

นวัตกรรมครู

นวัตกรรมกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine-Motor Skills) เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function) ด้วยกระบวนการ Active learning

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางกุลวดี คำมนตรี

ตำแหน่ง พนักงานราชการ

๒. ชื่อนวัตกรรม

กิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine-Motor Skills) เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function) ด้วยกระบวนการ Active learning

๓.ระยะเวลาดำเนินการ

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

๑.เพื่อพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างเหมาะสมตามวัย

๒.เพื่อพัฒนาทักษะทางสมองให้เหมาะสมตามวัย

๓.เพื่อประเมินผลหลังการทดลองใช้นวัตกรรมกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine-Motor Skills) เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function) ด้วยกระบวนการ Active learning

๕.ประเภทของนวัตกรรม

ด้านการเรียนการสอน

๖.หลักการและเหตุผลความเป็นมา

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก เน้นให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ การดำรงชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงได้อย่างเหมาะสมกับวัย และบริบทของตน โดยการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็กให้มีพัฒนาการรอบด้านอย่างสมดุล เต็มศักยภาพ สนใจใฝ่รู้ เรียนรู้อย่างมีความสุข มีเจตคติที่ดีต่อท้องถิ่นและส่งเสริมให้เด็กมีความพร้อมทางภาษาในการเรียนต่อในชั้นที่สูงขึ้น

เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเขียน พัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไปไม่เร่งรัด ควรส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น การเล่นในที่นี้ คือการเล่นอย่างมีทิศทาง ซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์ตรงให้เด็กได้ลงมือทำจริง โดย

ผ่านจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การฉีก ปะ ตัด พับกระดาษ ร้อยลูกปัด การปั้น การขีดเขียนอิสระ ฯลฯ จะเป็นประสบการณ์สำคัญ ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายที่มีพัฒนาการเป็นไปอย่างมีระบบ ตามช่วงอายุของเด็กแต่ละวัย ซึ่งการฝึกความพร้อมด้านกล้ามเนื้อ จะช่วยให้นิ้วมือแข็งแรง และใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว ช่วยให้เด็กมีความสามารถในการหยิบจับ คัดเขียน ได้เป็นอย่างดี การส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ไม่เพียงแต่จะพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ยังคงช่วยให้เกิด ทักษะทางสมองเพื่อจัดการชีวิต “ทักษะการคิด” EF หรือ Executive Functions ซึ่งเป็นความสามารถของกระบวนการทำงานของสมองส่วนหน้า เกี่ยวข้องกับการควบคุมการคิด การแสดงออกทางอารมณ์ และพฤติกรรม เพื่อให้ไปถึงเป้าหมายด้วยดี หากได้รับการพัฒนาต่อเนื่องตั้งแต่ในวัยเด็กจะช่วยให้เด็กเติบโตได้อย่างมีคุณภาพและนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต ทั้งความสำเร็จทางในการศึกษา การประกอบอาชีพ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต รวมถึงการมีสุขภาพกายและใจที่ดี องค์ประกอบของทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ ประกอบไปด้วย ๙ ด้าน แบ่งเป็น ๓ กลุ่มด้วยกัน คือ ๑) กลุ่มทักษะพื้นฐาน ๒) กลุ่มทักษะกำกับตนเอง และ ๓) กลุ่มทักษะปฏิบัติ ครูจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการพัฒนาทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จของเด็ก โดยแนวทางของครูในการพัฒนาทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ ได้แก่

๑) การมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อนำไปสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยของเด็กต่อไป

๒) การออกแบบกิจกรรมแบบบูรณาการที่เน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติอย่างความหลากหลาย และมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผู้อื่น รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมและสื่อการสอนที่สนับสนุนการเรียนรู้ และ

๓) การมีความเชี่ยวชาญในทักษะที่หลากหลาย โดยเฉพาะทักษะการสังเกต เพราะจะทำให้รู้เท่าทันความต้องการของเด็กและปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมได้ทันถ่วงที

