



การพัฒนาنواتกรรมการ เรียนรู้สู่โครงการ

เสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo
हरรชาด้วย MONTICHA Model



นางสาวมณฑิชา หลอดเงิน
ตำแหน่ง พนักงานราชการ

โรงเรียนบ้านเปิดฟ้าทุก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

คำนำ

การเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยถือเป็นเรื่องสำคัญในการพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาและการสื่อสารซึ่งเป็นพื้นฐานที่ช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้และเข้าใจโลกภายนอกได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุกสนานและสร้างสรรค์ เช่น การเล่นเกม สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาได้เป็นอย่างดี หนึ่งในกิจกรรมที่ได้รับความนิยมในการเสริมสร้างทักษะทางภาษาคือ "เกมบิงโก (Bingo)" ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ง่ายและสนุกสนานที่สามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ และเสริมสร้างทักษะในการฟังและการพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพซึ่งเป็นการเสริมสร้างทักษะการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นธรรมชาติการใช้เกมบิงโกในการเรียนรู้จึงเป็นทางเลือกที่ดีในการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยอย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ

ข้าพเจ้าจึงได้นำแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานมาสู่การเรียนการสอนโดยคิดค้นรูปแบบการจัดการเรียนรู้สู่โครงงานด้วยกระบวนการ MONTICHA MODEL ซึ่งมีขั้นตอนที่สอดคล้องกับโครงงาน 4 ขั้นตอน และนำค่านิยมหลักขององค์กร รูปแบบ PEDJA Model มาบูรณาการสู่หลักของโครงงานซึ่งจะทำให้การทำโครงงานเป็นเรื่องที่ง่ายขึ้น พร้อมทั้งคู่มือการใช้งานนวัตกรรมเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยโครงงานการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo หรือชา ด้วย MONTICHA Model เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้สนใจไม่มากก็น้อย

นางสาวมณฑิชา หลอดเงิน

ผู้จัดทำ

เรื่อง	สารบัญ	หน้า
คำนำ		ก
สารบัญ		ข
ส่วนที่ 1 ความเป็นมาในการพัฒนานวัตกรรม		1
- ผู้จัดทำนวัตกรรม		1
- ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้		1
- ระยะเวลาดำเนินการ		1
- แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม		1
- ประเภทของนวัตกรรม		2
- หลักการและเหตุผล ความเป็นมา		2
- วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม		8
- กลุ่มเป้าหมาย		8
ส่วนที่ 2 หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม		4
ส่วนที่ 3 โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม		8
- การออกแบบกระบวนการเรียนรู้		8
- โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม		12
- ผลที่คาดว่าจะได้รับ		13
- งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรม		14
- การประเมินผล		14
- ภาคผนวก		15

การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้สู่โครงการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้ Bingo हररชษษด้วย MONTICHA Model

ส่วนที่1

ความเป็นมาในการพัฒนาวัตกรรมการ

1.ชื่อวัตกรรมการเรียนรู้

การเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้ Bingo हररชษด้วย MONTICHA Model

2.ผู้จัดทำวัตกรรมการเรียนรู้

นางสาวมณฑิชา หลอดเงิน

โรงเรียนบ้านเป็ดฟากทุ่ง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๓.ระยะเวลาในการดำเนินการ

ตลอดปีการศึกษา

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

การเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการสื่อสารและการเรียนรู้ในอนาคตแนวทางการคิดค้นนวัตกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กในช่วงวัยนี้จึงควรเน้นการพัฒนาเครื่องมือและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยรวมถึงสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น การคิดค้นนวัตกรรมในด้านนี้สามารถทำได้ตามแนวทางต่าง ๆ

1.การสร้างกิจกรรมที่สนุกสนานและมีปฏิสัมพันธ์

การใช้เกมหรือกิจกรรมที่มีความสนุกสนานเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างทักษะภาษาให้เด็ก ๆ เช่น การใช้ "เกมบิงโก" ที่เด็ก ๆ ต้องทำการเลือกคำที่ตรงกับภาพหรือเกมที่ต้องฟังคำและตอบสนองตามคำที่ได้ยิน การคิดค้นกิจกรรมเหล่านี้สามารถทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกและดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ

2.การสร้างกิจกรรมกลุ่มหรือการมีส่วนร่วมในกลุ่ม

การคิดค้นกิจกรรมที่กระตุ้นให้เด็กทำงานร่วมกับเพื่อนๆ ในกลุ่มจะช่วยเสริมทักษะการสื่อสารและการฟังเนื่องจากเด็กจะต้องใช้ภาษาพูดและฟังความคิดเห็นจากผู้อื่นในการสร้างความเข้าใจและการร่วมมือกัน การเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะการใช้ภาษาที่หลากหลาย

3.การใช้การเล่าเรื่อง (Storytelling) เพื่อเสริมสร้างทักษะภาษา

การคิดค้นนวัตกรรมที่เน้นการเล่าเรื่องหรือการอ่านหนังสือภาพที่มีภาพประกอบหรือเรื่องราวที่เด็ก ๆ สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อเรื่องได้ ช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ พร้อมทั้งฝึกทักษะการฟัง การพูดและการคิดเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ การใช้การเล่าเรื่องในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การใช้ภาพประกอบ เสียง หรือการแสดงออกผ่านการแสดงจะช่วยให้เด็กเข้าใจและเรียนรู้ภาษาได้อย่างสนุกสนาน

การคิดค้นนวัตกรรมในการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยจึงควรเน้นการออกแบบกิจกรรมและเครื่องมือที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น เทคโนโลยี ศิลปะ การเล่นเกม และการเล่าเรื่อง เพื่อกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้ภาษาได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพ

5. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมด้านวิธีการจัดการเรียนการสอน

