นวัตกรรม รายละเอียดเนื้อหา กิจกรรม การวัดผล คู่มือการเรียนและระบบสนับสนุน

นวัตกรรมการเรียนรู้

การใช้นวัตกรรมชุดนี้จะมีคู่มือ เพื่อใช้เป็นแนวทางประกอบการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้การใช้ชุดนวัตกรรมเป็นไปถูกต้อง และก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้

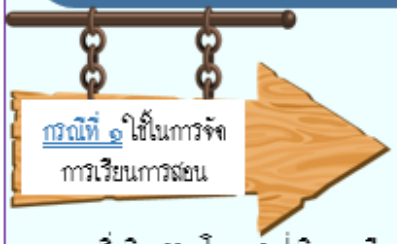
การพัฒนาสื่อนวัตกรรม ทำโดยการหาคุณภาพ โดยมีผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา 1 ท่าน คือ อาจารย์ฐานมาศ มงคล เพื่อประเมินตัวนวัตกรรมชุดนี้ วัตถุประสงค์และเนื้อหาสาระ โดยใช้แบบประเมินนวัตกรรม “ชุดโดมิโน (Domino) มาตราตัวสะกด” เมื่อผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะ จึงดำเนินการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องสมบูรณ์

วิธีการใช้นวัตกรรม / การพัฒนาคู่มือการใช้สื่อนวัตกรรม

คู่มือการใช้

โดมิโน มาตราตัวสะกด

ส่วนที่ ๕ คู่มือการใช้โดมิโน มาตราตัวสะกด



ตัวอย่าง การใช้ โดมิโน มาตราตัวสะกด ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นตอน เล่นแบบแข่งขันทั้งห้อง

๑.ครูทบทวนคำศัพท์ในมาตราแม่กก แม่กบ และแม่กน

๒.แบ่งทีมผู้เล่นเป็น ๒ ทีม โดยนั่งแยกเป็นฝั่ง โดยในแต่ละทีมผู้เล่น(นักเรียน) จะต้องมีโดมิโนอยู่ในมือทุกคน (โดมิโนมีจำนวน ๖๐ ชิ้น)

๓.เริ่มกิจกรรม โดยการเป่ายิงฉุบ เลือกทีมที่จะเล่นก่อน ครูเป็นกำหนดมาตราตัวแรก ฝั่งเริ่มเล่นก่อนให้เริ่มลงโดมิโนก่อน โดยเลือกตัวสะกดแปะลงในแผ่นโดมิโน แล้วนำไปต่อมาตรานั้น ๆ สลับไปอีกทีมไปเรื่อยๆ (หากต้องการความชื่นเต้นให้จับเวลาในการทำกิจกรรมของแต่ละทีม) เมื่อเล่นเสร็จให้ตรวจสอบร่วมกัน แล้วนับคะแนนของแต่ละฝั่ง หากทีมไหนแปะตัวสะกดไม่ถูกต้อง ถือว่าไม่ได้แต้มจากโดมิโนแผ่นนั้น

ตัวอย่าง การใช้ โดมิโน มาตราตัวสะกด ในการจัดการเรียนการสอน

ขั้นตอน ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน

เนื่องจากจากโดมิโนจะต้องเติมตัวสะกดแล้วจึงจะนำไปต่อได้ ดังนั้นครูสามารถใช้โดมิโนประกอบการสอนคำศัพท์ได้ โดยครูอาจจะเลือกหยิบโดมิโนที่ละชิ้นแล้วถามนักเรียนว่าต้องเติมตัวสะกดใด แล้วอาจจะขอตัวแทนนักเรียนที่เรียบร้อย(ตามแต่ครูจะกำหนด)มาช่วยในการติดโดมิโน

คู่มือการใช้

โดมิโน มาตราตัวสะกด

ส่วนที่ ๕ คู่มือการใช้โดมิโน มาตราตัวสะกด

วิธีการเล่น

๑.แจกโดมิโนเป็นกลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกัน (มีทั้งหมด ๖๐ ชิ้น)

๒.เป่ายิงฉุบเลือกว่าทีมไหนจะเป็นทีมแรกที่เริ่มเล่นก่อน

๓.ทีมแรกเริ่มวางก่อน โดยการเติมตัวสะกดลงบนคำศัพท์นั้นๆในโดมิโนแล้วจึงนำมาวาง

และทีมถัดไปเลือกเติมตัวสะกดลงบนคำศัพท์ในโดมิโนของตนแล้วนำมาวางต่อตัวโดมิโนของทีมแรก และต้องตรงมาตรากับโดมิโนของตัวก่อนหน้ากำหนด (สามารถตรวจคำตอบได้ใน ชุดเฉลยโดมิโน มาตราตัวสะกด)

๔ ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ โดยทีมที่หมดเป็นทีมแรกจะเป็นผู้ชนะ และทีมที่ต่อผิดจะต้องนำโดมิโนกลับมาไว้ในทีมของตนเองเช่นเดิม

กรณีพิเศษ เมื่อเล่นไปแล้ว โดมิโนในทีมของตนเองไม่สามารถนำไปเติมได้ สามารถจั่วโดมิโนเพิ่มได้ ๑ ชิ้นต่อรอบ

คู่มือการเรียนและระบบสนับสนุน

<u>การพัฒนาคุณภาพของนวัตกรรม</u>

การพัฒนาได้จากการวัดประเมินผลจากแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีการวัดดังนี้

แบบประเมินนวัตกรรม “ ชุด โดมิโน มาตราตัวสะกด ” (โดยผู้เชี่ยวชาญ)

ชื่อ ผู้ประเมิน.....

