

แผนนวัตกรรมการเรียนรู้ของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องพื้นที่นวัตกรรม
โรงเรียนบ้านบก (วงศ์ที่ประชากรราษฎร์สามัคคี)

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวศิริลักษณ์ บุญเกื้อ ตำแหน่ง พนักงานราชการ นางดาริณ ละลมชัย
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

๒. ชื่อนวัตกรรม การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

๓. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

(√) แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่มีผู้เคยสร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมา ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ การสร้างนวัตกรรมใหม่

(√) การสร้างนวัตกรรมใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

(√) นวัตกรรมการเรียนการสอน

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมา

๖.๑ ความเป็นมาและสภาพของปัญหา

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษา ให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการ ครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม สอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัยมาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย โดยจากการสังเกตของข้าพเจ้าพบสภาพปัญหาคือ เด็กชั้นอนุบาล ๒,๓ สับสนในการใช้คำหรือภาษามีการใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวันจึงทำให้เด็กเกิดความสับสนลังเล ไม่ มั่นใจ ในการพูดภาษากลางเวลามาโรงเรียน จะเกิดความไม่มั่นใจหากไม่ได้รับการแก้ไขจะเป็นปัญหาต่อเนื่อง ในการพูดหรือใช้ภาษาในการสื่อสารต่อไป

๖.๒ แนวทางการแก้ไขปัญหาและหรือการพัฒนา จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้าพเจ้าจึงคิดค้นนวัตกรรมบิงโกในรูปแบบต่าง ๆ เกมบิงโก (Bingo Game) เป็นเกมที่ให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิต แบบง่าย ๆ และได้รับความนิยมมากทำให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกม จึงเป็นเหตุอันดีที่จะนำ เกมบิงโกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจดจำ การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบ และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและ ช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการเรียน และยังฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติโดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา ส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยผ่าน เกมบิงโก รูปภาพประกอบ โดยได้นำเอาคำพื้นฐานของเด็กปฐมวัยมาสร้างเป็นเกมบิงโก ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจจัดกิจกรรมการส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ มีความสนุกสนาน ให้ความบันเทิง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยให้การพัฒนาการเรียนรู้ทางภาษา ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น

๕.๓ ประโยชน์และความสำคัญ

เด็กมีทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) สามารถจดจำคำศัพท์การใช้ภาษาในการสื่อสาร โดยผ่าน เกมบิงโก ได้อย่างเป็นระบบ โดยคาดหวังให้เด็กเกิดความรู้และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้จนเกิด ทักษะพื้นฐานและเจตคติที่ดีในการสื่อสารและใช้ภาษา

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๗.๑ เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

๗.๒ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง

๘. กลุ่มเป้าหมาย นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒.๓ จำนวน ๒๑ คน โรงเรียนบ้านบก (วงศ์ที่ประชาราษฎร์สามัคคี)

๙. เป้าหมาย

๙.๑ เชิงปริมาณ

๑. เด็กมีทักษะการใช้ทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ ๕๐

๒. เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง ร้อยละ ๗๐

๙.๒ เชิงคุณภาพ

๑. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

๒. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง

๑๐. หลักการ แนวคิด ทฤษฎี

ในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้เด็กปฐมวัยนั้น จะใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามจุดมุ่งหมาย ตามหลักการการเรียนรู้จากรูปร่างไปสู่นามธรรม ซึ่งกิจกรรมต่างๆ จะจัดให้เด็กโดยผ่านการเล่น การสนทนาพูดคุย และการเล่นเกมต่างๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมที่ใช้ในการ ส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา ก็คือ วิธีการสอนหรือการจัดกิจกรรมของครูที่จัดขึ้นเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และ เข้าใจในสิ่งต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายในการสอน และภาษาพูดเป็นทักษะพื้นฐานของการสื่อความหมายทุกประเภทในแง่ของศิลปะ คำพูดและภาษาจะเกิดขึ้นในใจของเด็กนั้นภาษาพูดของเด็กจะเกิดอย่างไม่เป็นทางการ

เกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งได้มีนักวิชาการให้ความหมายเกมการศึกษาไว้ดังนี้

ไพเราะ พุ่มมั่น (๒๕๖๔: ๒๔) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ฝึกการสังเกต พัฒนาการกระบวนการคิด เกิดความคิดรวบยอด วิธีการเล่นมีกฎกติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้

บุรุษย์ ศิริมหาสาคร (๒๕๕๕: ๗๙) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหา เหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสีรูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกม การศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย ๓-๖ ปี เช่น เกมจับคู่แยกประเภท