เด็กที่มีพัฒนาการด้าน Executive Functions (EF) เหมาะสมตามวัย จะสามารถควบคุมอารมณ์และความต้องการ ส่งผลให้สามารถยับยั้งใจตัวเองได้ รวมทั้งกำกับความคิดอารมณ์ และรู้จักการวางแผน มีความมุ่งมั่นจดจำสิ่งต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้ สามารถยังคิด ไตร่ตรอง ควบคุมอารมณ์ได้ สามารถยืดหยุ่นความคิด จัดลำดับความสำคัญในชีวิต รวมทั้งรู้จักริเริ่มและลงมือทำสิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นขั้นเป็นตอน เพื่อให้มุ่งมั่นกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ และนำไปสู่ความสำเร็จได้ความสำคัญของทักษะสมองเพื่อจัดการชีวิตให้สำเร็จ



ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ ทำหน้าที่เป็นโค้ชและพี่เลี้ยง (Coach & Mentor) แสวงหาเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความหมาย (Meaningful learning) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้หลากหลายในสิ่งที่ใกล้ตัว เช่น เรื่องราวของประวัติโรงเรียน ประวัติหมู่บ้าน ประวัติวัดบ้านเหล่าคำ อาชีพปลูกผักไฮโดรโปนิคส์ เข้ามามีส่วนร่วมช่วยในการพัฒนา มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะวิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

๗.วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะในการควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเล็ก
๒. เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กในการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับประสาทสัมผัสทั้ง ๕
๓. เพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function)

๘.กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน ๖ คน

๙.หลักการ แนวคิด ทฤษฎี พื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ การออกแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

การออกแบบการเรียนรู้ เป็นกระบวนการวางแผนการสอนอย่างมีระบบ โดยมีการวิเคราะห์ องค์ประกอบ การเรียนรู้ ทฤษฎีการเรียนการสอน สื่อ กิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการประเมินผล เพื่อให้ผู้สอนสามารถถ่ายทอด ความรู้สู่ผู้เรียน และให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่ดีจะช่วยให้ผู้สอนวางแผนการสอนอย่างมีระบบ บรรลุจุดมุ่งหมาย โดยมีหลักการออกแบบการเรียนรู้ดังนี้

๙.๒ การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑.การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play) การเล่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กในวัยนี้เรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการเล่น การออกแบบกิจกรรมต่าง ๆ ควรให้เด็กได้มีโอกาสเล่น และสำรวจโลกที่อยู่รอบตัว เช่น การเล่นบทบาทสมมติ การเล่นกับวัสดุเสริมทักษะ หรือการเล่นกลุ่ม

๒.การสร้างประสบการณ์ที่มีความหมาย (Meaningful Experiences) กิจกรรมควรเป็นประสบการณ์ที่มีความหมายสำหรับเด็ก โดยเชื่อมโยงกับสิ่งที่เด็กสนใจหรือประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการทำสวนปลูกต้นไม้ การเตรียมอาหาร หรือการทำงานศิลปะ

๓.การใช้การสังเกตและการถามคำถาม (Observation and Questioning) การตั้งคำถามเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กคิดและสำรวจเพิ่มเติม เช่น การถามคำถามที่เปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็นหรือแสดงทักษะ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

๔.การสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการเรียนรู้ (Stimulating Environment) สภาพแวดล้อมที่เด็กปฐมวัยเรียนรู้ควรมีความหลากหลายและกระตุ้นให้เด็กสนใจสำรวจ เช่น การจัดมุมการเรียนรู้ต่างๆ เช่น มุมศิลปะ มุมการเล่นทราย หรือมุมการสร้างสรรค์

๕.การให้โอกาสในการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) การทำงานเป็นกลุ่มช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน การแบ่งปัน และการพัฒนาทักษะทางสังคม เด็กในวัยนี้เรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ

๖.การให้โอกาสในการสะท้อนผล (Reflection) การสะท้อนผลเป็นการช่วยให้เด็กคิดถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือทำไปแล้ว เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำในแต่ละวัน

๑๐.การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑๐.๑ การดำเนินงานตามกิจกรรม

ได้มีการประชุมร่วมกัน ในการพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาของเด็ก โดยใช้หลักการจัดการคุณภาพตามกระบวนการ PDCA เป็นตัวขับเคลื่อนระบบ โดยครูผู้สอนใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function)

ขั้นที่ ๑ ขั้นเตรียมการ (Plan)

๑.๑ ประชุมครูผู้เกี่ยวข้อง ร่วมกับฝ่ายวิชาการของโรงเรียน

๑.๒ ครูผู้สอนวิเคราะห์ผู้เรียนรายบุคคล โดยใช้ข้อมูลจากสมุดรายงานประจำตัวนักเรียนในชั้นเรียนเดิมของนักเรียน (อนุบาล ๓)

ขั้นที่ ๒ ขั้นดำเนินการตามแผน (Do)

๒.๑ ศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการสอนหลักการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function)

๒.๒ นำผลวิเคราะห์พฤติกรรม มาออกแบบและสร้างเครื่องมือ โดยให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน

๒.๓ สร้างนวัตกรรมหรือเครื่องมือ

๒.๓.๑ สร้างสื่อที่ใช้ในกิจกรรม

๒.๓.๒ สร้างแบบบันทึกพัฒนาการการใช้ทักษะกล้ามเนื้อเล็ก การประสาน สัมพันธ์

ระหว่างมือกับตาและพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function)

๒.๔ เสนอผู้บริหาร/ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

๒.๕ นำเครื่องมือมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function) ครูเป็น Coach คอยแนะนำตลอดการทำกิจกรรม

๒.๕.๑ เสนอสิ่งเร้า ความคิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมและระบุคำถามสำคัญ

ครูเสนอคำถามและเรื่องที่จะสอนให้เด็กทราบ ให้เด็กคาดคะเนคำตอบ หรือจินตนาการคำตอบ อาจตอบเป็นรายบุคคล หรือ จับกลุ่มคาดคะเนคำตอบร่วมกัน

๒.๕.๒ แสวงหาสารสนเทศพิจารณาข้อมูล หยุดคิดไตร่ตรอง รู้จักรอคอย และวิเคราะห์อย่างรวมพลัง ครูออกแบบการจัดกิจกรรมตามที่ครูวางแผนร่วมกับเด็ก โดยมีกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (การปั้น, การฉีก, การตัด, การปะกระดาษ) กิจกรรมการเล่นตามมุมหรือกิจกรรมเสรี(มุมต่อบล็อก, มุมหนังสือ) และกิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เกมการศึกษา) หรือครูให้เด็กทำกิจกรรมตามใบงาน ใบกิจกรรม และให้เด็กออกแบบหรือทำกิจกรรมนั่นเอง

๒.๕.๓ รวมพลังอภิปรายและสร้างองค์ความรู้ครูให้เด็กทำกิจกรรม หรือใบงานที่ออกแบบไว้ มีการนำเสนอ พูดคุยหลังทำกิจกรรม เชื่อมโยงความรู้ให้นักเรียนมีความรู้ที่ถูกต้องชัดเจน

๒.๕.๔ สื่อสารและสะท้อนคิดอย่างรวมพลัง ครูให้เด็กนำเสนอความรู้ หรืองานที่ได้ทำตามความเข้าใจที่ได้หน้าชั้นเรียนหรือในกลุ่ม โดยการสนทนากับเด็ก รวมทั้งผลงานติดที่ผนัง หรือกระดานหน้าชั้นเรียน

๒.๕.๕ รวมพลังประยุกต์ความรู้ และตอบแทนสังคม ครูสอนให้เด็กทุกคนนำความรู้ไปใช้ใสถานการณ์ใหม่ หรือใช้ในการเรียนรู้ในกิจกรรมต่างๆในครอบครัวให้เกิดชิ้นงานใหม่

