



รายงานนวัตกรรม

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้หนังสือของเด็กอนุบาล3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน
ด้วยรูปแบบ “A-L-R MODEL”
กลุ่มสาระการเรียนรู้ปฐมวัย



นางประสพพร หัตถกิจ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน
ด้วยรูปแบบ “A-L-R MODEL”

โดย

นางประสพพร หัตถกิจ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี 34000

ที่/2567 วันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2568

เรื่อง ส่งรายงานผลการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ด้วยรูปแบบ “A-L-A MODEL”

ปีการศึกษา 2567

สิ่งที่แนบมาด้วย รายงานผลการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ด้วยรูปแบบ “A-L-A MODEL”

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตามที่ข้าพเจ้า นางประสพพร หัตถกิจ ได้รับงบประมาณสนับสนุนให้จัดทำนวัตกรรมทางการศึกษาสืบเนื่องจากโครงการ พัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยได้รับงบประมาณสนับสนุนจำนวน 750 บาท ถ้วน บัดนี้ ข้าพเจ้าได้จัดทำนวัตกรรมดังกล่าว เสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานผลการใช้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ด้วยรูปแบบ “A-L-A MODEL” ตามเอกสารที่แนบมาด้วยนี้

จึงรายงานมาเพื่อโปรดทราบ

(ลงชื่อ).....

(นางประสพพร หัตถกิจ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

ความเห็นผู้อำนวยการสถานศึกษา

ได้ตรวจสอบเรียบร้อยแล้ว

(ลงชื่อ).....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

คำนำ

แบบรายงานนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน” ด้วยรูปแบบ “A-L-R MODEL” โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารประกอบการรายงานการพัฒนาวัตกรรมการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความพร้อมของพัฒนาการทางด้านภาษา ด้านการรู้หนังสือของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ซึ่งเป็นการเริ่มต้นของการอ่านและการเขียนในชั้นประถมศึกษาต่อไป

เอกสารฉบับนี้เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ด้านการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน” ด้วยรูปแบบ “A-L-R MODEL” เพื่อช่วยส่งเสริมให้นักเรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้ศึกษา และทางผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู บุคลากร นักเรียน รวมไปถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษา แนะนำชี้แนะแนวทางต่าง ๆ จนเอกสารเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทางผู้จัดทำต้องขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

นางประสพพร หัตถกิจ

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
รายงานนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือ สำหรับเด็กอนุบาล 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน.....	1
หลักการและเหตุผล/ความเป็นมานวัตกรรมการ.....	1
วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม.....	2
กลุ่มเป้าหมาย.....	2
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการ.....	2
การออกแบบกระบวนการเรียนรู้.....	3
โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม.....	4
ผลการพัฒนานวัตกรรมการ.....	7
สรุปผลการใช้นวัตกรรม.....	7
ข้อเสนอแนะ.....	8
การเผยแพร่นวัตกรรม.....	8
เอกสารอ้างอิง.....	10
ภาคผนวก.....	11
ภาพสื่อนวัตกรรม	
ภาพกิจกรรมการใช้นวัตกรรม	
แผนการจัดประสบการณ์	

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต 1

ผู้จัดทำนวัตกรรม นางประสพพร หัตถกิจ

ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน

ระยะเวลาดำเนินการ ตลอดปีการศึกษา 2567

แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมสื่อการเรียนการสอน

ประเภทของนวัตกรรม ประเภทนวัตกรรมการเรียนการสอน

หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

ทักษะทางภาษาถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิต เพราะภาษาเป็นเครื่องมือติดต่อระหว่างมนุษย์ ถ้าขาดสิ่งสำคัญนี้แล้วมนุษย์คงไม่สามารถรวมกันเป็นสังคมได้ ภาษาเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างเอกบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย นอกจากนี้ภาษายังเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งสำหรับการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในการพัฒนาสติปัญญา ความคิดต่าง ๆ จะถ่ายทอดผ่านทางภาษา การที่เด็กได้ใช้ภาษาในการสื่อความหมายจะทำให้ผู้ที่อยู่ใกล้ชิด ได้รับรู้ถึงความคิด ความรู้สึกและความต้องการของเด็ก (นภเนตร ธรรมบวร. ๒๕๔๐ : ๑๑๖) ดังนั้น การปลูกฝังหรือพัฒนาความพร้อมในการใช้ภาษาสำหรับเด็กในระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