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๖: ๖๖) ได้กล่าวว่าเกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิด รวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย ๓-๕ ปี เช่น เกมจับคู่แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ บิงโก ฯลฯ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (๒๕๕๗: ๙๐) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการ เรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ทำให้เกิด ความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์มีโอกาส แลกเปลี่ยนความรู้และ ประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกมพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผล การเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผล การเรียนรู้จากความหมายเกมการศึกษา ดังกล่าว จึงพอสรุป ความหมายของเกมการศึกษา ได้ว่าเกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริม และพัฒนาการด้าน ทักษะการคิด อย่างเป็นระบบซึ่งต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน

พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยจะได้รับการพัฒนาให้เป็นไปตามลำดับ ถ้าเด็กได้รับการเสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษาอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน โดยอาศัยองค์ประกอบของปัจจัยหลายอย่างที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กตั้งที่นัการศึกษาของไทยและต่างประเทศได้กล่าวถึงดังนี้

สุธิภา อวพิทักษ์ (๒๕๔๒ : ๑๔) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยว่า เป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการเปลี่ยนแปลงเร็ว พัฒนาการทางภาษาเริ่มจากอายุ ๒-๕ ปีขึ้นไปโดยอาศัยการประสานงานกับประสาทรับความรู้สึกต่าง ๆ คือ การเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รู้รส และสัมผัสทำให้เกิดการเรียนรู้ และพูดจากคำง่าย ๆ เช่น แม่ เป็นคำยากขึ้น เช่น แม่น้ำ แม่คำ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (๒๕๔๒ : ๑๑๑-๑๑๓) กล่าวถึงช่วงระยะเวลาของการพัฒนาภาษาว่าการพูดคุย และการ สนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ สังเกตจากที่เด็กดูทีวีมากจะพูดเก่ง เป็นเรื่องเป็นราว เพราะเด็กได้รับคำสนทนาและภาษาจากโทรทัศน์การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก คำถามของเด็กที่ถามว่า “ทำไม” คือการค้นหาคำศัพท์ ค้นหา ภาษา ฝึกความจำและเหตุผล ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการเรียนรู้ภาษา การส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาที่ถูกต้องจึงช่วยให้เด็กสามารถแสดงความคิด ความเข้าใจของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

สุภาวดี ศรีวรรณะ (๒๕๔๒ : ๔๖) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ว่าประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ คือ ขั้นแรกเริ่ม เด็กอายุหนึ่งเดือนถึงสิบเดือนจะมีความสามารถจำแนกเสียงต่าง ๆ ได้ แต่ยังไม่มีความสามารถควบคุมการออกเสียง เด็กจะทำเสียงอ้อแอ้หรือเสียงที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ เด็กจะพัฒนาการออกเสียงขึ้นเรื่อย ๆ จนใกล้เคียงกับเสียงในภาษาจริง ๆ มากขึ้นตามลำดับ พ่อแม่ที่ตั้งใจฟังและพูดตอบจะทำให้เด็กเพิ่มความสามารถในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

วัย สมอมนุุษย์เป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุดที่มนุษย์ต้องใช้ในการเรียนรู้ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการต่างได้ให้นิยาม หรือแนวทางที่แตกต่างกัน ดังนี้

เคน และเคน (Caine and Caine. ๑๙๘๙ : Web Site) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเป็น ทฤษฎีการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างและหน้าที่การทำงานของสมองหากสมองยังปฏิบัติตามกระบวนการทำงานปกติการเรียนรู้ก็ยังคงเกิดขึ้นต่อไป ทฤษฎีนี้เป็นสหวิทยาการเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดซึ่งมาจากงานวิจัยทางประสาทวิทยา

อีริก (Eric Jensen. ๒๐๐๐) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่เกิดการเชื่อมโยงไปยังสมองไม่ว่าจะทางใดก็ตาม ถือเป็นการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน โดยเป็นการรวมสหวิทยาการต่าง ๆ เช่น เคมี ชีววิทยา ระบบประสาทวิทยา จิตวิทยาสังคมวิทยา มาอธิบายกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยเฉพาะความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้กับสมอง เพราะการเรียนรู้บนฐานสมองไม่ได้มุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมอง หรือทำอย่างไรให้สมองเจริญเติบโตแต่หัวใจสำคัญของการเรียนรู้บนฐานสมองอยู่ที่จะออกแบบการเรียนการสอนอย่างไรให้สมองสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด

เรเนต นัมเมลา เคน และ จอฟฟรีเคน (Renate Nummela Caine and Geoffrey Caine) ได้ให้ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ว่าเป็นการที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นจริงและวาดฝัน และหาวิธีการต่าง ๆ ในการรับประสบการณ์เข้ามาซึ่งหมายรวมถึงการสะท้อนความคิด การคิดวิจารณ์ญาณและการแสดงออกในเชิงศิลปะซึ่งเป็นการสรุปความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ (เยาเวพา เดชะคุปต์. ๒๕๔๘ : ๓๖ ; อ้างอิงมาจาก Renate Nummela Caine and Geoffrey Caine. ๑๙๙๐ : ๖๖-๗๐)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักการของสมองกับการเรียนรู้ การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึกและการลงมือปฏิบัติไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเป็นการสรุปความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้

หลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

เคน และเคน (Caine and Caine. ๑๙๘๙ : Web Site) แนะนำว่า หลักการสำคัญของการการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานไม่ใช่ให้ใช้เพียงข้อเดียว แต่ให้เลือกใช้ข้อที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นมากที่สุดและการเรียนการสอนบรรลุผลสูงสุดเท่าใดก็ได้ เป็นการเพิ่มทางเลือกให้ผู้สอนซึ่งหลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้สมอง เป็นฐานมี ๑๒ ประการ ดังนี้

๑. สมองเรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ แต่ละระบบมีหน้าที่ต่างกันและสมองเป็นผู้ดำเนินการที่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้หลายอย่างในเวลาเดียวกันโดยผสมผสานทั้งด้านความคิดประสบการณ์และอารมณ์ รวมถึงข้อมูลที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบ เช่น สามารถชิมอาหารพร้อมกับได้กลิ่นของอาหาร การกระตุ้นสมองส่วนหนึ่งย่อมส่งผลกับส่วนอื่น ๆ ด้วยการเรียนรู้ทุกอย่างมีความสำคัญ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจะทำให้การเรียนรู้ที่หลากหลาย

๒. การเรียนรู้มีผลมาจากด้านสรีระศาสตร์ทั้งสุขภาพพลานามัย การพักผ่อนนอนหลับ ภาวะโภชนาการ อารมณ์และความเหนื่อยล้า ซึ่งต่างส่งผลกระทบต่อการจดจำของผู้สอนควรให้ความใส่ใจมิใช่สนใจเฉพาะความรู้สึกนึกคิดหรือสติปัญญาด้านเดียว

๓. สมองเรียนรู้โดยการหาความหมายของสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ การค้นหาความหมายเป็นสิ่งที่มีความตั้งแต่เกิด สมองจำเป็นต้องเก็บข้อมูลในส่วนที่เหมือนกันและค้นหาความหมายเพื่อตอบสนองกับสิ่งเร้าที่เพิ่มขึ้นมา การสอนที่มีประสิทธิภาพต้องยอมรับว่าการให้ความหมายเป็นเอกลักษณ์แต่ละบุคคลและความเข้าใจของนักเรียนอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์แต่ละคน

๔. สมอค้นหาความหมายโดยการค้นหาแบบแผน (Pattern) ในสิ่งที่เรียนรู้การค้นหาคความหมายเกิดขึ้นจากการเรียนรู้แบบแผนขั้นตอนการจัดระบบข้อมูล เช่น $๒+๒ = ๔, ๕+๕ = ๑๐, ๑๐+๑๐ = ๒๐$ แสดงว่า ทุกครั้งที่เราบวกผลของมันจะเพิ่มขึ้นตามจำนวนเราสามารถเรียนรู้แบบแผนของความรู้ได้ และตรงกันข้าม เราจะเรียนรู้ได้น้อยลงเมื่อเราไม่ได้เรียนแบบแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องเชื่อมโยงความคิดที่กระจัดกระจาย และข้อมูลที่หลากหลายมาจัดเป็นความคิดรวบยอดได้

๕. อารมณ์มีผลต่อการเรียนรู้อย่างมาก อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้เราไม่สามารถแยกอารมณ์ ออกจากความรู้ความเข้าใจได้และอารมณ์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ได้รับ อิทธิพลจากอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติ

๖. กระบวนการทางสมองเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยในเวลาเดียวกันหากส่วนรวมหรือส่วนย่อยถูกมองข้ามไปในส่วนใดส่วนหนึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ยาก

๗. สมอเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสัมผัสจะต้องลงมือกระทำจึงเกิดการเรียนรู้หาก ได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมมากเท่าใดจะยิ่งเพิ่มการเรียนรู้มากขึ้นการเรียนรู้ออกจากการบอกเล่า จากการฟังอย่างเดียวอาจทำให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อมน้อยส่งผลให้สมอเกิดการเรียนรู้ได้น้อยลง

