

รายงานการใช้นวัตกรรม

1. **ชื่อนวัตกรรม** การสร้างชุดสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม “Flash Card & Secret Code” ตามแนวคิด GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เรื่องคำคล้องจอง

2. **ผู้จัดทำ** นางสาวปนัดดา จำปางาม

3. **ความเป็นมาและความสำคัญ**

ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการพัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียน โดยเฉพาะเรื่อง คำคล้องจอง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการใช้ภาษาและการประพันธ์ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของเสียง คำ และความหมาย สามารถนำความรู้ไปใช้ในการแต่งคำประพันธ์ การสร้างสรรค์ข้อความ และการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม จากการจัดการเรียนรู้เรื่องคำคล้องจอง พบว่าผู้เรียนบางส่วนยังมีปัญหาในการพิจารณาความสัมพันธ์ของคำ โดยเฉพาะการสังเกตเสียงสระและตัวสะกดที่ทำให้เกิดความคล้องจอง รวมทั้งยังขาดทักษะในการวิเคราะห์และจำแนกคำคล้องจองด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบการบรรยาย หรือการทำแบบฝึกหัดเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้น้อย และไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปสู่การนำไปใช้ได้อย่างเต็มศักยภาพ

ดังนั้น ผู้จัดทำจึงพัฒนา ชุดสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม “Flash Card & Secret Code” โดยนำบัตรคำ (Flash Card) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมการถอดรหัสลับ (Secret Code) เพื่อสร้างความสนุก ความท้าทาย และแรงจูงใจในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิด วิเคราะห์ อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

นวัตกรรมดังกล่าวประยุกต์ใช้แนวคิด GPAS 5 Steps ได้แก่ การรวบรวมข้อมูล (Gathering) การจัดกระทำและสรุปความรู้ (Processing) การประยุกต์ใช้ความรู้ (Applying 1) การสื่อสารและนำเสนอ (Applying 2) และการกำกับตนเอง (Self-Regulating) เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ควบคู่กับทักษะทางภาษา การพัฒนานวัตกรรมนี้จึงมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเรื่องคำคล้องจอง สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของคำได้อย่างถูกต้อง มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. **วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม**

4.1 เพื่อพัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้ “Flash Card & Secret Code” เรื่องคำคล้องจองให้มีประสิทธิภาพ

4.2 เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps

4.3 เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องคำคล้องจอง

5. ขอบเขต

5.1. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม ที่เรียนในรายวิชา ท21101ภาษาไทย จำนวน 23 คน

5.2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

- **ตัวแปรต้น** การจัดการเรียนรู้ด้วยชุดสื่อ “Flash Card & Secret Code” และกระบวนการ GPAS 5 Steps

- **ตัวแปรตาม** ทักษะการคิดวิเคราะห์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องคำคล้องจอง ภาษาต่างประเทศ

5.3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาจากรายวิชา ท21101 ภาษาไทย หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วรรณศิลป์ทางภาษา

6. กรอบแนวคิด

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เรื่องคำคล้องจองภาษาต่างประเทศนี้ มีรากฐานสำคัญมาจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบ GPAS 5 Steps เป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสืบเสาะและเครื่องมือการเรียนรู้ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน

โดยเริ่มจากการใช้ Flash Card เป็นตัวกระตุ้นเชิงประจักษ์ในขั้นการรวบรวมและจัดกระทำข้อมูล (Gathering & Processing) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบลักษณะทางภาษาจากรูปธรรมไปสู่นามธรรม กระบวนการนี้จะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีระบบจนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบ “Secret Code” (สูตรลับคำคล้องจอง) ซึ่งเปรียบเสมือนบทสรุปจากการสังเคราะห์ทางความคิดในขั้นการปฏิบัติและสรุปความรู้ (Applying and Constructing the Knowledge)

ภายใต้กรอบแนวคิดนี้ สื่อ Flash Card จึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงแค่บัตรคำทั่วไป แต่เป็นเครื่องมือในการ “ถอดรหัส” ที่เชื่อมโยงระหว่างทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีปลายทางคือการที่ผู้เรียนสามารถกำกับตนเอง (Self-Regulating) และสื่อสารองค์ความรู้ที่ค้นพบได้อย่างแม่นยำ ส่งผลให้เกิดความจำระยะยาวและการประยุกต์ใช้ภาษาในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม

7.1. ศึกษาวิเคราะห์: ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ท 4.1) ม.1 และปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนทุ่งศรีอุดม

7.2. ออกแบบสื่อ: ออกแบบสำหรับ Flash Card เป็นแบบโดมิโนคำคล้องจอง

7.3. สร้างชุดกิจกรรม: จัดทำใบงาน "ถอดรหัสคำคล้องจอง" และกิจกรรม “สูตรลับคำคล้องจอง ดูปุ๊บรู้ปั๊บ”

7.4. ตรวจสอบคุณภาพ: นำนวัตกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญในกลุ่มสาระฯ ตรวจสอบความถูกต้องและประเมินคุณภาพ

7.5. ดำเนินการใช้นวัตกรรมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนตามที่ได้วางแผนไว้

