

# แบบรายงานผลงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE) ด้านการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านและ การเขียนภาษาไทย



นางสาวซาริยะ วาเฮงสา  
ครู โรงเรียนวัดเกาะสวาด

## คำนำ

รายงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานนวัตกรรม เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ด้วยเกมบิงโก ฝึกอ่าน และแยกแยะวรรณยุกต์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของผู้เรียน ให้สามารถอ่านออก เขียนได้ และแยกแยะเสียงวรรณยุกต์อย่างถูกต้อง

นวัตกรรมนี้ถูกออกแบบบนพื้นฐานแนวคิด PEOPLE’S MODEL เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วม สนุกสนานและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงโดยเฉพาะการใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในช่วงวัยประถมต้น ซึ่งกำลังพัฒนาและต้องการความเข้าใจในภาษาไทยอย่างมั่นคง

ขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียนวัดเกาะสวาด คณะครู นักเรียน และผู้ปกครองทุกท่านที่ให้การสนับสนุน การจัดทำนวัตกรรมนี้ด้วยดีเสมอมา ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งในการ พัฒนาการเรียนการสอนภาษาไทย และสามารถนำไปต่อยอดหรือปรับใช้ในบริบทของแต่ละสถานศึกษาได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

นางสาวชาธิยะ วาเฮงสา  
ครู โรงเรียนวัดเกาะสวาด

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
แบบรายงานผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ	1
ความสำคัญของนวัตกรรม	2
แนวคิด หลักการสำคัญ	4
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	6
กลุ่มเป้าหมาย	7
กระบวนการออกแบบนวัตกรรม (PEOPLE'S MODEL)	8
ผลการดำเนินงาน	16
ผลสัมฤทธิ์ของงาน	17
ประโยชน์ที่ได้รับ	18
ปัจจัยความสำเร็จ	19
บทเรียนที่ได้รับ	20
การเผยแพร่/การยอมรับ/รางวัล	21
ข้อเสนอแนะ	22
ภาคผนวก	23
ภาพประกอบกิจกรรม	24

## แบบรายงานผลงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

### ด้านการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านและการเขียนภาษาไทย

#### สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2

ชื่อผลงาน : การพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ด้วยเกมบิงโก ผีก็ อ่าน และแยกแยะวรรณยุกต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เจ้าของผลงาน : นางสาวซาริยะ วาเฮงสา ตำแหน่ง ครู โรงเรียนวัดเกาะสวาด

โรงเรียนวัดเกาะสวาดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 2

โทรศัพท์มือถือ : 083 -9833969 E-mail : liza2493@gmail.com

#### ความสำคัญของนวัตกรรม

##### 1.1 เหตุผล ความเป็นมา ความจำเป็น ปัญหาหรือความต้องการที่จะทำนวัตกรรม

ภาษาไทยถือเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดการติดต่อสื่อสารเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารสร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาชาติได้อย่างสันติสุข และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ประสบการณ์ จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่างๆ เพื่อพัฒนาความรู้ ความคิด วิเคราะห์ วิจัย และสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่แสดงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณี

“ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสื่อสารของคนในชาติ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการศึกษาวิชาต่างๆ เป็น เครื่องมือช่วยในการประกอบอาชีพ ช่วยให้คนรู้จักคิด พิจารณาเหตุการณ์และปัญหาต่างๆ สามารถแก้ปัญหาได้ซึ่ง เป็นประโยชน์แก่การดำรงชีวิต และทำให้สามารถแสวงหาความรู้เพื่อเสริมปัญญาได้ตลอดชีวิต” เนื่องจากภาษาไทยมีคุณค่า และสำคัญยิ่งสำหรับคนไทย กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนด หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้น พื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และได้บรรจุวิชาภาษาไทยให้อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่สถานศึกษาต้องใช้เป็นหลัก เพื่อสร้างพื้นฐานการคิด การเรียนรู้ และการแก้ปัญหา มุ่งเน้นให้มีผลการเรียนรู้ที่คาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ ผู้เรียน ให้มีมาตรฐานและพัฒนาทั้งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู การพูด หลักการใช้ภาษา วรรณคดีและ วรรณกรรม (กระทรวงศึกษาธิการ 2551: 7) ซึ่งด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด นี้เป็นทักษะ จำเป็นพื้นฐานที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างผู้คน อีกทั้งปัจจุบันนี้มีหลากหลายคำที่นำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างคน ไทยในปัจจุบัน ทักษะด้านต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้เราได้เรียนรู้และศึกษาคำกลุ่มคำ รวมถึงประโยคสามารถนำมา สื่อสารได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้นเราควรที่เขียนและอ่านคำในภาษาไทยให้ถูกต้องเพื่อใช้ในการสื่อสารที่ถูกต้อง โดยใช้ ทักษะด้านการอ่าน การเขียน การฟัง การดู และการพูด เหล่านี้ อย่างเต็มศักยภาพ

จากการสอนในรายรายวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดเกาะสวาดพบว่า ผู้เรียนมีปัญหาอ่านคำไม่ออก เขียนไม่ได้ ส่งผลให้ไม่สามารถนำคำไปใช้ได้ถูกต้อง เกิดจากการที่นักเรียนไม่สามารถที่จะเขียนสะกดคำ และอ่านออกเสียงคำนั้นๆได้ไม่ตีพอ นักเรียนไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ ประกอบกับไม่มีนวัตกรรมและเทคนิคการสอนที่หลากหลาย ทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายในการเรียน เป็นเหตุให้นักเรียนไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเขียนและอ่านได้ ปัญหานี้จึงถือเป็นปัญหา ที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่ต้องได้รับการแก้ไขเป็น อย่างมาก ผู้สอนจึงได้ออกแบบสื่อนวัตกรรม การเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อนำมาใช้พัฒนาให้ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งจะทำให้เกิดทักษะความรู้ที่แม่นยำ และคงทน อีกประการที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือ ผู้เรียนในช่วงวัยนี้จำเป็นต้องมี สิ่งที่มาดึงดูดความสนใจของผู้เรียนเพราะเทคโนโลยีเริ่มเข้ามามีบทบาทและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากกว่า การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบเดิมหรือกล่าวคือ การจัดการเรียนรู้นั้นครูจะต้องมี สื่อหรือนวัตกรรมที่เหมาะสม กับช่วงวัยและความสนใจของผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนเกิดความสนุกสนานกับการจัดการเรียนรู้หรือกระบวนการ สอนของครูแล้ว จะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงสนใจที่จะพัฒนานวัตกรรมให้กับนักเรียนโรงเรียนวัดเกาะสวาดระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ให้สามารถอ่านออก เขียนได้ เพื่อจะได้หาวิธีการช่วยเหลือให้เหมาะสม จากการศึกษาพบว่าสื่อหรือนวัตกรรมการสอนที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้ มีความสำคัญต่อการเรียนการสอน เพราะ ความรู้ความเข้าใจและความสนใจเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะทำให้การสอนของครูเกิดประสิทธิภาพสูงสุด และเป็นส่วนเพิ่มเติมหรือเสริมหนังสือเรียน ดังนั้น ผู้พัฒนานวัตกรรมจึงได้เลือกใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ “อ่านออก เขียนได้ ด้วย เกมบิงโก ฝึก อ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการอ่านออก เขียนได้ของนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตลอดจนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตให้มีประสิทธิภาพต่อไป