๘. สมอเรียนรู้ทั้งในขณะที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการได้รับประสบการณ์ และสามารถจดจำได้ไม่เพียงแต่ฟังจากคนอื่นบอกอย่างเดียว นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องการเวลาเพื่อจะเรียนรู้ ด้วย รวมทั้งผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ด้วยว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไรเท่า ๆ กับจะเรียนรู้อะไร

๙. สมอใช้การจำอย่างน้อย ๒ ประเภทคือ การจำที่เกิดจากประสบการณ์ตรงและการท่องจำ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นหนักด้านการท่องจำทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสและเรียนรู้โดยตรง ผู้เรียนจึงไม่สามารถให้รายละเอียดเพิ่มเติมจากสิ่งที่ท่องจำมาได้

๑๐. สมอเข้าใจและจดจำเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นได้รับการปลูกฝังอย่างเป็นธรรมชาติเกิดการเรียนรู้จาก ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดเกิดจากประสบการณ์

๑๑. สมอจะเรียนรู้มากขึ้นจากการท้าทายและการไม่ข่มขู่ บรรยากาศในชั้นเรียนจึงควรจะเป็นการทำทหายแต่ไม่ควรข่มขู่ผู้เรียน

๑๒. สมอแต่ละคนเป็นลักษณะเฉพาะตัว ดังนั้นรูปแบบการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้จึงเป็นเอกลักษณ์ ส่วนบุคคล ในการสอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ชอบบางคนชอบเรียนเวลาครูปาไปดูของจริง แต่บางคนชอบนั่งฟังชอบจดบันทึก บางคนชอบให้เงียบๆ แล้วจะเรียนได้ดีแต่บางคนชอบให้มีเสียงเพลงเบา ๆ เพราะสมอทุกคนต่างกัน

สรุปว่า การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรงและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จะช่วยให้ เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงซึ่งมีส่วนส่งเสริมให้สมอสามารถ รับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เคน และเคน (Caine and Caine) ได้สรุปการเรียนรู้ของสมอไว้ ๓ ลักษณะ ดังนี้

๑. การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นการเรียนรู้เนื้อหา ข้อมูล ขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ

๒. การเรียนรู้ที่มีความหมายเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสิ่งที่เรียนมีประโยชน์ และมีคุณค่าสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และผู้เรียนมีความศรัทธาต่อ สิ่งที่เรียนรู้

๓. การเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเข้ากับการเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เคน และเคน (Caine and Caine) เสนอแนะให้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังเสนอแนะไว้ว่า ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ ๑๒ ประการและองค์ประกอบการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานด้วย เนื่องจาก จะช่วยให้การเรียนรู้ของสมองมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

วิโรจน์ ลักษณะอดิสร (๒๕๕๐ : เว็บไซต์) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐานไว้ดังนี้

ทฤษฎีที่ ๑ การเรียนรู้ที่มีความสุข เด็กแต่ละคนต้องได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจ เด็กมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเองไม่เหมือนใคร

๑. เน้นการสอนด้วยการตั้งคำถามอธิบายด้วยคำถาม
๒. เปิดโอกาสให้เด็กได้ลอง แต่อาจจะมีความเสี่ยงในการจำกัดความเสียหาย
๓. เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกแนวทางในการเรียนรู้ของตนเองตามความถนัดและความสนใจ
๔. ทำให้สิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือสามารถเปรียบเทียบได้ในชีวิตประจำวัน
๕. เรียนรู้จากง่ายไปหายาก
๖. วิธีการเรียนรู้ต้องสนุกสนานไม่น่าเบื่อ
๗. เน้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ความคิด ทั้งคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์และใช้จินตนาการ
๘. การประเมินผลต้องมุ่งประเมินผลในภาพรวมและให้เด็กได้ประเมินผลตนเอง

ทฤษฎีที่ ๒ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม รูปแบบการถ่ายทอดความรู้

๑. การเรียนรู้เป็นกลุ่ม
๒. ใช้คำถามเป็นสื่อการเรียนรู้ให้คิด
๓. การจำลองสถานการณ์ (What if ?)
๔. เน้นให้เด็กทำกิจกรรมและสร้างผลงาน
๕. เน้นให้เด็กใช้จินตนาการ
๖. เน้นการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง
๗. เน้นการใช้กิจกรรมกลุ่ม เกม การอภิปราย ฯลฯ
๘. การสร้างสิ่งแวดล้อมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง
๙. การประเมินผล สนับสนุนให้เด็กไม่กลัวการแข่งขันด้วยการทดสอบบ่อย ๆ การให้เด็กยอมรับผลการประเมินและวางแผนในการแก้ไขปรับปรุงด้วยตนเองการประเมินผลจากผลงานของเด็กและพฤติกรรม

