THE BEST TEACHER AWARD

สื่อสร้างสรรค์ "เกมคำคล้องจอง" พัฒนาการเรียนรู้สู่อนาคต

กลุ่มสาระภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒

สภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และวัตถุประสงค์ในการจัดทำผลงาน





๑. สภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น

สภาพปัญหา นักเรียนชั้น ป.๒ ขาดทักษะการสังเกตและประสมคำคล้องจอง เนื่องจากบทเรียนเป็นนามธรรม และขาดสื่อที่กระตุ้นความสนใจ ทำให้เด็กเบื่อหน่ายและเข้าถึงเนื้อหาได้ยากในสภาวะที่ทรัพยากรครูมีจำกัด

ความต้องการจำเป็น จำเป็นต้องมี "นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์" ที่เปลี่ยนเนื้อหาให้เป็นเกมการศึกษา (Active Learning) เพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง บูรณาการได้หลายชั้นเรียน/กลุ่มสาระ และทดแทนในกรณีที่ครูไม่ครบชั้นหรือขาดแคลนสื่อเฉพาะทาง

๒. วัตถุประสงค์ในการจัดทำผลงาน

- เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะภาษาไทย ให้นักเรียนสามารถจำแนกและประสมคำคล้องจองได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- เพื่อสร้างนวัตกรรมช่วยสอน ใช้เป็นสื่อบูรณาการที่รองรับการจัดการเรียนรู้ร่วมกันหลายชั้นเรียน และเสริมทรัพยากรการสอนที่ขาดแคลน
- เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้เชิงรุก ส่งเสริมให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียน พัฒนาทักษะการคิด และกล้าแสดงออกผ่านการลงมือทำจริง

ความสอดคล้องกับผู้เรียน




๑. สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

- ตรงตามตัวชี้วัด สอดคล้องกับสาระที่ ๔ หลักการใช้ภาษาไทย ตัวชี้วัด ท ๔.๑ ป.๒/๓ โดยเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจกฎการประสมสระและมาตราตัวสะกดได้อย่างถูกต้อง
- มุ่งเน้นสมรรถนะสำคัญ: ส่งเสริม ความสามารถในการสื่อสาร และ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ผ่านการจำแนกและเชื่อมโยงคำ
- บูรณาการทักษะชีวิต ตอบโจทย์การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปลี่ยนจากเนื้อหาในตำรามาสู่การปฏิบัติจริง สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๒. ความเหมาะสมกับระดับชั้นและช่วงวัย

- การเรียนรู้ผ่านรูปธรรม เด็กวัย ป.๒ (อายุ ๗-๘ ปี) เรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้หยิบจับและมองเห็นภาพจริง สื่อ เกมคำคล้องจอง เปลี่ยนตัวอักษรที่เข้าใจยากให้กลายเป็น ชิ้นส่วนเกม ที่เด็กสามารถจับต้องและเคลื่อนย้ายได้
- การเรียนรู้ผ่านการเล่น วัยนี้มีความสนใจระยะสั้น การใช้เกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อนและมีสีสันฉูดฉาด จะช่วยตรึงความสนใจของเด็กได้นานกว่าการเรียนหน้ากระดานแบบเดิม
- การพัฒนาทักษะทางสังคม จากภาพจะเห็นว่านักเรียนได้ทำกิจกรรมเป็นคู่หรือกลุ่มเล็ก ช่วยส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การรอคอย และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งเป็นพัฒนาการที่สำคัญของเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น

***สื่อชิ้นนี้ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อสอนวิชาภาษาไทยเพียงอย่างเดียว แต่ถูกออกแบบมาให้พอดี กับธรรมชาติของเด็ก ป.๒ ที่ชอบความสนุก ท้าทาย และการลงมือทำจริง โดยยังคงยึดโยงกับมาตรฐานตัวชี้วัดของหลักสูตรอย่างครบถ้วน**

