

## 1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน

“การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่อง พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรม เกมการศึกษา”

## 2. ชื่อผู้สร้างและพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

นางสาวศศินันท์ วิรัตน์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ - โรงเรียนบ้านผาแก้ว อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัด อุบลราชธานี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

เบอร์โทร 099-0760996 Email sasinan2836@gmail.com

## 3. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน

แนวทางที่ 1 แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่างๆที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้วแล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ 2 การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

## 4. ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอน

เทคนิควิธีสอน

อื่นๆ

## 5. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีลักษณะเฉพาะของพัฒนาการทางสติปัญญา เป็นวัยที่สามารถใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของ วัตถุ และสถานที่ได้ เริ่มมีทักษะในการใช้ภาษาที่จะอธิบายสิ่งต่างๆ ความสามารถในการจำ การรู้จักคิด การใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา การที่เด็กจะมีความสามารถนั้น จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาไปตามขั้นตอนเริ่มจากการรับรู้สิ่งต่างๆด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าคือ การจับต้อง การเห็น การได้ยิน การรู้รส และการได้กลิ่น การกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าของเด็กทำให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญา สุมนา พานิช (2561 : 74) พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาให้ประสบความสำเร็จในอนาคตได้ ด้วยการที่ครูและผู้ปกครองไม่ปิดกั้นหนทางในการสร้างสรรค์ของเด็ก แต่บุคคลรอบตัวจะเป็นจุดเริ่มต้นที่จะสร้างแรงจูงใจให้เด็กมีความใฝ่รู้ ได้แสดงความสามารถ กล้าแสดงความคิดเห็น โดยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนรู้จักคิด ฝึกให้สังเกตสิ่งรอบตัว รู้จักการจำแนกสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันได้ ให้ความสนใจในสิ่งที่เด็กทำ ให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้จากการลองผิดลองถูกในเรื่องต่างๆ ให้เด็กได้ฝึกคิดแก้ปัญหาด้วยตัวเอง ทั้งนี้โดยอยู่บนพื้นฐานของการใช้เหตุผลและความถูกต้องเหมาะสม

ภาษาไทยเป็นภาษาประจำชาติ เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกความเป็นเอกราชและความภาคภูมิใจของชาติไทย ภาษาไทยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการใช้ติดต่อสื่อสารกันในสังคมไทยของเรา นอกจากภาษาพูดแล้วยังรวมถึงภาษาเขียนอีกด้วย พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ มีทั้งหมด 44 ตัว คนไทยทุกคนจำเป็นต้องรู้จักและสามารถอ่านภาษาไทยออก ซึ่งการเริ่มรู้จักตัวอักษรควรต้องให้เด็กรู้จักเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลเพื่อให้เกิดการคุ้นเคยและสามารถจำและอ่านภาษาไทยออกในอนาคตเมื่อเด็กโตและเรียนชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

การนั่งท่องเฉยๆ คงเป็นวิธีพื้นฐานที่มักใช้กัน ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าน่าเบื่อมากสำหรับเด็กเนื่องจากไม่มีลูกเล่น ทำให้เด็กกอยากจดจำอยู่ ดังนั้นครูจึงได้คิดนำกิจกรรมเกมการศึกษามาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดี

## 6. วัตถุประสงค์ของการสร้าง/ พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

1. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่3 โรงเรียนบ้านผาแก้ว ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ
2. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่3 โรงเรียนบ้านผาแก้ว รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 สูงขึ้น
3. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ผ่านการเล่น
4. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น

## 7. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

- นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านผาแก้ว จำนวน 22 คน (นักเรียนชาย 12 คน นักเรียนหญิง จำนวน 10 คน) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

