



ผลงานนวัตกรรมการศึกษา

เรื่อง การสร้างและปรับประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา
เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เสริมทักษะ
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖



โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ สำนักงานศึกษานิเทศก์จังหวัดสงขลา



นางมุกกรินทร์ วิชาธิคุณ
ตำแหน่ง ครู อันดับ คศ.๑

โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดคลองเรียน)
สังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครหาดใหญ่

คำนำ

การจัดทำรายงานการนำเสนอผลงานจากการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน เรื่องการสร้างและปรับปรุงยุคที่ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เสริมทักษะ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ เป็นนวัตกรรมที่สร้างและพัฒนาขึ้น เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพ บรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ ตอบสนองความสนใจของผู้เรียน สามารถสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผลลัพธ์ทางการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ทั้งผลสัมฤทธิ์ระดับสถานศึกษาสูงกว่าค่าเป้าหมาย และผลสัมฤทธิ์ระดับชาติโอเน็ตสูงกว่าระดับประเทศ

ขอขอบคุณ คณะผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้การขับเคลื่อนสนับสนุนในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจนประสบความสำเร็จ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานนวัตกรรมเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและมาตรฐานการจัดการศึกษาต่อไป

มุกกรินทร์ วิชาติคุณ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ประวัติผู้เสนอผลงาน	๑
๑. ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม	
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๒
๑.๒ แนวทางการแก้ไขปัญหาหรือการพัฒนา	๓
๑.๓ กรอบแนวคิดในการพัฒนา/ประโยชน์	๓
๒. ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	
๒.๑ วัตถุประสงค์การพัฒนา	๔
๒.๒ เป้าหมาย	๔
๒.๓ ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๔
๒.๔ รูปแบบนวัตกรรมที่สร้างขึ้นและนำไปใช้	๕
๒.๕ การมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม	๖
๒.๖ การประเมินและปรับปรุงนวัตกรรม	๗
๓. ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม	
๓.๑ การวิเคราะห์สารสนเทศผลการดำเนินงาน	๘
๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา ครูผู้สอน ผู้เรียน	๑๑
๓.๓ ปัจจัยความสำเร็จ	๑๒
๓.๔ บทเรียนที่ได้รับ	๑๒
๓.๕ การเผยแพร่ผลงาน/รางวัลแห่งความสำเร็จ	๑๓
ภาคผนวก	๑๕
- ตัวอย่างนวัตกรรม	
- ภาพกิจกรรมกลุ่ม PLC	
- เอกสารหลักฐานการเผยแพร่วัตกรรม	
- เอกสารประกอบอื่นๆ	

ประวัติผู้ส่งผลงานนวัตกรรมทางการศึกษา

ชื่อผลงาน : การสร้างและปรับปรุงยุคที่ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เสริมทักษะ
วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ประเภทของผลงาน

- การพัฒนานักเรียนหรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้
- การบริหารการจัดการศึกษา
- การนิเทศ ติดตามและประเมินผลการบริหาร (สถานศึกษา)

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางมุกกรินทร์ วิชาธิคุณ

ตำแหน่ง ครูอันดับ คศ.๑ (ครูผู้สอนภาษาไทย) โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดคลองเรียน)

สังกัด สำนักงานการศึกษา เทศบาลนครหาดใหญ่ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

การศึกษา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตรและการสอน เอกภาษาไทย

รางวัลแห่งความภูมิใจ

- ครูผู้สอนดีเด่น ด้านวิชาการ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕
- รางวัลชนะเลิศการประกวดสื่อนวัตกรรม โครงการครูมีอาชีพ
- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ ๑ แผนการจัดการเรียนรู้

โทร ๐๖๕ - ๘๘๓๒๙๖๐

อีเมล mukka2021@gmail.com



ชื่อผลงาน : การสร้างและปรับประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เสริมทักษะ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ผู้นำเสนอผลงาน : นางมุกกรินทร์ วิชาธิคุณ

หน่วยงาน : โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดคลองเรียน) สังกัดสำนักงานการศึกษา เทศบาลนครหาดใหญ่

๑. ด้านความสำคัญของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในชั้นเรียนและการสำรวจความคิดเห็นเชิงจิตวิทยาถึงเจตคติที่มีต่อการเรียน วิชาภาษาไทย พบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนยังไม่ตอบสนองความต้องการ ความสนใจและความถนัด ของผู้เรียนตามวัยได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้เกิดความเบื่อหน่ายในวิชาและเนื้อหาในบทเรียนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะในเรื่องของหลักภาษาที่ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องตามหลักวิชาการซึ่งนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ และนำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง จึงมีความจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องคิดรูปแบบการสอน เทคนิคการสอน และสื่อการสอนที่มีความหลากหลาย ทันสมัย และเหมาะสม ทำให้ผู้เรียนมีความสุข สนุกในการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจใฝ่สมฤทธิ์ให้ เกิดขึ้นในกระบวนการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความ กระตือรือร้นอยากเรียนรู้มากขึ้น

ตารางสรุปผลแบบประเมินวัดเจตคติต่อวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

