วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง สำนวนไทยน่ารู้ โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางสาวธัญญา ศรีอาวัชนาการ

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนอนุบาลลำปางเขลางค์รัตน์อนุสรณ์

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำปาง เขต 1 ตำบล เวียงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง รหัสไปรษณีย์ 52000 โทรศัพท์ 086-9231665

Email : yg.thanya@gmail.com

ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

ในบริบทของการจัดการศึกษาในปัจจุบัน การเรียนการสอนจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวทางเพื่อให้สอดรับกับเป้าหมายของหลักสูตรฐานสมรรถนะ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาไทย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการสื่อสารและการคิดวิเคราะห์ นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังคงประสบปัญหาในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในหัวข้อที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น “สำนวนไทย” ซึ่งมีความหมายแฝงและไม่สามารถตีความได้จากตัวอักษรโดยตรง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสับสน จดจำความหมายได้ยาก และไม่สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำเป็นหลัก ยังไม่สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ หรือกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนอย่างเต็มที่ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายและไม่เห็นความสำคัญของเนื้อหา ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การค้นคว้า สำรวจ ทดลอง และการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) และ การคิดแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ที่มีความสำคัญในการใช้ภาษาอย่างเข้าใจและมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาข้อมูลและทบทวนแนวทางการสอนพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุกเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดและการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยเฉพาะเมื่อผสมผสานเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ดังนั้นผู้จัดทำจึงได้ออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบ “เกมการศึกษา” บนแพลตฟอร์ม Canva ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทยในหัวข้อ “สำนวนไทยน่ารู้” สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สื่อการเรียนรู้ รูปแบบเกมดังกล่าวมีเป้าหมายเพื่อจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนรู้ ฝึกฝนซ้ำได้ตามต้องการ และสามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยควบคู่ไปกับทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง มีความหมาย และนำไปใช้ได้จริง

รายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้จึงจัดทำขึ้นเพื่อถ่ายทอดกระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทยโดยใช้เกมการศึกษาที่ออกแบบบนแพลตฟอร์มดิจิทัลร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมนี้จะเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียน และสามารถขยายผลให้ครูผู้สอนในรายวิชาอื่นนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง สำนวนไทยน่ารู้ โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva และปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสนับสนุน
2. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น
3. เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการจดจำและเข้าใจความหมายของสำนวนไทย
4. เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ และการสื่อสารทางภาษาไทย

เป้าหมายของการดำเนินงาน

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมการศึกษาที่พัฒนาขึ้น
2. สร้างสื่อการเรียนรู้เรื่อง สำนวนไทย ในรูปแบบเกมการศึกษา
3. ครูผู้สอนอย่างน้อย 3 คน มีส่วนร่วมในการทดลองใช้สื่อและให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาต่อ
4. นักเรียนร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์การประเมินความรู้เรื่องสำนวนไทย (ได้คะแนน 70% ขึ้นไป)

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความเข้าใจในความหมายของสำนวนไทยเพิ่มขึ้น และสามารถนำไปใช้สื่อสารในบริบทที่เหมาะสมได้
2. ผู้เรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) มีความกระตือรือร้น สนใจ มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง
3. สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความน่าสนใจ ทันสมัย ใช้งานง่าย และส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง
4. นักเรียนมีพัฒนาการด้าน การคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงความหมายของสำนวนไทยกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยมากขึ้น

สมมติฐานการศึกษา

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยน่ารู้ โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีส่วนร่วม และสามารถพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการจดจำ เข้าใจความหมาย และประยุกต์ใช้สำนวนไทยได้ถูกต้อง

กระบวนการผลิตผลงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

หลักการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. การระบุปัญหา (Problem) ความคิดในการพัฒนานวัตกรรมนั้น เริ่มจากการมองเห็นปัญหา และต้องการแก้ไขปัญหานั้นให้ประสบความสำเร็จอย่างมีคุณภาพ

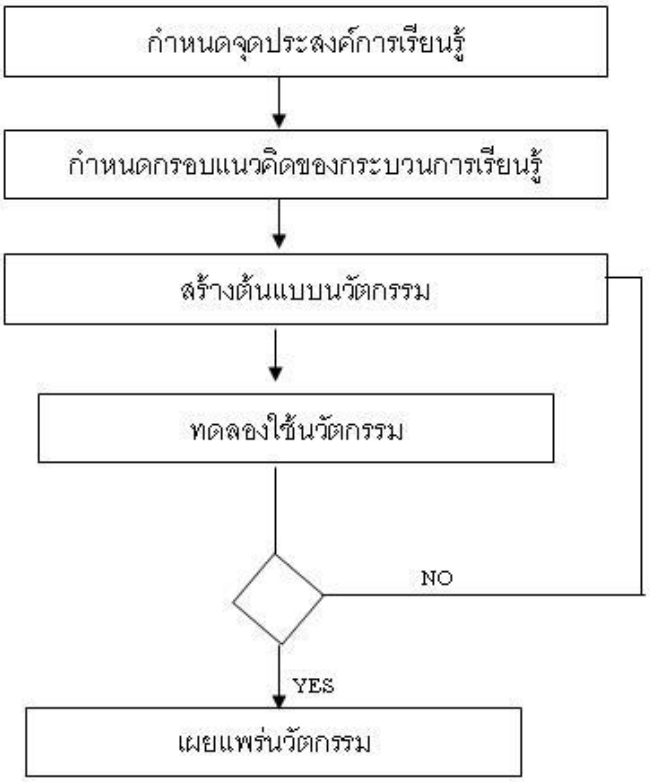
2. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) เมื่อกำหนดปัญหาแล้วก็กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อจัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมให้มีคุณสมบัติ หรือลักษณะตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