ภาษา คือ ระบบที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการคิดและการติดต่อสื่อสาร ประกอบด้วยสัญลักษณ์ที่อยู่รวมกันอย่างมีแบบแผนหรือกฎเกณฑ์ ซึ่งเป็นที่ยอมรับในบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่มนุษย์อาศัยอยู่ (วรรณถ รักสกุลไทยและนฤมล เนียมหอม, 2549)

การเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือ (Literacy) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการจัดการกับงานที่มีความซับซ้อนเพื่อใช้การอ่านและการเขียนอย่างสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต และการรู้หนังสือของเด็กปฐมวัยเป็นการรู้หนังสือที่อยู่ในระยะเริ่มแรก(Emergent literacy) เป็นการเรียนรู้ของเด็กก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ทักษะการรู้หนังสืออย่างเป็นทางการ (Tompkins,1977)

จากการที่ได้จัดประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะทางด้านภาษาเพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ พบว่าเด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถจดจำพยัญชนะไทยได้ทุกตัว รวมทั้งยังไม่สามารถชี้บอกและอ่านออกเสียงพยัญชนะไทยได้ถูกต้อง จึงส่งผลให้การทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะด้านภาษาในการรู้หนังสือของเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นพื้นฐานของการอ่าน การเขียนเพื่อได้

ราบรื่น ส่งผลให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการทำกิจกรรม การเล่นเกม การสนทนา ตอบคำถาม และไม่มีความสุขในการทำกิจกรรม ซึ่งทางโรงเรียนต้องการให้นักเรียนมีความพร้อมในด้านภาษาการรู้หนังสือเพื่อต่อยอดสู่โครงการอ่านออกเขียนได้ในระดับชั้นประถมศึกษาต่อไป

ด้วยเหตุนี้ข้าพเจ้าในฐานะครูประจำชั้นจึงมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะทางด้านภาษาเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักพยัญชนะไทย สามารถออกเสียงพยัญชนะไทยได้ถูกต้องซึ่งเป็นพื้นฐานการรู้หนังสือด้านการอ่านการเขียนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 เพื่อเป็นทักษะพื้นฐานทางด้านการเรียนรู้หนังสือในการเรียนรู้ในขั้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอ่านคำจากภาพสัญลักษณ์ได้
3. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเขียนพยัญชนะไทยได้
4. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถร่วมกิจกรรมได้อย่างมีความสุข

กลุ่มเป้าหมาย

- นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ จำนวน 9 คน

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ภาษาเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรมอันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างเอกบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย นอกจากนี้ภาษายังเป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งสำหรับการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในการพัฒนาสติปัญญา ความคิดต่าง ๆ จะถ่ายทอดผ่านทางภาษา การที่เด็กได้ใช้ภาษาในการสื่อความหมายจะทำให้ผู้ที่อยู่ใกล้ชิด ได้รับรู้ถึงความคิด ความรู้สึกและความต้องการของเด็ก (นภเนตร ธรรมบวร. ๒๕๔๐ : ๑๑๖)

การเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือ (Literacy) ซึ่งหมายถึงความสามารถในการจัดการกับงานที่มีความซับซ้อนเพื่อใช้การอ่านและการเขียนอย่างสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต และการรู้หนังสือของเด็กปฐมวัยเป็นการรู้หนังสือที่อยู่ในระยะเริ่มแรก(Emergent literacy) เป็นการเรียนรู้ของเด็กก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ทักษะการรู้หนังสืออย่างเป็นทางการ (Tompkins,1977)

การสอนแบบภาษาธรรมชาติ (Whole Language Approach) การจัดประสบการณ์ทางภาษาแบบธรรมชาติ เป็นปรัชญาและความเชื่อซึ่งทำให้เกิดแนวทางการจัดประสบการณ์ทางภาษาโดยองค์รวมทางด้านการฟังการพูดการอ่านและการเขียน (Moss and Noden, eds; Spodek and Saracho,199; Stanek,1993 อ้างถึงใน นฤมล เนียมหอม, 2540) การจัดประสบการณ์ทางภาษาแบบธรรมชาติมีแนวคิดและหลักการที่สอดคล้องกับลักษณะและหน้าที่ของภาษา คือ ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมีความหมาย ไม่แยกภาษาเป็นส่วนย่อยๆ เด็กได้ใช้ภาษาที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับประสบการณ์ของเด็กทางด้านฟัง การพูด การอ่านและการเขียน ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษาอย่างหลากหลายที่เกิดจากความต้องการของเด็กในสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น