### 1.1 แนวคิด หลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับผลงานหรือนวัตกรรม สามารถอ้างอิงถึงแนวคิด หลักการ ทฤษฎี รูปแบบ วิธีการ ฯลฯ ที่นำมาใช้ในการออกแบบนวัตกรรม

จากการศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายสนุกสนาน เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยการใช้เกม จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและทำทหายความสามารถโดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง สามารถบูรณาการได้อย่างหลากหลาย อีกทั้ง ยังสามารถผ่อนคลายความเครียด เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ อันจะนำมาซึ่งนักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนวิชาภาษาไทย อาจส่งผลให้มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และทำให้มีทักษะทางด้านสังคมเพิ่มมากขึ้น จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในชั้นเรียน (คินซ์ชา ทองอาจ; และ สมภพ เตชะประทุมวัน; และ วชิระ วิชชุกรนนท์. 2562: 198) นอกจากนี้แล้วการเรียนรู้ โดยการใช้เกมทำให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากมีความน่าสนใจ

กว่าการเรียนรู้แบบท่องจำ แบบปกติ ผู้เรียนได้ฝึกทักษะและทบทวนเนื้อหาอย่างสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน (รัตนภรณ์ บุพชาติ 2560: 47)

จากการศึกษาวิธีการสอนพบว่า ผู้เรียนในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่ชอบวิธีการสอนที่น่าสนใจและมีความสนุกสนานเหมาะสมกับพัฒนาการของช่วงวัย ช่วยกระตุ้นความสามารถและความตั้งใจเรียนของนักเรียนที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่ดีต้อง มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยการจัดการกิจกรรมเกมควบคู่ไปกับการเรียนการสอน ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความให้ความสนใจของนักเรียนได้ดี เนื่องจากการเล่นเกม นักเรียน จะต้องมีการแข่งขันหรือมีการทำภารกิจให้สำเร็จ นักเรียนจะรู้สึกตื่นเต้นที่ได้เล่นเกม ได้แข่งขันกัน รู้สึกเพลิดเพลิน ไปกับการเล่นเกม โดยที่ไม่รู้วาระหว่างที่เล่นเกมครูได้สอดแทรกเนื้อหาความรู้ไปด้วย และการเล่นเกมช่วยให้ นักเรียนจดจำในสิ่งที่เรียนรู้ได้ดี ดังนั้นการเล่นเกมนจะช่วยทำให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียน

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้สอนได้ออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในสิ่งที่ ชอบ และฝึกคิดจากการเล่นเกม โดยสื่อที่สร้างจะต้องเป็นสื่อที่ดึงดูดและเป็นที่น่าสนใจของผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

### วัตถุประสงค์และเป้าหมายของผลงาน/นวัตกรรม

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ฝึกการแยกแยะเสียงวรรณยุกต์ (เสียงสูง กลาง ต่ำ)
2. เพื่อแก้ปัญหานักเรียนเขียนไม่ตรงตามคำพูด
2. นักเรียนสามารถเขียนและอ่านออกเสียงคำศัพท์ได้ถูกต้อง

#### กลุ่มเป้าหมายที่ใช้นวัตกรรม

##### ด้านปริมาณ

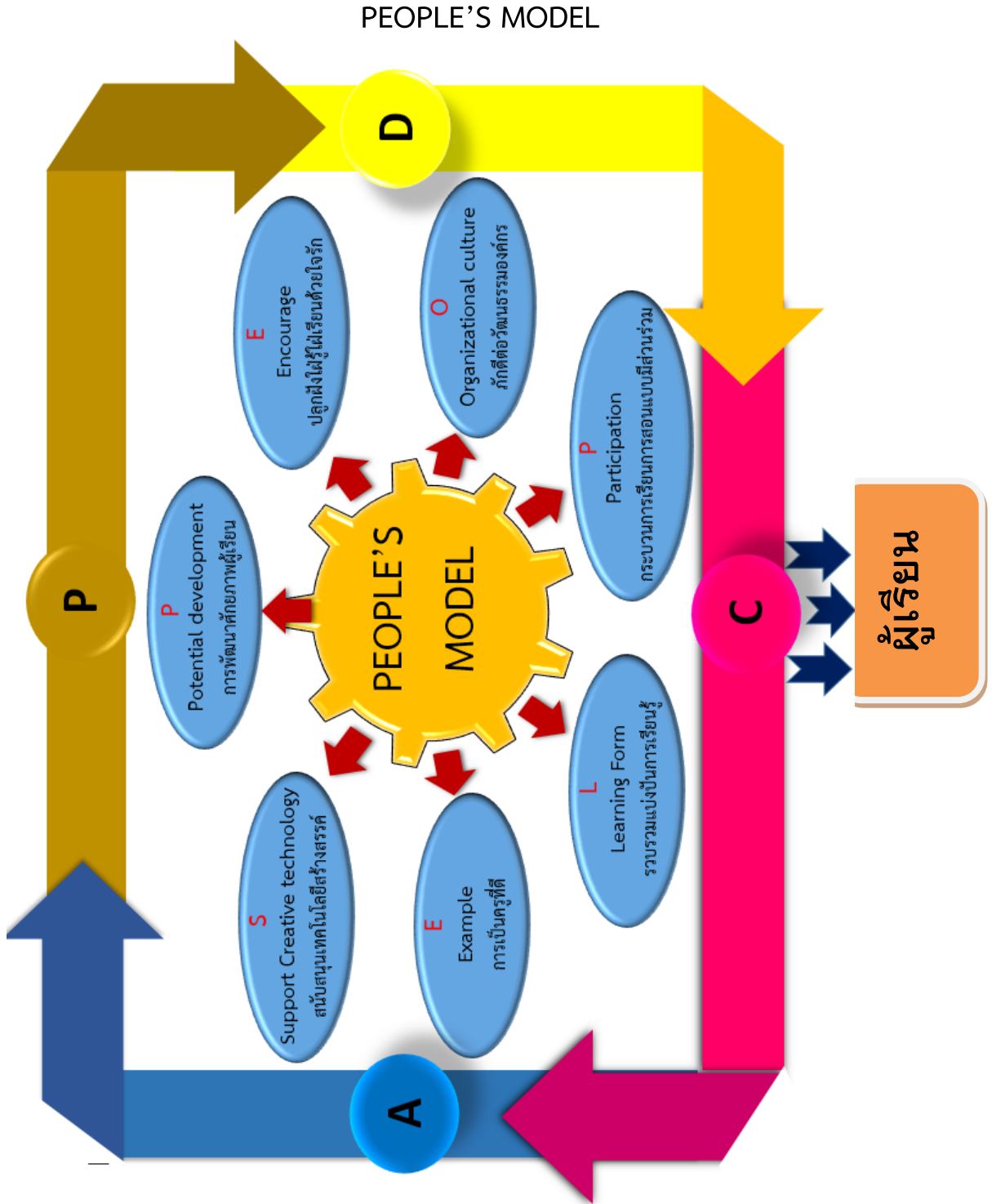
1. นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 คน สามารถอ่านออกได้และเขียนคำศัพท์ที่กำหนดให้ได้คิดเป็นร้อยละ 80

##### ด้านคุณภาพ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ภาคเรียนที่ 1 โรงเรียนวัดเกาะสวาดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 2 จำนวน 7 คน สามารถแยกแยะเสียงวรรณยุกต์ (เสียงสูง กลาง ต่ำ) ได้
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาศักยภาพผู้เรียน และยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยให้สูงขึ้น