3. การศึกษาข้อจำกัดต่างๆ (Constraints) ผู้พัฒนานวัตกรรมทางด้านการเรียนการสอนต้องศึกษาข้อมูลของปัญหาและข้อจำกัดที่จะใช้นวัตกรรมนั้น เพื่อประโยชน์ในการนำไปใช้ได้จริง

4. การประดิษฐ์คิดค้นนวัตกรรม (Innovation) ผู้จัดทำหรือพัฒนานวัตกรรมจะต้องมีความรู้ประสบการณ์ ความริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งอาจนำของเก่ามาปรับปรุง ดัดแปลง เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและทำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น หรืออาจคิดค้นขึ้นมาใหม่ทั้งหมด นวัตกรรมทางการศึกษามีรูปแบบแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะปัญหาหรือวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมนั้น เช่นอาจมีลักษณะเป็นแนวคิด หลักการ แนวทาง ระบบ รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ เทคนิค หรือสิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยี เป็นต้น

5. การทดลองใช้ (Experimentation) เมื่อคิดค้นหรือประดิษฐ์นวัตกรรมทางการศึกษาแล้ว ต้องทดลองนวัตกรรม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อเป็นการประเมินผลและปรับปรุงแก้ไขผลการทดลองจะทำให้ได้ข้อมูลนำมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมต่อไป ถ้าหากมีการทดลองใช้นวัตกรรมหลายครั้งก็ย่อมมีความมั่นใจในประสิทธิภาพของนวัตกรรมนั้น

6. การเผยแพร่ (Dissemination) เมื่อมั่นใจนวัตกรรมที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพแล้วก็สามารถนำไปเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จัก



การพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเริ่มต้นจากปัญหาที่พบในการสอนจึงรวบรวมปัญหาและสร้างนวัตกรรมการสอนแบบเชิงรุกขึ้นเพื่อนำไปพัฒนาระบบการสอนใหม่ และทดลองใช้นวัตกรรมนำไปปรับปรุงและพัฒนาจนสามารถแก้ไขปัญหาที่พบได้จริง

การประเมินผลการทำกิจกรรมแบบเชิงรุก Active Learning ครูผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินการสอนเชิงรุกของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยใช้แบบประเมินแผนผังเชิงรุกพิจารณาตามรายละเอียดดังนี้ 1. ชื่อเรื่องแสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2. ชื่อเรื่องมีความสัมพันธ์กับเนื้อหาคำถามมีการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด 3. สมมติฐานมีการแสดงถึงพื้นฐานความรู้เดิม 4. วิธีการ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา เหมาะสมสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและเนื้อหา 5. แหล่งศึกษาสามารถค้นคว้าคำตอบได้ 6. วิธีการนำเสนอชัดเจน เหมาะสมกับเนื้อหาและเวลา

ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก Active Learning จึงต้องปฏิรูปการเรียนรู้ขึ้นโดยมุ่งเน้นให้นักเรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น เพื่อให้เด็กปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข ความมุ่งหวังให้เด็ก

เป็นคนเก่ง คนดี และมีสุข จากแนวทางดังกล่าวการปฏิรูปจึงมุ่งเน้นให้มีการปรับหลักสูตรให้สอดคล้องกับท้องถิ่น ให้หลายฝ่ายมีส่วนร่วมในการดำเนินการปรับหลักสูตร และครูต้องเปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอนเป็นผู้จัดการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องเน้นเด็กได้ปฏิบัติจริง ได้สัมผัสกับประสบการณ์ตรง ได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและเรียนอย่างมีความสุข

ขอบเขตการปฏิบัติ

ประชากร นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน

ระยะเวลาการปฏิบัติ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

ตั้งแต่วันที่ 16 พ.ค. 2568 – 8 ก.ค. 2568 ตามแผนการดำเนินงาน / ระยะเวลาในการดำเนินงาน

วิธีการดำเนินงาน	ปีการศึกษา 2568				ผู้รับผิดชอบ
	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	
1.จัดทำแผนการดำเนินงาน/ขออนุญาตดำเนินงาน	←	→			ผู้บริหาร/นางสาวธัญญา ศรีอาวัชนาการ
2. ประชุมคณะกรรมการดำเนินงานและมอบหมายงานที่รับผิดชอบ	←	→			ผู้บริหาร/นางสาวธัญญา ศรีอาวัชนาการ
3.ดำเนินงาน/กิจกรรม 3.1 ประชาสัมพันธ์ให้ผู้ปกครองและนักเรียนรับทราบ	←	→	→		ผู้บริหาร/นางสาวธัญญา ศรีอาวัชนาการ
4. กำกับ นิเทศ ติดตามปัญหา/อุปสรรค	←	→	→		ผู้บริหาร/นางสาวธัญญา ศรีอาวัชนาการ
5. สรุปผลรายงานผลการดำเนินงาน	←	→	→	→	ผู้บริหาร/นางสาวธัญญา ศรีอาวัชนาการ

วิธีการดำเนินงาน

ตัวแปรที่ศึกษา

- ตัวแปรต้น ได้แก่ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยน่ารู้ โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์
- ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง สำนวนไทยน่ารู้ ที่มีพัฒนาการที่ดีขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติ เครื่องมือที่ใช้ในการปฏิบัติจำแนกตามลักษณะการใช้ดังนี้

1. เกมผจญภัยในโลกสำนวนไทย
2. เกมทายสำนวนไทย

3. แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบหลังเรียน
4. แบบบันทึกคะแนน
5. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนและแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

ขั้นตอนดำเนินการปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ 1: การเตรียมความพร้อม