ตลอดทั้งวันโดยมีครูเป็นแบบอย่างของการใช้ภาษาและเป็นผู้สนับสนุนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ภาษาอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการด้านการรู้หนังสือของเด็ก

เกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาที่มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิด รวบรวมเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปีเช่น เกมจับคู่แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อต่อตามแบบบิงโก ฯลฯ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคือกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้เกิด ความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และ ประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผล การเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผล การเรียนรู้จากความหมายเกมการศึกษาดังกล่าว จึงพอสรุปความหมายของเกมการศึกษา ได้ว่าเกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านทักษะการคิด อย่างเป็นระบบซึ่งต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2557: 90)

สรุปได้ว่าทักษะทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากเพราะเป็นวัยเริ่มต้นแห่งชีวิตแต่เด็กในวัยนี้ยังไม่เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมเหมือนผู้ใหญ่ซึ่งภาษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการดำเนินชีวิตเพราะเป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารกัน เป็นเอกลักษณ์ของคนประจำชาติ เป็นรากฐานที่สำคัญยิ่งสำหรับการพัฒนาการด้านต่างๆ เด็กๆจำเป็นต้องได้รับความรู้สึกสำเร็จและภูมิใจในการอ่านหรือเขียน ในขั้นแรกการอ่านการเขียนไม่ควรเน้นเรื่องความถูกต้องหรือการสะกดคำ แต่กระตุ้นให้อ่านเขียนเมื่อพร้อม ครูและผู้ปกครองควรทุ่มเทเวลาอ่านให้เด็กฟังอย่างสม่ำเสมอสิ่งที่อ่านควรมีความหลากหลายครอบคลุม ครูผู้ปกครองต้องเป็นแบบอย่างด้านภาษาสำหรับเด็กเมื่อเด็กสนใจแล้วการสอนหลักภาษาจึงตามมาทีหลัง ภาษาเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือซึ่งการรู้หนังสือของเด็กปฐมวัยเป็นการรู้หนังสือในระยะเริ่มแรกก่อนที่จะพัฒนาไปสู่ทักษะอย่างเป็นทางการโดยกระบวนการสอนภาษาแบบธรรมชาติเป็นปรัชญาที่ทำให้เกิดกระบวนการจัดประสบการณ์ทางภาษาโดยองค์รวมทางด้านการฟังการพูดการอ่านและการเขียนทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงในการใช้ภาษาอย่างหลากหลายเหมาะสมกับพัฒนาการ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาก็เป็นกระบวนการที่พัฒนาสติปัญญาให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกาเงื่อนไข ข้อตกลงร่วมกันและทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงเกิดทักษะทางด้านสติปัญญาตามวัยของผู้เรียน

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานวัตกรรมเรื่อง “การพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็ก ระดับชั้นอนุบาล 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน” ตามขั้นตอน “A-L-R MODEL” ดังนี้

1. A (Activate) การชักจูง กระตุ้นความสนใจ ชักจูง กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้สนใจ อยากเรียนรู้ อยากร่วมกิจกรรมด้วยการใช้เพลง นิทาน คำคล้องจอง เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและอยากเรียนรู้

2. L (learning) การเรียนรู้ จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกตามรูปแบบภาษาธรรมชาติ (Whole Language) ซึ่งเป็นการเรียนรู้จากการบูรณาการในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เกมการศึกษาด้วยสื่อภาษาพาเพลิน ได้แก่ บัตรภาพตัวพยัญชนะ บัตรภาพคำศัพท์ สื่อของจริง สื่อจำลอง

3. (R = Review) ทบทวนความรู้ ประเมินผลความรู้จากการทำกิจกรรมเกมการศึกษา การเขียนพยัญชนะจากบัตรภาพ โดยการสนทนาตอบคำถาม การสังเกต

โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

1.ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช2560 และหลักสูตรสถานศึกษาระดับ ปฐมวัย มาตรฐานตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ คุณลักษณะพึงประสงค์ของหลักสูตร

2.ศึกษาแนวการจัดประสบการณ์เสริมประสบการณ์และเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือ จากเอกสารงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาบูรณาการออกแบบแนวการจัดประสบการณ์ สื่อการเรียนการสอน