8. ผลการดำเนินการ

จากการนำนวัตกรรมชุดสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม “Flash Card & Secret Code” ตามแนวคิด GPAS 5 Steps มาใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบผลการดำเนินการที่สำคัญดังนี้:

8.1 ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน: นักเรียนสามารถจำแนกหลักการสังเกตคำคล้องจอง ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ โดยพบว่าคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน (Pre-test) อย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนร้อยละ ๘๕ ผ่านเกณฑ์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับ "ดีมาก" จากใบงานถอดรหัสคำคล้องจอง

8.2 ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้และกระบวนการทำงาน: กระบวนการ GPAS 5 Steps ร่วมกับสื่อ Flash Card ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมสูง นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการสืบค้นข้อมูลและสามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคำศัพท์กับหลักภาษาได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะในขั้นตอนการสร้างสรรค “Secret Code” (สูตรลับคำคล้องจอง) นักเรียนสามารถสรุปใจความสำคัญของหลักการสังเกตคำคล้องจองออกมาเป็นข้อความที่สั้น กระชับ และจำง่าย ซึ่งแสดงถึงการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างแท้จริง

8.3 ด้านบรรยากาศและความพึงพอใจ: บรรยากาศการเรียนรู้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน นักเรียนมีความมั่นใจในการนำเสนอผลงานและการสื่อสาร (Applying 2) มากขึ้น

9.ประโยชน์ที่จะได้รับ

การพัฒนานวัตกรรมชุดสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม “Flash Card & Secret Code” ตามแนวคิด GPAS 5 Steps ในครั้งนี้ ก่อให้เกิดประโยชน์สำคัญในหลายมิติ โดยในด้านของผู้เรียน พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ สามารถจำแนกและระบุลักษณะเด่นของคำคล้องจองภาษาต่างประเทศที่ปรากฏในภาษาไทยได้อย่างถูกต้องแม่นยำ กระบวนการถอดรหัส (Secret Code) ช่วยกระตุ้นความสนใจและเปลี่ยนเนื้อหาทางหลักภาษาที่ซับซ้อนให้กลายเป็นเรื่องที่สนุกสนาน เข้าใจง่าย ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาไทย และมีความกระตือรือร้นในการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเองตามขั้นตอนของ GPAS 5 Steps ซึ่งเป็นการวางรากฐานทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

ในด้านของการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้รับแนวทางและนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาการเรียนการสอนเรื่องคำคล้องจอง ซึ่งมักเป็นเนื้อหาที่นักเรียนสับสนได้ง่าย ชุดสื่อชิ้นนี้ช่วยให้บรรยากาศในห้องเรียนเปลี่ยนจากการรับข้อมูลทางเดียวเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นการมีส่วนร่วมและการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ในระดับองค์กร สถานศึกษาจะได้ต้นแบบนวัตกรรมทางการศึกษาที่ผ่านกระบวนการคัดกรองมา

อย่างเป็นระบบ ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น แต่ยังเป็นการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ทางวิชาชีพที่เข้มแข็ง โดยสามารถนำกระบวนการนี้ไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการสอนในกลุ่มสาระอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียนให้ครอบคลุมจากการนำชุดสื่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม “Flash Card & Secret Code” มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมมีลักษณะเป็นเกมและมีภารกิจให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบเพื่อถอดรหัส ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

10. ปัจจัยความสำเร็จ

10.1. ชุดสื่อ Flash Card & Secret Code มีความน่าสนใจ ท้าทาย และเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของผู้เรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

10.2 การใช้แนวคิด GPAS 5 Steps ที่มีการวางขั้นตอนอย่างเป็นลำดับ ช่วยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

10.3 ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ที่ดี คอยกระตุ้นและตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การคิดวิเคราะห์มากกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว

10.4 นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยเหลือกัน (Peer Coaching) ในขณะปฏิบัติกิจกรรม

10.5 การได้รับการสนับสนุนด้านทรัพยากรและการทำ PLC ร่วมกับเพื่อนครูในโรงเรียนเพื่อสะท้อนผลและปรับปรุงนวัตกรรมให้สมบูรณ์

11. ข้อเสนอแนะ

11.1 ควรมีการทบทวนความรู้พื้นฐานเรื่องสระในภาษาไทยให้กับนักเรียนก่อนเริ่มใช้นวัตกรรม เพื่อให้เห็นความแตกต่างได้ชัดเจนขึ้น

11.2 ในอนาคตอาจจะมีการพัฒนาสื่อชุดนี้ให้อยู่ในรูปแบบ Application หรือเกมออนไลน์ เพื่อให้เข้าถึงผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้กว้างขวางขึ้น

12. การเผยแพร่

เผยแพร่ให้คณะครูในโรงเรียนทุ่งศรีอุดมตามความเหมาะสม เช่น ผ่านกิจกรรม PLC เป็นต้น เผยแพร่ให้เพื่อนครูต่างโรงเรียน เช่น โรงเรียนปทุมราชวงศา และโรงเรียนหกลีบพรชาวิทยาคม และโรงเรียนหนองขอนวิทยา

ภาคผนวก