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และหลักสูตรภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยเฉพาะในเรื่อง “สำนวนไทย”
2. ศึกษาเครื่องมือเทคโนโลยีดิจิทัล ได้แก่ แพลตฟอร์ม **Canva** และระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI Tools) ที่สามารถประยุกต์ใช้กับการออกแบบเกมการศึกษา
3. รวบรวมข้อมูล **สำนวนไทย** ที่เหมาะสมกับระดับชั้น พร้อมคำอธิบาย ความหมาย และตัวอย่างการใช้ในบริบทจริง

ขั้นตอนที่ 2: การพัฒนาสื่อและเกมการเรียนรู้

1. ออกแบบเกมการเรียนรู้ผ่าน Canva โดยเน้นความสนุกสนาน มีส่วนร่วม และเสริมสร้างการคิดวิเคราะห์ เช่น
    - เกมจับคู่สำนวนกับความหมาย (เกมผจญภัยในโลกสำนวนไทย)
    - เกมตอบคำถามเร็วแบบ Quiz (เกมทายสำนวนไทย)
2. ใช้ AI ในการสร้างภาพประกอบสำนวน สร้างสถานการณ์จำลอง และใช้ AI ช่วยจัดการเนื้อหาหรือแบบฝึกหัดในเกม
3. ออกแบบ แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. จัดทำ แบบประเมินความพึงพอใจ และ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 3: การทดลองใช้และจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ประชาสัมพันธ์โครงการและสร้างความเข้าใจกับผู้บริหาร ครู นักเรียน และผู้ปกครอง
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. สอนเนื้อหาเบื้องต้นเกี่ยวกับ “สำนวนไทย” โดยใช้เทคนิคเชิงรุก (Active Learning) เช่น การตั้งคำถาม การยกตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม
4. จัดกิจกรรม เล่นเกมการศึกษา โดยใช้สื่อที่พัฒนา พร้อมกำกับ ดูแล แนะนำผู้เรียนอย่างใกล้ชิด
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดพัฒนาการด้านความรู้
6. ครูสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และเก็บข้อมูลจากแบบประเมินต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 4: การประเมินผลและปรับปรุง

1. วิเคราะห์ผลการเรียนรู้จากคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน
2. วิเคราะห์ผลจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และแบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
3. สรุปผลการดำเนินงาน จุดเด่น จุดที่ควรปรับปรุง และข้อเสนอแนะจากนักเรียนและครูผู้สอน
4. ปรับปรุงเกมและสื่อการเรียนรู้ตามผลการวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 5: การเผยแพร่และขยายผล

1. จัดทำรายงาน Best Practice และจัดแสดงผลงานในกิจกรรมของโรงเรียนหรือหน่วยงานต้นสังกัด

2. จัดอบรม/นำเสนอให้ครูผู้สอนรายวิชาอื่น หรือโรงเรียนเครือข่าย เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายผลการใช้
3. เผยแพร่สื่อการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube, Google Drive หรือเว็บไซต์ของโรงเรียน เพื่อให้ผู้สนใจสามารถนำไปใช้ได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้รายงานสร้างขึ้นไปทดสอบกับนักเรียน บันทึกคะแนนเป็นคะแนนก่อนเรียน ครูผู้สอนชี้แจงการเรียนแบบเชิงรุก โดยหลังจากครูสอนในแต่ละครั้งก็จะมอบหมายให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด โดยนักเรียนนั่งทำแบบฝึกหัดระดมสมองช่วยกันคิด หากหัวข้อใดสมาชิกในกลุ่มไม่เข้าใจ ผู้ที่เข้าใจก็จะช่วยกันอธิบายจนเพื่อนเข้าใจ หากสมาชิกในกลุ่มยังไม่เข้าใจก็จะปรึกษาครูผู้สอน

2. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้สื่อการสอนคือ เกมการศึกษา เกมผจญภัยในโลกสำนวนไทย และเกมทายสำนวนไทยตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมดจำนวน 6 ชั่วโมง

3. ครูสังเกตการทำกิจกรรมของนักเรียน
4. สังเกตผลการทำแบบฝึกหัดว่าดีขึ้นหรือไม่
5. สังเกตการประเมินตามสภาพจริงในแต่ละครั้ง
6. วัดผลการเรียนเมื่อสิ้นบทเรียน
7. ครูช่วยสรุปการเรียนรู้ทั้งหมดที่นักเรียนปฏิบัติเป็นความคิดรวบยอด

การวิเคราะห์ข้อมูล/สถิติที่ใช้ในการปฏิบัติ

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 เรื่องสำนวนไทยน่ารู้ ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหา Active Learning โดยการนำคะแนนของนักเรียนทั้ง 43 คน มาคำนวณหาค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

ผลการดำเนินการ

เชิงปริมาณ

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “สำนวนไทยน่ารู้” โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์ ครบทุกกิจกรรม
2. ได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการศึกษา จำนวน 2 ชุด โดยครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับสำนวนไทยที่พบได้บ่อย พร้อมคำอธิบาย ความหมาย ตัวอย่างสถานการณ์ และแบบฝึกหัด
3. มีครูผู้สอนกลุ่มสาระภาษาไทย จำนวน 3 คน เข้าร่วมทดลองใช้สื่อในชั้นเรียนจริง และร่วมให้ข้อเสนอแนะแนวทางพัฒนาสื่อเพิ่มเติม ทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ และความเหมาะสมกับช่วงชั้น
4. จากการประเมินความรู้ก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนจำนวน 32 คน (คิดเป็น 76.7 %) ผ่านเกณฑ์การประเมิน (ได้คะแนนตั้งแต่ 70% ขึ้นไป) สะท้อนถึงความเข้าใจในเรื่องสำนวนไทยที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