3.วิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคลเพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้นักเรียนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ภายใต้บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้

4.ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการรู้หนังสือของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยสื่อภาษาพาเพลิน จำนวน ๓ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๓ วัน คือวันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์

5.สร้างสื่อนวัตกรรมให้มีความเหมาะสม ความสนใจของเด็กและสอดคล้องกับจุดประสงค์ โดยจัดทำสื่อภาษาพาเพลิน ซึ่งประกอบด้วย บัตรพยัญชนะก-ฮ บัตรภาพคำศัพท์ เกมการศึกษา จำนวน 9 ชุด

6.นำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์และเกมการศึกษา ในหน่วยการเรียนรู้ ข้าว หน่วยผลไม้และหน่วยสัตว์น่ารัก จำนวน 9 ครั้ง เพื่อให้กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน ตามขั้นตอน “A-L-R MODEL” ดังนี้

ตารางการใช้สื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล3โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่/วันที่ใช้นวัตกรรม	ชื่อสื่อภาษาพาเพลิน	ทักษะที่พัฒนา
1	ข้าว	จันทร์	- บัตรภาพคำศัพท์ชนิดของข้าว - เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพ	- รู้จักพยัญชนะไทย - บอกชื่อพยัญชนะไทย
		พุธ	- บัตรภาพการเจริญเติบโตของข้าว - เกมจับคู่คำกับภาพข้าว	- รู้จักชื่อพยัญชนะไทย - อ่านคำกับภาพ
		ศุกร์	- บัตรภาพอาหารที่ทำจากข้าว - เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพ	- เขียนพยัญชนะไทย - อ่านคำจากภาพ - เขียนพยัญชนะไทย

ลำดับที่	หน่วยการเรียนรู้	ครั้งที่/วันที่ใช้ นวัตกรรม	ชื่อสื่อภาษาพาเพลิน	ทักษะที่พัฒนา
2	ผลไม้	จันทร์	- ผลไม้จำลอง, บัตรภาพผลไม้ - เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพผลไม้	- รู้จักพยัญชนะไทย - อ่านคำจากภาพ
		พุธ	- บัตรภาพผลไม้ - เกมจับคู่บล็อกผลไม้พาเพลิน	- รู้จักชื่อพยัญชนะไทย - อ่านคำจากภาพ
		ศุกร์	- บัตรภาพผลไม้ - เกมเขียนชื่อหนูหน่อย	- อ่านคำจากภาพ - เขียนพยัญชนะไทย
3	สัตว์น่ารัก	จันทร์	- บัตรภาพคำศัพท์ชื่อของสัตว์ - เกมบล็อกชื่อของหนู	- รู้จักพยัญชนะไทย - อ่านคำจากภาพ
		พุธ	- บัตรภาพอาหารของสัตว์ - เกมจับคู่คำกับภาพข้าว	- อ่านคำจากภาพ - เขียนพยัญชนะไทย
		ศุกร์	บัตรภาพที่อยู่อาศัยของสัตว์, เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพ	- เขียนพยัญชนะไทย - อ่านคำจากภาพ

ตรวจสอบ/ประเมินผลการใช้นวัตกรรม

ประเมินผลการดำเนินงานการจัดกิจกรรมจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กจากการสนทนา
ตอบคำถาม การเล่นเกม การทำใบกิจกรรม เพื่อประเมินผลจากใช้นวัตกรรมในการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของ
เด็กระดับชั้นอนุบาล3โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ตามขั้นตอน “A-L-R MODEL”

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมิน ก่อนการจัดกิจกรรม

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมินก่อนการจัดกิจกรรม	แปลผล
1	เด็กชายกัลยวรรณ มุสิกสาร	1	ควรเสริม
2	เด็กชายภูมิภัทร ไชยเดช	1	ควรเสริม
3	เด็กชายภูวรินทร์ ผาหยาด	1	ควรเสริม
4	เด็กชายฉันทวัฒน์ ดำมพรม	1	ควรเสริม
5	เด็กชายรัชชานนท์ สามารถ	2	ปานกลาง
6	เด็กชายปัญญา คำปะสง	1	ควรเสริม
7	เด็กหญิงชลธิชา แข่งขันธ์	1	ควรเสริม
8	เด็กหญิงธนัฐติภรณ์ ธรรมสาร	2	ปานกลาง
9	เด็กหญิงปวีณ์ญาพัชร มลศิลป์	2	ปานกลาง