# กระบวนการออกแบบนวัตกรรม

## ตามแนวคิด PEOPLE'S MODEL



### P: Potential Development (ยกระดับพัฒนาศักยภาพผู้เรียน)

มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ และแยกแยะวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือกระตุ้นการเรียนรู้ ระบุจุดเด่นของนักเรียน เช่น ความสามารถในการจดจำ คำศัพท์ และจุดที่ต้องพัฒนา เช่น การแยกแยะวรรณยุกต์ที่ถูกต้อง สร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสามารถและความต้องการของนักเรียน รวมถึงตอบโจทยความคาดหวังของผู้ปกครองในการเห็นบุตรหลานมีทักษะภาษาไทยที่แข็งแกร่ง

### E: Encourage (ปลุกฝังใฝ่เรียนรู้ด้วยใจรัก)

ส่งเสริมให้นักเรียนรักการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมบิงโกที่สนุกสนานและท้าทาย กระตุ้นครูให้พัฒนาวิธีการสอนที่สร้างสรรค์ เช่น การออกแบบบัตรบิงโกที่มีคำศัพท์และวรรณยุกต์หลากหลาย สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีส่วนร่วม ปลุกฝังคุณธรรม เช่น การทำงานเป็นทีม ความอดทน และความพยายามในการฝึกฝนทักษะ

### O: Objectivity Evaluate (ประเมินอย่างเที่ยงธรรม)

ใช้การประเมินผลที่หลากหลายและเป็นธรรม เช่น การทดสอบความสามารถในการอ่านและเขียน คำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ การสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในเกม และการประเมินความก้าวหน้าผ่านผลงานของนักเรียน เช่น การเขียนคำศัพท์ที่ถูกต้องตามวรรณยุกต์ การประเมินมีความยืดหยุ่น โดยคำนึงถึงระดับพัฒนาการที่แตกต่างกันของนักเรียนแต่ละคน

### P: Participation (จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม)

ออกแบบการเรียนการสอนที่ให้นักเรียน ครู และผู้ปกครองมีส่วนร่วม เช่น การจัดกิจกรรมเกมบิงโกในชั้นเรียนที่นักเรียนช่วยกันออกแบบบัตรคำศัพท์ หรือเชิญผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ใช้เทคนิค 3 ใจ (ใส่ใจ ให้กำลังใจ ประสานใจ) โดยครูให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด สร้างกำลังใจด้วยการชื่นชมความพยายาม และประสานความร่วมมือระหว่างทุกฝ่ายเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ

### L: Learning Form (รวบรวมแบ่งปันการเรียนรู้)

ส่งเสริมการแบ่งปันความรู้และประสบการณ์จากการใช้เกมบิงโก เช่น การจัดนิทรรศการผลงานของนักเรียนที่แสดงบัตรบิงโกและคำศัพท์ที่เรียนรู้ หรือการจัดเวทีให้ครูแลกเปลี่ยนเทคนิคการสอนกับโรงเรียนอื่น สนับสนุนให้นักเรียนกล้าแสดงออกผ่านการนำเสนอผลงานหรือการเล่นเกมในชุมชน เพื่อพัฒนาทักษะและความมั่นใจให้ทันสมัยกับบริบทปัจจุบัน

### E: Example (การเป็นครูที่ดี)

ครูปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ เช่น การออกเสียงวรรณยุกต์อย่างชัดเจนในชั้นเรียน หรือการแสดงความกระตือรือร้นในการสอนผ่านเกมบิงโก สร้างวัฒนธรรมโรงเรียนที่ทุกคนร่วมมือกันเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในด้านวิชาการและพฤติกรรม ส่งผลดีต่อชุมชนและสังคม

### S: Support Creative Technology (สนับสนุนเทคโนโลยีสร้างสรรค์)

สนับสนุนการใช้เทคโนโลยี เช่น การสร้างบัตรบิงโกดิจิทัลผ่านแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยในการออกแบบคำศัพท์และวรรณยุกต์ หรือการใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโอสอนการออกเสียงวรรณยุกต์ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนการสอน ครูให้คำแนะนำในการเลือกใช้สื่อที่ทันสมัยและเหมาะสมเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้

## กระบวนการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด PEOPLE'S MODEL

### P: Potential Development (ยกระดับพัฒนาศักยภาพผู้เรียน)

นวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ด้วยเกมบิงโก ผีก อ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” มุ่งเน้นการเร่งรัดพัฒนาศักยภาพของนักเรียน โดยระบุจุดเด่นและจุดที่ต้องพัฒนาในด้านการอ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้และความคาดหวังของผู้ปกครอง ขั้นตอนนี้มีกระบวนการที่ชัดเจนและมุ่งสร้างผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม ดังนี้

#### 1. การประเมินศักยภาพเริ่มต้นของนักเรียน

ขั้นตอนแรกคือการประเมินทักษะพื้นฐานด้านการอ่านและเขียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยครูจะใช้เครื่องมือ เช่น แบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ต่างๆ (เช่น คำว่า “มา” และ “ม้า”) หรือการเขียนคำตามวรรณยุกต์ที่กำหนด เพื่อระบุว่านักเรียนคนใดมีจุดเด่น เช่น อ่านออกเสียงได้ชัดเจน หรือมีจุดที่ต้องพัฒนา เช่น สับสนวรรณยุกต์เอกและโท การประเมินนี้จะช่วยให้ครูเข้าใจระดับความสามารถของนักเรียนแต่ละคน และสามารถจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับทักษะ เช่น กลุ่มที่ต้องการฝึกพื้นฐาน หรือกลุ่มที่พร้อมสำหรับความท้าทายที่สูงขึ้น

#### 2. การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน

หลังจากประเมินแล้ว ครูจะกำหนดเป้าหมายการพัฒนาที่เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มที่มีปัญหาการแยกแยะวรรณยุกต์จะมีเป้าหมายในการจดจำและออกเสียงวรรณยุกต์ทั้ง 5 ได้อย่างถูกต้องภายใน 1 เดือน ส่วนกลุ่มที่มีพื้นฐานดีอาจมีเป้าหมายในการเขียนประโยคที่มีคำวรรณยุกต์หลากหลายได้อย่างถูกต้อง เป้าหมายเหล่านี้จะสอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ปกครองที่ต้องการให้บุตรหลานมีทักษะภาษาไทยที่แข็งแกร่ง เพื่อใช้ในการสื่อสารและการเรียนในอนาคต

#### 3. การออกแบบกิจกรรมที่ใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือ

เกมบิงโกถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนาศักยภาพ โดยครูจะออกแบบบัตรบิงโกที่มีคำศัพท์ที่เน้นวรรณยุกต์ เช่น คำว่า “ขาว” “ข้าว” “ข่าว” และ “ขาว” เพื่อฝึกให้นักเรียนแยกแยะวรรณยุกต์ผ่านการฟังและจดจำ ตัวอย่างเช่น ในเกม ครูจะออกเสียงคำว่า “ข้าว” (วรรณยุกต์สามัญ) และนักเรียนต้องหาคำที่ตรงกันบนบัตรบิงโกของตนเอง นอกจากนี้ ยังมีการออกแบบกิจกรรมเสริม เช่น การเขียนคำศัพท์ที่ได้ยินจากเกมลงในสมุด เพื่อฝึกทักษะการเขียนควบคู่ไปด้วย กิจกรรมเหล่านี้ถูกออกแบบให้สนุกสนานและท้าทาย เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน

#### 4. การปรับแต่งตามความต้องการของผู้เรียน

เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน ครูจะปรับระดับความยากง่ายของเกมบิงโก เช่น สำหรับนักเรียนที่มีทักษะพื้นฐานอ่อน อาจใช้คำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์เด่นชัด (เช่น วรรณยุกต์สามัญและเอก) ส่วนนักเรียนที่มีทักษะสูงอาจใช้คำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์หลากหลายหรือประโยคสั้นๆ นอกจากนี้ ครูจะให้คำแนะนำส่วนตัวแก่นักเรียนที่ต้องการการสนับสนุนเพิ่มเติม เช่น การฝึกออกเสียงตัวต่อตัว หรือการใช้สื่อภาพ เช่น การ์ดคำที่มีภาพประกอบ เพื่อช่วยในการจดจำ

#### 5. การติดตามและกระตุ้นความก้าวหน้า

ครูจะติดตามพัฒนาการของนักเรียนอย่างต่อเนื่องผ่านผลการเล่นเกมและแบบฝึกหัด เช่น การนับจำนวนคำที่นักเรียนอ่านหรือเขียนได้ถูกต้องในแต่ละสัปดาห์ การติดตามนี้จะช่วยให้ครูเห็นความก้าวหน้าและปรับกิจกรรมให้เหมาะสม เช่น เพิ่มคำศัพท์ที่ทำหายมากขึ้นเมื่อนักเรียนเริ่มชำนาญ นอกจากนี้ ครูจะให้รางวัลเล็กๆ เช่น สติกเกอร์หรือคำชม เมื่อนักเรียนบรรลุเป้าหมาย เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างความมั่นใจในการเรียนรู้

#### 6. การประสานความคาดหวังกับผู้ปกครอง

เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ปกครอง ครูจะสื่อสารผลการพัฒนาของนักเรียนผ่านการประชุมหรือสมุดบันทึก เช่น แจ้งให้ผู้ปกครองทราบว่านักเรียนสามารถอ่านคำวรรณยุกต์ได้ถูกต้องกี่คำ หรือแนะนำวิธีฝึกฝนเพิ่มเติมที่บ้าน เช่น การเล่นเกมบิงโกกับครอบครัว การประสานงานนี้ช่วยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมและมั่นใจว่านักเรียนได้รับการพัฒนาที่ตรงกับเป้าหมาย

### ขั้นตอนของ E: Encourage (ปลุกฝังใฝ่เรียนรู้ด้วยใจรัก)

เป็นขั้นตอนกระบวนการที่มุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจและความรักในการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านเกมบิงโก โดยส่งเสริมทั้งนักเรียนและครูให้พัฒนาตนเองด้านความรู้ ความสามารถ คุณธรรมจริยธรรม และทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ขั้นตอนนี้เน้นการสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นความสนใจและความกระตือรือร้นด้วยใจรัก ดังนี้

##### 1. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานผ่านเกมบิงโก

ครูออกแบบการเรียนรู้ให้เป็นประสบการณ์ที่สนุกและน่าตื่นเต้นโดยใช้เกมบิงโกเป็นเครื่องมือหลัก เช่น จัดห้องเรียนให้มีสีสันด้วยบัตรบิงโกที่มีภาพประกอบคำศัพท์ เช่น คำว่า “ไก่” (วรรณยุกต์สามัญ) พร้อมภาพไก่ หรือ “ไข่” (วรรณยุกต์โท) พร้อมภาพไข่ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ระหว่างเล่นเกม ครูจะออกเสียงคำศัพท์ด้วยน้ำเสียงที่ชัดเจนและกระตือรือร้น สร้างความตื่นเต้นเมื่อนักเรียนหาคำที่ตรงกันบนบัตรได้ การใช้เกมช่วยเปลี่ยนการเรียนรู้ภาษาไทยจากเรื่องยากให้กลายเป็นเรื่องสนุก ทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้ด้วยใจรัก

##### 2. การกระตุ้นนักเรียนด้วยการมีส่วนร่วมและรางวัล

เพื่อปลุกฝังความใฝ่เรียนรู้ ครูจะกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในเกมอย่างแข็งขัน เช่น เชิญนักเรียนผลัดกันเป็นผู้อ่านคำศัพท์ให้เพื่อนๆ หากบบัตรบิงโก หรือให้เด็กๆ ออกแบบบัตรบิงโกของตนเองโดยเลือกคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ที่ชอบ ครูจะให้รางวัลเล็กๆ เช่น สติกเกอร์ ดาว หรือคำชม เช่น “เก่งมาก! อ่านวรรณยุกต์ได้ชัดเจน

เลย” เพื่อสร้างความมั่นใจและแรงจูงใจ รางวัลเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งที่คุ้มค่าและน่าภาคภูมิใจ

### 3. การส่งเสริมครูให้พัฒนาวิธีการสอนที่สร้างสรรค์

ครูได้รับการสนับสนุนให้พัฒนาการสอนของตนเอง เช่น การอบรมเทคนิคการใช้เกมในการสอน หรือการแลกเปลี่ยนไอเดียกับครูท่านอื่นเกี่ยวกับวิธีออกแบบบัตริ่งโกที่หลากหลาย เช่น การเพิ่มระดับความยากด้วยคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ผสม หรือการใช้เพลงประกอบเพื่อช่วยจดจำวรรณยุกต์ ครูจะได้รับการชื่นชมเมื่อนำเสนอวิธีการสอนที่สร้างสรรค์ เช่น การใช้แอปพลิเคชันสร้างบัตริ่งโกดิจิทัล ซึ่งช่วยให้ครูรู้สึกมีพลังและมุ่งมั่นในการพัฒนาการสอนด้วยใจรัก

### 4. การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมผ่านการเรียนรู้

การเล่นเกมบิงโกไม่เพียงฝึกทักษะภาษาไทย แต่ยังสอดแทรกคุณธรรม เช่น ความอดทน เมื่อนักเรียนต้องรอฟังคำศัพท์อย่างตั้งใจ หรือการทำงานเป็นทีม เมื่อเล่นบิงโกแบบกลุ่มที่ต้องช่วยกันหาคำศัพท์ ครูจะเน้นย้ำถึงความสำคัญของความซื่อสัตย์ เช่น ไม่โกงในเกม และการให้เกียรติเพื่อนเมื่อชนะหรือแพ้ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทั้งด้านวิชาการและจริยธรรมควบคู่กัน

## ขั้นตอนของ O: Objectivity Evaluate (ประเมินอย่างเที่ยงธรรม)

เป็นขั้นตอนที่เน้นกระบวนการวัดผลและประเมินผลความก้าวหน้าของนักเรียนอย่างเป็นธรรม ตามความเป็นจริง และมีความยืดหยุ่น เพื่อสะท้อนพัฒนาการด้านทักษะการอ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์อย่างถูกต้อง ขั้นตอนนี้เน้นการใช้เกณฑ์ที่ชัดเจนและหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถที่แตกต่างกันของนักเรียน ดังนี้

#### 1.การออกแบบเครื่องมือประเมินที่หลากหลาย

ครูจะพัฒนาเครื่องมือประเมินที่ครอบคลุมทักษะทั้งสามด้าน ได้แก่ การอ่านออก การเขียนได้ และการแยกแยะวรรณยุกต์ เช่น แบบทดสอบการอ่านคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ เช่น อ่านคำว่า “หนู” (วรรณยุกต์สามัญ) และ “นู้” (วรรณยุกต์โท) ออกเสียงให้ถูกต้อง หรือแบบฝึกหัดการเขียนคำศัพท์ตามวรรณยุกต์ที่ได้ยินจากเกมบิงโก นอกจากนี้ ครูจะใช้การประเมินเชิงสังเกต เช่น การดูพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในเกมบิงโก เช่น ความตั้งใจฟังคำศัพท์หรือความมั่นใจในการตอบ เพื่อให้ได้ภาพรวมของพัฒนาการที่ครบถ้วน