6. หลักการและเหตุผล

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วการสื่อความรู้ข้อมูลข่าวสารทำได้อย่างไร ซิดจำกัดส่งผลโดยตรงต่อการเปลี่ยนแปลงในองค์กรในทุกด้านทุกองค์กรต้องได้รับการพัฒนาเพื่อทันการเปลี่ยนแปลงและให้สอดคล้องกับสถานะสถานการณ์ในโลกปัจจุบันทรัพยากรบุคคลเป็นปัจจัยสำคัญที่ต้องได้รับการพัฒนาโดยเร่งด่วนการศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อเสริมสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้สร้างคนให้มีคุณภาพเพื่อมุ่งสู่ความเป็นสากล การจัดการศึกษาได้ปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีงบประมาณ 2560 ในการเร่งรัดปรับปรุงโรงเรียนให้เป็นองค์กรที่มีความเข้มแข็ง มีแรงบันดาลใจและมีวิสัยทัศน์ในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ชัดเจนเป็นสถานศึกษาที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพที่สามารถจัดการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพได้มาตรฐานระดับสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พัฒนาขึ้นบนแนวคิดหลักสำคัญเกี่ยวกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย โดยถือว่าการเล่นของเด็กเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมองผ่านสื่อที่ต้องเอื้อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยครูจำเป็นต้องเข้าใจและยอมรับว่าสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมตัวเด็กมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาศักยภาพและพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้ หลักสูตรฉบับนี้มีแนวคิดในการจัดการศึกษาปฐมวัย ดังนี้

6.1 หลักการการพัฒนาโดยคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก

การจัดทำนวัตกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยต้องคำนึงถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมของเด็กในวัยนี้ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยังอ่อนแอและการเรียนรู้ของเด็กมีการเติบโตอย่างรวดเร็วการออกแบบนวัตกรรมจึงต้องมีลักษณะที่เหมาะสมและสามารถกระตุ้นการพัฒนาในแต่ละด้านได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว การฟัง การพูด การเล่น หรือการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม

6.2 การส่งเสริมทักษะการสื่อสารและภาษา

การเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและภาษาของเด็กปฐมวัยเป็นเรื่องสำคัญที่ช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ การจัดทำนวัตกรรมที่ช่วยเสริมสร้างทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความสามารถในการฟัง การพูด และการอ่าน การใช้กิจกรรมที่สนุกสนานและเหมาะสมกับวัยสามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ และพัฒนาทักษะทางภาษาผ่านการมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

6.3 การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

ในวัยปฐมวัยเด็กยังอยู่ในช่วงที่ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการมีบทบาทสำคัญการจัดทำนวัตกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กสามารถแสดงออกทางความคิดและจินตนาการ เช่น การใช้กิจกรรมศิลปะ การเล่าเรื่อง การแสดง หรือการเล่นบทบาทจะช่วยให้เด็กได้ฝึกการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาและการตัดสินใจที่ดี

6.4 การเสริมสร้างทักษะทางสังคม

เด็กปฐมวัยยังอยู่ในช่วงที่เริ่มเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การจัดทำนวัตกรรมการที่สามารถเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกัน การแก้ไขปัญหาและการสื่อสารระหว่างเด็กในกิจกรรมกลุ่มจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะทางสังคมที่สำคัญในอนาคตนอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การเคารพความคิดเห็นและความแตกต่างของผู้อื่น

6.5 การใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมการเรียนรู้

ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้การจัดทำนวัตกรรมการที่ใช้เทคโนโลยี เช่น แอปพลิเคชันการเรียนรู้ที่มีการออกแบบให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยจะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สนุกสนาน และสะดวกสบาย เช่น การใช้เกมการศึกษาที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้คำศัพท์หรือทักษะทางภาษาในรูปแบบที่เด็กสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้ง่าย

6.6 การพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบบูรณาการ

นวัตกรรมการจัดทำสำหรับเด็กปฐมวัยควรส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ไม่เพียงแต่เน้นทักษะด้านภาษาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการพัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์ การจัดกิจกรรมที่เชื่อมโยงหลายด้าน เช่น การเล่นเกม การร้องเพลง หรือการออกกำลังกาย จะช่วยเสริมสร้างการพัฒนาในทุก ๆ ด้านของเด็ก

6.7 การพัฒนาผ่านการเล่น

การเล่นเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยการจัดทำนวัตกรรมการที่ใช้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนานและไม่รู้สึกเครียด การใช้เกมที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้คำศัพท์ การฟัง หรือการพูด จะช่วยให้เด็กมีความสนุกกับการเรียนรู้และสามารถจดจำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

6.8 การประเมินผลและปรับปรุง

หลังจากการจัดทำนวัตกรรมการควรมีการประเมินผลการใช้ในแต่ละกิจกรรมเพื่อดูว่าเด็กได้รับประโยชน์จากนวัตกรรมการนั้นอย่างไรและควรปรับปรุงหรือพัฒนาเพิ่มเติมอย่างไรเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- 7.1 เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย
- 7.2 เพื่อได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง

8. กลุ่มเป้าหมาย

8.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

8.1.1 นักเรียนโรงเรียนบ้านเปิดปากทุ่งทุกคนได้รับการพัฒนาด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้การสอนแบบโครงงาน

8.1.2 นักเรียนเป็นผู้มีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ และมีสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตรร้อยละ

80

8.1.3 นำไปเป็นแนวทางสู่การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบโครงงานการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo ھرรชาด้วย MONTICHA Model

8. เป้าหมายเชิงคุณภาพ

8.2.1 นักเรียนโรงเรียนบ้านเปิดพาท่งได้รับการพัฒนาด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้การสอนแบบโครงงานอย่างมีคุณภาพ

8.2.2 นักเรียนเป็นผู้มีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติและมีสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตร

8.2.3 นำไปเป็นแนวทางสู่การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบโครงงานการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo ธรรมชาติด้วย MONTICHA Model

