



นวัตกรรมการศึกษา

เรื่องกิจกรรมการเขียนในโอกาสต่าง ๆ
ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning

บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม
ของระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓



จัดทำโดย

นางสาวจันจิรา ชันเงิน

โรงเรียนโพ้นถิ่นเจริญวิทย์ สหวิทยาเขตวังชัยแก้ว

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร

ชื่อเรื่อง การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนการสอนแก้ไขปัญห เรื่องกิจกรรมการเขียนในโอกาสต่าง ๆ ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning บูรณาการร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม ในระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3

ผู้จัดทำ นางสาวจันจิรา ชันเงิน ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนโพ้นทันทจริยวิทย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาศรีสะเกษ ยโสธร

ปีที่จัดทำ พ.ศ. 2567

ประเภทนวัตกรรม

- | | |
|--|--|
| ☐ ด้านบริหารจัดการ | ☐ ด้านหลักสูตร |
| ☐ ด้านจัดการเรียนรู้ | ☒ ด้านสื่อและเทคโนโลยี |
| ☐ ด้านวัดและประเมินผล | |

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันพบว่าผู้เรียนด้านภาษาไทยยังพบเจอปัญหอยู่มากและเกิดขึ้นมาเป็นเวลายาวนานหลายปีเนื่องจากผู้เรียนยังขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ การฟังด้วยเหตุและผล การแก้ปัญหา รวมถึงขาดทักษะการออกเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์อย่างถูกต้อง ทำให้ไม่สามารถอ่านคำและประโยคได้อย่างชัดเจน และแผนจัดการเรียนการสอนแบบเดิมยังไม่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพให้กับตัวผู้เรียนมากเท่าไร การใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาการอ่านเป็นวิธีที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านที่ดีขึ้น พัฒนาทักษะการฟัง การพูด การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาในบรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นกันเองทันสมัย ดังนั้นการเลือกใช้บอร์ดเกมในการฝึกอ่านช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านออกเสียงและการเข้าใจความหมายของคำและประโยคสั้นๆ มากขึ้น

จากสภาพปัญหา ข้างต้นดังนั้นเพื่อให้นักเรียนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มมากขึ้นตัวครูผู้สอนได้นำข้อมูลที่ได้จากผลการประเมินนักเรียนนำมาปรับประยุกต์วิธีการสอนให้ผู้เรียน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น รวมไปถึงการเสริมสร้างกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความสุขและรู้สึกสนุกสนานในการเรียนวิชาภาษาไทยโดยนำ Active Learning การเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติและใช้ความคิดของตนเองอย่างเต็มที่ด้วยการ ตั้งคำถาม กำหนดปัญหา และกำหนดสถานการณ์กระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนคิด ซึ่งแตกต่างกับการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นให้ครูเป็นคนให้ข้อมูลปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของการ เพิ่มบทบาท ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ

ในด้านของการใช้การเรียน Active Learning เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันเพื่อช่วยแก้ไขปัญหอย่างใดอย่างหนึ่ง การอภิปรายกระทำระหว่างครูกับนักเรียนหรือระหว่างนักเรียนด้วยกัน โดยมีครูเป็นผู้ประสานงานวิธีการสอนแบบอภิปรายจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนคิดเป็น พุดเป็น และสร้างความเป็นประชาธิปไตยจะช่วยให้ได้รับคำตอบที่เปิดกว้าง นั่นก็คือ ได้

ข้อมูล ได้ความรู้ ได้ความเข้าใจในประเด็นเหล่านั้นมากและลึกยิ่งขึ้น คำถามที่ได้นอกจากเป็นคำถามปลายเปิดแล้ว ยังเป็นคำถามที่ทำให้เราได้รับข้อมูล ได้คิดเป็นเหตุเป็นผลอย่างมาก สามารถใช้เวลานอกเวลาเรียนในการฝึกฝนทักษะ และเพิ่มเติมความรู้ เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนให้เกิดความกระตือรือร้น สนุกสนานไปกับการเรียน อีกทั้งยังสามารถทบทวนได้ด้วยตนเองมีระบบวัดผลการเรียนหลังเรียนแต่ละบทเพื่อให้ครูสามารถนำผลมาประเมินช่วยเหลือให้นักเรียนให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นและยังสามารถนำผลระหว่างการเรียนของนักเรียนแลกเปลี่ยนความรู้กับครูผู้สอนในกลุ่มสาระเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

3. ขอบเขตของการศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรที่วิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นบูรณาการ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

เนื้อหาที่ใช้ เป็นเนื้อหารายวิชาภาษาไทย หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง กิจกรรมการเขียนในโอกาสต่าง ๆ

ระยะเวลาที่ใช้ ใช้เวลาทดลอง จำนวน 5 ชั่วโมง ในระหว่างวันที่ 17 กุมภาพันธ์ ถึงวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2568

4. วิธีการดำเนินการศึกษา

วิธีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. ใช้วิธีการเจาะจง พบว่า ได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ... จำนวน20..... คน เป็นกลุ่มทดลอง
2. ทดสอบก่อนเรียน (Pretest) โดยใช้นวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย
3. ดำเนินการสอน โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม
4. เมื่อสิ้นสุดการสอนตามกำหนดแล้ว จึงทำการทดสอบหลังเรียน (Posttest) โดยใช้แบบวัดทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชุดเดิม

5. นำผลคะแนนจากการตรวจแบบวัด นวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ที่ได้มาวิเคราะห์ โดยใช้วิธีการทางสถิติ

5. ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

ผลวิเคราะห์คะแนนทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม โดยใช้สถิติ t-test dependent ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าสถิติทดสอบที (t-test) ของคะแนน ทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมหว่าก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนน	ก่อนเรียน		หลังเรียน		t-test
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
ทักษะกระบวนการทาง ภาษาไทย ชั้นบูรณาการ	4.75	1.25	11.60	3.08	10.741*

*p < .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะกระบวนการวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการ ของนักเรียนก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.25 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 11.60 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 3.08 คะแนน

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ภายหลังจากทดลองนักเรียนกลุ่มที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม มีคะแนนเฉลี่ยทักษะนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นบูรณาการ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนเปรียบเทียบพัฒนาการนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม

ผลวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการทางนวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม โดยคำนวณจากสูตรคะแนนพัฒนาการและใช้เกณฑ์ของศิริชัย กาญจนวาสี (2552: 266-267) ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 คะแนนด้านการใช้นวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย ของนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกมระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

รายนามนักเรียน	คะแนน ก่อนเรียน(20)	คะแนน หลังเรียน (20)	คะแนน พัฒนาการ	ระดับพัฒนาการ
นายเกียรติศักดิ์ ป่าจิก	5	9	30	ระดับกลาง
นายจตุรวิทย์ ต้นจันทร์	4	12	51	ระดับสูง
นายณรงศ์วิญญ์ ไพรินทร์	6	15	66	ระดับสูง
นายณัฐวุฒิ กงนะ	7	13	44	ระดับกลาง
นายปณณวัฒน์ เนตรประไพ	3	8	29	ระดับกลาง
นายพัชรพล พรหมป้อง	3	10	41	ระดับกลาง
นายพัชรพล หงษ์ลอย	6	8	15	ระดับต้น
นายศุกลวุฒิ แสงสวัสดิ์	4	12	51	ระดับสูง
นางสาวเจตสุภา ยินงาม	4	4	5	ระดับต้น
นางสาวฉัตรชนก บรรจงทรัพย์	4	12	51	ระดับสูง
นางสาวณัฐชนิดา กลัปใจ	3	10	41	ระดับกลาง
นางสาวทักษพร สีน้อย	4	15	68	ระดับสูง
นางสาวนฤมล สาธิวัน	6	15	66	ระดับสูง
นางสาวปวีณาภรณ์ ประกอบแสง	6	15	66	ระดับสูง
นางสาวสุดารัตน์ ร่วมสุข	6	8	15	ระดับต้น
นางสาวสุดิศา บุญอุ่ม	4	12	51	ระดับสูง
นางสาวหทัยกาญจน์ ผิวอ่อน	4	12	51	ระดับสูง
นางสาวณฐิตา เกตภู่งาม	6	15	66	ระดับสูง
นางสาวพรทิพย์ ทองน้อย	4	12	51	ระดับสูง
นางสาวกนกอร ต้นพรหม	6	15	66	ระดับสูง

