



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา

จัดทำโดย

นางสาวณัฐชา	สว่างอารมณ์	64101010414
นางสาวพรพิชชา	แซ่เดียว	64101010425
นางสาวพิมพ์ภิกา	วงศ์ธนาเดชาภัย	64101010427
นางสาวกัญญารักษ์	เรียร์โกศล	64101010727
นางสาวธารธรา	ชลศิษฐ์	64101010730
นางสาวนภาวีร์	เฉิดโฉม	64101010732
นายพชรพล	เล่าศิริวัฒนพงศ์	64168010677

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 321 การศึกษาผู้ใช้

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566



การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา

จัดทำโดย

นางสาวณัฐชา	สว่างอารมณ์	64101010414
นางสาวพรพิชชา	แซ่เตียว	64101010425
นางสาวพิมพ์ภิภา	วงศ์ธนาเดชาลัย	64101010427
นางสาวกัญญารักษ์	เจียรโกศล	64101010727
นางสาวธารธรา	ชลสิทธิ์	64101010730
นางสาวนภาวีร์	เฉิดโฉม	64101010732
นายพชรพล	เล่าศิริวัฒนพงศ์	64168010677

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ศศิพิมล ประพินพงศกร

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา สศ 321 การศึกษาผู้ใช้

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาสารสนเทศศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
1. ชื่อเรื่องประเด็นที่ศึกษา	1
2. ที่มาและเหตุผลของปัญหา	1
3. ขั้นตอนการศึกษา	2
3.1 วัตถุประสงค์ในการศึกษา	2
3.2 กลุ่มเป้าหมาย	2
3.3 เครื่องมือที่ใช้และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา	2
3.4 วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการศึกษา	2
4. ผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษา.....	4
4.1 ระดมความคิดและร่างไอเดีย	4
4.2 สร้างสื่อการเรียนรู้ฉบับทดลอง.....	5
4.3 การเก็บข้อมูลและปรับปรุงแก้ไข	6
4.4 การสร้างสื่อการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์	8
ภาคผนวก	ข
สะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากการทำโครงการ.....	ค
ความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกกลุ่ม	ง

1. ชื่อเรื่องประเด็นที่ศึกษา

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. ที่มาและเหตุผลของปัญหา

หนึ่งในรากฐานที่สำคัญของการศึกษาสำหรับเด็กคือการสร้างพื้นฐานให้แข็งแกร่งในด้านการอ่าน การเขียน ทักษะเหล่านี้เป็นกุญแจสำคัญที่จะช่วยให้เด็ก ๆ สามารถสำรวจและเรียนรู้ในสาขาวิชาอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การอ่าน การเขียนยังมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความมั่นใจของเด็ก ความสามารถในการอ่านและเขียนที่ดีสามารถช่วยให้เด็กรู้สึกมั่นใจในการแสดงออกและการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมทางการศึกษา อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความสำเร็จทางการเรียนและการทำงานในอนาคต การอ่าน การเขียนเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนการจัดระเบียบความคิด และอารมณ์ของตนเอง ช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษาและการใช้คำศัพท์ที่ดีขึ้น ซึ่งส่งผลให้เด็กมีความสามารถในการต่อยอดความรู้และการสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์แบบ

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบอย่างกว้างขวางต่อทุกภาคส่วน การศึกษาเป็นหนึ่งในภาคส่วนที่ได้รับผลกระทบอย่างหนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับปฐมวัยที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนจากแบบเดิมในชั้นเรียนมาเป็นรูปแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กปฐมวัยขาดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพราะเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ทำให้เด็กในช่วงปฐมวัยไม่สามารถมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนได้อย่าง เต็มที่ทำให้ขาดความรู้ความเข้าใจด้านภาษาไทยเป็นอย่างมาก เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงพัฒนาการด้านภาษาที่สำคัญ การเรียนรู้ภาษาที่ดีจำเป็นต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์การมีส่วนร่วมและกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งการเรียนออนไลน์นั้นอาจไม่สามารถรองรับความต้องการเหล่านี้ได้อย่างเต็มที่ ส่งผลให้เด็กขาดสมาธิจดจ่อกับบทเรียนได้ยากและลดโอกาสในการฝึกฝนทักษะภาษาไทย

จากแนวคิดและผลการศึกษาค้นคว้าดังกล่าว กลุ่มผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่ศึกษาปัญหาการอ่านเขียนได้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ห้องสมุดห้วยขวาง) เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการหาแนวทางแก้ไขปัญหา ทางกลุ่มผู้ศึกษาจึงคิดที่จะปูพื้นฐานให้เด็กปฐมวัยใหม่ โดยใช้การเรียนรู้กล่อ่งภาษาไทยมหัศจรรย์ (สื่อการสอนภาษาไทยสำหรับเด็ก) โดยเน้นสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าจดจำและสร้างความหลงใหลในการเรียนรู้ในนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

3. ขั้นตอนการศึกษา

3.1 วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวทางแก้ไขปัญหาการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทักษะการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับประถมศึกษา

3.3 เครื่องมือที่ใช้และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษา

3.3.1 การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview)

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ไปใช้บริการที่ห้องสมุดห้วยขวางเพื่อให้ทราบถึงสาเหตุที่ทำให้นักเรียนระดับประถมศึกษาเกิดปัญหาการอ่านหนังสือไม่ค่อยออก และเขียนไม่ค่อยได้ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษา คือ นิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาสารสนเทศศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่เข้าฝึกงานสหกิจที่ห้องสมุดห้วยขวาง จำนวน 2 คน ในการสัมภาษณ์ได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์ในรูปแบบ Online และได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) คือ การเก็บข้อมูลโดยมีการเตรียมแนวคำถามในการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า เพื่อช่วยให้ผู้ศึกษาเก็บข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งแนวคำถามครอบคลุมเกี่ยวกับปัญหาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียนประถมศึกษาที่ไปใช้บริการที่ห้องสมุดห้วยขวาง โดยมีการสร้างแบบสัมภาษณ์ ดังนี้

1. กิจกรรมที่นักเรียนระดับประถมศึกษาชอบทำมีอะไรบ้าง
2. ปัญหาการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอย่างไร
3. พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษาเป็นอย่างไร

3.4 วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลการศึกษา

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลได้สังเกตพฤติกรรม ปัญหาการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่ห้องสมุดห้วยขวาง สะกดคำไม่ได้ ท่อง a-z ไม่ได้ แยก M N ไม่ได้ว่าต่างกันอย่างไรร้องๆไม่สามารถเขียนคำและสระได้” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 1)

“น้องดูเวลาไม่ได้ สับสนเข็มสั้นเข็มยาว” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 1)

“จำตัวอักษรสลับกัน W Q อ่าน Q ว่าดับเบิลคิว” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 1)

“น้องเขียน กรุงเทพ ห้วยขวาง ไม่ได้” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 1)

“น้องใช้ voice ในการเสิร์ชหาข้อมูล น้องเล่น tiktok line ทุกคน” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 2)

“น้องชอบทำกำไรเป็นของตัวเอง แต่สะกดชื่อตัวเองภาษาอังกฤษไม่ได้” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 2)

“น้องๆชอบทำกิจกรรม บอร์ดเกม เช่น อุโน้ เศรษฐกิจ บิงโก หมากฮอต XO และชอบระบายสีประดิษฐ์” (นิสิตชั้นปีที่ 4 คนที่ 2)

3.4.2 สรุปผลข้อมูลจากการสัมภาษณ์

จากการสัมภาษณ์นิสิตชั้นปีที่ 4 จำนวน 2 คน พบว่านักเรียนระดับประถมศึกษาที่ห้องสมุดห้วยขวางมีความยากลำบากในการประสมคำและสะกดคำทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ อาจชี้ให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางภาษา นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้เครื่องมือสื่อสารในการค้นหาข้อมูล เช่น การใช้คำสั่งเสียงในการค้นหาข้อมูลบน Search Engine และการใช้แพลตฟอร์มสังคมออนไลน์ อาจสะท้อนถึงการใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยในการเรียนรู้และการสื่อสารของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ดังนั้นอาจทำให้นักเรียนไม่ได้ฝึกทักษะการประสมคำและการสะกดคำด้วยตนเอง จากเดิมนักเรียนมีความชอบในการทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น บอร์ดเกม การประดิษฐ์สิ่งของ การระบายสี ซึ่งอาจแสดงถึงความสนใจและการพัฒนาทักษะทางสร้างสรรค์และการทำงานร่วมกันของนักเรียนในกิจกรรมที่ไม่ใช่เพียงแค่การเรียนรู้ในห้องเรียนเท่านั้น การที่นักเรียนมี

พฤติกรรมเช่นนี้อาจต้องการการสนับสนุนและการแก้ไขที่เหมาะสมในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับความต้องการและความสามารถของนักเรียนด้วย

การสนับสนุนให้นักเรียนพัฒนาทักษะด้านการสะกดคำและการใช้ภาษาอาจเป็นสิ่งที่มีความมีประสิทธิภาพ โดยอาจมีการใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสะกดคำและการประสมคำ เช่น การใช้สื่อการสอนในการสอนสะกดคำเบื้องต้นรวมถึงการใช้เกมที่ให้ให้นักเรียนจับคู่คำหรือสร้างคำจากตัวอักษรที่กำหนดมา นอกจากนี้การให้คำแนะนำและฝึกซ้อมในการสร้างคำและสะกดคำอาจช่วยเสริมสร้างความมั่นใจและทักษะในด้านนี้ได้ด้วย การใช้เทคโนโลยีเข้าช่วยในการเรียนรู้และการสื่อสารอาจเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความยากลำบากในการสะกดคำและประสมคำ เช่น การใช้แอปพลิเคชันที่มีการสะกดคำและเสียงออกเสียงคำเพื่อช่วยในการเรียนรู้และฝึกทักษะการสะกดคำ การใช้เครื่องมืออัตโนมัติในการตรวจสอบการสะกดคำและประสมคำ เป็นต้น