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนตามความคิดเห็นของท่าน

5 หมายถึง มากที่สุด

4 หมายถึง มาก

3 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับคะแนน				
		5	4	3	2	1
1	นวัตกรรมชุดนี้สามารถเร้าความสนใจให้นักเรียนเกิดการใฝ่รู้					
2	ช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้ง่ายและจดจำได้นาน					
3	นวัตกรรมมีความถูกต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเนื้อหาวิชา					
4	ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด นำไปสู่ความคิดรวบยอด					
5	นวัตกรรมมีวิธีการเล่นและกติกาที่เข้าใจง่าย					
6	นวัตกรรมมีความสะดวกต่อการใช้งาน					
7	นวัตกรรมมีต้นทุนการผลิตต่ำ คุ้มค่าต่อการใช้งาน					
8	สามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนอื่นๆได้					
9	เป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้แก่ผู้เรียน					
10	นวัตกรรมช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เรียน					
รวม = คะแนน						

เกณฑ์การประเมิน 40-50 คะแนน หมายถึง ดีมากสามารถนำสื่อไปปฏิบัติได้เลย

30-49 คะแนน หมายถึง ปรับปรุงบางส่วนแล้วสามารถไปปฏิบัติได้เลย

0-29 คะแนน หมายถึง ปรับปรุงและดำเนินการแก้ไข

4. I - Implementation ขั้นนำไปใช้

ขั้นนำไปใช้ : การนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ได้จากการพัฒนาไปทดลองใช้ตามวัตถุประสงค์ (เช่น ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป หรือ ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองรายบุคคล หรือรายกลุ่ม)

<u>การนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย</u>

กลุ่มเป้าหมาย : นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (อายุ 7-9 ขวบ) โดย โดยเลือกใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 7 คน ที่มีคะแนนการทดสอบหลังการเรียนแบบปกติในห้องเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

การทำกิจกรรม : ใช้เป็นสื่อซ่อมเสริม เล่นกันเป็นทีม ในช่วงพักกลางวัน และช่วงโฮมรูมในตอนเย็น จำนวน 3 ครั้ง

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

5. E - Evaluation ขั้นประเมินผล

ประเมินผล : ประเมินคุณภาพตัวสื่อ และประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนจากการใช้สื่อ

เครื่องมือสำหรับใช้ประเมินผลการเรียนรู้จากการใช้นวัตกรรม แบ่งเป็น 2 ด้านคือ

1.ด้านความรู้และทักษะ โดยใช้การเขียนสะกดคำ ในมาตราแม่กก แม่กบ และแม่กน จำนวน 10 ข้อ

เกณฑ์การประเมิน	
ร้อยละ 80 ขึ้นไป (8-10)	ผ่าน
ต่ำกว่าร้อยละ 80	ไม่ผ่าน

2.ด้านเจตคติ วัดโดยการสังเกตพฤติกรรมและการสอบถามจากผู้ใช้

ประเมินผลการใช้สื่อ “ชุดโดมิโน มาตราตัวสะกด” โดย ให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายจำนวน 7 คน ทำแบบทดสอบหลังการใช้สื่อ ผลปรากฏดังตารางดังนี้

*กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มนักเรียนที่ค่อนข้างเรียนช้า และค่อนข้างมีปัญหาในการเขียนสะกดคำ จากหลายมาตราที่เรียนมา

*คะแนนก่อนใช้นวัตกรรม คือคะแนนจากการทำใบงานสะกดคำในแต่ละมาตราตัวสะกด แล้วนำมาหาร 3 เพื่อหาค่าเฉลี่ยให้ได้คะแนนเต็ม 10 คะแนน