ขั้นที่ ๓ ขั้นตรวจสอบ (Check)

- ประเมินทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก โดยครูผู้สอนเลือกการจัดประสบการณ์ ๓ กิจกรรมจาก ๖ กิจกรรม
- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (การปั้น, การฉีก, การตัด, การปะกระดาษ)
 - กิจกรรมการเล่นตามมุมหรือกิจกรรมเสรี(มุมต่อบล็อก, มุมหนังสือ)
 - กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เกมการศึกษา)

ขั้นที่ ๔ ขั้นรายงานผลเพื่อปรับปรุงพัฒนา (Action)

๔.๑ สรุปรายงานผลการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กจากแบบบันทึก พัฒนาการการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ให้หัวหน้าวิชาการ และ ผู้บริหารทราบ

๔.๒ นำผลการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กมาวิเคราะห์ร่วมกัน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนพัฒนาเด็กให้ดียิ่งขึ้นในชั้นเรียนต่อไป

๑๐.๒ กระบวนการจัดการเรียนรู้

ครูผู้สอนได้มีการนำข้อมูลผลพัฒนาการของเด็กในสมุดรายงานประจำตัวของเด็กมาวิเคราะห์เป็นรายบุคคล เพื่อออกแบบการเรียนรู้ จากนั้นกำหนดเป้าหมายเพื่อการพัฒนาคุณภาพเด็กให้มีพัฒนาการครบทั้ง ๔ ด้าน ตามเป้าหมายของสถานศึกษา โดยเป้าหมายหลักของครูผู้สอนคือการพัฒนาทางด้านร่างกาย คือทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก ควบคู่ไปทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยจัดการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) ผ่านกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็กเพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function) ให้เหมาะสมกับระดับของเด็กปฐมวัย จากนั้นตรวจสอบแผนการจัดการประสบการณ์ก่อนนำไปใช้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้เด็กๆ ได้ลงมือทำ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้แบบแอคทีฟ ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เติบโตและพัฒนาทักษะต่างๆ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมผ่านการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมาย

ขั้นตอนที่ ๑. การกระตุ้นความสนใจ (Engage) ระยะเวลา: ๕-๑๐ นาที

วัตถุประสงค์: กระตุ้นให้เด็กสนใจหัวข้อการเรียนรู้ และเตรียมพร้อมสำหรับกิจกรรม

กิจกรรม: เริ่มต้นด้วยการเล่าเรื่องหรือถามคำถามที่น่าสนใจเกี่ยวกับหัวข้อที่เรียน เช่น ถ้าหัวข้อเป็น "ข้าว" ให้ถามเด็กๆ ว่า "คุณเคยเห็นข้าวอะไรบ้าง?" หรือ "ข้าวมีลักษณะอย่างไร?"

ใช้สื่อ เช่น เมล็ดข้าว ภาพถ่ายของข้าวหรือของเล่นเกี่ยวกับเมล็ดข้าวเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ใช้ท่าทางและการแสดงออกเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก



ขั้นตอนที่ ๒. การแนะนำและสาธิตกิจกรรม (Explore) ระยะเวลา: ๑๐-๑๕ นาที

วัตถุประสงค์: ให้เด็กเข้าใจวิธีการทำกิจกรรม และเริ่มลงมือทำกิจกรรมตามที่ครูแนะนำ

สาธิตการทำกิจกรรม: ครูอธิบายหรือสาธิตกิจกรรมที่จะให้เด็กทำ เช่น หากกิจกรรมคือการระบายสีข้าว ผัก ผลไม้ ครูสามารถสาธิตวิธีการเลือกสีและการระบายสีอย่างถูกต้อง

การตั้งคำถาม: ให้เด็กคิดและตอบคำถาม เช่น "คุณคิดว่าเราจะใช้สีอะไรสำหรับข้าวหรือผลไม้?"