ทฤษฎีที่ ๓ การเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด

๑. การคิดเชิงวิเคราะห์ มีความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้นเพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสิ่งสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้

๒. การคิดเปรียบเทียบ มีความสามารถในการพิจารณาเปรียบเทียบได้สองลักษณะ คือ การเทียบเคียง ความเหมือนและหรือความแตกต่างระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่น ๆ ตามเกณฑ์

๓. การคิดสังเคราะห์ มีความสามารถในการรวบรวมส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ มาหลอมรวมได้
อย่าง ผสมผสานจนกลายเป็นสิ่งใหม่

๔. การคิดเชิงวิพากษ์ มีความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินสิ่งต่าง ๆ หรือ
เรื่องราวที่เกิดขึ้นที่มีข้อสงสัยหรือข้อโต้แย้งโดยการพยายามแสวงหาคำตอบที่มีความสมเหตุสมผล

๕. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลมีหลักเกณฑ์และ
หลักฐาน อ้างอิงก่อนตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ

๖. การคิดเชิงประยุกต์ มีความสามารถทางสมองในการคิดนำความรู้มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์
ตาม วัตถุประสงค์สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

๗. การคิดเชิงมีโนทัศน์ มีความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลทั้งหมดโดยมีการ
จัดระบบ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อสร้างความคิดรวบยอด (Concept)

๘. การคิดเชิงกลยุทธ์ มีความสามารถในการกำหนดวิธีการทำงานที่ดีที่สุดโดยใช้จุดแข็งที่ตัวเองมี
มีความยืดหยุ่นพลิกแพลงได้ภายใต้สภาวะการณ์ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

๙. การคิดเพื่อแก้ไขปัญหา มีความสามารถในการขจัดสภาวะความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นโดยพยายาม
ปรับตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้กลับเข้าสู่สภาวะสมดุล

๑๐. การคิดเชิงบูรณาการ มีความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลหรือแนวคิดหน่วยย่อย ๆ
ทั้งหลายที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเข้าด้วยกันกับเรื่องหลักได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนเป็นองค์ รวม
หนึ่งเดียวที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์

๑๑. การคิดเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่ 'เดิมสูง' ความคิดที่
แปลก ใหม่ โดยเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

๑๒. การคิดเชิงอนาคต มีความสามารถในการคาดการณ์แนวโน้มที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตได้
อย่าง ชัดเจนและสามารถนำสิ่งที่คาดการณ์นั้นมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมโดยจะต้องฝึกนักเรียน
ในสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

๑๒.๑ ฝึกสังเกต

๑๒.๒ ฝึกบันทึก

๑๒.๓ ฝึกการนำเสนอ

๑๒.๔ ฝึกการฟัง

๑๒.๕ ฝึกการอ่าน การค้นคว้า

๑๒.๖ ฝึกการตั้งคำถามและตอบคำถาม

๑๒.๗ ฝึกการเชื่อมโยงทางความคิด

๑๒.๘ ฝึกการเขียนและเรียบเรียงความคิดเป็นตัวหนังสือ

ทฤษฎีที่ ๔ การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพและลักษณะนิสัย ศิลปะ ดนตรีกีฬา โดยควรจะมี
ความ สอดแทรกหลักการของความเหมือน หลักการของความแตกต่าง หลักการของความเป็นฉับ
การผ่อนคลายทางอารมณ์ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ความสำคัญก็คือ การสร้างความสมดุลระหว่าง
ความท้าทายยากกับความรู้กับความผ่อนคลาย มีระเบียบวินัยที่จากตนเองการใช้คำถามเพื่อให้ค้นหาคำตอบ
ว่าทำไม ต้องมีระเบียบวินัย การฝึกระเบียบและวินัยย่อมต้องมีเหตุผล แต่เหตุผลไม่ใช่ตัวตัดสินถูกผิด

ทฤษฎีที่ ๕ การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพและลักษณะนิสัย การฝึกฝนกาย วาจาใจ

๑. สอนโดยใช้อุทาหรณ์แล้วตั้งคำถามให้เด็กตอบ แล้วให้เด็กสรุปด้วยตัวเอง

๒. สอนโดยใช้การแผ่กระจาย การพูดคุยถามความเห็นไม่ใช่ให้เด็กจำในสิ่งที่สั่งฟังในสิ่งที่พูด จากแนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามที่กล่าวมาข้างต้น

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง แนวทางการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักการสมองกับการเรียนรู้บนความคิดพื้นฐาน ๓ ด้าน คือ อารมณ์เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึก และการลงมือ ปฏิบัติไปพร้อม ๆ กันจึงเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดกระบวนการและลีลานำไปสู่ การสร้างแบบแผนอย่างมี ความหมาย โดยใช้กระบวนการเรียนพัฒนาผลการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. ๒๕๕๐ ; อ้างอิงมาจาก นิราศ จันทระจิตร. ๒๕๕๓ : ๓๓๙-๓๔๑) จึงได้เสนอกรอบในการจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