นอกจากนี้ การสนับสนุนให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น การเล่นเกมหรือกิจกรรมที่เน้นการสร้างสรรค์ เช่น การประดิษฐ์สิ่งของหรือการระบายสี อาจช่วยในการพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกันของนักเรียนได้อีกด้วย การทำกิจกรรมเหล่านี้อาจส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นสมานและการพัฒนาทักษะทางสังคมในนักเรียนด้วย

4. ผลลัพธ์ที่ได้จากการศึกษา

ทักษะการอ่านเขียนคือพื้นฐานสำคัญในการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ เป็นเครื่องมือที่จะทำให้นักเรียนได้พัฒนาตนเอง จากผลสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ กลุ่มผู้ศึกษาได้คิดค้นและออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

4.1 ระดมความคิดและร่างไอเดีย

จากการระดมความคิดภายในกลุ่มผู้ศึกษา และได้จัดทำกล่องกระดาษเป็นการออกแบบสื่อการเรียนรู้ ออกมาคร่าวๆ โดยมีหัวข้อ ดังนี้

4.1.1 ชื่อสื่อการเรียนรู้ คือ กล่องภาษาไทยมหัศจรรย์

4.1.2 วัตถุประสงค์ คือ ต้องการให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจด้านภาษาไทยมากขึ้น และแก้ไขปัญหาการอ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา ผู้ศึกษาจึงได้จัดทำสื่อการเรียนรู้โดยให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและให้ผู้เรียนมีการปฏิบัติฝึกทำจริง

4.1.3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนระดับประถมศึกษา

4.1.4 สิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับ คือ ทักษะการสังเกต ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการจำ ทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น

4.1.5 รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ คือ กล่องที่สามารถนำออกมาใช้งานและพับเก็บได้ง่าย สัญลักษณ์แทนพยัญชนะ แบ่งเป็น 5 ส่วนของกล่องโดยใช้แม่เหล็กเป็นตัวเชื่อมระหว่างรูปภาพกับตัวพยัญชนะ สระ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนรู้

4.1.6 อุปกรณ์ของเกม คือ พยัญชนะ สระเป็นสีเหลี่ยมพร้อมกับแผ่นแม่เหล็ก flashcard อักษรสูง กลาง ต่ำ คู่มือการใช้งาน

4.1.7 ผู้เรียนจำนวน 4-5 คน หรือมากกว่านั้นก็ได้ สามารถช่วยกันเป็นทีมได้

4.1.8 ระยะเวลาในการใช้สื่อการเรียนรู้แล้วแต่ผู้สอนจะออกแบบ หรือ จนกว่าจะมีผู้เรียนตอบถูกได้คนแรก

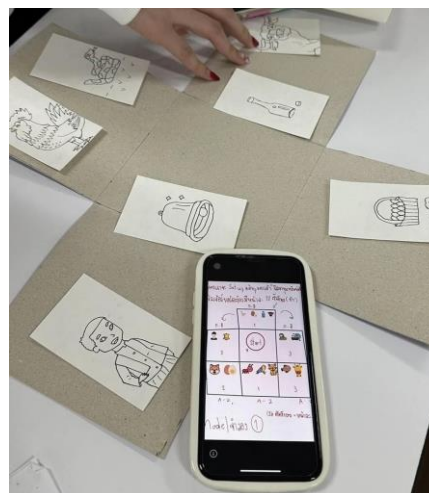
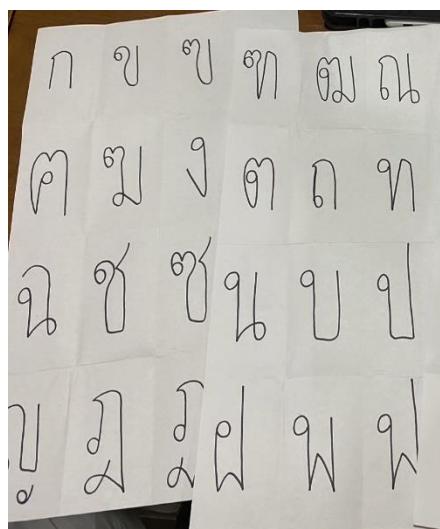
4.2 สร้างสื่อการเรียนรู้ฉบับทดลอง

จากที่กลุ่มผู้ศึกษาได้ระดมความคิดและมีการจัดทำ THE VALUE PROPOSITION CANVAS ขึ้นจากนั้นทางกลุ่มผู้จัดทำจึงสร้างกล่องภาษาไทยมหัศจรรย์ฉบับทดลองขึ้นมาเพื่อทดสอบและพร้อมที่จะไปสู่ขั้นตอนต่อไป โดยกล่องฉบับทดลองประกอบไปด้วยอุปกรณ์ ดังนี้