เชิงคุณภาพ

1. นักเรียนมีความเข้าใจในความหมายของสำนวนไทยเพิ่มขึ้น สามารถอธิบายความหมาย และยกตัวอย่างการใช้สำนวนในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

2. นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกอย่างชัดเจน โดยแสดงออกถึงความสนใจ ใฝ่รู้ และมีส่วนร่วมในการเล่นเกม ตอบคำถาม ถกเถียง และสรุปความหมายของสำนวนไทยกับเพื่อนในกลุ่มอย่างต่อเนื่องตลอดกิจกรรม
3. สื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินจากครูผู้สอนและนักเรียนว่า “มีความน่าสนใจ สีสันสวยงาม ใช้งานง่าย” และส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น เมื่อเทียบกับการเรียนรู้แบบเดิม
4. นักเรียนแสดง พัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ สามารถเชื่อมโยงความหมายของสำนวนไทยกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน และ มีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย ผ่านการพูดนำเสนอ การอภิปรายกลุ่ม และการตอบคำถามหน้าเล่นเกม

ผลสัมฤทธิ์

1. ครูผู้สอนสามารถพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่องสำนวนไทยในรูปแบบเกมการศึกษาที่ใช้แพลตฟอร์ม Canva และปัญญาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือสนับสนุน
2. นักเรียนร้อยละ 93 สามารถทำคะแนนหลังเรียนได้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ
3. นักเรียนมีผลการทดสอบหลังเรียนเฉลี่ยสูงขึ้นร้อยละ 37.82 เมื่อเทียบกับก่อนเรียน
4. นักเรียนร้อยละ 95 มีส่วนร่วมในการเล่นเกมการศึกษาอย่างกระตือรือร้น สนุก และต่อเนื่อง
5. มีการใช้สำนวนไทยในประโยคได้อย่างถูกต้อง แสดงถึงการเข้าใจเชิงลึก (Deep Learning)
6. นักเรียนแสดงความชื่นชอบต่อการเรียนผ่านเกม

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ที่สนุก เข้าใจง่าย จดจำได้แม่นยำ และนำไปใช้จริงได้
2. ครูผู้สอนมีเครื่องมือการสอนที่ทันสมัย ลดภาระการอธิบายซ้ำ และสามารถติดตามผลการเรียนรู้ได้ชัดเจน
3. โรงเรียนมีนวัตกรรมการเรียนรู้ที่สร้างชื่อเสียงและเป็นตัวอย่างการพัฒนาสื่อดิจิทัล
4. ผู้ปกครองมีความพึงพอใจ เห็นพัฒนาการด้านภาษาไทยของบุตรหลานอย่างเป็นรูปธรรม

ปัจจัยความสำเร็จ

1. ความมุ่งมั่นทุ่มเทของผู้บริหารสถานศึกษา คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา

2. ความร่วมมือ รวมพลังความสามัคคี การทำงานเป็นทีม มีการสนับสนุนการทำงานซึ่งกันและกัน

3. การบริหารแบบมีส่วนร่วมทำให้เกิดความรู้สึกรับผิดชอบร่วมกัน ทุกคนเป็นส่วนหนึ่งขององค์กร โครงการ/กิจกรรม การจัดการเรียนการสอน ร่วมกันทำงาน ควบคุมงานกันเอง ทุกคนเป็นบุคคลสำคัญ

4. ความร่วมมือของบุคลากรทางการศึกษา ผู้ปกครองนักเรียน คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะกรรมการที่ปรึกษา และชุมชน

5. นักเรียนรู้หน้าที่ มีความรับผิดชอบและมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียน

ผู้เรียน นักเรียนประสบผลสำเร็จในการศึกษา และมีผลการเรียนที่ดีขึ้น

ครูผู้สอน การสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครู ได้แก่ การให้คำแนะนำ แนวทางหรือแจ้งเตือนข้อมูลเกี่ยวกับการบ้าน และใบงาน การให้กำลังใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนของครู / การแนะนำเพื่อเตรียม

ความพร้อมของบุตรหลานก่อนเปิดเทอม การนำเสนอข้อมูล ภาพถ่ายหรือคลิปเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ

โรงเรียน โรงเรียนสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังและความเข้าใจระหว่างผู้ปกครองและโรงเรียนเพื่อนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ของบุตรหลานได้

ผู้ปกครอง ผู้ปกครองให้ความร่วมมือ มีความกระตือรือร้นในการตอบรับข่าวสารจากโรงเรียนและพร้อมเป็นผู้สนับสนุนโครงการของโงเรียนเพื่อให้บุตรหลานได้รับการพัฒนาที่ดี และยังช่วยผลักดันให้โรงเรียนดำเนินงานจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทเรียนที่ได้รับ

จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง “สำนวนไทยน่ารู้” โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีส่วนร่วม พบว่ากระบวนการทำงานตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ได้นำมาซึ่งบทเรียนอันมีคุณค่าทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อ ตลอดจนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนนวัตกรรมการศึกษาอย่างเป็นระบบ การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจบริบทของผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยเฉพาะในรายวิชาภาษาไทยที่มีเนื้อหาบางประเด็นเป็นนามธรรม เช่น สำนวนไทย ซึ่งนักเรียนมักประสบปัญหาในการจดจำและเข้าใจความหมาย การออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียน “เห็นภาพ” และ “มีส่วนร่วม” จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งมากขึ้น และเทคโนโลยีดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแพลตฟอร์ม Canva และเครื่องมือ AI ต่าง ๆ ช่วยให้ครูสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ และเหมาะสมกับบริบทของห้องเรียนในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนรู้ และสามารถฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิผล

นอกจากนี้การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นแนวทางที่สามารถส่งเสริมทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ได้จริง นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม อีกทั้งยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ซึ่งทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้งและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง โดยครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้ถ่ายทอด” เป็น “ผู้ออกแบบการเรียนรู้” โดยการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริงจะช่วยให้ครูสามารถเข้าใจผู้เรียนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างตรงจุดและเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย และความสำเร็จของการดำเนินโครงการเกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง นักเรียน ตลอดจนชุมชน โดยเฉพาะการบริหารแบบมีส่วนร่วมที่ส่งเสริมให้ทุกคนรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกันของโครงการ ช่วยเสริมสร้างความรับผิดชอบร่วมและสร้างพลังในการทำงานเป็นทีมอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการประเมินผลอย่างเป็นระบบมีส่วนสำคัญที่ช่วยสะท้อนคุณภาพของการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นการใช้แบบทดสอบ แบบสังเกต หรือการประเมินตามสภาพจริง ล้วนเป็นข้อมูลที่สามารถนำไปวิเคราะห์และพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้นในอนาคต

บทเรียนที่ได้รับจากการดำเนินโครงการในครั้งนี้ ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยเปิดมุมมองใหม่ให้แก่ครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน และสร้างประสบการณ์เรียนรู้อย่างมีความสุขและยั่งยืน การบริหารเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ รูปแบบเชิงรุก Active Learning ของโรงเรียน เป็นการสร้างการรับรู้และการมีส่วนร่วมทุกขั้นตอน เป็นกระบวนการสร้างแรงกระตุ้นการทำงานเชิงคุณภาพ เกิดความภาคภูมิใจที่ได้เป็นบุคลากรที่มีความสำคัญในองค์กร โครงการ/กิจกรรม การจัดการเรียนการสอน กระตุ้นความมุ่งมั่นทุ่มเทในการทำงาน สร้างสรรค์สิ่งที่

ดีและสร้างจิตสำนึกในการทำงานเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้กระบวนการดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการทำงานในชีวิตประจำวัน ข้อคิดที่ครู/บุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนสามารถจดจำและนำไปสร้างสรรค์การทำงานให้เกิดคุณภาพ กล่าวคือการสร้างความเข้าใจร่วมกัน โดยการศึกษาข้อมูลให้รอบด้านแล้วร่วมกันออกแบบวางแผนงาน ทีมงานขับเคลื่อน มีการมอบหมายงานที่ชัดเจนแล้วพัฒนาทีมงานให้มีความรู้ก่อนการลงมือทำงาน กระบวนการ/กิจกรรม การดำเนินการ เป็นไปตามภารกิจที่รับผิดชอบและเพิ่มเติมจากภายนอกเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น การสะท้อนกลับ ทั้งภายในและภายนอก รวมถึงตัวนักเรียน ผ่านการพัฒนาโดยการลงมือปฏิบัติ ตามภาระหน้าที่และเป้าหมายสูงสุดของชีวิตอย่างเต็มศักยภาพ

การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ

เพื่อให้แนวทางการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เรื่อง “สำนวนไทยน่ารู้” โดยใช้เกมการศึกษาบนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์ เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนในวงกว้าง ผู้จัดทำได้ดำเนินการเผยแพร่นวัตกรรมแก่ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยผ่านหลายช่องทาง

1. การนำเสนอผลงานในการประชุม PLC ภายในโรงเรียน
2. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านชุมชนวิชาชีพ (Professional Learning Community) บนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Classroom และเผยแพร่ผลงานผ่านทางเว็บไซต์ www.inskru.com ซึ่งเป็นพื้นที่รวบรวมไอเดีย กิจกรรม สื่อ และเทคนิคการสอนที่แบ่งปันโดยครูเพื่อครู

ในด้านการยอมรับ ผลงานนวัตกรรมนี้ได้รับเสียงตอบรับเชิงบวกจากผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน และผู้ปกครองนักเรียน โดยเห็นตรงกันว่าเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นสนุกกับการเรียนภาษาไทย และมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งยังเป็นแบบอย่างในการนำนวัตกรรมดิจิทัลมาใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรมและยั่งยืน

การขยายผลต่อยอด หรือการประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

1. สามารถประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่น เช่น คำราชาศัพท์ ภาษาถิ่น ฯลฯ
2. ขยายผลไปยังวิชาอื่น เช่น ภาษาอังกฤษและวิทยาศาสตร์ โดยใช้เกมการศึกษาในรูปแบบเดียวกัน
3. พัฒนาเป็นสื่อออนไลน์ให้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา ผ่านอุปกรณ์พกพา

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.

Gardner, H. (1983). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. New York: Basic Books.

Jonassen, D. H. (1999). Designing Constructivist Learning Environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory (Vol. 2, pp. 215–239). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). แนวทางการขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: สำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษา.

ศรีรักษา ชื่นชม และคณะ. (2565). รายงานการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้วย Canva เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย. วารสารวิชาการครุศาสตร์, 18(1), 45-58.

อาภรณ์ เจริญสุข. (2566).การใช้สื่อเกมดิจิทัลร่วมกับปัญญาประดิษฐ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในระดับประถมศึกษา. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, 10(2), 79-94.