๑. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูวางแผนในการสนทนากับนักเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจ ในสิ่งที่จะเรียน และสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้

๒. ขั้นตกลงกระบวนการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนตกลงร่วมกันว่านักเรียนจะต้องทำกิจกรรม ไດบ้าง อย่างไร และจะมีวิธีวัดและประเมินผลอย่างไร

๓. ขั้นเสนอความรู้ใหม่ เป็นขั้นที่ครูจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์การต่าง ๆ มาสร้างองค์ความรู้ใหม่ คือ การสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ นักเรียน จนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

๔. ขั้นฝึกทักษะ เป็นขั้นที่นักเรียนเข้ากลุ่มแล้วร่วมมือกันเรียนรู้ และสร้างผลงานในขั้นนี้คำว่า ฝึก ทักษะ หมายถึง การวิจัย การฝึกปฏิบัติการทดลอง การสังเกตจากสิ่งแวดล้อมแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบ ฝึกการวาดภาพ และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา (ผลงานควรชัดเจน น่าสนใจ ไม่ใช่ใส่กระดาษ A๔ หรือกระดาษแผ่นเล็ก ๆ แต่ควรเป็นกระดาษขนาดใหญ่ เช่นกระดาษปรีฟ ใช้นำเสนออาจเป็นการเขียนธรรมดาหรือแผนผังความคิด)

๕. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นที่ตัวแทนแต่ละกลุ่มที่ได้จากการจับสลาก ออกมาเสนอผลงาน เพื่อ เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

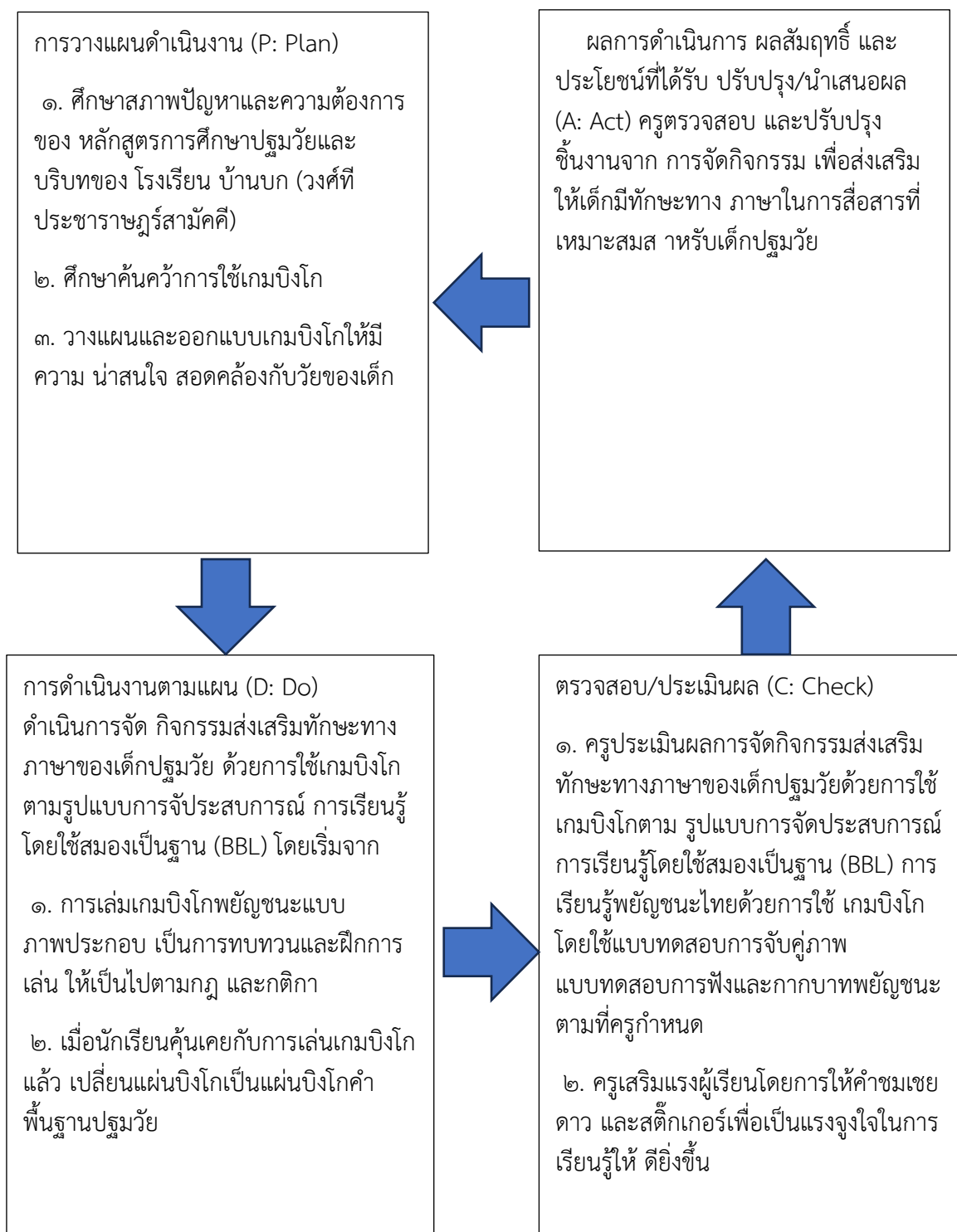
๖. ขั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้แล้วให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล แล้วเปลี่ยนกันตรวจโดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย แล้วให้นักเรียนแต่ละคนปรับปรุงผลงานตนเอง ให้ถูกต้อง ครูรับทราบแล้วเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมงานของตนเอง

๗. ขั้นกิจกรรมเกม เป็นขั้นที่ครูจัดทำข้อสอบถามให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคลโดยไม่ซักถามกัน ส่งเป็นกลุ่มแล้วเปลี่ยนกันตรวจเป็นกลุ่ม โดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแล้วให้แต่ละกลุ่มหาคาคะแนนเฉลี่ย บอกครูบันทึกไว้แล้วประกาศผลเกม กลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ

การจัดกิจกรรมทั้ง ๗ ขั้นตอนนี้ เป็นกิจกรรมประสมประสานระหว่างการใช้กระบวนการกลุ่มแผนผังความคิด ใบงาน และเกม เป็นหลักการที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือทำเองได้ฝึกฝนซ้ำในเรื่องเดิมทำให้นักเรียนเกิด การเรียนรู้ และจดจำได้แม่นยำ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและยังสอดคล้องกับหลักการเรียนของ BBL (Brain Based Learning) คือการเรียนเรื่องเดิมโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ได้แม่นยำ และจำได้นาน

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ใช้กระบวนการ PDCA ในการพัฒนานวัตกรรมเป็นลำดับขั้น ดังนี้



๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

ที่	เรื่อง	จำนวน
๑	เกมการศึกษาบิงโก -เกมการศึกษาบิงโกพยัญชนะไทย -เกมการศึกษาบิงโกพยัญชนะภาษาอังกฤษ -เกมการศึกษาบิงโกตัวเลข -เกมการศึกษาบิงโกสัตว์น่ารัก -เกมการศึกษาบิงโกผลไม้	จำนวน ๕ กิจกรรม จำนวน ๑ กิจกรรม จำนวน ๑ กิจกรรม จำนวน ๑ กิจกรรม จำนวน ๑ กิจกรรม จำนวน ๑ กิจกรรม
๒	แผนการจัดการเรียนรู้	๕ กิจกรรม

๑๒.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับกับช่วงวัย
 ผู้เรียนมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง
 ผู้เรียนมีนิสัยรักใฝ่รู้ใฝ่เรียน สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ในระดับสูงขึ้น

๑๓. งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา จำนวน ๒,๙๐๐ บาท

ที่	รายการ	จำนวน	ราคา
๑	กระดาษ A๔	๑ กล่อง	๕๐๐ บาท
๒	กระดาษเคลือบแข็ง	๓ แพค	๗๐๐ บาท
๓	กระดาษแข็ง	๑๐ แผ่น	๕๐๐ บาท
๔	อุปกรณ์ชุดวางบิงโก	๒ ชุด	๑,๐๐๐ บาท

* ถ้าวางทุกรายการ

๑๔.การประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
๑.เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับกับช่วงวัย	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านร้อยละ ๗๐
๒.เพื่อให้ นักเรียนมีเจตคติที่ดีมีความสุขต่อการเรียนรู้	วัดเจตคติ	แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับมาก

๑๕.การเผยแพร่นวัตกรรม

๘.๑ เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ social media เช่น line และ facebook

๘.๒ เผยแพร่ผลงานให้คุณครูโรงเรียนบ้านบก ฯ ช่วงปีการศึกษา ๒๕๖๗ ในกิจกรรมเปิดบ้านวิชาการ โรงเรียน



ลงชื่อผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวศิริลักษณ์ บุญแก้ว)
ตำแหน่ง พนักงานราชการ