4.2.1 กล่องกระดาษ จำนวน 1 กล่อง

4.2.2 พยัญชนะ ก-ฮ จำนวน 44 ใบ

4.2.3 สัญลักษณ์พยัญชนะ จำนวน 44 ใบ



สื่อการเรียนรู้แบบทดลอง

4.3 การเก็บข้อมูลและปรับปรุงแก้ไข

โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

1. ระยะที่ 1 : ระยะทดลองเล่นสื่อการเรียนรู้กล่องภาษาไทยมหัศจรรย์ในฉบับทดลอง

1.1 ผลการทดลองครั้งที่ 1

โดยกลุ่มทดลองครั้งนี้ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 5 คน เพื่อทดสอบชิ้นงาน วิธีการเล่นและกติกาเบื้องต้น จึงพบปัญหาและจุดบกพร่อง ดังนี้

1.1.1 ชิ้นงานที่นำไปทดลองยังขาดองค์ประกอบหลายส่วนจึงไม่มีความชัดเจน ผู้เล่นไม่เข้าใจว่าชิ้นส่วนแต่ละชิ้นต้องประกอบกันตรงไหน และการกระจายตัวของ ก - ฮ เป็นอย่างไร

1.1.2 การ์ดแผ่นพยัญชนะเป็นเพียงกระดาษธรรมดาไม่สามารถติดกับตัวกล่องได้ จึงยากต่อการทดลองเล่น

1.1.3 ผู้เล่นไม่ทราบกติกาในการเล่น และขาดเทคนิคการจำพยัญชนะ

1.1.4 ชุดพยัญชนะและสระยังไม่ครบ การผสมคำต้องใช้พยัญชนะและสระซ้ำกันหลายตัว ระหว่างการทดลองติดขัดในการสะกดคำ จึงต้องทำชุดพยัญชนะมากกว่า 1 ชุด และแบ่งสีให้ชัดเจนระหว่างพยัญชนะและสระ

1.1.5 ขาดใบคู่มือและกติกาในการเล่น ผู้เล่นจึงขาดจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อจบเกม

1.2 ผลการทดลองครั้งที่ 2

โดยกลุ่มทดลองในครั้งนี้ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 6 คน จากการทดลองครั้งที่ 2 ผู้เรียนเรียนผ่านสื่อการเรียนรู้แบบทดลอง เพื่อทดสอบวิธีการสะกดคำ และประสมคำตามคำแนะนำของผู้สอน จึงพบปัญหาและจุดบกพร่อง ดังนี้

1.2.1 ยังไม่มีเกณฑ์และคำแนะนำวิธีการสะกดคำและประสมคำให้กับผู้สอนที่แน่นอน

1.2.2 สระและตัวอักษรที่ใช้สำหรับการสอนไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน ผู้เรียนยังไม่สามารถสะกดคำและประสมคำได้อย่างสมบูรณ์ รวมถึงยังสับสนกับตำแหน่งการวางตัวอักษรเพื่อประสมคำ

1.2.3 แฟลชการ์ดที่นำมาประกอบกับการสอนยังไม่มีวิธีการใช้งานที่ชัดเจนในการนำมาใช้รวมกับการสอน ผู้เรียนไม่เข้าใจจุดประสงค์ของแฟลชการ์ดว่าสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างไรบ้างในสื่อการเรียนรู้

1.2.4 ตัวอักษรและสระไม่มีการเก็บรวบรวมแบบแยกหมวดหมู่ ผู้เรียนหาตัวอักษรและสระไม่พบในขณะที่กำลังเรียน

2. ระยะที่ 2 : ระยะในการพัฒนาและปรับปรุงสื่อการเรียนรู้

จากกลุ่มผู้ทดลองทั้ง 2 กลุ่มได้ทดลองเรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ภาษาไทยมหัทศจรย์ ฉบับทดลอง และ มีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น ดังนั้นกลุ่มผู้ศึกษาจึงได้มีการพัฒนาและแก้ไขสื่อการเรียนรู้

2.1 สร้างคู่มือการใช้กล่องภาษาไทยมหัทศจรย์ให้ชัดเจน โดยมีหัวข้อทั้งหมด ดังนี้

2.1.1 การใช้แฟลชการ์ด

2.1.2 อุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน

2.1.3 วิธีการใช้สื่อการเรียนรู้ในลักษณะต่าง ๆ คือ การใช้สื่อจับคู่พยัญชนะกับรูปภาพ วิธีการใช้สื่อประสมคำตามคำบอก เล่นนิทานประกอบการสร้างคำ

2.2 พัฒนากล่องเก็บพยัญชนะ สระ และแฟลชการ์ด เพื่อป้องกันการสูญหาย

2.3 เสริมความหนาของการ์ดพยัญชนะและสระ ให้มีความแข็งแรง ต่อการถูกหยิบจับใช้งานในหลาย ๆ ครั้ง

4.4 การสร้างสื่อการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์

เมื่อผ่านขั้นตอนการทดลองเรียนจากกลุ่มผู้ทดลองพบว่ามีปัญหาเกิดขึ้น ทางกลุ่มผู้ศึกษานำมาปรับปรุงและแก้ไขเพื่อพัฒนาให้สื่อการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น และสร้างสื่อการเรียนรู้ กล่องภาษาไทยมหัทศจรย์ ฉบับสมบูรณ์ขึ้นมา โดยอุปกรณ์ทั้งหมด มีดังนี้