การใช้สื่อประกอบ: ครูอาจใช้การถ่ายภาพหรือของจริง (เช่น ผลไม้, ข้าว, อาชีพในชุมชน) เพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น



ขั้นตอนที่ ๓. การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Act) ระยะเวลา: ๒๐-๒๕ นาที
วัตถุประสงค์: ให้เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมจริง และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง
กิจกรรม: ให้เด็กลงมือทำกิจกรรม: เช่น การจับคู่พญานกกับคำ, การระบายสีภาพ, การสร้างรูปทรงจากวัสดุต่างๆ
การทำงานร่วมกัน: กระตุ้นให้เด็กๆ ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม เช่น การร่วมกันทำการสร้างสิ่งต่างๆ จากวัสดุ หรือการ
ร่วมกันเล่นเกม การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก: เช่น การใช้ดินสอ, ปากกา, กรรไกร หรือวัสดุที่ต้องใช้ทักษะในการจับหรือ
จับคู่วัตถุ



ขั้นตอนที่ ๔. การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflect) ระยะเวลา: ๕-๑๐ นาที

วัตถุประสงค์: ให้เด็กได้คิดและพูดถึงสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรม

กิจกรรม: ถามคำถามสะท้อนความคิด: เช่น "คุณเรียนรู้อะไรจากการทำกิจกรรมนี้?" หรือ "ทำไมคุณเลือกสีนี้ในการระบายสี?" การแสดงผลงาน: ให้เด็กๆ แสดงหรืออธิบายสิ่งที่ทำเสร็จแล้ว เช่น ให้เด็กๆ บอกว่า "คุณสร้างต้นข้าวจากวัสดุที่มี?" การพูดคุยกลุ่ม: เปิดโอกาสให้เด็กๆ พูดคุยกันเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ และวิธีการทำกิจกรรม



ขั้นตอนที่ ๕. การสรุปและการขยายผล (Extend) ระยะเวลา: ๕ นาที

วัตถุประสงค์: สรุปสิ่งที่เด็กๆ ได้เรียนรู้ และกระตุ้นให้เด็กคิดต่อยอดหรือประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้ไปใช้

สรุปบทเรียน: ครูสรุปสิ่งที่เด็กๆ ได้เรียนรู้ในวันนี้ เช่น "วันนี้เราทำกิจกรรมอะไรบ้าง?", "เราได้เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ หรือไหม?"

การขยายผล: แนะนำกิจกรรมเสริมหรือบ้านที่เด็กๆ สามารถทำต่อ เช่น "ที่บ้านคุณสามารถใช้สีในการระบายรูปภาพอื่นๆ ได้ไหม?" หรือ "คุณสามารถหาผัก ผลไม้ที่มีลักษณะคล้ายกับที่เราเรียนรู้ได้จากที่ไหน?"

การบ้านหรือกิจกรรมเสริม: หากเป็นไปได้ ให้เด็กๆ ทำกิจกรรมต่อเนื่องที่บ้าน เช่น ให้เด็กหาภาพของผัก ผลไม้มา

แสดงหรือบอกชื่อได้





๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

ด้านเนื้อหา

ครูและเด็กได้พูดคุยร่วมกันในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่จะเชื่อมโยงในคาบเรียนต่อไป ออกแบบสื่อ สร้างสื่อแบบง่ายๆที่สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเรื่องราวของประวัติโรงเรียน ประวัติหมู่บ้าน ประวัติวัดบ้านเหล่าคำ อาชีพปลูกผัก ทำนา เกษตกร ของการจัดกิจกรรมนั้นๆ เข้ามามีส่วนช่วย ในการพัฒนาและประเมินพัฒนาการเด็กอย่างต่อเนื่อง มีความเข้าใจในตนเองใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ ผลงานนวัตกรรมที่บ่งบอกถึงการมีสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ ๒๑ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต และทักษะ วิชาชีพ บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย