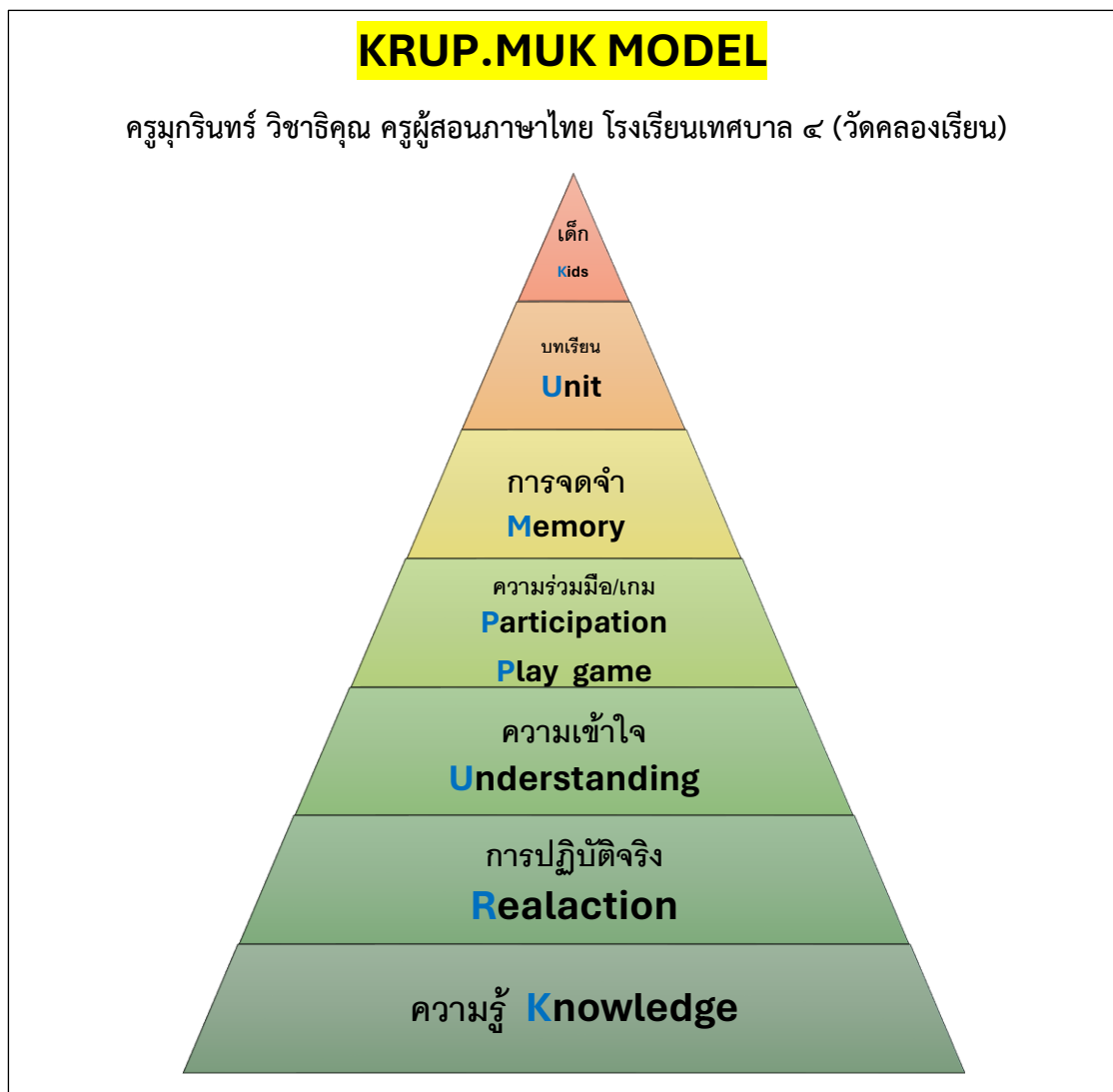
หัวข้อประเมิน	ความคิดเห็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ๔๐ คน				
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
๑. วิชา ภาษาไทยเป็น วิชาที่น่าเบื่อ	๑๒	๑๕	๕	๕	๓
๒. วิชา ภาษาไทย มีเนื้อหายาก	๑๐	๑๐	๑๐	๕	๕
๓. ข้าพเจ้าชอบ ศึกษาเนื้อหา บทเรียนวิชา ภาษาไทยมา ล่วงหน้า	๒	๓	๕	๑๕	๕
๔. ข้าพเจ้าไม่ ชอบเรียนวิชา ภาษาไทย	๘	๑๐	๑๒	๑๐	๐
๕. ข้าพเจ้าชอบ เล่นเกมวิชา ภาษาไทย มากกว่า นั่งจดบันทึก ฟังครูสอน	๑๘	๑๒	๕	๓	๒

๑.๒ แนวทางการแก้ไขปัญหาหรือการพัฒนา

จากการศึกษาเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยต่างๆ พบว่าวิธีสอนโดยใช้เกม (Game) คือกระบวนการที่ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ผ่านการเล่นเกม และนำผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้อภิปรายสรุปผล ซึ่งข้อดีของวิธีสอนโดยใช้เกมคือช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนาน เรียนรู้จากการเล่น และเกิดการเรียนรู้เชิงประจักษ์ด้วยตนเอง ทำให้ความรู้มีความคงทน เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบอยู่แล้วจึงเรียนรู้ได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาและความต้องการของผู้เรียนในการสำรวจข้อมูลเบื้องต้น ครูผู้สอนจึงได้คิดค้นสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาคือสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษาขึ้น เพื่อปรับประยุกต์ใช้กับผู้เรียนอย่างเหมาะสมและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