4.4.1 กล่องภาษาไทยมหัทศจรย์ ภายในกล่องประกอบด้วยบอร์ดรูปภาพสัญลักษณ์แทนพยัญชนะ แบ่งเป็น 5 ส่วนของกล่อง

4.4.2 คู่มือการใช้กล่องภาษาไทยมหัทศจรย์และหลักการจำตัวอักษรสูง กลาง ต่ำ 3 ชุด

4.4.3 กล่องเก็บพยัญชนะ วรรณยุกต์ สระ โดยกล่องเก็บสระกับวรรณยุกต์มีจำนวน 3 กล่องและกล่องเก็บพยัญชนะมีจำนวน 4 กล่อง

4.4.4 แฟลชการ์ดประกอบด้วยตัวอักษรสูง กลาง ต่ำ รูปภาพสัญลักษณ์แทนพยัญชนะ ก-ฮ และ สระ อย่างละ 2 ชุด



สื่อการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์

กล่องภาษาไทยมหัศจรรย์ พัฒนาให้อ่านออกเขียนได้ จุดเด่นคือ มีรูปภาพแทนพยัญชนะภาษาไทยทั้ง 44 ตัว แบ่งให้อยู่เป็น 5 ส่วนของกล่อง ใช้วัสดุที่ส่งเสริมการสังเกต การทดลอง และการสร้างสรรค์ โดยการตัดตัวอักษรเป็นสีเหลี่ยมพร้อมกับแผ่นแม่เหล็กที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก เพิ่มความตื่นเต้นในการเรียนรู้และทำให้พวกเขาอยากทดลองและเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งแนะนำพยัญชนะไทย สระ วรรณยุกต์ อักษรสูง กลาง ต่ำ ให้กับผู้เรียนได้ทำความเข้าใจก่อนจากแฟลชการ์ด

คู่มือการใช้กล่องภาษาไทยมหัศจรรย์ มีดังนี้

1. วิธีการใช้สื่อจับคู่พยัญชนะกับรูปภาพ แบ่งผู้เรียนเป็น 4-5 คนตามแผ่นบอร์ดให้ผู้เรียนแข่งกันนำตัวพยัญชนะไปแปะให้สัมพันธ์กับรูปภาพโดยจับเวลา 1-5 นาที แล้วแต่ผู้นำการสอนใครแปะครบก่อนเป็นผู้ชนะและให้ผู้เรียนลองอ่านพยัญชนะที่ตนเองแปะด้วยว่าสามารถอ่านได้ถูกต้อง
2. วิธีการใช้สื่อประสมคำตามคำบอก (ใช้อุปกรณ์แฟลชการ์ดอักษรสูง กลาง ต่ำในการเรียนการสอนร่วมด้วย) แบ่งผู้เรียนออกเป็นทีม ทีมละกี่คนก็ได้ ให้ช่วยกันนำ พยัญชนะ สระและวรรณยุกต์ไปแปะตามคำศัพท์ที่ผู้สอนบอกและให้ผู้สอนลองบอกคำศัพท์เป็นทีมทีมละ 3-5 คำโดยจับ

เวลาที่ทีมไหนสามารถแปลประสมคำได้ครบก่อนถ้าทีมไหนเสร็จก่อนแต่ประสมคำผิด หรือไม่สามารถอ่านคำได้ก็จะแพ้ไป

3. เล่นนิทานประกอบการสร้างคำ ให้ผู้สอนนำนิทานมา 1 เรื่องเช่น ลูกหมู 3 ตัว กระต่ายกับเต่า ฯลฯ มาเล่าให้ผู้เรียนฟังแล้วหยุดที่คำใดคำหนึ่งแล้วแต่ผู้สอน ขอตัวแทนให้ออกมาประสมคำและอ่านออกเสียงโดยแต่ละคำไม่ให้ซ้ำคนเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะด้านการประสมคำและการอ่าน

ในแต่ละขั้นการใช้งานกล่องภาษาไทยมหัศจรรย์เริ่มจากง่ายไปหายากและซับซ้อนยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสังเกต คิดในแง่มุมใหม่ ยืดหยุ่นและเปิดมุมมองด้านความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ทำให้ผู้สอนกำหนดเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนตามขั้นตอนที่ละขั้นโดยไม่ข้ามขั้น เห็นความสำเร็จผู้เรียนจะเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนเมื่อประสบผลสำเร็จ ผู้เรียนจะรู้สึกภูมิใจในตัวเองมีความมั่นใจว่าตัวเองก็สามารถเรียนรู้ได้ ผู้สอนสามารถวัดผลประเมินผลความก้าวหน้าของผู้เรียนในแต่ละขั้นอย่างชัดเจน และผู้เรียนก็มีแรงบันดาลใจในการเรียนขั้นต่อไปด้วยความกระตือรือร้น มีความสุขมีความคาดหวังได้อย่างมั่นใจว่าตนเองจะต้องทำได้โดยไม่รู้สีกว่ายากเกินไป กล่องภาษาไทยมหัศจรรย์สามารถกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาได้ เช่น การพัฒนาสมอง กระบวนการคิด และการตัดสินใจ รวมถึงการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ซึ่งถือเป็นทักษะที่สำคัญต่อการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมในเรื่องการกำหนดเป้าหมายและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ รวมทั้งยังมีส่วนช่วยดึงผู้คนที่ห่างจากพฤติกรรมติดจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือแล้วหันมามีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นในสังคมมากขึ้นด้วย