#### 2.การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจนและเป็นธรรม

การประเมินจะยึดตามเกณฑ์ที่เหมาะสมกับวัยและระดับทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เช่น การอ่านคำศัพท์ได้ถูกต้อง 80% หรือการเขียนคำที่มีวรรณยุกต์ถูกต้องอย่างน้อย 10 คำจาก 15 คำ เกณฑ์เหล่านี้จะถูกสื่อสารให้ชัดเจนกับนักเรียนและผู้ปกครองตั้งแต่เริ่มต้น เพื่อให้ทุกฝ่ายเข้าใจเป้าหมาย ครูจะหลีกเลี่ยงการเปรียบเทียบระหว่างนักเรียน แต่เน้นที่ความก้าวหน้าของแต่ละคน เช่น นักเรียนที่เริ่มต้นด้วยการสับสนวรรณยุกต์อาจได้รับการชื่นชมเมื่อสามารถแยกแยะวรรณยุกต์ได้ดีขึ้น แม้ยังไม่สมบูรณ์

### 3. การใช้เกมบิงโกเป็นส่วนหนึ่งของการประเมิน

เกมบิงโกถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือประเมินที่สนุกและไม่กดดัน โดยครูจะบันทึกผลการเล่น เช่น จำนวนคำที่นักเรียนหาได้ถูกต้องในบัตรบิงโก หรือความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์เมื่อผลัดกันเป็นผู้อ่าน ตัวอย่างเช่น ในเกม ครูอาจออกเสียงคำว่า “ข้าว” และสังเกตว่านักเรียนสามารถหาคำนี้ในบัตรได้หรือไม่ รวมถึงตรวจสอบว่าการเขียนคำลงในสมุดหลังเกมถูกต้องหรือไม่ การประเมินในลักษณะนี้ช่วยลดความตึงเครียดและทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการประเมินเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่สนุก

### 4. การประเมินอย่างยืดหยุ่นตามความสามารถของนักเรียน

เพื่อให้เป็นธรรม ครูจะปรับวิธีการประเมินให้เหมาะกับระดับทักษะของนักเรียน เช่น นักเรียนที่มีความท้าทายด้านการอ่านอาจได้รับการประเมินผ่านการจับคู่คำศัพท์กับภาพประกอบ ในขณะที่นักเรียนที่มีทักษะสูงอาจได้รับโจทย์ที่ต้องเขียนประโยคสั้นๆ ที่ใช้คำวรรณยุกต์หลากหลาย ครูจะคำนึงถึงพัฒนาการส่วนบุคคล โดยอาจใช้แฟ้มสะสมงาน (portfolio) เพื่อเก็บผลงาน เช่น บัตรบิงโกที่นักเรียนออกแบบ หรือสมุดบันทึกคำศัพท์ เพื่อติดตามความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง

### 5. การให้ผลสะท้อนกลับที่สร้างสรรค์

ครูจะให้คำติชมที่เน้นการพัฒนา เช่น “หนูเก่งมากที่แยกวรรณยุกต์เอกได้ถูกต้อง ลองฝึกวรรณยุกต์โทเพิ่มอีกนิดนะ” พร้อมแนะนำวิธีฝึก เช่น การร้องเพลงที่มีคำวรรณยุกต์ หรือการเล่นเกมบิงโกเพิ่มที่บ้าน ผลสะท้อนกลับจะถูกสื่อสารกับผู้ปกครองด้วย เช่น ผ่านสมุดบันทึกหรือการประชุม เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจพัฒนาการของบุตรหลานและมีส่วนร่วมในการสนับสนุน

### 6. การบันทึกและวิเคราะห์ผลเพื่อปรับปรุงการสอน

ครูจะบันทึกผลการประเมิน เช่น คะแนนจากแบบทดสอบ หรือข้อสังเกตจากการเล่นเกม เพื่อวิเคราะห์ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาด้านใด เช่น สับสนระหว่างวรรณยุกต์จัตวาและตรี และนำข้อมูลนี้ไปปรับปรุงการสอน เช่น เพิ่มกิจกรรมที่เน้นการฝึกวรรณยุกต์ที่นักเรียนยังสับสน การวิเคราะห์นี้ช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้นและตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียน

## ขั้นตอนของ P: Participation (จัดกระบวนการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม)

การบริหารจัดการกระบวนการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ นักเรียน ครู และผู้ปกครอง มีส่วนร่วมอย่างแท้จริง โดยใช้เทคนิค 3 ใจ (ใส่ใจ ให้กำลังใจ ประสานใจ) เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพผ่านเกมบิงโก ขั้นตอนนี้เน้นการทำงานร่วมกันในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการสอน การปฏิบัติงาน หรือการบริหารจัดการ ดังนี้

## 1. การมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมเกมบิงโก

นักเรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ โดยครูออกแบบกิจกรรมเกมบิงโกให้ทุกคนมีส่วนร่วม เช่น นักเรียนผลัดกันเป็นผู้อ่านคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ เช่น “นา” (วรรณยุกต์สามัญ) หรือ “น้ำ” (วรรณยุกต์จัตวา) ให้เพื่อนๆ หากอ่านบัตร์บิงโก หรือให้เด็กๆ ร่วมกันสร้างบัตร์บิงโกโดยเลือกคำศัพท์ที่ชอบพร้อมภาพประกอบ การมีส่วนร่วมนี้ช่วยให้นักเรียนรู้สึกเป็นเจ้าของกระบวนการเรียนรู้และกระตือรือร้นมากขึ้น

## 2. การส่งเสริมครูให้มีส่วนร่วมในการพัฒนาการสอน

ครูได้รับโอกาสในการออกแบบและปรับปรุงกิจกรรมการสอน เช่น การสร้างบัตร์บิงโกที่มีระดับความยาก หลากหลาย หรือการจัดกลุ่มนักเรียนตามระดับทักษะเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ ครูจะได้รับการสนับสนุนจากทีมบริหารโรงเรียน การมีส่วนร่วมของครูช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการปรับปรุงวิธีการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียน

## 3. การดึงผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วม

ผู้ปกครองถูกเชิญให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม “ตลาดนัดวิชาการในฐานะบิงโกครอบครัว” ที่โรงเรียน ซึ่งผู้ปกครองและนักเรียนเล่นเกมบิงโกด้วยกัน หรือการส่งการบ้านให้ผู้ปกครองช่วยลูกฝึกอ่านคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ที่บ้าน ครูจะสื่อสารกับผู้ปกครองผ่านสมุดบันทึกหรือแอปพลิเคชัน เช่น แจ้งคำศัพท์ที่นักเรียนต้องฝึกเพิ่ม หรือแนะนำวิธีเล่นเกมบิงโกที่บ้าน การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองช่วยเสริมแรงและสร้างความต่อเนื่องในการเรียนรู้