ส่วนที่ 2

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

ในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo ธรรมชาติด้วย MONTICHA Model ข้าพเจ้าได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

เกมการศึกษา

ความหมายของเกมการศึกษา

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2561) ได้กำหนดรูปแบบการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี ในรูปของกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม คือ กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นตามมุม กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง ดังนั้น เกมการศึกษาจึงเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนมีหลายรูปแบบ ซึ่งมีการดัดแปลงรูปแบบวิธีการมาเรื่อย ๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2561, หน้า 79-80) เกมการศึกษา (Didactic Games) เป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ช่วยส่งเสริมให้เด็ก เกิดการเรียนรู้เป็นพื้นฐานการศึกษา รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ได้แก่ การจับคู่ การต่อภาพให้สมบูรณ์ การวางภาพต่อปลาย (โดมิโน) การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ การศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต้) การจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (เมตริกเกม) เกมพื้นฐานการบวก และการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด มีจุดประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
2. เพื่อฝึกการแยกประเภท การจัดหมวดหมู่
3. เพื่อส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
4. เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรือทบทวนเนื้อหา ที่ได้เรียนรู้
5. เพื่อส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา
6. เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม เช่น ความรับผิดชอบ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

สรวงพร กุศลส่ง (2545, หน้า 1 อ้างอิงใน นาลินี วิชัยโน, 2558, หน้า 2) กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยเสริมการสังเกตการคิดหาเหตุผลและการแก้ปัญหาที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาสติปัญญาของผู้เรียนอย่างรวดเร็วนอกจากสร้างการเรียนรู้แล้วยังสร้างความสนุกสนานสอดแทรกคุณธรรมในการเรียนให้กับผู้เรียนอีกด้วย

สุมารีย์ ไชยประสพ (2558, หน้า 2) เกมการศึกษาที่เด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเองเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ จากสิ่งต่าง ๆ การลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเองจะทำให้เด็กได้ค้นพบความจริงเกิด ความเข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอด

ชนิษฐา สุขะเพียง (2560, หน้า 52) เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กที่ใช้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาที่ไม่ซับซ้อนเข้าใจง่ายและสามารถนำไปพัฒนาให้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ให้กับเด็กได้

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่าเกมการศึกษาเป็นหนึ่งในเครื่องมือการจัดประสบการณ์เรียนรู้เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ จากการเล่นและการลงมือทำและสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อ 38 การฝึกทักษะเพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนมีทักษะการสังเกตและคิดหาเหตุผลที่ดี

พัฒนาการทางด้านภาษาของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยจะได้รับการพัฒนาให้เป็นไปตามลำดับถ้าเด็กได้รับการเสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษาอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันโดยอาศัยองค์ประกอบของปัจจัยหลายอย่างที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ดังที่นักการศึกษาของไทยและต่างประเทศได้ กล่าวถึงดังนี้

สุธิภา อวพิทักษ์ (2542 : 14) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยว่าเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการเปลี่ยนแปลงเร็วพัฒนาการทางภาษาเริ่มจากอายุ 2-5 ปีขึ้นไปโดยอาศัยการประสานงานกับประสาทรับรู้สัมผัสต่าง ๆ คือ การเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รูรส และสัมผัสทำให้เกิดการเรียนรู้และพูดจากคำง่าย ๆ เช่น แม่ เป็นคำยากขึ้น เช่น แม่น้ำ แม่ค๊า

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวถึงช่วงระยะเวลาของการพัฒนาภาษาว่าการพูดคุยและการสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดีเด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่สังเกตจากที่เด็กดูทีวีมากจะพูดเก่งเป็นเรื่องเป็นราวเพราะเด็กได้รับคำสนทนาและภาษาจากโทรทัศน์การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติเด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก คำถามของเด็ก ที่ถามว่า “ทำไม” คือการค้นหาคำศัพท์ค้นหาภาษาฝึกความจำและเหตุผลทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการเรียนรู้ภาษาการส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาที่ถูกต้องจึงช่วยให้เด็กสามารถแสดงความคิดความเข้าใจของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

สุภาวดี ศรีวรรณนะ (2542 : 46) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาของเด็กว่าประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ คือ ขั้นแรกเริ่มเด็กอายุหนึ่งเดือนถึงสิบเดือนจะมีความสามารถจำแนกเสียงต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่มีความสามารถควบคุมการออกเสียงเด็กจะทำเสียงอ้อแอ้หรือเสียงที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ เด็กจะพัฒนาการออกเสียงขึ้นเรื่อย

ๆ จนใกล้เคียงกับเสียงในภาษาจริง ๆ มากขึ้นตามลำดับพ่อแม่ที่ตั้งใจฟังและพูดตอบจะทำให้เด็กเพิ่มความสามารถในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กก็คือการส่งเสริมและกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็กโดยเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้มีส่วนร่วมในการฝึกพูด ฝึกฟัง ฝึกการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นและฝึกทำงานเป็นกลุ่มซึ่งปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ควรส่งเสริมและฝึกฝนให้เด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาภาษาอย่างเหมาะสมและเต็มศักยภาพของเด็กและการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสำหรับเด็กนั้น ครูผู้สอนควรได้จัดประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกฝนได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับวัย

เกมบิงโก (Bingo Game)

เกมบิงโกเป็นเกมที่มีความบรรเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่ายๆและได้รับความสนุกทำให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกมจึงเป็นเหตุอันดีที่จะนำเกมบิงโกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์การเล่นบิงโกเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติของเด็กช่วยให้เด็กได้ทดลองค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจรวมทั้งกระตุ้นให้เด็กๆได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมายทำให้เด็กได้เห็นประโยชน์ของการเรียนนอกจากนั้นยังฝึกให้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้เครื่องมืออุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา (และทักษะอื่นๆ) ได้ถูกัญแจสู่ความสำเร็จของบิงโก คือ กติกาและการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL)