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

สะท้อนคิดสิ่งที่ได้จากการทำโครงการ

1. สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้

1.1 ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของวิชา

ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของรายวิชาที่ได้รับ คือ ทำให้รู้วิธีและขั้นตอนการศึกษาผู้ใช้ได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งยังได้ศึกษาและสัมภาษณ์นิสิตชั้นปีที่ 4 ที่ฝึกสหกิจอยู่ที่ห้องสมุดห้วยขวางว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาแต่ละคนมีความชอบอะไรและไม่ถนัดในด้านใดบ้าง เพื่อที่จะสามารถทำความเข้าใจกับปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น และนำไปพัฒนาหรือปรับใช้ในด้านสื่อการเรียนรู้ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้และเนื้อหาที่ศึกษาได้

1.2 ทักษะที่ได้จากการเรียนรู้และพัฒนาผลงาน

1. ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกภายในกลุ่ม อีกทั้งพัฒนาด้านของการสื่อสาร การจัดสรรงาน และหน้าที่ของการรวบรวมความคิดสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาให้เป็นรูปธรรม และได้คิดวิธีที่จะนำความคิดเห็นของทุกคนมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ได้คิดวิเคราะห์หาแนวทางใหม่ ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมและแก้ไขปัญหาการอ่านการเขียนภาษาไทยให้เด็กสังคม

2. ทักษะการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบชิ้นงานโดยคำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก เช่น การเลือกใช้สีที่เข้ากัน เน้นข้อความตัวอักษรที่ทำให้เห็นภาพชัด ๆ เป็นต้น เรียนรู้ข้อผิดพลาดของตนเองในการประกอบชิ้นงานจากนั้นนำมาแก้ไขและพัฒนาให้ออกมาเป็นชิ้นงานที่ดีที่สุด

2. ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

2.1 ระยะเวลาในการทำงานของสมาชิกภายในกลุ่มไม่ตรงกัน ส่งผลกระทบต่อการทำงานร่วมกัน ทำให้มีการทำงานที่ไม่ประติดประต่อและความคืบหน้าของโครงการโดยรวมเกิดความล่าช้า

2.2 รูปแบบของกล่องการเรียนรู้การสอนไม่ลงตัว ต้องแก้ไขหลายรอบ อุปกรณ์ที่มีอยู่ไม่เพียงพอในการประดิษฐ์ชิ้นงาน

2.3 ขาดการสื่อสารกันภายในกลุ่ม หรือสื่อสารกันไม่เข้าใจ ทำให้สมาชิกบางคนไม่เข้าใจตัวชิ้นงานว่าจะทำออกมาในรูปแบบไหน

ภาคผนวก ข.

ความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกกลุ่ม

ความรับผิดชอบในการทำงานของสมาชิกกลุ่ม

นางสาวณัฐชา สว่างอารมณ์

รับผิดชอบในการทำรูปเล่มโครงงานทั้งหมด และช่วยทำในส่วนของชิ้นงานเล็กน้อย

นางสาวพรพิชชา แซ่เตียว

รับผิดชอบในการประกอบกล่อง ตัดกระดาษตัวอักษร แปะแผ่นเหล็กบนตัวอักษร พับกล่องใส่การ์ดและตกแต่งกล่อง

นางสาวพิมพ์ภิกา วงษ์ธนาเดชาภัย

รับผิดชอบในส่วนของการช่วยคิดค้นชิ้นงาน ร่างแบบร่างในดราฟต์แรกเพื่อให้เพื่อนทุกคนเข้าใจตรงกัน การทำชิ้นงาน รวมถึงการประกอบชิ้นงาน

นางสาวกัญญารักษ์ เขียรโกศล

รับผิดชอบออกแบบผัง ก-ฮ และออกแบบสระ ปริ้นต์ผังและสระ ตัดตัวสระอักษร ตัดแผ่นแม่เหล็กไปติดผัง ประกอบกล่อง

นางสาวธารธรา ชลศึกษ์

รับผิดชอบงานในส่วนของการช่วยคิดค้นชิ้นงาน การทำชิ้นงานทุกขั้นตอน ปริ้นต์ตัวอักษร พับกระดาษ รวมถึงประกอบรูปร่างของชิ้นงาน