1 หมายถึง ควรเสริม 2 หมายถึง ปานกลาง 3 หมายถึง ดี

จากการประเมินผลก่อนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล3โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ตามขั้นตอน “A-L-R MODEL” จำนวน 9 คน พบว่า

- นักเรียนมีผลการประเมิน ในระดับ ควรเสริม จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67
- นักเรียนมีผลการประเมิน ในระดับ ปานกลาง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมิน หลังการจัดกิจกรรม

ที่	ชื่อ-สกุล	ผลการประเมินหลังการจัดกิจกรรม	แปลผล
1	เด็กชายกัลยวรรณ มุสิกสาร	3	ดี
2	เด็กชายภูมิภัทร ไชยเดช	3	ดี
3	เด็กชายภูวรินทร์ ผาหยาด	1	ควรเสริม
4	เด็กชายฉันทวัฒน์ ดำพรหม	3	ดี
5	เด็กชายรัชชานนท์ สามารถ	3	ดี
6	เด็กชายปัญญา คำปะสง	3	ดี
7	เด็กหญิงชลธิชา แข่งขันซ์	3	ดี
8	เด็กหญิงธนัฐติภรณ์ ธรรมสาร	3	ดี
9	เด็กหญิงปวีณญาพัชร มลศิลป์	3	ดี

1 หมายถึง ควรเสริม 2 หมายถึง ปานกลาง 3 หมายถึง ดี

จากการประเมินผลก่อนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล3โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ตามขั้นตอน “A-L-R MODEL” จำนวน 9 คน พบว่า

- นักเรียนมีผลการประเมิน ในระดับ ควรเสริม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11
- นักเรียนมีผลการประเมิน ในระดับ ดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89

สรุปผลจากการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ตามขั้นตอน “A-L-R MODEL” นำมาวิเคราะห์ พัฒนา ปรับปรุงเพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดประสบการณ์และพัฒนาสื่อนวัตกรรมต่อไป

ผลการพัฒนานวัตกรรม

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

1. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 89 บอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องสังเกตได้จากสามารถบอกและออกเสียงพยัญชนะในบัตรภาพที่สังเกตได้ถูกต้อง จับคู่พยัญชนะกับภาพได้ถูกต้อง
2. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 77.7 สามารถอ่านคำจากภาพสัญลักษณ์ได้ในระดับดีขึ้นสังเกตได้จากการเล่นเกมที่จับคู่คำกับภาพได้ เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพผลไม้ เกมจับคู่บล็อกผลไม้พาเพลิน เกมบล็อกชื่อของหนูได้ถูกต้อง
3. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 89 สามารถเขียนพยัญชนะไทยได้ถูกต้องสังเกตได้จากการที่เด็กเขียนชื่อบัตรภาพคำศัพท์จากภาพสัญลักษณ์ การทำแบบฝึกเติมคำที่สัมพันธ์กับพยัญชนะ
4. นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 ร้อยละ 100 มีความสุขในการร่วมกิจกรรมสังเกตได้จากเด็กสนใจกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม การไปนำสื่อมาเล่นเวลาเล่นอิสระตามมุม

งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- งบพัฒนานวัตกรรม 750 บาท

การประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมหลังการจัดกิจกรรม
2. ผลงานนักเรียน
3. แบบประเมินผลการจัดกิจกรรมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

สรุปผลการใช้นวัตกรรมและการอภิปรายผล

จากการดำเนินงานการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล 3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ด้วยรูปแบบ “A-L-R MODEL” พบว่า นักเรียนส่วนมากมีผลพัฒนาการของทักษะทางภาษา ด้านการรู้จักและบอกชื่อพยัญชนะไทย สามารถอ่านคำกับภาพสัญลักษณ์ของคำได้ในระดับดีขึ้น สามารถเขียนพยัญชนะไทยได้ในระดับดีขึ้น รวมทั้งส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขในการทำกิจกรรมเพิ่มมากขึ้น มีผลการพัฒนาตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรในระดับดีขึ้น เนื่องจากได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากการลงมือปฏิบัติจากสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความสอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ความสนใจ เหมาะสมกับวัย นอกจากนี้ยังส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจ กล้าพูดกล้าแสดงออกในการทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับการเตรียมความพร้อมทางด้าน