ตารางที่ 3 จำนวนร้อยละของนักเรียนที่มีคะแนนด้านการใช้นวัตกรรมการสอนวิชาภาษาไทย หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม แต่ละระดับพัฒนาการ

เกณฑ์คะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับพัฒนาการ	นักเรียน (คน)	ร้อยละ
51 – 75	พัฒนาการระดับสูง	12	60.00
26 – 50	พัฒนาการ ระดับกลาง	5	25.00
0 – 25	พัฒนาการระดับต้น	3	15.00

จากตารางที่ 3 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม มีคะแนนพัฒนาการก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า มีนักเรียน จำนวน 12 คน มีพัฒนาการระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 60.00 มีนักเรียนจำนวน 5 คน มีพัฒนาการระดับกลาง คิดเป็นร้อยละ 25.00 และมีนักเรียนจำนวน 3 คน มีพัฒนาการระดับต้น คิดเป็นร้อยละ 15.00 แสดงว่า นักเรียนคะแนนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้ Active learning ร่วมกับชุดกิจกรรมบอร์ดเกม เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับสูง

6. เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546) **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การ
รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
- กนกวรรณ คันธากร, กัลยารัตน์ เศวตนันท์. (2552) **การจัดการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างทักษะการ
พูดภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่1**. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543) **เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม**. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- กิริติ ยศยิ่งยง. (2552) **องค์กรแห่งนวัตกรรม: แนวคิดและกระบวนการ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกริก ท่วมกลาง และ จินตนา ท่วมกลาง. (2555) **การพัฒนาสื่อ นวัตกรรมทางการศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: เอลโล่
การพิมพ์
- ชัตติยา กนกภากร. (2551) **กระบวนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทยอย่างมีคุณภาพของโรงเรียนวชิรมุก**.
วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา/กรุงเทพฯ.
- ครูประถมตอทคอม. (2562). การสอนแบบ **Active learning** ร่วมกับบอร์ดเกม 8 พฤษภาคม 2567
<https://www.krupatom.com>
- ช่วงโชติ พันธุ์เวช. (2555) **การพัฒนาแบบการบริหารกระบวนการจัดการสถานศึกษาอย่างมีคุณภาพตามแนวคิด
เกณฑ์รางวัลคุณภาพแห่งชาติ ฉบับความเป็นเลิศทางการศึกษา**. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา:
กรุงเทพฯ.
- ชัยชนม์ หล้าทอง. (2556). **รูปแบบการสอนแบบ Active learning** ร่วมกับบอร์ดเกม. คณะศึกษาศาสตร์.
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ (อ้างถึงในเดชดนัย ชัยชุม, เกษรา บ่าวเข้มซ้อย และศิริกัญญา แก่นทอง, 2559, หน้า 7)
- ทิตนา แคมมณี. (2542) **การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทิตนา แคมมณี. (2562). **ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. 9 พฤษภาคม
2567. <https://www.spu.ac.th/tlc/files>
- ธีรพงศ์ แก่นอินทร์. (2554). **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**,
- นภดล เหลืองภิรมย์. (2550) **การจัดการนวัตกรรม : การพัฒนาตัวแบบความสามารถ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรม
ของนักวิจัย**. วิทยานิพนธ์ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง/กรุงเทพฯ.
- ประภัสสร, มณฑา. (2564). **การเปลี่ยนแปลงของภาษาไทยในปัจจุบัน**. เว็บไซต์วิชาการภาษาไทย. สืบค้นจาก
www.thailanguage.com
- พิจิตรา คงพานิช. (2561). **การสอนแบบเน้นกระบวนการคิดด้วยเทคนิค 5E และ 7E**. 10 พฤษภาคม 2567.
<http://sukanyasansupo.blogspot.com/2018/03/5e-7e.html>
- พิมพ์นธ์ เดชคุปต์., 2558. **การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ไพศาล บรรจสุวรรณ์ (2561, หน้า 171-172) ไพศาล บรรจสุวรรณ์. (2561). **รูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเชิง
รุก (Active Learning)**
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). **การใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อัจศรา ประเสริฐสิน. (2560) การศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาการเรียน

การสอนและการทำวิจัย. วารสารบรรณศาสตร์ มศว.