นางสาวนภาวีร์ เฉิดโฉม

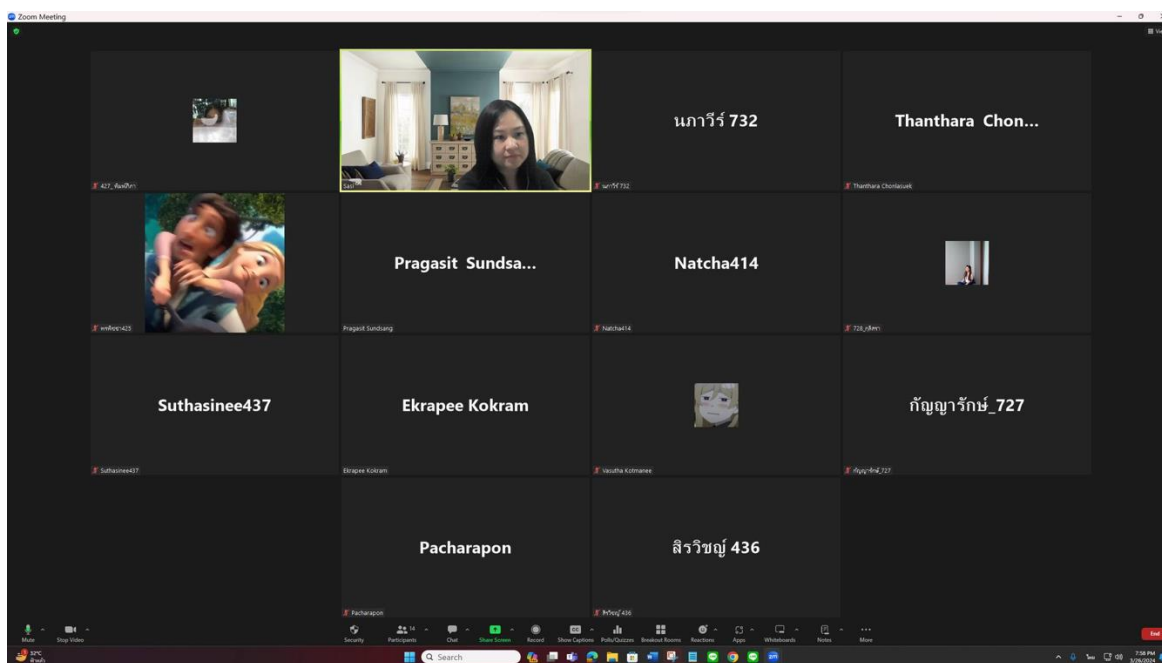
รับผิดชอบหน้าที่ ตัดตัวอักษร ประกอบฉากกล่อง เขียนตัวอักษรระบายสี ตกแต่งกล่อง ทำกราฟิกคู่มือการใช้สื่อการสอน

นายพรพล เล้าศศิวัฒน์พงศ์

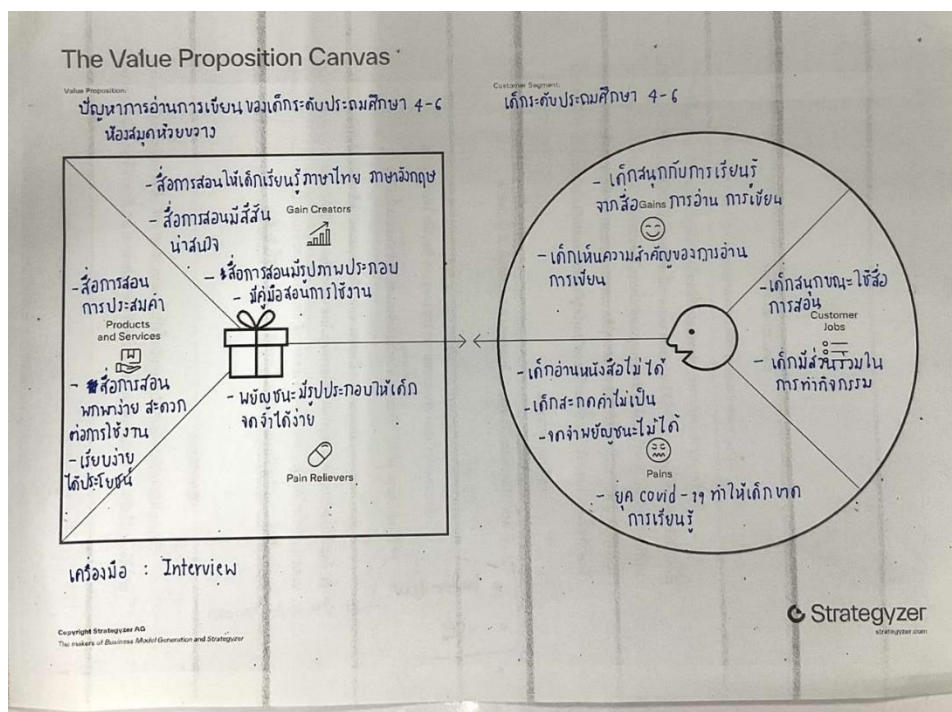
รับผิดชอบในส่วนของเก็บรายละเอียด อย่างเช่น ตัดแปะแผ่นเหล็กบนตัวอักษร พับกล่องใส่การ์ด และทำในส่วนของการทำเล่มรายงานกลุ่ม