๑.๓ กรอบแนวคิดในการพัฒนา/ประโยชน์

โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดคลองเรียน) ได้ตระหนักถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียนเป็นสำคัญ ทางครูผู้สอนจึงได้หาแนวทางแก้ปัญหาพัฒนาผู้เรียน โดยสร้างสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และยึดรูปแบบการจัดการเรียนการสอน KRUP.MUK MODEL ที่ออกแบบขึ้น เพื่อนำไปใช้ส่งเสริมพัฒนาความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาภาษาไทย เสริมทักษะความรู้ด้านหลักภาษาไทย สร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ตอบสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ยังประโยชน์แก่ผู้เรียน ครู และสถานศึกษา เพื่อมุ่งเน้นนำไปสู่การบรรลุมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร และยกระดับผลสัมฤทธิ์ระดับสถานศึกษาและผลสัมฤทธิ์ระดับชาติที่สูงขึ้นบรรลุค่าเป้าหมายต่อไป



๒. ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๒.๑ วัตถุประสงค์การพัฒนา

๑. เพื่อสร้างและปรับปรุงยุคที่ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา ผ่านโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ ให้เหมาะสมกับความสนใจและระดับชั้นของผู้เรียน
๒. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
๓. เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ให้มีความสุขและสนุกในการเรียนรู้
๔. เพื่อพัฒนาและเสริมทักษะความรู้ความเข้าใจเนื้อหาให้กับผู้เรียน นำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

๒.๒ เป้าหมาย

เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดคลองเรียน) ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๗๘ คน

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ได้รับการพัฒนาและเสริมทักษะทางภาษาไทย จากการจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น ตอบสนองความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน ยกกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น







๒.๓ ขั้นตอน/กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

การดำเนินการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดคลองเรียน) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา มีการดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้ ตามกระบวนการ (PDCA)

ขั้นการวางแผนดำเนินการ	ระยะเวลาดำเนินการ	ผู้ดำเนินการ/รับผิดชอบ
๑. ประชุมวางแผนและออกแบบวิธีการสอนที่เหมาะสมเพื่อพัฒนาผู้เรียนในกลุ่ม	พฤษภาคม ๒๕๖๖	รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ ครูผู้สอนภาษาไทย กลุ่ม PLC
๒. การคิดค้น ปรับปรุงยุค สร้างสื่อ นวัตกรรม และรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสม	มิถุนายน ๒๕๖๖	ครูมุกรินทร์
๓. การจัดทำสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์ โดยค้นหารูปแบบเกมเพลตเกมที่นำเสนอ นำมาปรับปรุงยุคสร้างเนื้อหา ความรู้ ให้สอดคล้องกับบทเรียน	มิถุนายน ๒๕๖๖	ครูมุกรินทร์
๔. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำเกมการศึกษา วิธีการสอน ไปใช้ในชั้นเรียน	กรกฎาคม ๒๕๖๖ - กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗	ครูมุกรินทร์
๕. สรุปผลสะท้อนผล ปรับปรุงพัฒนา	มีนาคม ๒๕๖๗	ครูมุกรินทร์ กลุ่ม PLC
๖. จัดทำรายงานสรุปผลและเผยแพร่ผลงาน	เมษายน ๒๕๖๗	ครูมุกรินทร์

๒.๔ รูปแบบนวัตกรรมที่สร้างขึ้นและการนำไปใช้
 สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษาที่สร้างและปรับประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน
 วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ดังนี้

ที่	สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา	คิวอาร์โค้ดสื่อ
๑	เกมคำสั้นฐานตะลุมอวกาศ 	
๒	เกมทอพิศวงราชาศัพท์ 	
๓	เกมบอลลูนคำสุภาพ 	
๔	เกมบันไดงูภาษาต่างประเทศ 	
๕	เกมประโยคความรวม 	

ที่	สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา	คิวอาร์โค้ดสื่อ
๖	<p>เกมหม้ออ่านคำถูก</p> 	
๗	<p>เกมภาพนี้มีสำนวน</p> 	
๘	<p>เกมเศรษฐี คำไทย ๗ ชนิด</p> 	

๒.๕ การมีส่วนร่วมในการพัฒนานวัตกรรม

ข้อเสนอแนะในการประยุกต์ใช้และพัฒนาต่อยอด (สะท้อนคิดจากกลุ่ม PLC)

๑. สื่อนวัตกรรมดังกล่าวมีข้อจำกัดในการใช้ คือโรงเรียน สถานศึกษา ครูผู้สอนที่นำไปใช้ต้องมีอุปกรณ์รองรับ เช่น จอทีวี สมาร์ททีวี จออัจฉริยะ คอมพิวเตอร์ สายต่อพ่วง HDMI USB เพื่อรองรับการเปิดโปรแกรมไมโครซอฟท์พาวเวอร์พอยต์
๒. สามารถใช้ได้โดยไม่ต้องต่อสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เล่นในระบบออฟไลน์
๓. สามารถนำไปแชร์หน้าจอ สอนในระบบออนไลน์ได้
๔. นำไปใช้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาไทย และรายวิชาอื่นๆ โดยสามารถประยุกต์ใช้ตามความเหมาะสมของระดับผู้เรียน และความต้องการของครูผู้สอน
๕. หากนำไปเปิดในคอมพิวเตอร์ที่เวอร์ชันต่ำกว่า อาจทำให้ข้อมูล รูปแบบผิดเพี้ยน หรือเปิดไม่ได้
๖. พัฒนาการสร้างเกมในอนาคตด้วยโปรแกรม CANVA ที่มีความทันสมัย และลูกเล่นต่างๆ มากขึ้น
๗. ค้นหาเทมเพลตใหม่ๆ ที่น่าสนใจเพื่อนำมาพัฒนา สร้างเกมการศึกษาให้น่าสนใจต่อไป
๘. สามารถส่งคิวอาร์โค้ดให้นักเรียนกลับไปทบทวนบทเรียนผ่านมือถือ เรียนรู้ด้วยตนเอง จากที่บ้านได้