ภาษาได้อย่างมีความสุข มีเจตคติที่ดีในการเรียนรู้หนังสือเพิ่มมากขึ้น และมีความพร้อมในการเรียนในชั้นที่สูงขึ้นทั้งยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้นอีกด้วย

สรุปได้ว่า ผลของการใช้นวัตกรรม การพัฒนาทักษะการรู้หนังสือของเด็กระดับชั้นอนุบาล3 โดยใช้สื่อภาษาพาเพลิน ด้วยรูปแบบ “A-L-R MODEL” โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี โดยการนำสื่อภาษาพาเพลิน ได้แก่ บัตรภาพ บัตรเกมและใบกิจกรรม ที่หลากหลาย มาใช้ในการพัฒนาโดยการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์และเกมการศึกษาเชิงรุก Active Learning ส่งผลให้นักเรียนในระดับชั้นอนุบาล 3 ของโรงเรียนบ้านขามใหญ่ มีทักษะทางด้านการรู้หนังสือเบื้องต้น โดยรู้จักและบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ สามารถเขียนพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น มีความสุขในการทำกิจกรรม รวมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ด้านภาษาได้ในระดับดีขึ้น ตามคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตร

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรม

- 1) ควรนำสื่อและรูปแบบวิธีการสอนไปปรับใช้กับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในชั้นอื่นๆด้วยเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และมีความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น
- 2) ควรนำรูปแบบในการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมนี้ไปปรับใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะของเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่ครบทุกด้านเพิ่มขึ้น

การเผยแพร่วัตกรรม

1. เผยแพร่ให้แก่ครูในสายชั้นอนุบาลและภายในโรงเรียน
2. เผยแพร่ให้แก่ครูระดับชั้นอนุบาลโรงเรียนในเครือข่าย
3. เผยแพร่โดยการให้ความรู้กับผู้ปกครองนักเรียน

ลงชื่อ..........ผู้รายงาน

(นางประสพพร หัตถกิจ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

วันที่ 5 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568

คำรับรองของผู้บังคับบัญชา

ขอรับรองว่าข้อมูลดังกล่าวข้างต้นถูกต้องและเป็นความจริง

ลงชื่อ.....

(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

วันที่ 5 เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2568

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ.คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 : กรุงเทพฯ.โรงพิมพ์คุรุสภา
ลาดพร้าว,2560

นฤมล เนียมหอม. (2540) การศึกษาสภาพและปัญหาการสอนภาษาแบบธรรมชาติในโรงเรียนอนุบาล
กรุงเทพมหานคร.วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วรรณาท รักสกุลไทย และนฤมล เนียมหอม. (2549) การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านภาษา.
,นนทบุรี. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

Tompink, G.E. (1997). Literacy for the twenty-first century: A balanced approach.New Jersey:
Prentice-Hall.



ภาคผนวก





ภาพการใช้สื่อนวัตกรรม















ผลงานนักเรียน



แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการ

สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

วันที่ 20 มกราคม 2568

ชื่อหน่วยการจัดประสบการณ์ สัตว์น้อยน่ารัก

เรื่อง รู้จักพยัญชนะไทย

เวลา 09.00 – 10.00 น.

ครูผู้สอน นางประสพพร หัตถกิจ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สพป.อุบลราชธานี เขต 1

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

- ตัวบ่งชี้ 9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ
- ตัวบ่งชี้ 9.2 อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

- ตัวบ่งชี้ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด
- ตัวบ่งชี้ 10.3 มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

- ตัวบ่งชี้ 12.1 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้
- ตัวบ่งชี้ 12.2 มีความสามารถในการแสวงหาความรู้มีความสนใจ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ

สาระสำคัญ

การอ่าน การเขียนเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้

- 1) การบอกชื่อพยัญชนะไทย
- 2) การเขียนพยัญชนะไทย
- 3) ทักษะพื้นฐานในการรู้หนังสือ

ประสบการณ์สำคัญ

2.1 ด้านร่างกาย

- การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก
- ฝึกประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

2.2 ด้านอารมณ์- จิตใจ

- การร้องเพลง
- การแสดงออกอย่างสนุกสนาน

2.3 ด้านสังคม

- การเล่นและทำงานร่วมกันกับผู้อื่น
- การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