รูปการทำงาน

1. ขั้นตอนการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลจากนิสิตชั้นปีที่ 4 เข้าฝึกงานสหกิจที่ห้องสมุดห้วยขวาง



2. ขั้นตอนการทำแผนภาพการสร้างคุณค่า (THE VALUE PROPOSITION CANVAS)



3. ขั้นตอนการจัดทำสื่อการสอนภาษาไทยฉบับทดลองเล่น



4. ขั้นตอนการทดลองเล่นสื่อการสอนภาษาไทยครั้งที่ 2



5. ภาพสื่อการเรียนรู้กล่องภาษาไทยมัทศจรย์ (สื่อการสอนภาษาไทยสำหรับเด็ก) ฉบับสมบูรณ์





ภาพรวมของกล่องภาษาไทยมหัศจรรย์ (สื่อการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับเด็ก) ฉบับสมบูรณ์



กล่องเก็บพยัญชนะ ก-ฮ สระ



แฟลชการ์ดประกอบด้วยตัวอักษรสูง กลาง ต่ำ รูปภาพสัญลักษณ์แทนพยัญชนะ

ก-ฮ และ สระ



**คู่มือการใช้
กล่องภาษาไทย
มหัศจรรย์**

**สื่อการสอนภาษาไทย
สำหรับเด็ก**

แนะนำผู้เขียนไทย, สระ, วรรณยุกต์, อักษรกลางต่ำ
ให้กับผู้เขียนได้ทำความเข้าใจก่อน (จาก flashcard)

แนะนำอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอน
ประกอบไปด้วย

- บอร์ดรูปภาพ
- สื่อบรรณยุกต์(กล่องสีฟ้า)
- พยัญชนะกึ่งอักษรมู

1.วิธีการใช้สื่อจับคู่พยัญชนะกับรูปภาพ

แบ่งผู้เขียนเป็น 4-5 คนตามแผ่นบอร์ด
ให้ผู้เขียนแต่ละคนนำตัวพยัญชนะไปแปะ
ให้สัมพันธ์กับรูปภาพโดยใช้เวลา 1-5 นาที
แล้วนำตัวอักษรไปแปะ ใครแปะครบก่อนเป็นผู้ชนะ
และให้ผู้เขียนลองอ่านพยัญชนะที่ตนเองแปะด้วย
ว่าสามารถอ่านได้ถูกต้อง

2. วิธีการใช้สื่อประสมคำตามคำบอก

(ใช้ผู้เขียน Flashcard อักษรสูง, กลาง, ต่ำ ในภาพเขียนตามคำบอกด้วย)

แบ่งผู้เขียนออกเป็นทีม ทีมละ 3 คนก็ได้
ให้ช่วยกันนำ พยัญชนะ, สระและวรรณยุกต์
ไปแปะตามคำศัพท์ที่ผู้เขียนบอก
และให้ผู้เขียนลองบอกคำศัพท์เป็นทีมทีมละ 3-5 คำ
โดยนับเวลาว่าทีมไหนสามารถแปะประสมคำได้ครบก่อน
ถ้าทีมไหนเสร็จก่อนผู้เขียนประสมคำได้
หรือไม่สามารถอ่านคำได้ก็ไม่นับ

3. เล่นงานประกอบการสร้างคำ

ให้ผู้เขียนเล่นงานมา 1 เรื่อง
เช่น ลูกอายุ 3 ปี, กระต่ายกับเต่า ฯลฯ
มาเล่าให้ผู้เขียนฟังแล้วผู้เขียนที่ได้อ่านในใจแล้วให้ผู้เขียน
ขอตัวแทนให้ออกมาประสมคำและอ่านออกเสียง
โดยแต่ละคำไม่ให้ซ้ำกัน
เพื่อให้ผู้เขียนได้พัฒนาทักษะด้านการประสมคำและการอ่าน



อักษรสูง
11 ตัว

ผ

ฝ

ฐ

ภ

ย

ข

ค

ช

ส

ห

จ

ผี ผาก กุญ ข้าว สาร ให้ จัน

อักษรกลาง
9 ตัว

ก

ข

ฅ

ฉ

ด

ต

บ

ป

อ

ไก่ จิก เด็ก ตาย บน ปาก โอ่ง

อักษรต่ำ
24 ตัว

ง

ญ

น

บ

ณ

ร

ว

ม

น

ล

ด

ต

ฉ

ช

ฅ

จ

ช

ฅ

จ

ฅ

จ

ฅ

จ

ฅ

**งู ไหญ่ นอน อยู่
ณ วัด โม พื โลก**

**พ่อ คำ ชาว ไทย
ชื่อ นก ชุก**

คู่มือการใช้สื่อการสอนและหลักการจำตัวอักษรสูง กลาง ต่ำ





บรรยากาศการประกอบชิ้นงานและการนำเสนอชิ้นงาน