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเป็นแนวความคิดของนักประสาทวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายหรือแนวทางดังนี้

พรพิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุภากร (2550ก, หน้า 234)กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้สมอง คือ การทำความเข้าใจหรือมีมุมมองต่อกระบวนการเรียนรู้โดยอิงอาศัยความรู้ความเข้าใจจากการทำงานของสมอง ทักษะต่อการเรียนรู้เช่นนี้ทำให้การจัดการเรียนการสอนวางอยู่บนฐานของความสนใจและการใคร่ครวญว่า ปัจจัยใดบ้างที่จะทำให้สมองมีการเปลี่ยนแปลงโดยมีวงจรการทำงานของกลุ่มเซลล์และเครือข่ายเซลล์ภายในสมองที่พัฒนาขึ้นหรือว่าสมองมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อการเรียนการสอนแบบใดอย่างไรมีการเปลี่ยนแปลงใดขึ้นในสมองขณะที่เรียนรู้และความรู้ ความเข้าใจและความชำนาญของผู้เรียนจะสะท้อนออกมาอย่างไรจากการเปลี่ยนแปลงภายในสมองการเรียนรู้จะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ควรจะใช้วิธีใดประเมิน

สถาบันวิทยาการการเรียนรู้ (2551, หน้า 2) ได้ให้ความหมายของคำว่าการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึงการจัดการเรียนรู้ที่อิงอาศัยความรู้ความเข้าใจการทำงานของสมองเมื่อเกิดการเข้าใจแล้วนำไปสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ได้แก่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการจัดสิ่งแวดล้อมการออกแบบสื่อและวิธีการเรียนที่เน้นให้เด็กสนใจและเข้าใจสิ่งที่เรียนได้โดยง่าย

อัญชลีเฟื่องชูชาติ (2552, หน้า 6) ให้ความหมายของคำว่าการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึงการใช้ความรู้ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับ สมองเป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการ เรียนรู้และ

กระบวนการอื่นๆที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์โดยเชื่อว่าโอกาสทองของการเรียนรู้อยู่ระหว่างแรกเกิดถึง 10 ปี

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึงการนำความรู้เรื่องสมองและธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองมาใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ทั้งในด้านการจัดการกิจกรรมการจัดสิ่งแวดล้อมและการใช้สื่อการเรียนรู้โดยเป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสาน รวบรวม หลากหลายทักษะความรู้ทำให้เด็กสนใจเข้าใจเรียนรู้และรับไว้ในความทรงจำ ระยะยาว ทั้งยังสามารถนำ สิ่งทีเรียนรู้มาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

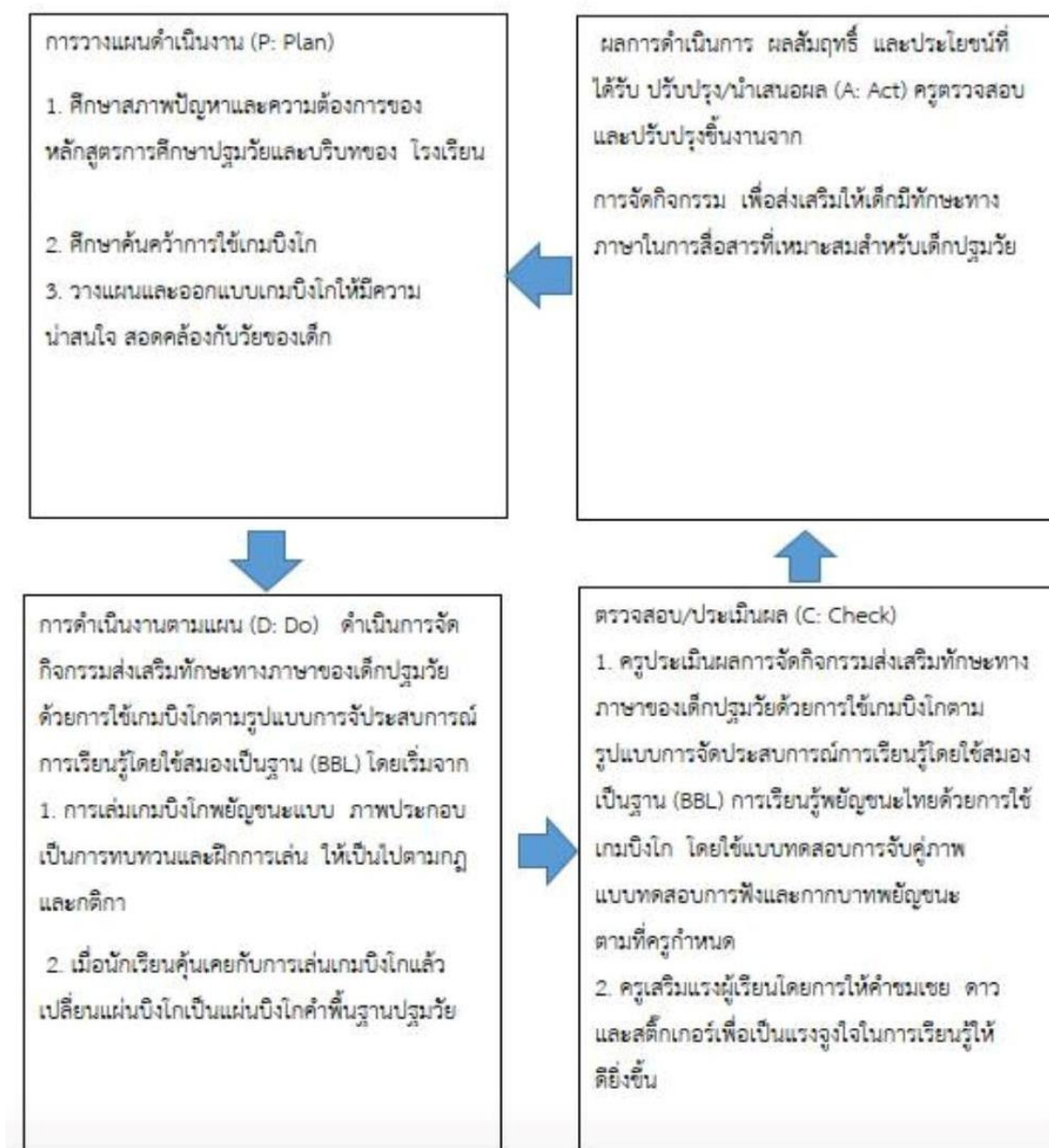
ส่วนที่ 3

โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนการออกแบบหรือพัฒนานวัตกรรม