๒.๖ การประเมินและการปรับปรุงนวัตกรรม

ผลการทดสอบประสิทธิภาพสื่อนวัตกรรมแบบกลุ่มกับผู้เรียนน ๖ คน (ตัวแทนกลุ่มอ่อน เก่ง ปานกลาง) โดยพิจารณาจากเกมการศึกษาหลักภาษาไทย ป.๖ จำนวน ๘ เรื่อง และผลการทดสอบระหว่างเรียน หลังเรียนเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ๘๐/๘๐ ผลปรากฏว่าสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษาเมื่อทดสอบประสิทธิภาพแล้วได้ ๘๐.๐๐/๘๐.๔๒ สรุปว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ดังตารางต่อไปนี้

นักเรียน	ผลการสอบระหว่างเรียน														รวม	ผลการสอบ	
	1	2	3	4	5	6	7	8									
แนนเต็ม (ร้อยละ)	10	10	10	10	10	10	10	10								80	40
คนที่ 1	10	10	8	9	9	9	9	9								73	37
คนที่ 2	7	5	5	5	9	7	9	7								54	31
คนที่ 3	7	6	6	7	9	7	9	6								57	30
คนที่ 4	8	9	8	8	9	7	10	6								65	30
คนที่ 5	10	9	8	8	9	9	9	6								68	32
คนที่ 6	10	9	8	8	9	8	9	6								67	33
รวม	52	48	43	45	54	47	55	40	0	0	0	0	0	0	0	384	193
เฉลี่ย	8.67	8.00	7.17	7.50	9.00	7.83	9.17	6.67	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	64.00	32.17
เฉลี่ยร้อยละ	86.67	80.00	71.67	75.00	90.00	78.33	91.67	66.67	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	80.00	80.42
E1/E2	80.00															80.42	



แบบประเมินสื่อนวัตกรรม

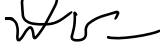
วิชาภาษาไทย ท๑๖๑๐๑
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง หลักภาษา
 ผู้จัดทำ นางมุกกรินทร์ วิชาธิคุณ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด ระดับคะแนนการประเมิน
 ๔ = ดีมาก ๓ = ดี ๒ = ปานกลาง ๑ = ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			
	๔	๓	๒	๑
๑.ด้านเนื้อหา				
๑.๑ เนื้อหา มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด	✓			
๑.๒ เนื้อหา มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และครบถ้วนกับหัวข้อที่สอน	✓			
๑.๓ เนื้อหา มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน		✓		
๑.๔ การจัดลำดับชั้นการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	✓			
๒.ด้านภาษา				
๒.๑ ภาษาที่ใช้สื่อความหมายและเข้าใจได้ง่าย	✓			
๒.๒ ภาษา มีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓			
๒.๓ ภาษาที่ใช้ถูกต้อง ชัดเจน ทั้งคำศัพท์และไวยากรณ์		✓		
๓.ด้านภาพประกอบ/สื่อ				
๓.๑ รูปภาพมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	✓			
๓.๒ รูปภาพมีความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เรียน	✓			
๓.๓ รูปภาพมีความเหมาะสมกับวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน	✓			
๓.๔ รูปภาพและตัวหนังสือชัดเจนสามารถอ่านได้ง่าย		✓		
๔.ด้านประสิทธิภาพและความคงทน				
๔.๑ กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้	✓			
๔.๒ มีความสะดวก และง่ายต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน	✓			
๔.๓ มีความทันสมัย แปลกใหม่	✓			
๔.๔ มีความคงทนสามารถนำกลับมาใช้ได้อีก	✓			

ข้อเสนอแนะ : สร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรมในหน่วยอื่นๆ เพิ่มเติมตามเพื่อให้ครอบคลุมหลักสูตรในระดับชั้น ป.๖

ลงชื่อ  ผู้ประเมิน

(นางพัชรินทร์ นรินทร์พุด)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

.....๒๕...../...มิถุนายน...../.....๒๕๖๖.....