2.4 ด้านสติปัญญา

- การอ่านอย่างอิสระตามลำพัง การสังเกตทิศทางการอ่าน อักษร คำและข้อความ
- การสังเกตตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำผ่านการอ่านหรือเขียนของผู้ใหญ่
- การเล่นเกมทางภาษา
- การเขียนร่วมกันตามโอกาสและการเขียนอิสระ
- การรับรู้และแสดงความคิด ความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุ ของเล่นและชิ้นงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้เด็กจับคู่พยัญชนะไทยกับสัญลักษณ์ของคำได้
3. เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กและครูกล่าวทักทายสวัสดีกัน
2. เด็กร่วมกันทำกิจกรรม Brain Gym ตบมือ ตบตัก ตบไหล่

ขั้นสอน

ขั้น A (Activate) การชักจูง กระตุ้นความสนใจ

1. เด็กดูหนังสือนิทานเรื่อง “ตัวอะไรกำลังมา” โดยเริ่มจากการแนะนำปกหนังสือ ชื่อเรื่อง ของหนังสือ
2. เด็กคาดคะเน เรื่องจากปกว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

ขั้น L (learning) การเรียนรู้

3. เด็กฟังนิทาน “เรื่องตัวอะไรกำลังมา” สนทนากับเด็กเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทานว่าเกี่ยวกับอะไร เด็กรู้จัก

สัตว์อะไรบ้าง

4. เด็กดูบัตรภาพสัตว์ที่ครูชูให้ดูแล้วบอกชื่อว่าเป็นอะไรบ้าง พร้อมกับอ่านชื่อสัตว์ที่อยู่ในบัตรภาพพร้อมกับ

ครู

5. เด็กรับบัตรพยัญชนะ และสระของชื่อสัตว์ คนละ 5 บัตร แล้วสังเกตบัตรพยัญชนะและสระที่ตนเอง

ได้รับว่ามีตัวอะไรบ้าง

6. เด็กสังเกตบัตรพยัญชนะและสระที่ตนเองมี ครูชูบัตรภาพสัตว์ให้เด็กดูและอ่านออกเสียงชื่อสัตว์ในภาพ

7. เด็กสังเกตว่าชื่อสัตว์ในบัตรภาพมีพยัญชนะ สระตัวไหนบ้าง แล้วคนที่มีพยัญชนะและสระที่ตรงกับชื่อของสัตว์ให้แสดงบัตรพยัญชนะตัวนั้นออกมาวางต่อกันให้ถูกต้องทีละคน เด็กในห้องช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องและออกเสียงของพยัญชนะตัวนั้นร่วมกัน

8. เด็กอ่านบัตรภาพพยัญชนะ ก-ฮ ร่วมกับครูเป็นการทบทวน

ขั้น R (Review) ทบทวนความรู้

9. เด็กดูบัตรภาพเกมคู่หูอยู่ไหน ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมจับคู่พยัญชนะกับภาพพร้อมกับสาธิตวิธีการเล่นเกม

10. เด็กจับคู่กันเล่นเกมโดยเปลี่ยนกันเล่นทีละคน เด็กและครูช่วยกันตรวจสอบความถูกต้องร่วมกัน จากนั้นสลับกันเล่นกับคู่อื่นจนครบ

สื่อ/นวัตกรรม

1. เพลงตบตัก ตบไหล่
2. นิทานเรื่องตัวอะไรกำลังมา
3. บัตรภาพสัตว์
4. บัตรพยัญชนะกับสระประสมคำ
5. บัตรพยัญชนะไทย
6. เกมจับคู่พยัญชนะไทยกับภาพ

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตการบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้อง
2. เด็กจับคู่พยัญชนะไทยกับสัญลักษณ์ของคำได้ถูกต้อง
3. สังเกตการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตพฤติกรรม
2. ตรวจผลงาน