ใช้กระบวนการ PDCA ในการพัฒนานวัตกรรมเป็นลำดับขั้น ดังนี้



การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอนโดยมีเพื่อนครูในโรงเรียนผู้บริหารร่วมทำ PLC ทำให้การสังเกตการสอนและทดลองใช้นวัตกรรมและนักเรียนร่วมกันออกแบบบิงโกในรูปแบบต่างๆ

ในการนำแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียนผ่านกระบวนการการส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) คือ

1. ขั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตรการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

2. ขั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอนโดยมีเพื่อนครูร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการณ์สอน

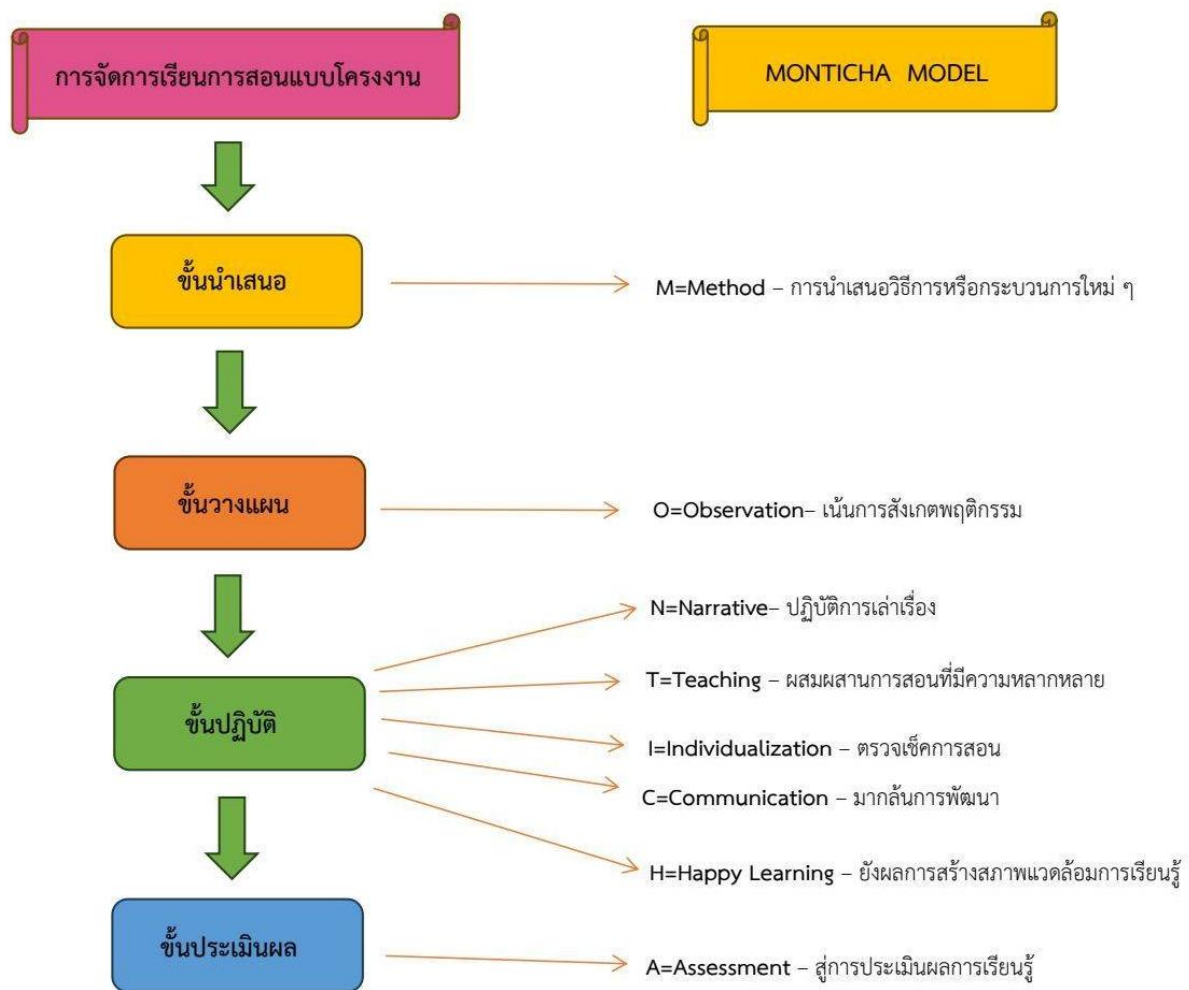
3. ขั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุงแลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอนในกานนำนวัตกรรมไปใช้และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรมรวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้