Canva for Education. (2024). https://www.canva.com/education/OpenAI. (2024). How to Use AI in Education. https://openai.com/blog/education

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 2. (2567). แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก. https://www.korat2.go.th

ภาคผนวก

ตารางเปรียบเทียบคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบก่อนและหลังเรียน

ที่	ชื่อ-สกุล	ทดสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	ทดสอบหลังเรียน (10 คะแนน)	ความแตกต่างค่าคะแนน
1	เด็กชายณฐพงศ์ ไชยวงค์	6	8	2
2	เด็กชายจีราพัฒน์ เครือฟู	5	7	2
3	เด็กชายณฐมน สุปราณี	7	8	1
4	เด็กชายประรม ล้านกันทา	3	7	4
5	เด็กชายกษิดิ์คณิณ กันชาติ	3	7	4
6	เด็กชายภูริวัฒน์ กองจินา	6	8	2
7	เด็กชายจิลลาภัทร แก้วกันทา	3	6	3
8	เด็กชายสหวรัชญ์ เวียงแปด	5	7	2
9	เด็กชายพิชญุตม์ เดชพลากูล	5	7	2
10	เด็กชายบูรพา แสงเมืองเปียง	5	8	3
11	เด็กชายพงษ์พิพัฒน์ วงศ์เขียว	2	4	2
12	เด็กชายชานนท์ อินนะ	4	6	2
13	เด็กชายศรันยู ปันยศ	6	7	1
14	เด็กชายชัษณชา ปานา	5	6	1
15	เด็กชายทัชชากร วังเย็น	7	7	0
16	เด็กชายปุญญพัฒน์ นิมิตดวงมาลย์	4	6	2
17	เด็กชายกชญาณ์พัฒน์ กัญญา	7	7	0
18	เด็กชายปิยวัสกร จุติพล	6	8	2
19	เด็กชายเตชินท์ ณ วงค์จันทร์	9	9	0
20	เด็กชายกรวรรธน์ ปัญญากลาง	2	5	3
21	เด็กหญิงขวัญกวินท์ จอมงาม	4	6	2
22	เด็กหญิงณัฏฐณิชา พรหมเถาว์	6	9	3
23	เด็กหญิงเมลิน ใจลังกา	5	7	2
24	เด็กหญิงกุลธิดา อ๊อดผูก	6	7	1
25	เด็กหญิงปณิดา รัตนาสิริศักดิ์	5	8	3
26	เด็กหญิงพรลภัส ไชยนัน	6	8	2
27	เด็กหญิงรวิชา เจียร์ประดิษฐ์	5	7	2
28	เด็กหญิงพาณิภัค กันทวงศ์	5	8	3
29	เด็กหญิงญาณิศา จันทร์เรียน	8	9	1
30	เด็กหญิงสาริญา มูลฟู	6	7	1
31	เด็กหญิงพลอย ลุงอยู่	5	8	3

ที่	ชื่อ-สกุล	ทดสอบก่อนเรียน (10 คะแนน)	ทดสอบหลังเรียน (10 คะแนน)	ความแตกต่างค่าคะแนน
32	เด็กหญิงฉัตรปวีณ์ วงค์กาปิน	5	6	1
33	เด็กหญิงณัฐนิชา เมืองเปี้ย	2	5	3
34	เด็กหญิงธีรภรณ์ เอี่ยมรอด	7	8	1
35	เด็กหญิงขวัญชนก พยัคฆวงษ์	8	9	1
36	เด็กหญิงใบพลู ใจมาโม๊ะ	7	8	1
37	เด็กหญิงพลอยลดา พิงคะสัน	5	7	2
38	เด็กหญิงธมนต์ คำสาร	5	8	3
39	เด็กหญิงธัญสินี ทองเต็ม	6	8	2
40	เด็กหญิงมนญ์ญพัชญ์ สมุทรเขต	5	7	2
41	เด็กหญิงณัฏฐณิชา เขียวจันทร์ติ๊บ	4	6	2
42	เด็กหญิงญานิศา บุญรัตน์	4	7	3
43	เด็กหญิงโชติกา ตันวงศ์	6	9	3
ค่าเฉลี่ย		**5.23**	**7.21**	**1.98**
ร้อยละเพิ่มขึ้น= คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนค่าที่เพิ่มขึ้น×100		$\frac{1.98}{5.23} \times 100$ = 37.82%		

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบก่อนและหลังเรียนนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5/2 นั้น โดยใช้วิธีการสอนแบบเชิงรุก Active Learning นั้น นักเรียนทดสอบก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 5.23 คะแนน จากนั้นทดสอบหลังเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ7.21 คะแนน โดยนักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ยที่เพิ่มขึ้น 1.98 คะแนน ซึ่งเป็นพัฒนาการของคะแนนเพิ่มขึ้นจากเดิมค่อนข้างมาก

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมในชั้นเรียน

ประเด็น **การประเมิน**	**เกณฑ์การให้คะแนน**		
	ดีเยี่ยม (3)	**ดี (2)**	**พอใช้(1)**
เอาใจใส่ต่องานที่ได้รับมอบหมาย	ส่งงานตามเวลาที่กำหนด	ส่งงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1 วัน	ส่งงานช้ากว่าเวลาที่กำหนดมากกว่า2วัน
ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมอย่างดีเยี่ยมตลอดเวลาที่ทำ กิจกรรม	มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นส่วนมาก	มีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นส่วนน้อย
เคารพกฎกติกาในชั้นเรียน	เคารพกฎกติกาในชั้นเรียนเป็นอย่างดี	เคารพกฎกติกาในชั้นเรียนเป็นส่วนมาก	เคารพกฎกติกาในชั้นเรียนเป็นส่วนน้อย

หมายเหตุ

เกณฑ์การผ่านการประเมินได้ 6 คะแนนขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