ภาคผนวก

แผนการจัดประสบการณ์

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๓

กิจกรรม เกมการศึกษาเกมบิงโก ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ เวลา ๔๐ นาที

ครูผู้สอน นางสาวศิริลักษณ์ บุญเกื้อ นางดารณ ละครมชัย

๑. มาตรฐาน

มาตรฐานที่ ๓ มีสุขภาพจิตที่ดีและมี สุข

มาตรฐานที่ ๘ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคมในระบอบ ประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

มาตรฐานที่ ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๒. สาระสำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษา ของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็น นามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะ ทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็ก มี พัฒนาการ ครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย

๓. จุดประสงค์

กิจกรรมเกมการศึกษาเกมบิงโก

๑. เด็กสามารถ บอกชื่อ ตัวพยัญชนะไทยได้

๒. เด็กสามารถอ่านออก เสียงตามตัวพยัญชนะได้

๓. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะ การฟัง และการสังเกตคำศัพท์และรูปภาพ

๔. เด็กสามารถร่วม สนทนาแสดงความ คิดเห็นได้กล้าพูดกล้า แสดงออกอย่างเหมาะสม ได้กับ สถานการณ์

๕. เด็กสามารถเล่นและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

๔. สาระการเรียนรู้

๔.๑ ประสพการณ์สำคัญ

มาตรฐานที่ ๙ ใช้ ภาษา สื่อสารได้ เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิด ที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ ๑๑ มี จินตนาการและ ความคิด สร้างสรรค์

มาตรฐานที่ ๑๒ มีเจตคติที่ดีต่อการ เรียนรู้ และมีความสามารถ ในการแสวงหา ความรู้ได้ เหมาะสมกับวัย

๔.๒ คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. ด้านสังคม -การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

๒. ด้านสติปัญญา -การฟังและปฏิบัติ ตามคำแนะนำ

-การรอจังหวะที่เหมาะสมในการพูด

-การเล่นเกมทางภาษา

-การสังเกตตัวพยัญชนะ และรูปภาพที่ประกอบ เป็นภาพผ่านการอ่านหรือเขียน
ของผู้ใหญ่

๕.กิจกรรมการเรียนรู้

๕.๑ ชั้น Brain Gym/Brain Break

๕.๑.๑ ครูทักทายเด็กๆด้วย เพลง “สวัสดี”และ Brain Gym คำคล้องจองทำ เพื่อเตรียม
ความพร้อม

๕.๒ ชั้นนำเสนอข้อมูล ความรู้ Present

๕.๒.๑ ครูแนะนำให้เด็กรู้จัก บัตรภาพพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว

๕.๒.๒ ครูแนะนำชื่อเกมบิงโกและอุปกรณ์

๕.๓ ชั้นลงมือเรียนรู้ฝึกทำ และฝึกฝน Learn Practice

๕.๓.๑ ครูอธิบายและสาธิต วิธีการเล่นเกม

๕.๓.๒.ครูสร้างข้อตกลงกับเด็ก และเริ่มทำกิจกรรม เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กร่วมกันเก็บ
อุปกรณ์ให้เรียบร้อย

๕.๔ ชั้นสรุปความรู้ Summary

๕.๔.๑ ครูและเด็กร่วมกันสรุปสนทนาเรื่องราวกิจกรรมที่ทำในวันนี้

๕.๕ ชั้นประยุกต์ใช้ความรู้ Apply

๕.๕.๑ เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมที่เล่น

๕.๕.๒ เด็ก ๆ คิดว่าเกมบิงโก พยัญชนะไทยที่คุณครูพาเล่นในวันนี้สามารถนำรูปภาพหรือ
เรื่องราวอะไร มาสร้างเกมบิงโกให้เด็กๆ ได้เล่นได้อีกคะ

๕.๕.๓ เด็กและครูร่วมกัน เก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

๖.สื่อการเรียนรู้

๖.๑ แผนกระดานบิงโก

๖.๒ ตัววาง

๖.๓ บัตรภาพพยัญชนะไทย

๗.การประเมินผล

๗.๑ สังเกตการบอกชื่อ ของ ตัวพยัญชนะไทยได้

๗.๒ สังเกตการอ่านออก เสียงตัวพยัญชนะได้

๗.๓ สังเกตการฟัง และการ สังเกตคำศัพท์และรูปภาพ

๗.๔ สังเกตการร่วมสนทนา แสดงความคิดเห็นได้ กล่าวพูดกล้าแสดงออก อย่างเหมาะสมได้กับ
สถานการณ์

๗.๕.สังเกตการเล่นและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ภาพการจัดกิจกรรม



ภาพการจัดกิจกรรม



ภาพการจัดกิจกรรม