## 4. การใช้เทคนิค 3 ใจในการบริหารจัดการ

- ใส่ใจ: ครูใส่ใจนักเรียนแต่ละคน เช่น สังเกตว่านักเรียนคนใดมีปัญหาในการแยกวรรณยุกต์ และให้คำแนะนำเฉพาะบุคคล เช่น การฝึกออกเสียงคำที่สับสนบ่อยๆ
- ให้กำลังใจ: ครูให้กำลังใจผ่านคำชม หรือให้รางวัลเล็กๆ เช่น สติกเกอร์เมื่อนักเรียนชนะเกมบิงโก เพื่อสร้างแรงจูงใจ
- ประสานใจ: สร้างความร่วมมือระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง เช่น การจัดประชุมเพื่อวางแผนกิจกรรมบิงโก หรือการแบ่งปันผลงานของนักเรียน เช่น บัตร์บิงโกที่เด็กๆ ออกแบบ เพื่อสร้างความภาคภูมิใจร่วมกัน

## 5. การบริหารจัดการด้านอื่นๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้

การมีส่วนร่วมครอบคลุมถึงการบริหารงานวิชาการ เช่น การจัดตารางเรียนที่มีเวลาเพียงพอสำหรับกิจกรรมบิงโก หรือการบริหารงบประมาณ เช่น การจัดซื้อวัสดุสำหรับทำบัตร์บิงโก เช่น กระดาษสีหรือสติกเกอร์ รวมถึงการบริหารงานบุคคล เช่น การมอบหมายให้ครูแต่ละคนรับผิดชอบส่วนต่างๆ ของกิจกรรม เช่น ครูคนหนึ่งออกแบบเกม อีกคนหนึ่งประเมินผล การบริหารจัดการที่ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

## L: Learning Form (รวบรวมแบ่งปันการเรียนรู้)

รวบรวมและแบ่งปันประสบการณ์จากการใช้เกมบิงโก เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์ของนักเรียน รวมถึงส่งเสริมความกล้าแสดงออกและการพัฒนาตนเองให้ทันสมัยกับบริบทปัจจุบัน

ขั้นตอนนี้นับเป็นการสร้างโอกาสให้ครูและนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

กระบวนการเริ่มต้นด้วยการรวบรวมผลงานและประสบการณ์จากการเรียนรู้ผ่านเกมบิงโก ครูจะเก็บผลงานของนักเรียน เช่น บัตรบิงโกที่เด็กๆ ออกแบบเอง ซึ่งมีคำศัพท์พร้อมวรรณยุกต์ เช่น “ขาว” (วรรณยุกต์สามัญ) หรือ “ข้าว” (วรรณยุกต์สามัญ) พร้อมภาพประกอบที่นักเรียนวาดด้วยความคิดสร้างสรรค์ หรือสมุดบันทึกคำศัพท์ที่นักเรียนเขียนระหว่างเล่นเกม ผลงานเหล่านี้จะถูกนำไปจัดแสดงในนิทรรศการภายในโรงเรียน เช่น การติดบัตรบิงโกบนบอร์ดในกิจกรรมตลาดนัดวิชาการ หรือการจัดมุมแสดงผลงานที่ผู้ปกครองและชุมชนสามารถเข้ามาชมได้ การจัดนิทรรศการนี้ช่วยให้นักเรียนรู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง และกระตุ้นให้เกิดความกล้าแสดงออกเมื่อได้นำเสนอผลงานต่อผู้อื่น

นอกจากนี้ ครูได้รับการสนับสนุนให้แบ่งปันเทคนิคการสอนที่ใช้เกมบิงโกกับครูท่านอื่นทั้งในและนอกโรงเรียน เช่น การจัดเวิร์กช็อปที่ครูนำเสนอวิธีการออกแบบบัตรบิงโกที่มีคำศัพท์หลากหลายวรรณยุกต์ หรือการแชร์ประสบการณ์ผ่านกลุ่มออนไลน์ของครู เช่น การโพสต์วิดีโอสั้นๆ ที่แสดงการเล่นบิงโกในชั้นเรียน เพื่อให้ครูจากโรงเรียนอื่นนำไปปรับใช้ การแลกเปลี่ยนนี้ช่วยให้เกิดการพัฒนาวิธีการสอนที่สร้างสรรค์และทันสมัย ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนในยุคปัจจุบัน

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในชุมชน ครูจะจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนนำความรู้จากเกมบิงโกไปใช้ในบริบทนอกห้องเรียน” ที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นำบัตรบิงโกไปเล่นกับเด็กๆ ในชุมชน หรือการสอนน้องๆ ในโรงเรียนอนุบาลให้รู้จักคำศัพท์พื้นฐานที่มีวรรณยุกต์ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนกล้าแสดงออกและมองเห็นคุณค่าของการแบ่งปันความรู้ ขณะเดียวกันก็สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับชุมชน

ครูยังส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาตนเองให้ทันสมัย โดยแนะนำให้ใช้เทคโนโลยีเข้ามาเสริมการเรียนรู้ เช่น การใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยออกเสียงคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ หรือการดูวิดีโอการออกเสียงวรรณยุกต์จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่น่าเชื่อถือ การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีนี้ช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าคุณภาพภาษาไทยของพวกเขาเกี่ยวข้องกับโลกปัจจุบัน และสามารถนำไปใช้ได้จริงในสถานการณ์จริง

## ขั้นตอนของ E: Example (การเป็นครูที่ดี)

การที่ครู ผู้บริหาร และนักเรียนปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในด้านวิชาการและพฤติกรรม เพื่อสร้างวัฒนธรรมโรงเรียนที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืนผ่านการใช้เกมบิงโก ขั้นตอนนี้นับเป็นการเป็นตัวอย่งที่สร้างแรงบันดาลใจในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม เพื่อกระตุ้นให้ทุกคนปฏิบัติตนในทางที่ดีและสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ

ครูเป็นหัวใจสำคัญของชั้นตอนนี้ โดยปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างในการใช้ภาษาไทยที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น ครูจะออกเสียงคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ อย่างชัดเจนในระหว่างการสอนหรือการเล่นเกมบิงโก เพื่อให้นักเรียนเห็นตัวอย่างการออกเสียงที่ถูกต้อง ครูยังแสดงความกระตือรือร้นในการสอน เช่น การเล่าเรื่องสนุกๆ เกี่ยวกับคำศัพท์ เพื่อเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน การกระทำเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนซึมซับการใช้ภาษาที่ถูกต้องและรู้สึกสนุกไปด้วย

นอกจากนี้ ครูจะแสดงพฤติกรรมที่เป็นแบบอย่างด้านคุณธรรม เช่น ความอดทนเมื่อนักเรียนสับสน วรรณยุกต์ หรือความยุติธรรมเมื่อตัดสินผลการเล่นเกมบิงโก ครูจะหลีกเลี่ยงการตำหนิเมื่อนักเรียนตอบผิด แต่จะให้คำแนะนำอย่างอ่อนโยน เพื่อสร้างบรรยากาศห้องเรียนที่อบอุ่นและปลอดภัย ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและมุ่งมั่นในการเรียนรู้

ผู้บริหารโรงเรียนก็มีบทบาทสำคัญในการเป็นแบบอย่าง โดยสนับสนุนครูและนักเรียน เช่น การจัดสรรทรัพยากรสำหรับทำบัตรบิงโกที่มีสีสัน หรือการเข้าร่วมกิจกรรมบิงโกในชั้นเรียนเพื่อแสดงถึงความใส่ใจต่อการเรียนรู้ ผู้บริหารยังแสดงความเป็นผู้นำด้วยการสร้างวัฒนธรรมโรงเรียนที่ทุกคนให้ความสำคัญกับภาษาไทย เช่น การจัดงานวันภาษาไทยที่มีการเล่นเกมบิงโกเป็นส่วนหนึ่ง เพื่อส่งเสริมให้ทุกคนเห็นคุณค่าของการใช้ภาษาที่ถูกต้อง