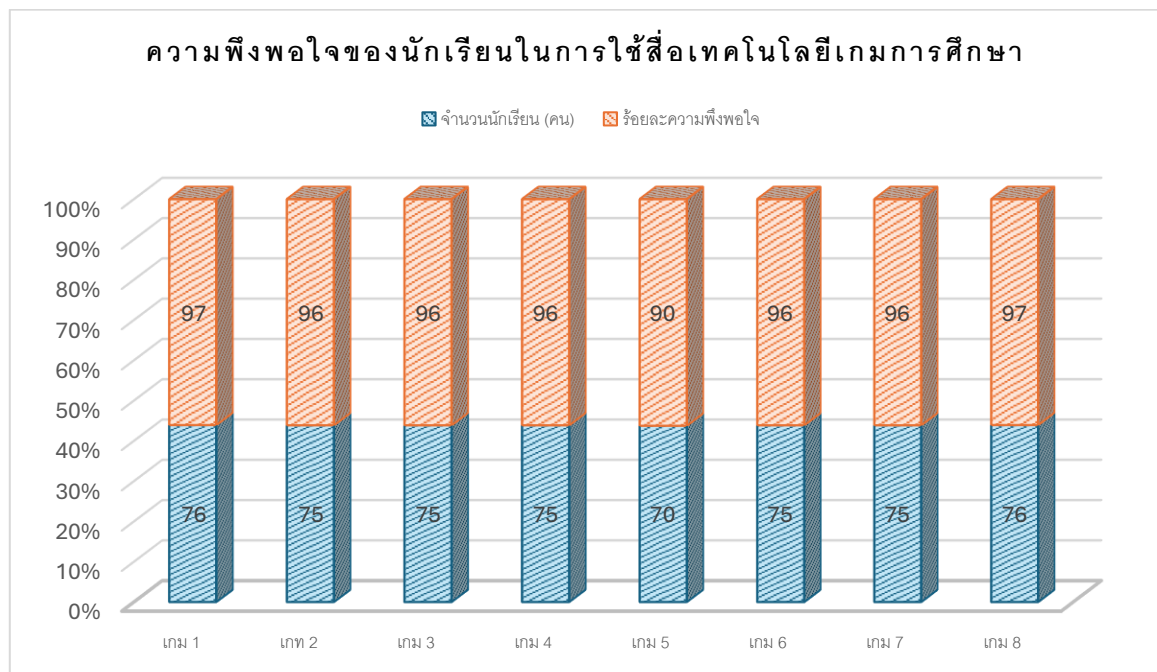
๓. ด้านผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินงานตามรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม

๓.๑ การวิเคราะห์สารสนเทศผลการดำเนินการ

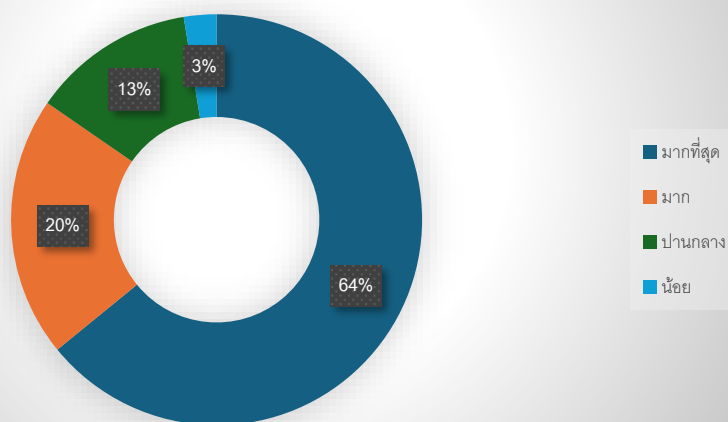
ในการดำเนินการสร้างและปรับปรุงยุคที่ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการจักการเรียนรู้ เสริมทักษะวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ โรงเรียนเทศบาล ๔ (วัดคลองเรียน) ให้กับนักเรียนจำนวน ๗๘ คน ปรากฏผลดังนี้

๑. ผู้เรียนชื่นชอบ มีความสุข และสนุกในการเรียนรู้มากขึ้น สนใจ กระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษาดังกล่าว (สังเกตพฤติกรรม)
๒. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมการศึกษาดังกล่าวอยู่ในระดับมากที่สุดและระดับมากตามลำดับ (สอบถามความพึงพอใจ)
๓. ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชาภาษาไทยสูงขึ้น เมื่อเทียบกับค่าเป้าหมาย โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ ๗๑.๐๐ (คะแนนนักเรียน)
๔. ผู้เรียนมีผลการทดสอบระดับชาติโอเน็ตสูงกว่าระดับสังกัดและระดับประเทศ โดยมีค่าเฉลี่ยร้อยละ ๖๑.๒๕ สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพการจัดการเรียนรู้และคุณภาพผู้เรียนได้เป็นอย่างดี (คะแนนนักเรียน)

แผนภูมิสรุปผลความพึงพอใจของผู้เรียนในการใช้นวัตกรรม

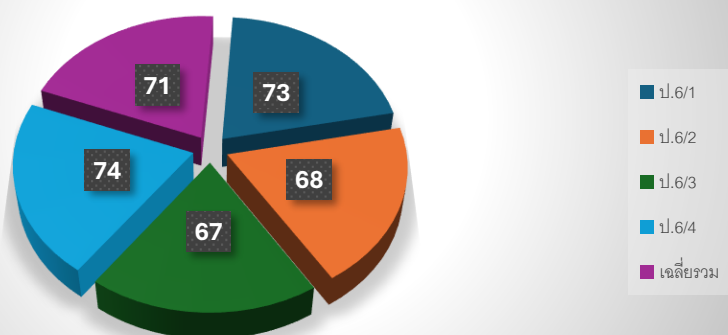


สำรวจความพึงพอใจการใช้นวัตกรรม
(สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา)นักเรียน 78 คน