ภาคผนวก

Brain Gym ตบมือ ตบตัก ตบไหล่

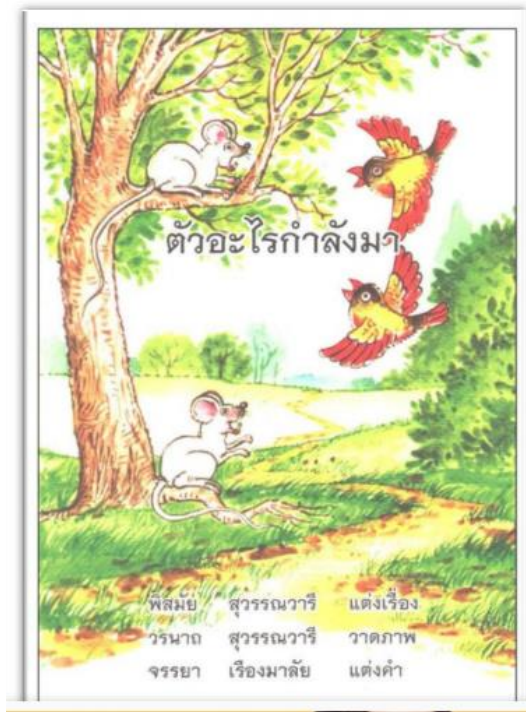
มือ มือ มือ ตบตัก ตบมือ ตบมือ ตบไหล่

มือ มือ มือ ตบตัก ตบมือ ตบมือ ตบไหล่

แล้วสลับ แล้วสลับ กันไป (ซ้ำ)

ตบตัก ตบไหล่ ตบมือ ตบมือ

นิทานเรื่องตัวอะไรกำลังมา



บัตรภาพสัตว์



บัตรภาพพยัญชนะไทย



เกมจับคู่พยัญชนะกับรูปภาพ



บันทึกผลหลังกิจกรรมการเรียนรู้
ผลการจัดการเรียนรู้

.....
.....
.....

ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

.....
.....
.....

ข้อเสนอแนะ

.....
.....
.....

ลงชื่อ ผู้ประเมิน
(นางประสพพร หัตถกิจ)
ครูประจำชั้นอนุบาล 3

ความคิดเห็นของผู้บริการสถานศึกษา

.....
.....
.....

ลงชื่อ
(นางวันวิสาข์ รื่นนุสาน)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านขามใหญ่

แบบสังเกตพฤติกรรม

หน่วยการเรียนรู้เรื่อง สัตว์น้อยน่ารัก กิจกรรม เสริมประสบการณ์ เรื่อง รู้จักพยัญชนะไทย

คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดของท่าน ซึ่งมี 3 ระดับ

ลำดับ ที่	ชื่อ-สกุล	เพื่อให้เด็ก สามารถบอก ชื่อพยัญชนะ ไทยได้			เพื่อให้เด็ก จับคู่ พยัญชนะ ไทยกับ สัญลักษณ์ ของคำได้			3.เด็ก สามารถเล่น และทำ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น ได้			รวม	แปลผล
		3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	เด็กชายกัลยวรรณ มุสิกสาร											
2	เด็กชายภูมิภัทร ไชยเดช											
3	เด็กชายภูวรินทร์ ผาหยาด											
4	เด็กชายฉันทวัฒน์ ดำมพรหม											
5	เด็กชายรัชชานนท์ สามารถ											
6	เด็กชายปัญญา คำปะสง											
7	เด็กหญิงชลธิชา แข่งขันธ์											
8	เด็กหญิงธนัฐติภรณ์ ธรรมสาร											
9	เด็กหญิงปวีณ์ญาพัชร มลศิลป์											

เกณฑ์การประเมินให้ระดับคะแนน

ระดับ 1 ควรเสริม หมายถึง ปฏิบัติยังไม่ได้ต้องมีคนชี้แนะ

ระดับ 2 ปานกลาง หมายถึง ปฏิบัติได้แต่ยังไม่แม่นยำและมีคนคอยชี้แนะเป็นบางครั้ง

ระดับ 3 ดี หมายถึง ปฏิบัติได้ดีคล่องแคล่ว ถูกต้องแม่นยำ

การแปลผลการประเมินความพร้อมทางการเรียนรู้

1 – 3 คะแนน ผลการประเมิน เท่ากับ ปรับปรุง

4 – 8 คะแนน ผลการประเมิน เท่ากับ ปานกลาง

9- 12 คะแนน ผลการประเมิน เท่ากับ ดี

สรุปผลการประเมิน

นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับดี	จำนวน	-	คน	คิดเป็นร้อยละ	-
นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง	จำนวน	-	คน	คิดเป็นร้อยละ	-
นักเรียนมีพฤติกรรมอยู่ในระดับปรับปรุง	จำนวน	-	คน	คิดเป็นร้อยละ	-

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

(นางประสพพร หัตถกิจ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ



โรงเรียนบ้านขามใหญ่

ตำบลขามใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