นักเรียนเองก็ได้รับการกระตุ้นให้เป็นแบบอย่างที่ดีต่อกัน เช่น การช่วยเพื่อนในกลุ่มตรวจสอบคำศัพท์บนบัตรบิงโก หรือการแบ่งปันคำศัพท์ที่เรียนรู้กับเพื่อนในชุมชน

### ขั้นตอนของ S: Support Creative Technology (สนับสนุนเทคโนโลยีสร้างสรรค์)

การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อยกระดับการเรียนการสอน โดยสนับสนุนการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมที่ทันสมัย เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์ของนักเรียน ขั้นตอนนี้เน้นการให้คำแนะนำในการเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมและการวางแผนเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน

การสนับสนุนเริ่มจากการสร้างสื่อดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับเกมบิงโก เช่น การใช้แอปพลิเคชันหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Canva หรือ Microsoft PowerPoint เพื่อออกแบบบัตรบิงโกดิจิทัลที่มีคำศัพท์วรรณยุกต์พร้อมภาพประกอบสีสันสดใส บัตรบิงโกดิจิทัลเหล่านี้สามารถแสดงบนจอทีวีขนาดใหญ่ในห้องเรียน หรือแชร์ผ่านแท็บเล็ต เพื่อให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจ ครูจะสอนนักเรียนให้ลองออกแบบบัตรบิงโกของตนเองโดยใช้โปรแกรมง่ายๆ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะดิจิทัล

เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีมีประสิทธิภาพ ครูจะได้รับการอบรมเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น การสร้างเกมบิงโกออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์ม เช่น Kahoot! Quizizz และ AI ต่างๆ ซึ่งปรับให้เหมาะกับการฝึกวรรณยุกต์ โดยครูสามารถตั้งคำถามให้เด็กเลือกคำศัพท์ที่ตรงกับวรรณยุกต์ที่ได้ยิน การอบรมนี้ช่วยให้ครูมั่นใจในการใช้เทคโนโลยีและสามารถถ่ายทอดทักษะให้กับนักเรียนได้อย่างราบรื่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ช่วย

ให้ครูสามารถเก็บข้อมูลผลการเรียนของนักเรียน เพื่อวิเคราะห์ความก้าวหน้า เช่น ดูว่านักเรียนสับสนวรรณยุกต์ใดบ่อยที่สุด

## ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

### ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

การใช้วัตกรรมการเกมบิงโกเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออก เขียนได้ และแยกแยะวรรณยุกต์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ นักเรียนสามารถอ่านและเขียนคำศัพท์ที่มีวรรณยุกต์ได้ถูกต้องเพิ่มขึ้น โดยผลการทดสอบหลังเรียนพบว่านักเรียนร้อยละ 80 อ่านคำศัพท์วรรณยุกต์ได้ถูกต้อง เทียบกับร้อยละ 50 ก่อนเรียน และร้อยละ 75 เขียนคำศัพท์ได้ถูกต้องตามวรรณยุกต์ จากร้อยละ 40 ก่อนเรียน นักเรียนแสดงความมั่นใจในการแยกแยะวรรณยุกต์ เช่น “ขาว” (สามัญ) และ “ข้าว” (ตรี) ผ่านการเล่นเกมบิงโกในชั้นเรียน

### ผลสัมฤทธิ์ของงาน

1. นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยเพิ่มขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบทักษะการอ่าน และเขียนเพิ่มจาก 60% เป็น 85% หลังใช้เกมบิงโกเป็นเวลา 8 สัปดาห์
2. นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น โดยร้อยละ 90 แสดงพฤติกรรมการมีส่วนร่วม เช่น ตอบคำถาม และช่วยเพื่อนหาคำศัพท์ในเกม
3. ครูสามารถพัฒนาการสอนให้หลากหลายและสร้างสรรค์ โดยใช้บัตรบิงโกและสื่อดิจิทัลที่ออกแบบเอง ส่งผลให้การสอนมีประสิทธิภาพและน่าสนใจยิ่งขึ้น

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. **ด้านนักเรียน:** พัฒนาทักษะการอ่าน เขียน และแยกแยะวรรณยุกต์ สร้างความมั่นใจและความสนุกในการเรียนภาษาไทย ฝึกทักษะการทำงานเป็นทีมและความอดทนผ่านการเล่นเกม
2. **ด้านครู:** ได้รับแนวทางการสอนที่สร้างสรรค์ ช่วยลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ และเพิ่มความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี เช่น แอป Canva ในการออกแบบสื่อ
3. **ด้านผู้ปกครองและชุมชน:** ผู้ปกครองเห็นพัฒนาการด้านภาษาไทยของบุตรหลาน และมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น “วันบิงโกครอบครัว” สร้างความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนและชุมชน
4. **ด้านโรงเรียน:** สร้างชื่อเสียงในฐานะสถานศึกษาที่ใช้นวัตกรรมส่งเสริมทักษะภาษาไทยอย่างมีประสิทธิภาพ

### ปัจจัยความสำเร็จ

1. **ความร่วมมือจากทุกฝ่าย:** ครู นักเรียน และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในกิจกรรม เช่น การออกแบบบัตรบิงโกและการเล่นเกมร่วมกัน

2. การออกแบบสื่อที่เหมาะสม: บัตรบิงโกและสื่อดิจิทัลออกแบบให้เหมาะกับวัยและบริบทของนักเรียน
3. การสนับสนุนจากผู้บริหาร: จัดสรรทรัพยากร เช่น แท็บเล็ตและงบประมาณสำหรับสื่อการสอน
4. การอบรมครู: ครูได้รับการอบรมการใช้เทคโนโลยีและเทคนิคการสอนแบบ Active Learning
5. บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก: เกมบิงโกสร้างความตื่นเต้นและลดความกดดันในการเรียน

### บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

1. การใช้เกมเป็นสื่อการสอนช่วยเพิ่มความสนใจและลดภาวะถดถอยทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ความหลากหลายของสื่อ เช่น การใช้บัตรบิงโกทั้งแบบกระดาษและดิจิทัล ช่วยตอบสนองความต้องการของนักเรียนที่มีระดับทักษะต่างกัน
3. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในกิจกรรมช่วยเสริมแรงและสร้างความต่อเนื่องในการเรียนรู้
4. การอบรมครูอย่างต่อเนื่องช่วยเพิ่มความมั่นใจและทักษะในการใช้เทคโนโลยี
5. การประเมินผลอย่างยืดหยุ่น เช่น การสังเกตพฤติกรรมควบคู่กับการทดสอบ ช่วยสะท้อนพัฒนาการของนักเรียนได้ครบถ้วน

### การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

1. การเผยแพร่: เผยแพร่ผลงานผ่านเพจ Facebook ของโรงเรียนและเว็บไซต์โรงเรียนวัดกเสवाद รวมถึงการจัดนิทรรศการในงานตลาดนัดวิชาการของโรงเรียน
2. การได้รับการยอมรับ: ได้รับการยอมรับจากโรงเรียนในเครือข่ายในการนำนวัตกรรมเกมบิงโกไปใช้ในชั้นเรียน