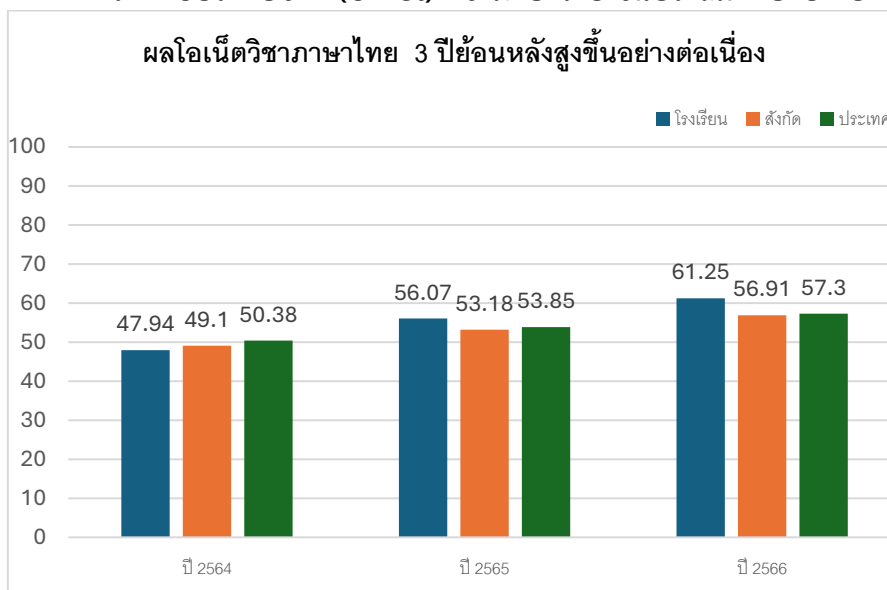


แผนภูมิแสดงคุณภาพผู้เรียนวิชาภาษาไทย
ผลสัมฤทธิ์ระดับสถานศึกษา รายวิชาภาษาไทย ชั้น ป.๖ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖

ค่าเฉลี่ยรวมวิชาภาษาไทย ร้อยละ 71
สูงกว่าค่าเป้าหมายโรงเรียน คือร้อยละ 65



ผลการทดสอบระดับชาติ (O-net) วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖



๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน ครูผู้สอน สถานศึกษา

ผลจากการดำเนินงานการพัฒนาวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ เรื่อง “การสร้างและปรับประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เสริมทักษะ วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖” ทำให้ครูผู้สอนประสบความสำเร็จด้านการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยที่มีประสิทธิภาพ เป็นปัจจัยที่ช่วยขับเคลื่อนยกระดับผลสัมฤทธิ์ผู้เรียนให้สูงขึ้น ทั้งระดับสถานศึกษา ระดับต้นสังกัด ระดับจังหวัด และระดับประเทศ จนเป็นที่ยอมรับจากผู้ปกครอง และชุมชน ดังนี้

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

1. ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นสนใจใฝ่เรียนรู้ ให้ความร่วมมือ และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มากยิ่งขึ้น สนุกและมีความสุขในการเรียนรู้
2. ผู้เรียนมีความรู้ทักษะพื้นฐานด้านหลักภาษาไทยเป็นอย่างดี โดยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ได้เป็นตัวแทนเข้าร่วมแข่งขันทักษะทางวิชาการและได้รับรางวัลต่างๆ เช่น แพนพังก์แท้ยอดนักอ่าน อัจฉริยภาพทางภาษาไทย ต่อคำคม การเขียนสละคำ แต่งเรื่องจากภาพ เป็นต้น สะท้อนทักษะและศักยภาพผู้เรียน
3. ผู้เรียนมีผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๖ จากร้อยละ ๕๖.๐๗ เป็นร้อยละ ๖๑.๒๕ เพิ่มขึ้น ๕.๑๘

ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

1. ครูผู้สอนสามารถนำนวัตกรรมดังกล่าวไปพัฒนาผู้เรียน เสริมทักษะ ได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน
2. ครูผู้สอนได้สร้างและพัฒนาสื่อนวัตกรรมทางการศึกษาที่มีคุณภาพ เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน และการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาที่มีคุณภาพ
2. ครูผู้สอนได้รับการพัฒนาศักยภาพของตนเองให้มีทักษะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลากหลาย และพัฒนาสื่อนวัตกรรมที่มีคุณภาพ เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ สร้างความภาคภูมิใจและเป็นต้นแบบที่ดี

ผลที่เกิดขึ้นกับสถานศึกษา

1. โรงเรียนให้บริการทางการศึกษาที่มีประสิทธิภาพ ได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองและชุมชน
2. โรงเรียนได้รับการประกันคุณภาพทางการศึกษา ตามมาตรฐานการประกันคุณภาพภายในและภายนอก

๓.๓ ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ผู้เรียนให้ความร่วมมือมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างดี และมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนรู้ เปิดใจยอมรับการเรียนรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ
๒. ครูเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีความตั้งใจ มีการเสียสละ และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง อยู่เสมอ ก้าวทันเทคโนโลยีแลเข้าถึงผู้เรียน
๓. โรงเรียนมีงบประมาณให้การสนับสนุน ในด้านการพัฒนาครูในโครงการครือมืออาชีพ เพื่อมอบรางวัลและเป็นขวัญกำลังใจให้ครูในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ สร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์
๔. ผู้บริหารเป็นผู้มีวิสัยทัศน์ ให้การสนับสนุนในการทำงานเพื่อขับเคลื่อนนโยบายการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
๕. ผู้ปกครองให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียนให้เต็มตามศักยภาพ