<u>คำชี้แจง</u> : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีด ✓ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนนดังนี้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	1.1 ยืนตรงเคารพธงชาติ และร้องเพลงชาติได้				
	1.2 เข้าร่วมกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี ปรองดอง และเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียน				
	1.3 เข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ ปฏิบัติตามหลักศาสนา				
	1.4 เข้าร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ตามที่โรงเรียนจัดขึ้น				
2. ซื่อสัตย์ สุจริต	2.1 ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเป็นจริง				
	2.2 ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง				
3. มีวินัย รับผิดชอบ	3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับของครอบครัว มีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน				
4. ใฝ่เรียนรู้	4.1 รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และนำไปปฏิบัติได้				
	4.2 รู้จักจัดสรรเวลาให้เหมาะสม				
	4.3 เชื่อฟังคำสั่งสอนของบิดา - มารดา โดยไม่โต้แย้ง				
	4.4 ตั้งใจเรียน				
5. อยู่อย่างพอเพียง	5.1 ใช้ทรัพย์สินและสิ่งของของโรงเรียนอย่างประหยัด				
	5.2 ใช้อุปกรณ์การเรียนอย่างประหยัดและรู้คุณค่า				
	5.3 ใช้จ่ายอย่างประหยัดและมีการเก็บออมเงิน				
6. มุ่งมั่นในการทำงาน	6.1 มีความตั้งใจและพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	6.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				
7. รักความเป็นไทย	7.1 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย				
	7.2 เห็นคุณค่าและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทย				
8. มีจิตสาธารณะ	8.1 รู้จักช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูทำงาน				
	8.2 รู้จักการดูแลรักษาทรัพย์สมบัติและสิ่งแวดล้อมของห้องเรียนและโรงเรียน				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 2 คะแนน
พฤติกรรมที่ปฏิบัติน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
68 - 80	ดีมาก
54 - 67	ดี
40 - 53	พอใช้
ต่ำกว่า 40	ปรับปรุง

แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เรื่อง สำนวนไทย

ชื่อ_____ชั้น_____เลขที่_____

<u>คำชี้แจง</u> : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. “สีซอให้ควายฟัง” มีความหมายตรงกับข้อใด
ก. อธิบายให้คนที่ไม่รู้เรื่องเข้าใจ
ข. พูดอย่างไรก็ไม่รู้เรื่องเพราะผู้ฟังไม่สนใจ
ค. สั่งสอนแล้วสามารถทำตามได้ทันที
ง. ให้ความรู้แก่คนที่สนใจเรียนรู้

2. ข้อใดแสดงถึงการข่มขู่ให้อีกฝ่ายกลัวโดยใช้อำนาจหรือคำพูด
ก. ช้างตายทั้งตัวเอาใบบัวมาปิด
ข. เขียนเสือให้วัวกลัว
ค. ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่
ง. ตำน้ำพริกละลายแม่น้ำ

3. “จับปูใส่กระด้ง” มักใช้เปรียบกับพฤติกรรมของใคร
ก. คนที่เรียนรู้เร็ว
ข. คนที่ขี้เกียจ
ค. คนที่ยอมทำตามง่าย
ง. คนที่ซุกซน ควบคุมยาก

4. “ขี่ช้างจับตั๊กแตน” มีความหมายตรงกับข้อใด
ก. ทำสิ่งใดด้วยความระมัดระวัง
ข. ลงทุนมากแต่ได้ผลน้อย
ค. ใช้ความรุนแรงมากเกินไป
ง. ทำอะไรตามอารมณ์

5. หากมีคนพยายามทำหลายอย่างพร้อมกันแต่ไม่สำเร็จสักอย่าง ควรใช้สำนวนใด
ก. ปอกกล้วยเข้าปาก
ข. จับปลาสองมือ
ค. สีซอให้ควายฟัง
ง. หัวล้านได้หวี

6. “ปอกกล้วยเข้าปาก” หมายถึงสิ่งที่มีลักษณะอย่างไร
ก. ยากลำบาก ต้องใช้ความพยายามสูง
ข. เป็นเรื่องที่ต้องพึ่งคนอื่น
ค. ง่ายดาย ไม่ต้องใช้ความพยายาม
ง. สิ่งที่เป็นไปไม่ได้

7. สำนวน “ตำน้ำพริกละลายแม่น้ำ” หมายถึงข้อใด
ก. ใช้ของสิ้นเปลืองโดยไม่จำเป็น
ข. ประหยัดอดออม
ค. ทำงานอย่างมีเป้าหมาย
ง. ทำอาหารอย่างพิถีพิถัน

8. การกระทำที่พยายามปิดบังความผิดหรือเรื่องใหญ่ให้ดูเล็กลง สอดคล้องกับสำนวนใด
ก. หัวล้านได้หวี
ข. ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่
ค. ช้างตายทั้งตัวเอาใบบัวมาปิด
ง. จับปลาสองมือ

9. “หัวล้านได้หวี” ใช้เปรียบเปรยถึงอะไร
ก. ได้สิ่งที่ไม่มีประโยชน์ต่อตนเอง
ข. ได้ของขวัญล้ำค่า
ค. ได้สิ่งที่เหมาะสมกับตนเอง
ง. ได้รับรางวัลที่ภาคภูมิใจ