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรพัฒนาแอปพลิเคชันเกมบิงโกออนไลน์ที่เฉพาะเจาะจงสำหรับฝึกวรรณยุกต์ เพื่อให้เข้าถึงได้ง่ายและใช้ได้ทั้งในโรงเรียนและที่บ้าน
2. จัดอบรมครูอย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี เช่น การสร้างเกมออนไลน์ผ่าน Kahoot! หรือ Quizizz เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการสอน
3. ขยายกิจกรรมไปสู่ชั้นเรียนชั้นอื่น เช่น ป.1 หรือ ป.3 เพื่อแก้ปัญหาการอ่านเขียนตั้งแต่ระดับเริ่มต้น
4. ส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น จัดเวิร์กช็อปให้ผู้ปกครองเรียนรู้วิธีใช้เกมบิงโกฝึกทักษะที่บ้าน
5. ติดตามผลระยะยาวเพื่อวัดผลกระทบต่อทักษะภาษาไทยของนักเรียนเมื่อเลื่อนชั้น

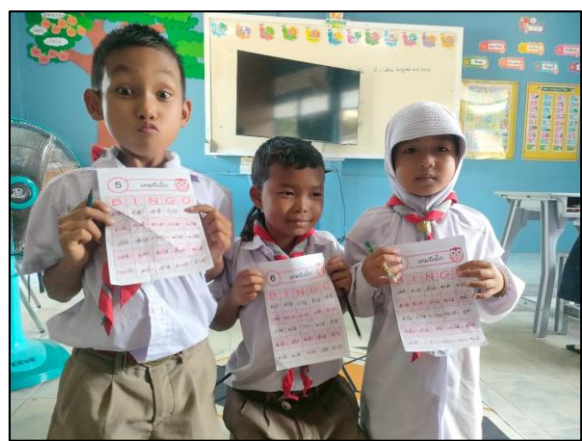


ภาคผนวก

# ภาพประกอบกิจกรรม



# ภาพประกอบกิจกรรม



# ภาพประกอบกิจกรรม

1

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
บ้าใบ้	กระเป๋	ตาแป๊ะ	จ๊ะเอ๋	ขาโต๊ะ
เก้เก้	ก๋อไฟ	ตะโก้	แม่ค้า	ค่าเช่า
พะโล้	ตอไม้	Free	เช่าซี	เทหน้า
พ่อค้า	เจ้าชู้	เสื้อผ้า	เผ้าไซ้	หัวเข่า
กอไผ่	เข้าใจ	งูเห่า	ผีเสื้อ	ฝ่ามือ

2

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
จ๊ะเอ๋	เช่าซี	แม่ค้า	เผ้าไซ้	ผีเสื้อ
กระเป๋	ตาแป๊ะ	เสื้อผ้า	หัวเข่า	ค่าเช่า
ตอไม้	เจ้าชู้	Free	เข้าใจ	ก๋อไฟ
งูเห่า	ตะโก้	ฝ่ามือ	เทหน้า	ขาโต๊ะ
พะโล้	กอไผ่	พ่อค้า	เก้เก้	บ้าใบ้

3

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
ตาแป๊ะ	เจ้าชู้	เช่าซี	กอไผ่	ตะโก้
หัวเข่า	เผ้าไซ้	เทหน้า	เข้าใจ	เก้เก้
เสื้อผ้า	แม่ค้า	Free	ฝ่ามือ	พ่อค้า
จ๊ะเอ๋	ตอไม้	กระเป๋	งูเห่า	พะโล้
ผีเสื้อ	ค่าเช่า	บ้าใบ้	ขาโต๊ะ	ก๋อไฟ

4

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
แม่ค้า	ค่าเช่า	เสื้อผ้า	พ่อค้า	ฝ่ามือ
เผ้าไซ้	หัวเข่า	บ้าใบ้	ตอไม้	เทหน้า
เข้าใจ	ก๋อไฟ	Free	กระเป๋	งูเห่า
ผีเสื้อ	จ๊ะเอ๋	เก้เก้	กอไผ่	ตะโก้
เช่าซี	เจ้าชู้	ตาแป๊ะ	ขาโต๊ะ	พะโล้

5

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
ฝ่ามือ	ผีเสื้อ	เข้าสี่	บ่าใบ	เข้าใจ
จ๊ะเอ๋	พ่อค้า	หัวเข่า	กอล์ฟ	กอไผ่
เก้เก้	เผ่าไข	Free	ตะโก้	ขาโต๊ะ
แม่ค้า	งูเห่า	ตอไม้	เสื้อผ้า	พะโล้
กระเป๋	เทน้ำ	เจ้าชู้	ตาแป๊ะ	ค่าเช่า

6

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
ตะโก้	เผ่าไข	บ่าใบ	จ๊ะเอ๋	เข้าสี่
เทน้ำ	กระเป๋	ค่าเช่า	งูเห่า	หัวเข่า
กอไผ่	พะโล้	Free	ตอไม้	เจ้าชู้
ฝ่ามือ	เก้เก้	ผีเสื้อ	เสื้อผ้า	เข้าใจ
ขาโต๊ะ	พ่อค้า	กอล์ฟ	แม่ค้า	ตาแป๊ะ

7

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
เทน้ำ	เจ้าชู้	ตอไม้	บ่าใบ	กอไผ่
กระเป๋	ผีเสื้อ	แม่ค้า	จ๊ะเอ๋	ฝ่ามือ
งูเห่า	พะโล้	Free	เผ่าไข	กอล์ฟ
หัวเข่า	ตาแป๊ะ	เก้เก้	เข้าสี่	ขาโต๊ะ
ค่าเช่า	เสื้อผ้า	เข้าใจ	ตะโก้	พ่อค้า

8

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
เผ่าไข	บ่าใบ	เทน้ำ	ฝ่ามือ	ตอไม้
เจ้าชู้	งูเห่า	กอล์ฟ	ขาโต๊ะ	กระเป๋
เข้าสี่	เก้เก้	Free	ตาแป๊ะ	กอไผ่
แม่ค้า	หัวเข่า	เสื้อผ้า	พ่อค้า	พะโล้
ตะโก้	ผีเสื้อ	ค่าเช่า	จ๊ะเอ๋	เข้าใจ

9

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
กอล์ฟ	ฝามือ	งูเห่า	เข้าใจ	บ้าใบ้
เจ้าชู้	พะโล้	ตอไม้	เสื้อผ้า	เช่าซี
จ๊ะเอ๋	เทน้ำ	Free	กอไผ่	เผ่าไช
ขาโต๊ะ	เก้ไก	หัวเข่า	แม่ค้า	กระเป๋
พ่อค้า	ค่าเช่า	ผีเสื้อ	ตาแป๊ะ	ตะกั่ว

10

เกมบิงโก



B	I	N	G	O
ผีเสื้อ	ขาโต๊ะ	บ้าใบ้	เก้ไก	กระเป๋
หัวเข่า	ตาแป๊ะ	เสื้อผ้า	แม่ค้า	เช่าซี
ฝามือ	ค่าเช่า	Free	พะโล้	ตอไม้
กอล์ฟ	เทน้ำ	จ๊ะเอ๋	เข้าใจ	กอไผ่
ตะกั่ว	เผ่าไช	งูเห่า	พ่อค้า	เจ้าชู้

กอล์ฟ

ฝามือ

เผ่าไช

ตะกั่ว

เทน้ำ

จ๊ะเอ๋

เข้าใจ

บ้าใบ้

พะโล้

กอไผ่

เก้ไก

หัวเข่า

งูเห่า

เสื้อผ้า

เจ้าชู้

แม่ค้า

ขาโต๊ะ

พ่อค้า

เช่าซี

ตอไม้

กระเป๋

ตาแป๊ะ

ผีเสื้อ

ค่าเช่า

ประจำปี 2568



โรงเรียนวัดเกาะสวาด  
อู่ตะเภาตากใบ จังหวัดนราธิวาส  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต 2