๓.๔ บทเรียนที่ได้รับ

- การพัฒนานวัตกรรมทางด้านการจัดการเรียนการสอน โดยการสร้างสื่อเทคโนโลยีเกมการศึกษามาใช้ในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ตามรูปแบบการเรียนรู้ ครูพี่มุกโมเดล (KRUP.MUK MODEL) ส่งผลให้ผู้เรียนสนุกและมีความสุข สนใจใฝ่เรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ดังกล่าวนี้สามารถตอบโจทย์การจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ประสบผลสำเร็จในระดับที่น่าพอใจ สะท้อนผลลัพธ์คุณภาพผู้เรียนในหลากหลายมิติ ทั้งทางด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นอีกหนึ่งวิธี ในหลายกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองให้สอดคล้องกับความต้องการความถนัดและความสนใจของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกปฏิบัติฝึกทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล อีกทั้งสื่อเทคโนโลยีเกมศึกษาดังกล่าวสามารถพัฒนาต่อยอดได้อย่างหลากหลาย ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ นับเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษา ที่ครูผู้สอนและสถานศึกษาสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสมต่อไป



๓.๕ การเผยแพร่ผลงาน/ รางวัลแห่งความสำเร็จ

- การเผยแพร่ผลงานสู่ห้องเรียน เพื่อนครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย และผู้บริหารสถานศึกษา ผ่านกระบวนการ PLC และนำเสนอข้อมูลรายงานผลต่อหน่วยงานต้นสังกัด ได้รับการตอบรับส่งเสริมสนับสนุนที่ดีจากผู้บริหารสถานศึกษา จนได้รับรางวัลต่างๆ ตามมา เช่น รางวัลชนะเลิศการประกวดสื่อนวัตกรรมครูมืออาชีพ รางวัลครูผู้สอนดีเด่นด้านวิชาการ
- การเผยแพร่ผลงานทางวิชาการแก่ผู้ที่สนใจ ผ่านเว็บไซต์ ครูบ้านนอกดอทคอม ได้รับการตอบรับในการเผยแพร่ผลงานเป็นอย่างดี

















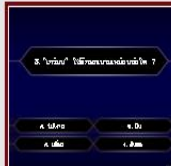
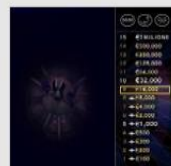









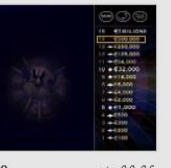






รางวัลแห่งความภาคภูมิใจ สะท้อนคุณภาพผู้เรียนและการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ด้วยรูปแบบการสอน (KRUP.MUK MODEL) โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาผู้เรียนเต็มตามศักยภาพ



ภาคผนวก

ตัวอย่างนวัตกรรม เกมเศรษฐี คำไทย ๗ ชนิด

 <p>1 * 00:09</p>	 <p>2 * 00:06</p>	 <p>3 *</p>	 <p>4 * 00:06</p>	 <p>5 *</p>	 <p>6 * 00:06</p>
 <p>7 *</p>	 <p>8 * 00:06</p>	 <p>9 *</p>	 <p>10 * 00:06</p>	 <p>11 *</p>	 <p>12 * 00:06</p>
 <p>13 *</p>	 <p>14 * 00:06</p>	 <p>15 *</p>	 <p>16 * 00:06</p>	 <p>17 *</p>	 <p>18 * 00:06</p>
 <p>19 *</p>	 <p>20 * 00:06</p>	 <p>21 *</p>	 <p>22 * 00:06</p>	 <p>23 *</p>	 <p>24 * 00:06</p>
 <p>25 *</p>	 <p>26 * 00:06</p>	 <p>27 *</p>	 <p>28 * 00:06</p>	 <p>29 *</p>	 <p>30 * 00:06</p>
 <p>31 *</p>	 <p>32 * 00:06</p>				