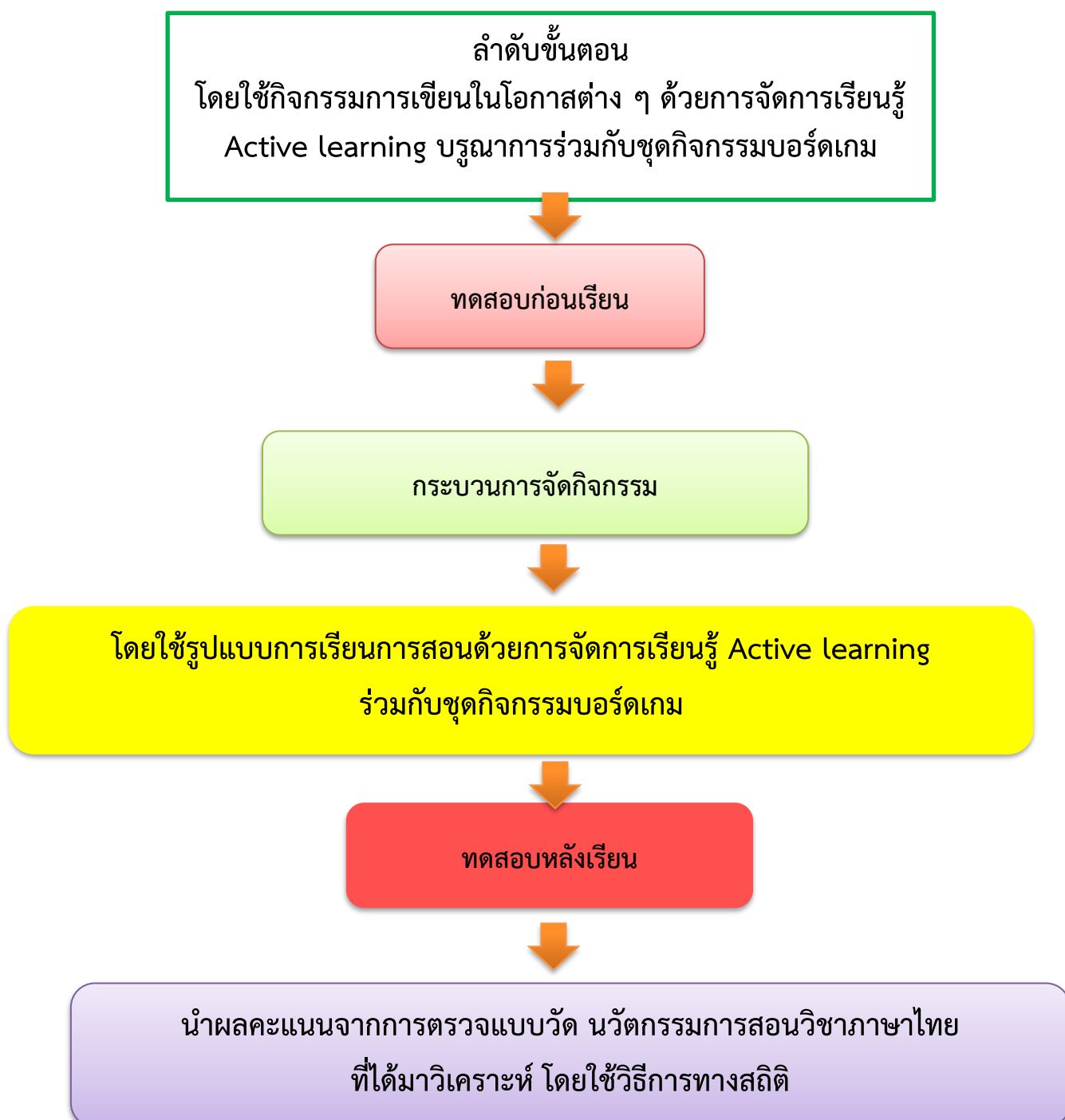
Hazzan Lapidot and Ragonis (อ้างถึงใน วัชรรา เล่าเรียนดี, ประณัฐ กิจรุ่งเรือง และ อรพิน ศิริสัมพันธ์, 2560, หน้า 69)

7. การเผยแพร่ผลงาน บนเว็บไซต์โรงเรียน

<https://shorturl.asia/qE3ld>



8. ภาคผนวก



ภาพการจัดกิจกรรม



ภาพการจัดกิจกรรม