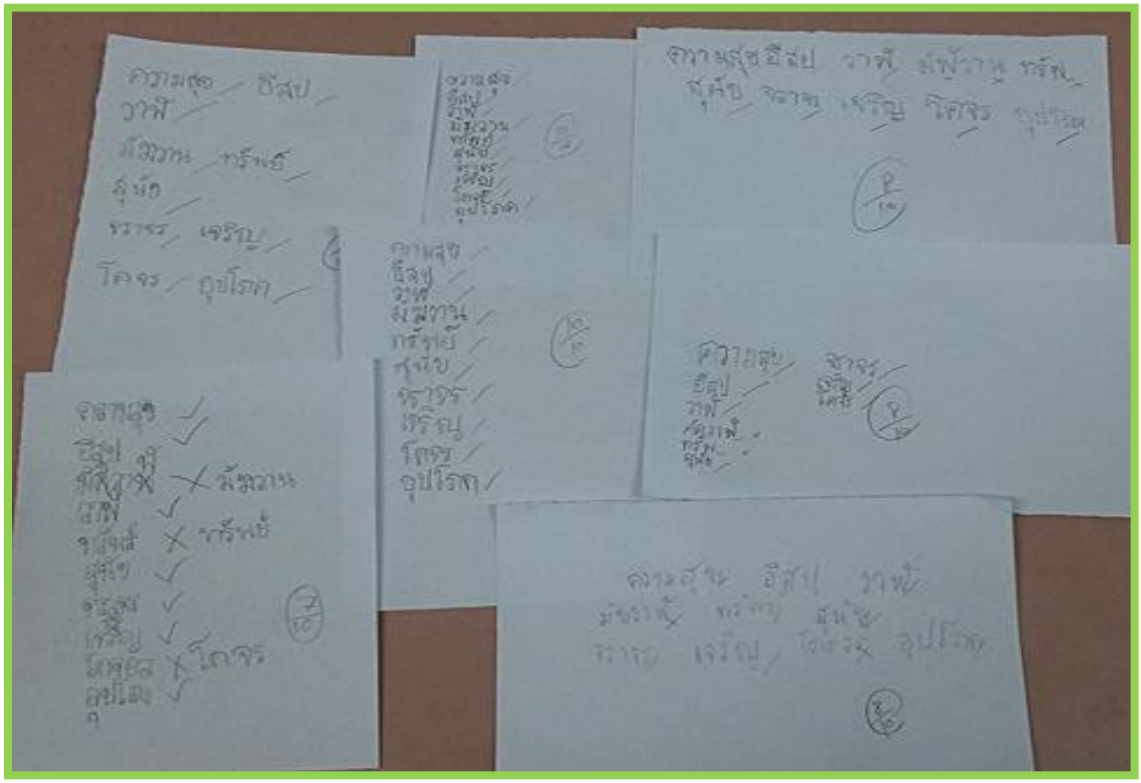
*คะแนนหลังใช้นวัตกรรม คือคะแนนจากการเขียนสะกดคำที่ได้จากการซุ่มจับในโดมิโด ที่มีคำศัพท์มาจากคลังคำศัพท์ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านคลองมะขาม ควรรู้

<u>การประเมินด้านพุทธิพิสัย</u>

คนที่	คะแนนก่อนใช้นวัตกรรม	คะแนนหลังใช้นวัตกรรม	คะแนนที่เพิ่มขึ้น	ผลการประเมินคะแนนหลังการใช้
1	5	8	3	ผ่านเกณฑ์ 80%
2	7	10	3	ผ่านเกณฑ์ 80%
3	7	10	5	ผ่านเกณฑ์ 80%
4	4	7	3	ไม่ผ่านเกณฑ์ 80%
5	5	8	3	ผ่านเกณฑ์ 80%
6	5	8	3	ผ่านเกณฑ์ 80%
7	6	10	4	ผ่านเกณฑ์ 80%

<u>สรุป</u> หลังจากที่กลุ่มเป้าหมายได้ใช้นวัตกรรมชุด “โดมิโน มาตราตัวสะกด ” ปรากฏว่า กลุ่มเป้าหมายสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้องมากขึ้นกว่าก่อนหน้านี้ โดยผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่ตั้งไว้ จำนวน 6 คนจาก 7 คน แต่มีคะแนนการสะกดคำเพิ่มขึ้นทุกคน

<u>ผลงานการสอบสะกดคำ หลังจากใช้นวัตกรรม</u>



<u>การประเมินด้านจิตพิสัย</u>

ในด้านความพึงพอใจ วัดได้จากการสอบถาม และสังเกตพฤติกรรมดังนี้

ในช่วงพักกลางวันจะมีกลุ่มนักเรียนมาขอเล่น โดมิโนมาตราตัวสะกด โดยมีลักษณะการพูดดังนี้

“ครูผมรีบกินข้าวนะครับ ผมอยากเล่นโดมิโน”

“ครูคะ อยากเล่นเกมเมื่อวานอีก”

“ครูพรุ่งนี้ผมขอเล่นอีกนะครับ”

<u>เกมโดมิโน สวยไหมครับ</u>

“สวยค่ะ สีสวย หนูชอบไม้ที่ครูทำด้วยค่ะ”

“สวยค่ะ น่าเล่นมากครู”

<u>เล่นไปแล้วได้อะไรครับ</u>

“ได้สะกดคำ ได้หาแม่ต่างๆ”

“สะกดคำ ความสนุกสนาน”

และเมื่อทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายแล้ว ได้มีการนำไปวางไว้บริเวณมุมของเล่นในห้อง ให้นักเรียนคนอื่นๆได้ทดลองเล่น พบว่ามีกลุ่มนักเรียนสนใจในการเล่นและนำมาเล่นโดยการศึกษาวิธีการเล่นเอง

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

โรงเรียนบ้านคลองมะขาม

BANKHLONGMAKHAM SCHOOL