ผลสำเร็จที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

๑. ด้านวิชาการ
- บรรลุตัวชี้วัด นักเรียนร้อยละ ๙๐ สามารถบอกและประสมคำคล้องจองได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย (ท ๔.๑ ป.๒/๓)
- ผลสัมฤทธิ์เพิ่มขึ้น คะแนนทดสอบหลังเรียนสูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด และนักเรียนมีคลังคำศัพท์ที่กว้างขึ้น

๒. ด้านทักษะและพฤติกรรม
- *Active Learning* นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนรู้ และกล้าแสดงออกผ่านการนำเสนอหน้าชั้นเรียน
- ทักษะการคิด พัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ การสังเกต และการแก้ปัญหาผ่านกติกาของเกม
- ทักษะสังคม รู้จักการทำงานเป็นทีม การรอคอย และการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

๓. ด้านโอกาสทางการศึกษา
- พึ่งพาตนเองได้ นักเรียนสามารถใช้สื่อเพื่อฝึกฝนและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง แม้ในสภาวะที่ครูต้องสอนควบชั้นหรือทรัพยากรจำกัด

* นักเรียนไม่ได้เพียงแค่ สอบผ่าน ตามหลักสูตร แต่ยังได้รับความสุข และ ทักษะชีวิต ผ่านนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์ที่ออกแบบมาเพื่ออนาคตของผู้เรียนอย่างแท้จริง

ข้อมูลผู้ส่งผลงาน



นางสาวนุชจรีย์ อากาศเมฆ
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง
โรงเรียนบ้านหนองเป่าปี่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต ๒

ประเภทที่ ๑ เป็นครูที่สอน ๑ ระดับชั้น และสอนมากกว่า ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้

วิธีดำเนินงานโดยใช้กระบวนการ PDCA (PLAN-DO-CHECK-ACT)





๑. ขั้นวางแผน (Plan)
- วิเคราะห์ปัญหา ศึกษาตัวชี้วัด ท ๔.๑ ป.๒/๓ และวิเคราะห์พื้นฐานนักเรียน พบว่าเด็กสับสนเรื่องการประสมสระและมาตราตัวสะกดในคำคล้องจอง
- ออกแบบสื่อ วางโครงสร้าง เกมคล้องจองคล้องใจ โดยเน้นสีสันและรูปทรงที่ดึงดูดใจ และออกแบบให้สามารถใช้สอนควบชั้นเรียนหรือบูรณาการวิชาอื่นได้

๒. ขั้นดำเนินการ (Do)
- จัดทำนวัตกรรม ผลิตสื่อการสอนที่มีความคงทน สวยงาม และปลอดภัยต่อผู้เรียน
- นำไปใช้จริง จัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง ทั้งการทำงานรายบุคคลและกระบวนการกลุ่ม (ดังภาพกิจกรรมที่ปรากฏ)
- สร้างเครือข่าย แบ่งปันการใช้สื่อร่วมกับครูในสายชั้นเพื่อแก้ปัญหาครูไม่ครบชั้นเรียน

๓. ขั้นตรวจสอบ (Check)
- ประเมินผลเรียนรู้ ทดสอบความเข้าใจของนักเรียนผ่านการเล่นเกมและการทำแบบฝึกหัด
- ประเมินความพึงพอใจ: สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมและความสุขของนักเรียนในขณะปฏิบัติกิจกรรม

๔. ขั้นปรับปรุงและพัฒนา (Act)
- สรุปผล รวบรวมข้อมูลปัญหาที่พบระหว่างใช้สื่อ เช่น คำศัพท์ที่ยากเกินไป เพื่อนำมาปรับปรุงชุดคำให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละกลุ่ม
- ขยายผล พัฒนาสื่อให้มีความหลากหลายของมาตราตัวสะกดมากขึ้น เพื่อใช้เป็นต้นแบบนวัตกรรม Best Practice ของโรงเรียน

* วิเคราะห์ปัญหาอย่างตรงจุด ออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์ นำไปใช้พัฒนาผู้เรียนอย่างเป็นระบบ และประเมินผลเพื่อพัฒนาอย่างต่อเนื่อง