สำหรับการวิเคราะห์นวัตกรรมที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือวิเคราะห์ นำมาวิเคราะห์ผลการประเมินผู้เรียนเปรียบเทียบก่อน – หลังเรียนได้ กรณีถ้าค่ามากกว่า 0.4 ขึ้นไป แสดงว่า เครื่องมือ วิธีการต่างๆที่เลือกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่งผลที่ดีต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายที่กำหนด แต่ถ้าค่าอยู่ที่ 0.2-0.4 หมายความว่า อาจจะมีจุดอ่อนอยู่ผู้เรียนบางคนอาจได้รับการพัฒนาหรือพัฒนาน้อยมากซึ่งจุดนี้ครูสามารถนำมาวิเคราะห์ปรับปรุงเครื่องมือรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ เลือกใช้/เปลี่ยนสื่อให้มีความเหมาะสม และค่าตั้งแต่ 0-0.2 หมายความว่า ผลของการจัดการเรียนรู้และการเรียนรู้ของผู้เรียนไม่มีความแตกต่างกัน แต่ถ้าผลติดลบ แสดงว่าวิธีการสอนหรือเครื่องมือให้ผลทางลบทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนอาจจะทำการเปลี่ยนเครื่องมือ/วิธีการสอนใหม่หรืออาจจะต้องมีการพัฒนานวัตกรรมเพิ่มขึ้น

ขั้นตอนการนำนวัตกรรมไปใช้

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยการใช้ Bingo หรือด้วย MONTICHA Model มีการเชื่อมโยงกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การ สอนแบบโครงการ ดังนี้

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้แบบโครงการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo หรือด้วย MONTICHA Model



แผนภาพที่ 1 การเชื่อมโยงการพัฒนาหลัก MONTICHA Modelกับการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ จากแผนภาพผู้พัฒนาได้ใช้การเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo หรือด้วย MONTICHA Model มาบูรณาการสู่หลักของการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ ซึ่งมี 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นวางแผน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นประเมินผล

กิจกรรมที่ 1 ขั้นนำเสนอ M= การนำเสนอวิธีการหรือกระบวนการใหม่ ๆ

การนำเสนอสู่เนื้อหาที่ทันสมัยและเหมาะกับยุคคือคุณลักษณะของผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ และมีความสนใจที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเองอยู่เสมอและมีขั้นตอน ดังนี้

๑) ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการกระบวนการเรียนรู้ใหม่รู้จักสังเกตเพื่อการตั้งข้อสงสัยและตั้งคำถาม

๒) เมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมแล้วครูให้นักเรียนวิเคราะห์หลังจากนำเกมบิงโกมาใช้ในการเสริมสร้างทักษะทางภาษาว่าได้เรียนรู้อะไรบ้าง

กิจกรรมที่ 2 ขั้นวางแผน O= เน้นการสังเกตพฤติกรรม

เป็นหนึ่งในวิธีการประเมินพัฒนาการเด็กปฐมวัยที่มีความสำคัญมาก ๆ เพราะเป็นกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงออกหรือการกระทำของเด็กปฐมวัยและเป็นวิธีการที่คุณครูปฐมวัยจะต้องจับตามดูพฤติกรรมและความต้องการของเด็ก จากนั้นจึงคอยบันทึกพฤติกรรมและความต้องการของเด็กแต่ละคนไว้ตามที่เห็นและได้ยินโดยห้ามใส่ความคิดเห็นส่วนตัวลงไปอย่างเด็ดขาด โดยจะต้องสังเกตให้ครอบคลุมทั้งพฤติกรรมทางร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำคัญสำหรับการพัฒนาและปรับปรุงพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1.เตรียมตัวสังเกต

2.ลงมือสังเกต

3.จดบันทึกผลพฤติกรรมและตีความข้อมูลที่ได้อมา

กิจกรรมที่ 3 ขั้นปฏิบัติ N= ปฏิบัติการเล่าเรื่อง

T= ผสมผสานการสอนที่มีความหลากหลาย

I= ตรวจสอบการสอนให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละคน

C= มากล้นการพัฒนาทักษะการพูดและการฟัง

H= ยังผลการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

ขั้นตอนนี้มีความสำคัญและมีความหมายอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนเพราะเป็นขั้นตอนของการลงมือทำขั้นตอนที่ผ่านมาเป็นเพียงขั้นตอนการวางแผนการเรียนรู้เท่านั้นนักเรียนจะเกิดการเรียนรู้ได้จริงก็ต่อเมื่อลงมือปฏิบัติ ศึกษา รวบรวมข้อมูล จัดหมวดหมู่ วิเคราะห์ สังเคราะห์ หาแนวโน้ม เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสารสนเทศต่าง ๆ โดยปฏิบัติกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ที่วางไว้

กิจกรรมที่ 4 ขั้นประเมินผล A= สู่การประเมินผลการเรียนรู้

ในการวัดประเมินผลการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยการใช้ Bingo หรือชาดด้วย MONTICHA Model ประเมินจากสภาพจริง (Authentic Assessment) เป็นการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้จากการที่นักเรียนได้ลงมือเรียนรู้จากสื่อการสอนสื่อสามารถมาใช้ได้จริงซึ่งแสดงให้เห็นถึงการนำความรู้และทักษะที่เรียนไปใช้ในสภาพและสถานการณ์จริงหรือเชื่อมโยงใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงมากที่สุดและมีการใช้เครื่องมือการวัดและประเมินผลที่มีเกณฑ์พร้อมคำอธิบาย คุณภาพงานตามเกณฑ์ไว้อย่างชัดเจนเมื่อทำการศึกษาและปฏิบัติเรียบร้อยแล้วต้องมีการวัดและประเมินผลโดยต้องวัดให้ครอบคลุมการทำกิจกรรม

ตั้งแต่การเตรียมก่อนลงมือทำกิจกรรมกระบวนการทำงานตามแผนที่วางไว้และผลสำเร็จของการทำกิจกรรม เพื่อหาข้อบกพร่องปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่างทำกิจกรรมจนถึงสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมการประเมินผลมักจะประเมินตามจุดประสงค์และการปฏิบัติกิจกรรมจะต้องทำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอและมีผลย้อนกลับต่อผู้ปฏิบัติงานคือนำผลประเมินไปปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

2. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

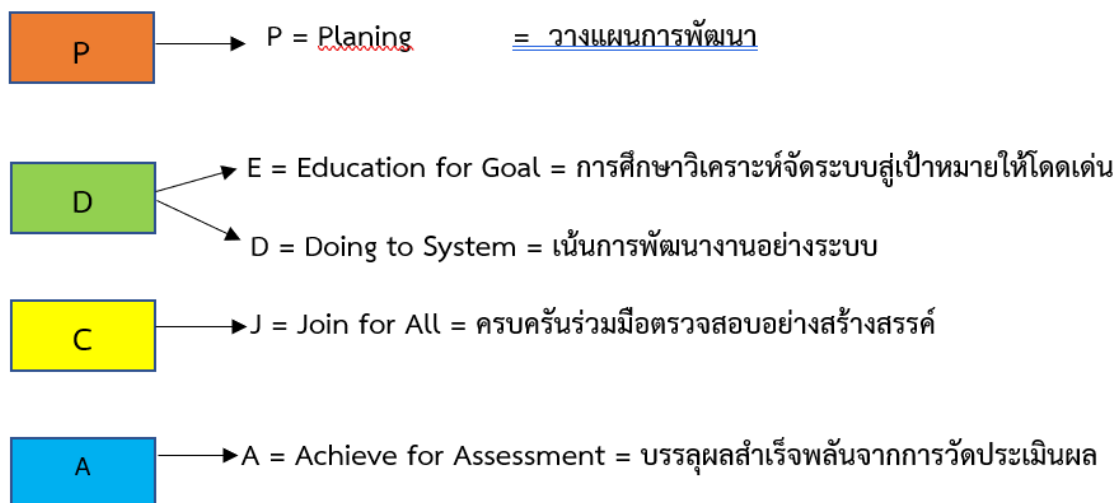
2.1 ทิศทางการจัดการศึกษาของสถานศึกษา

2.1.1 กลยุทธ์ของสถานศึกษา

1. ปลูกฝังคุณธรรม สร้างจิตสำนึกความเป็นไทย มีวิถีชีวิต ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
2. สร้างความเสมอภาคและเพิ่มโอกาสให้ผู้เรียนได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามหลักสูตร และการจัดการเรียนรู้สู่ทักษะอาชีพโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
3. ยกระดับคุณภาพสถานศึกษาสู่มาตรฐาน พัฒนาศมรรถนะครู เพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการ
4. พัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย
5. สร้างความเข้มแข็งและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน

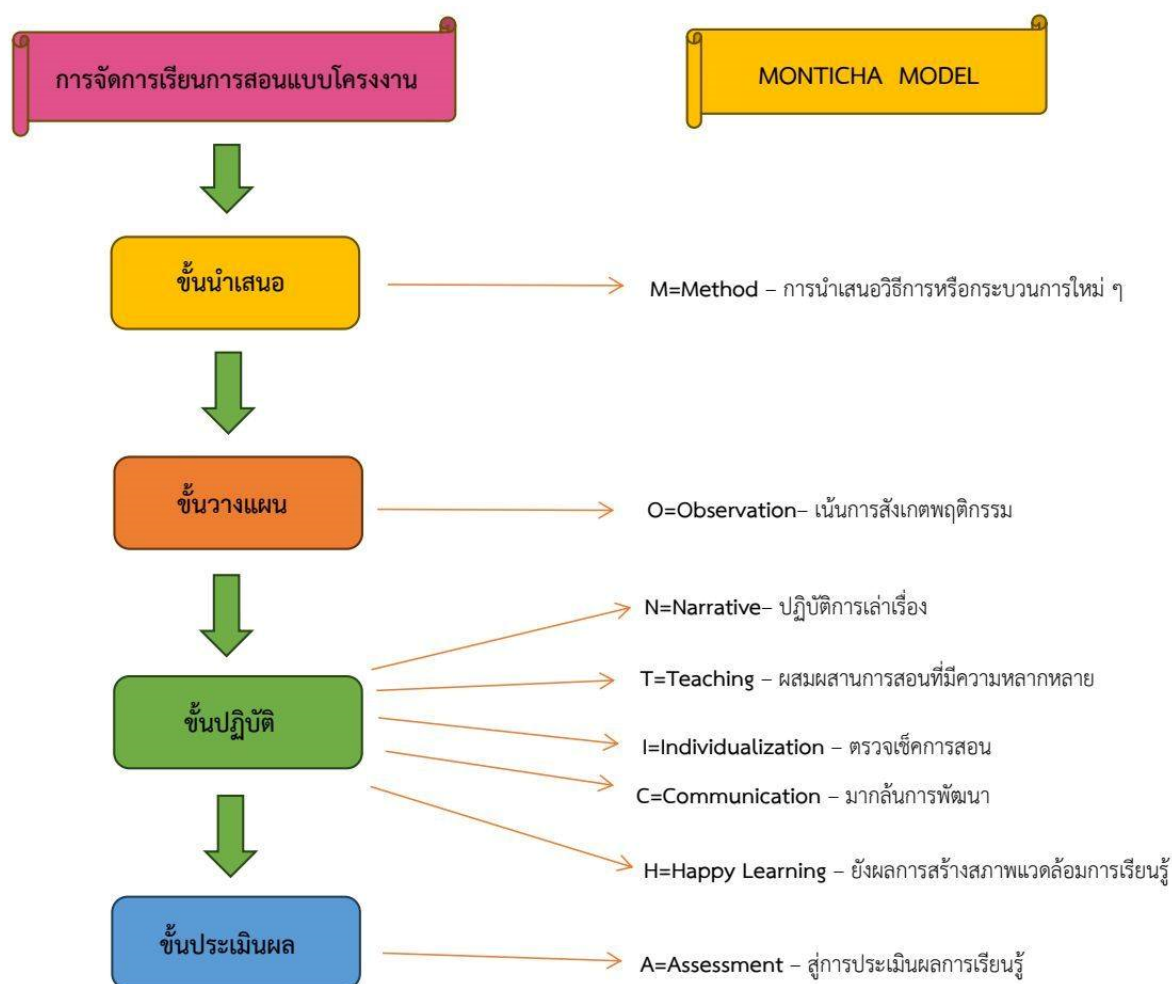
2.1.2 ค่านิยมหลักขององค์กรในการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