ด้านแหล่งเรียนรู้

โรงเรียนบ้านเหล่าคำ

วัดบ้านเหล่าคำ

ชุมชนบ้านเหล่าคำ

สวนผักในชุมชน

ปลูกข้าวในชุมชน

เลี้ยงปลาตุก





ด้านสื่อ

- ภาพถ่าย/จำลอง
- บัตรคำ
- บทเพลง
- ใบกิจกรรม
- สถานการณ์จริง



๑๒.ผลที่ได้รับ

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก: กิจกรรมที่พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กจะช่วยเพิ่มความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว และส่งเสริมการพัฒนาทักษะการใช้มือและนิ้วมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

๒. เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function): ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาทักษะในการวางแผน การคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และการทำงานในอนาคต

๓. เพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้: กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และสามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์จริง เพิ่มโอกาสในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กที่มุ่งเน้นการพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย, ด้านอารมณ์, ด้านสังคม และด้านสติปัญญา จะช่วยส่งเสริมการเจริญเติบโตทางร่างกายและจิตใจของเด็กๆ โดยในแต่ละด้านจะมีผลลัพธ์และพัฒนาการที่ชัดเจนดังนี้

๑. ด้านร่างกาย: เด็กพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวที่ละเอียดและแม่นยำ
๒. ด้านอารมณ์: เด็กมีความมั่นใจในตัวเองและสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น
๓. ด้านสังคม: เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้นและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม
๔. ด้านสติปัญญา: เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการแก้ปัญหาและการเรียนรู้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้มุ่งเน้นการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ ได้แก่

๑. พัฒนาการด้านร่างกาย การฝึกใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น การจับดินสอ, การตัดกระดาษ, การใช้มือจับและเคลื่อนไหวอย่างละเอียดช่วยพัฒนา ความคล่องแคล่ว และ การควบคุมกล้ามเนื้อเล็ก ของเด็ก
๒. พัฒนาการด้านอารมณ์ การทำกิจกรรมที่ต้องใช้การประสานงานระหว่างมือและตา เช่น การทำงานประดิษฐ์หรือการเล่นที่มีการใช้มือช่วยเสริมสร้างความ มั่นใจในตัวเอง และความ พอใจในผลงาน ที่สร้างขึ้น
๓. พัฒนาการด้านสังคม กิจกรรมที่มีการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น การเล่นเกมหรือการทำกิจกรรมร่วมกัน ช่วยพัฒนา ทักษะการทำงานเป็นทีม และการ แบ่งปัน รวมถึงการเรียนรู้ที่จะรับฟังและเคารพผู้อื่น
๔. พัฒนาการด้านสติปัญญา การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กช่วยกระตุ้น การคิดสร้างสรรค์ และ การแก้ปัญหา เนื่องจากกิจกรรมเหล่านี้มักต้องใช้ความคิดในการจัดระเบียบหรือคิดหาทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

การพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กไม่เพียงแต่ส่งเสริมการพัฒนาทางร่างกายของเด็ก แต่ยังส่งผลดีในด้านการควบคุมอารมณ์ การพัฒนาความสัมพันธ์ทางสังคม และการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในสติปัญญา การจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นการใช้มือและนิ้วมือช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่สำคัญในชีวิตประจำวัน รวมถึงการเรียนรู้ทางวิชาการและทักษะชีวิตอื่นๆ ได้ดีขึ้น

อภิปรายผล

ผลการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ปรากฏว่า การเรียนรู้ของเด็กหลังการจัดการเรียนรู้ด้วย นวัตกรรมกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine-Motor Skills) เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function)

ด้วยกระบวนการ Active learning ระดับปฐมวัย ด้วยกิจกรรมต่างๆพร้อมแบบฝึกทักษะ มีคุณภาพและประสิทธิภาพอย่างยิ่ง ด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้

๑.นวัตกรรมกิจกรรมพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine-Motor Skills) เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (Executive Function) ด้วยกระบวนการ Active learning ระดับปฐมวัยด้วยกิจกรรมต่างๆพร้อมแบบฝึกทักษะ เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในรูปแบบของความร่วมมือกัน ช่วยทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสนุกและเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