ตัวอย่างนวัตกรรม เกมหม้ออ่านคำถูก

1 **เกมหม้ออ่านคำถูก** *

2 **ภรรยา**
 ฟัน-ยา (X) ฟัน-ยา (✓) *

3 **สวรรค์**
 สะ-สว-สว-สว (X) สว-สว-สว (✓) *

4 **ชวนช่วย**
 ชว-ชว-ชว (X) ชว-ชว-ชว (✓) *

5 **เกษตรกรรม**
 กษ-เกษตร-กรม (X) กษ-เกษตร-กรม (✓) *

6 **กลวิธี**
 กณ-วิธี-ที (X) กณ-วิธี-ที (✓) *

7 **ทฤษฎี**
 ที-ลี (X) ที-ลี (✓) *

8 **ปฐมวัย**
 ปะ-สว-วัย (X) ปะ-สว-วัย (✓) *

9 **พยางค์ (สี่ตัว)**
 พะ-ยา-ที (X) พะ-ยา-ดี (✓) *

10 **สมชาย**
 สมน-ชาย (X) สมน-ชาย (✓) *

11 **อุณหภูมิต่ำ**
 อุ-ณ-ภู-มิต่ำ (X) อุ-ณ-ภู-มิต่ำ (✓) *

12 **กุศโลบาย**
 กุ-ศ-โล-บาย (X) กุ-ศ-โล-บาย (✓) *

13 **จุด**
 จุ-ด (X) จุ-ด (✓) *

14 **ชนิดพืช**
 นิ-ก-ตะ-พืช (X) นิ-ก-ตะ-พืช (✓) *

15 **ปรัก (ขัง)**
 ปรั-ก (X) ปรั-ก (✓) *

16 **สมชาย**
 สมน-ชาย (X) สมน-ชาย (✓) *

17 **แมง**
 แม-ง (X) แม-ง (✓) *

18 **ยุติ**
 ยุ-ติ (X) ยุ-ติ (✓) *

19 **วุฒิ**
 วุ-ต (X) วุ-ต (✓) *

20 **ศตวรรษ**
 สตะ-วะ-นิต (X) สตะ-วะ-นิต (✓) *

21 **สุจริต**
 สุ-จ-ริ-ต (X) สุ-จ-ริ-ต (✓) *

22 **อู่ราชภัฏ**
 อู่-ราช-ภัฏ (X) อู่-ราช-ภัฏ (✓) *

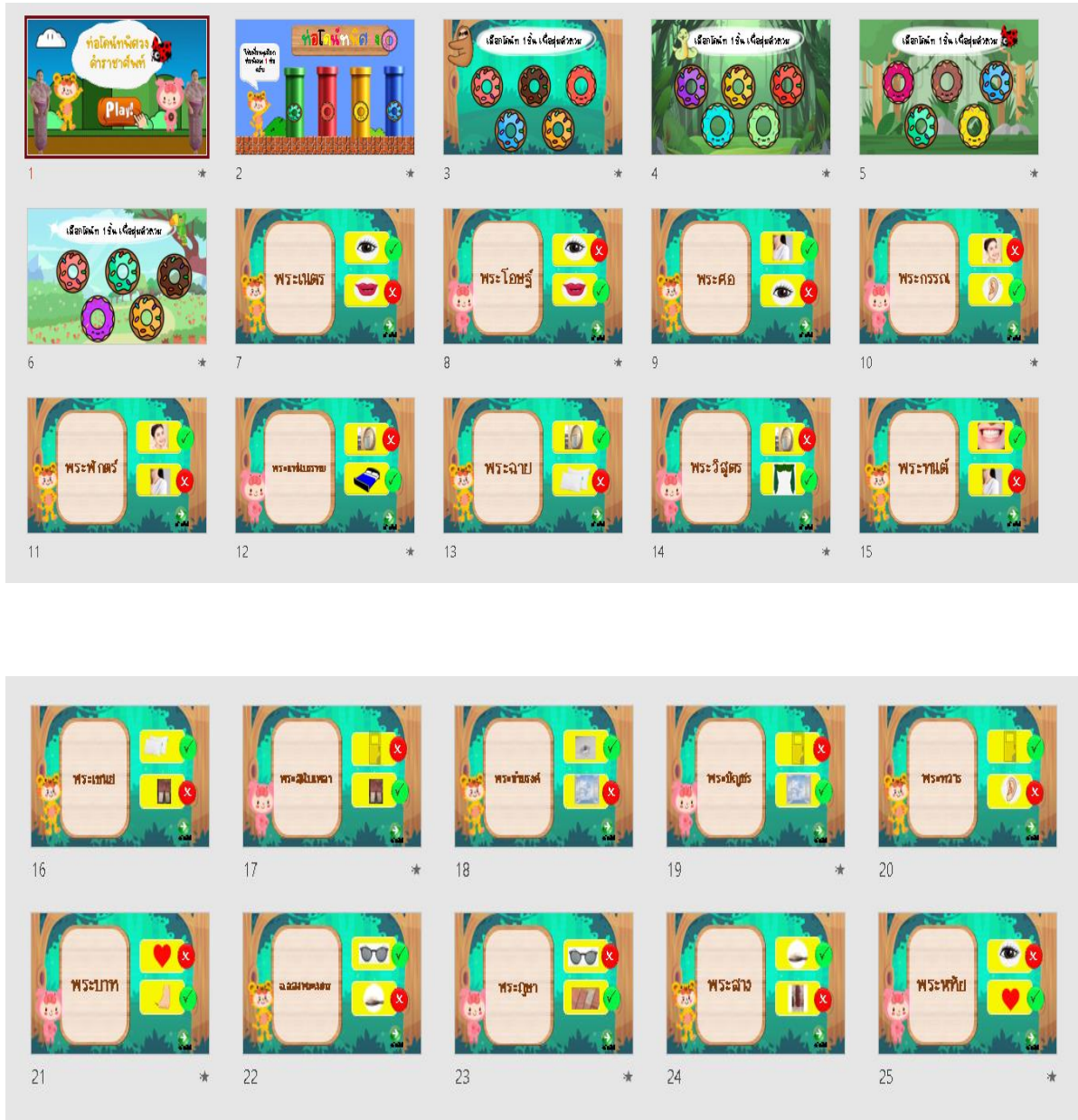
23 **รอมร่อ**
 รอม-ร่อ (X) รอม-ร่อ (✓) *

24 **มาดึก**
 มา-ดึก-ก (X) มา-ดึก-ก (✓) *

25 **จุมเรียง (ผ้า)**
 จุ-ม-รึ-ย (X) จุ-ม-รึ-ย (✓) *

26 **ปทุมเจดีย์**
 ปุ-ณ-เจ-ดีย์ (X) ปุ-ณ-เจ-ดีย์ (✓) *

ตัวอย่างนวัตกรรม เกมท้อพิศวงราชาศัพท์



ภาพการดำเนินงานกลุ่ม PLC



โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดสงขลา



โรงเรียนเทศบาล ๕ (วัดคลองเรียน)
สำนักการศึกษา เทศบาลนครหาดใหญ่
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น กระทรวงมหาดไทย