“การบริหารสถานศึกษาให้มีความงดงาม สง่า ด้วย PEDJA Model ”



2.2 การพัฒนานวัตกรรมตามค่านิยมหลักขององค์กร

การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการโครงการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้
Bingo พรรษาด้วย MONTICHA Model



3.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 นักเรียนโรงเรียนบ้านเปิดปากทุ่งได้รับการพัฒนาด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้การสอนแบบโครงการอย่างมีคุณภาพ

3.2 นักเรียนเป็นผู้มีความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ และมีสมรรถนะที่สำคัญตามหลักสูตร

3.3 นำไปเป็นแนวทางสู่การจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบโครงการเสริมสร้างทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้ Bingo พรรษาด้วย MONTICHA Model

4.งบประมาณเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

ใช้งบในการดำเนินงานทั้งสิ้น บาท

5.การประเมินผล

ขั้น	ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ	วิธีการวัด	เครื่องมือ
ขั้นนำเสนอ	- ร้อยละของการสนใจในการใช้เกมบิงโก - ร้อยละของผู้ที่มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการใช้เกมบิงโก	- สอบถาม - สอบถาม	- สั้งเกต - สั้งเกต
ขั้นร่วมกันวางแผน	- ร้อยละของผู้ที่เกี่ยวข้องในการแสดงความคิดเห็นในแบบสอบถามความคิดเห็น - ร้อยละของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเข้าร่วมกิจกรรม	- สอบถาม - บันทึก	- แบบสอบถาม - แบบบันทึก
ขั้นร่วมปฏิบัติการ	- ร้อยละของการดำเนินงาน - ร้อยละของการเสนอแนวทางปรับปรุงแก้ไข	- สั้งเกต - ประเมิน - ทดสอบ	- แบบสั้งเกต - แบบประเมิน - แบบประเมิน
ขั้นประเมินผล	- ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านการประเมิน โครงการตามแบบประเมินในระดับดีขึ้นไป	- ประเมิน	- แบบประเมิน



ภาคผนวก



แผนการจัดการประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การศึกษาปฐมวัย ชั้น อนุบาลปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่กิจกรรมสร้างสรรค์..... เกมการศึกษาเกมบิงโก

ครูผู้สอน...นางสาวมณฑิชา..หลอดเงิน.....โรงเรียนบ้านเปิดฟ้าดง.....สพป.อุบลราชธานี.เขต.1

1. มาตรฐาน

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตที่ดีและมี ความสุข

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคมในระบอบ ประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

2. สาระสำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการ

ครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

จุดประสงค์	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์			
กิจกรรมเกมการศึกษา เกมบิงโก 1.เด็กสามารถ บอกชื่อ ตัวพยัญชนะไทยได้	มาตรฐานที่ 9 ใช้ ภาษาสื่อสารได้ เหมาะสมกับวัย มาตรฐานที่ 10 มี ความสามารถในการ คิด ที่เป็นพื้นฐานใน การ	1.ด้านสังคม -การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับ กลุ่มเพื่อน 2.ด้านสติปัญญา	1.ขั้น Brain Gym/Brain Break 1.ครูทักทายเด็กๆด้วย เพลง “สวัสดี” และ Brain	1.แผนกระดานบิงโก 2.ตัววาง 3.บัตรภาพพยัญชนะไทย	1.สังเกตการบอกชื่อ ของตัวพยัญชนะไทยได้ 2. สังเกตการอ่านออกเสียงตัวพยัญชนะได้
2. เด็กสามารถอ่านออกเสียงตามตัวพยัญชนะได้ 3.เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพ 4.เด็กสามารถร่วมสนทนาแสดงความคิดเห็นได้กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม ได้กับสถานการณ์ 5. เด็กสามารถเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	เรียนรู้ มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์ มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมี ความสามารถ ในการแสวงหา ความรู้ได้เหมาะสม กับวัย	-การฟังและปฏิบัติ ตามคำแนะนำ -การรอจังหวะที่เหมาะสมในการพูด -การเล่นเกมทาง ภาษา -การสังเกตตัวพยัญชนะและรูปภาพที่ประกอบเป็นภาพผ่านการอ่านหรือเขียนของ ผู้ใหญ่	Gym คำคล้องจองทำเพื่อเตรียมความพร้อม 2.ขั้นนำเสนอข้อมูลความรู้ Present 1.ครูแนะนำให้เด็กรู้จักบัตรภาพพยัญชนะไทยทั้ง 44 ตัว 2..ครูแนะนำชื่อเกม บิงโกและอุปกรณ์ 3.ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำและฝึกฝน Learn-Practice 1.ครูอธิบายและสาธิตวิธีการ เล่นเกม 2.ครูสร้างข้อตกลงกับเด็กและเริ่มทำกิจกรรม เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย 4.ขั้นสรุปความรู้ Summary		3.สังเกตการฟัง และการสังเกตคำศัพท์และรูปภาพ 4.สังเกตการร่วมสนทนาแสดงความคิดเห็นได้กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมได้กับสถานการณ์ 5.สังเกตการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

			<p>1. ครูและเด็กร่วมกันสรุป สนทนาเรื่องราวกิจกรรม ที่ทำในวันนี้</p> <p>5.ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ Apply</p> <p>1. เด็กและครูร่วมสนทนา ประเด็นต่อไปนี้</p> <p>2. เด็ก ๆ คิดว่าเกมบิงโก พยัญชนะไทยที่คุณครูพา เล่นในวันนี้สามารถนำ รูปภาพหรือเรื่องราวอะไร มาสร้างเกมบิงโกให้เด็กๆ ได้เล่นได้อีกคะ</p> <p>3. เด็กและครูร่วมกัน เก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย</p>	
--	--	--	--	--

၁၁