๒.แบบฝึกทักษะและการเขียนพยัญชนะไทย เป็นแบบฝึกที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

๓.แบบฝึกทักษะการ ชูนี้สร้างขึ้นอย่างถูกวิธี ได้ผ่านขั้นตอนการสร้างและพัฒนาอย่างเป็นระบบ เริ่มตั้งแต่เอกสารหลักสูตรและเอกสารที่เกี่ยวข้องในการใช้หลักสูตร และยังได้รับการแนะนำ ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและมีประสบการณ์ด้านเนื้อหาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ ความเหมาะสมของเนื้อหา การสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านและการเขียนคำที่ประสมด้วยสระไทย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา

๔.การจัดการเรียนรู้เรื่อง พยัญชนะไทย โดยการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการพัฒนาสมองด้วยกิจกรรมต่างๆ พร้อมแบบฝึกทักษะการและการเขียนพยัญชนะไทย ได้เรียงลำดับความยากง่ายสอดคล้องตามธรรมชาติการเรียนรู้ ทำให้เรียนรู้สีกว่าตนเองประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ จึงสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะมีประสิทธิภาพอย่างยิ่ง สามารถนำไปใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้



QR Code นวัตกรรม



QR Code การจัดการกิจกรรมปฐมวัย

ประโยชน์ที่ได้รับ

๑.ส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ช่วยให้เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ได้ในรูปแบบที่สนุกสนานและหลากหลาย เช่น การใช้เทคโนโลยี การเล่นเกมการศึกษา หรือกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความสนใจในการเรียนรู้อีกขึ้น

๒.พัฒนาทักษะที่หลากหลาย การใช้วิธีการสอนที่หลากหลายจะช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของเด็ก เช่น ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการแก้ปัญหา และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในชีวิตประจำวัน

๓.กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่กว้างขวาง เช่น การใช้กิจกรรมที่ต้องใช้จินตนาการ การเล่านิทาน หรือการทำงานศิลปะ

๔.การเรียนรู้แบบองค์รวม จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ในหลายมิติ เช่น การเรียนรู้ทางด้านร่างกาย อารมณ์ และ สังคม ซึ่งเป็นการส่งเสริมการพัฒนาในทุกด้านของเด็ก

๕.เพิ่มโอกาสในการพัฒนาทักษะดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการสอนช่วยให้เด็กได้ฝึกทักษะทางด้านดิจิทัล ตั้งแต่อายุน้อย ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในยุคดิจิทัลปัจจุบัน

๑๓.งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

งบประมาณจำนวน ๗,๕๐๐ บาท โดยมีรายละเอียดดังนี้

๑.กิจกรรมสร้างสื่อนวัตกรรม

ค่าวัสดุ อุปกรณ์ ในการสร้างสื่อนวัตกรรม ๓,๕๐๐ บาท

๒.กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน

ค่าวัสดุ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ๔,๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมินผล
-กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ (การปั้น,การ ฉีก,การตัด, การปะ กระดาษ) - กิจกรรมการเล่นตาม มุมหรือกิจกรรมเสรี(มุม ต้อบล็อก,มุมหนังสือ) - กิจกรรมเสริม ประสบการณ์ (เกม การศึกษา)	- ตรวจสอบชิ้นงาน - สังเกตการการร่วม กิจกรรมของนักเรียน - สัมภาษณ์	-แบบประเมิน -การสังเกต -การสัมภาษณ์	-ผ่านเกณฑ์การ ประเมินระดับคุณภาพ ดีขึ้น
-คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	-สังเกตพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมของ นักเรียน - สัมภาษณ์	-แบบประเมิน คุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ของนักเรียน -การสังเกต -การสัมภาษณ์	-ผ่านเกณฑ์การ ประเมินคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ ได้ระดับคุณภาพดี ขึ้นไป