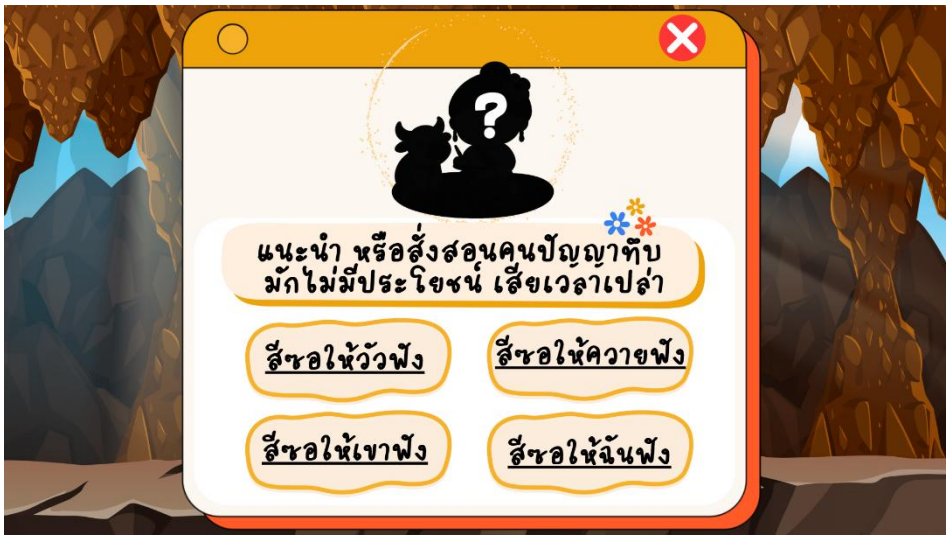
10. สำนวน “ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่” หมายถึงอะไร
ก. คนสองคนเปิดเผยความลับซึ่งกันและกัน
ข. คนสองคนเกลียดกัน
ค. คนสองคนรู้จักกันดี
ง. คนสองคนช่วยเหลือกัน

<u>เฉลย</u>

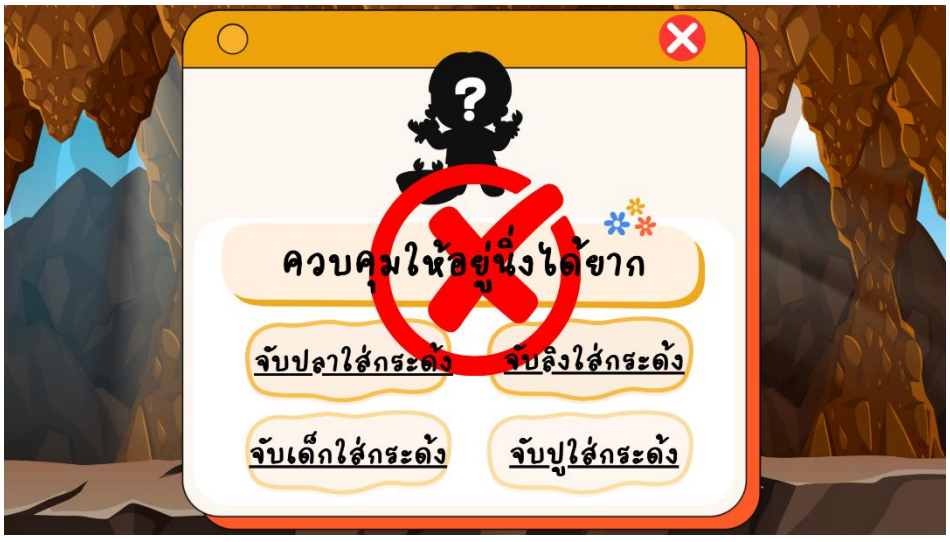
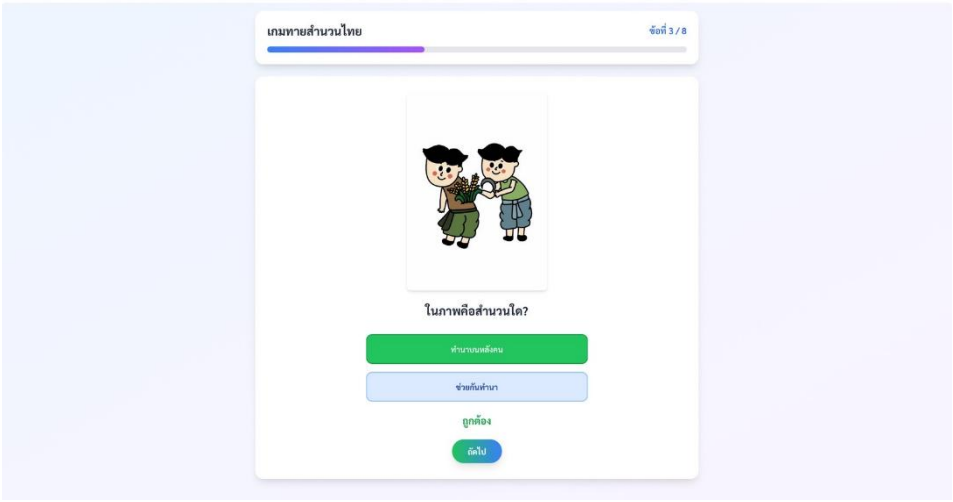
1. ข **2.** ข **3.** ง **4.** ข **5.** ข **6.** ค **7.** ก **8.** ค **9.** ก **10.** ก

ตัวอย่างสื่อเกมศึกษาเรื่อง สำนวนไทยน่ารู้ โดยใช้เกมการศึกษา
บนแพลตฟอร์ม Canva ผสานปัญญาประดิษฐ์

เกมผจญภัยในโลกสำนวนไทย


แนะนำ หรือสั่งสอนคนปัญญาทึบ มักไม่มีประโยชน์ เสียเวลาเปล่า
สีซอให้ว้วฟัง
สีซอให้ควายฟัง
สีซอให้เขาฟัง
สีซอให้ฉันฟัง

ทำอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อข่มขวัญอีกฝ่าย
เขียนเสือให้วัวกลัว
วัวสันหลังหวะ
วาดเสือให้วัวกลัว
วัวหายล้อมคอก


ควบคุมให้อยู่นิ่งได้ยาก
จับปลาใส่กระด้ง
จับลิงใส่กระด้ง
จับเด็กใส่กระด้ง
จับปูใส่กระด้ง

เกมผจญภัยในโลกสำนวนไทย