## 8. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาไทยที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทย เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความเป็นไทย เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันและกัน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในชาติ รวมทั้งทำให้เกิดความสะดวกและความเข้าใจที่ตรงกัน ปัจจุบันเราใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและแสวงหาความรู้ใน สาขาวิชาต่างๆ ภาษาไทยจึงนับว่าอยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อันประกอบด้วย การ ฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพื่อสื่อความคิดความเข้าใจและแสวงหาความรู้ต่อไปในการดำเนินชีวิต การพัฒนาทักษะทางภาษาเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากโลกปัจจุบัน เป็นโลกที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านวัตถุวิทยากร เทคโนโลยีและความนึกคิด ทำให้มนุษย์รู้จักค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ต่างๆนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ศรีรัตนเจิงกลิ่นจันทร์ (2536: 18) กล่าวว่าการอ่านจะประสพผลดีได้นั้นต้องมีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างด้วยสายตา เป็นการสังเกตเห็นความเหมือนความต่างกันของรูปทรง รูปภาพ และคำที่เขียน เป็นสัญลักษณ์ ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็นความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านหรือสัญลักษณ์ได้ การที่เด็กจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้จะช่วยให้เด็กอ่านได้อย่างถูกต้อง ความสามารถในการฟังเรื่องราวต่างๆ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับ ประเทิน 2 มหาจันทร์ (2530 : 18)

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยคิดว่าเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น น่าจะมีคุณภาพเพียงพอที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเกมการศึกษาเนนภาษาโดยใช้รูปแบบการหา ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ที่จะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย อย่างไรก็ตาม เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมการศึกษาเป็นการช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น การสังเกตสิ่งต่างๆรอบตัว เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขและความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนสามารถนำสิ่งที่เรียนไปประยุกต์ใช้และต่อยอดต่อไปได้

## 9. การออกแบบผลงาน นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย ออกแบบกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้

2. ศึกษาการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ จากเอกสารงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ใช้กระบวนการ Plc เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาจัดทำหน่วยการจัดประสบการณ์และแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อนำสู่การจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน

4. นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ดำเนินการแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ พยัญชนะ ก-ฮ ชั้นอนุบาลปีที่3

6. นำผลสะท้อนในการจัดกิจกรรมบันทึกข้อมูลลงระบบสารสนเทศผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพื่อประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

จากการที่ได้ลงมือจัดกระทำกับอุปกรณ์หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรงโดยใช้หลักปฏิบัติ 3 ประการ

1. (การวางแผน) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติหรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็กและเด็กกับเด็กว่าจะทำ อะไรอย่างไร การวางแผนกิจกรรมเด็ก อาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็ก หรือบอกให้ครูบันทึกเป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ

2. การปฏิบัติ (Do) คือการลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจและทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้รับการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3. การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้จะมีการเล่าถึงผลงานที่เด็ก ทำเพื่อ ทบทวนว่าตนเอง สามารถปฏิบัติได้ตามแผนที่วางไว้ได้หรือไม่มีการเปลี่ยนแปลงแผน ใดๆ จุดประสงค์ของการ ทบทวนคือเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ให้เห็นความเชื่อมโยง ระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานที่ทำรวมถึงเล่า ประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ทำ ดังนั้นการจัดกิจกรรมเกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะด้านภาษา เกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนา ทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วย

## 10. วิธีดำเนินการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ผู้ดำเนินการต้องศึกษาคู่มือและแผนการสอนให้เข้าใจ วิธีการจัดกิจกรรมทั้งหมดและจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้ตรงตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ทุกครั้งมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนด้วยวิธีการแนะนำสื่อ การใช้คำถามและการสนทนาร่วมกัน
2. ขั้นสอน เป็นการนำตัวอย่างกิจกรรมมาให้เด็กดูและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กได้ มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริงและสามารถแสดงความคิดเห็นมีการทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม และสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรม
3. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมและสรุปการทำกิจกรรม

### บทบาทครู

ในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาครูควรปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาให้เข้าใจก่อนลงมือจัดกิจกรรม
2. จัดเตรียมสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ โดยครูจัดหาอุปกรณ์ต่างๆ ให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยเน้นให้เด็กได้ใช้ทักษะในการสังเกต การจำแนกประเภท ในกระบวนการต่างๆ ระหว่างทำกิจกรรมเกมการศึกษา
3. นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการสนทนา การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการสนใจ และมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม
4. เป็นผู้ให้กำลังใจ สนับสนุนและเสริมแรงให้กับเด็ก
5. คอยเสนอแนะและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ

### บทบาทของเด็กในการทำกิจกรรม

1. ปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรมเกมการศึกษา
2. ตั้งใจและร่วมทำกิจกรรมเกมการศึกษา
3. แสดงความคิดเห็นและทบทวนหลังจากจบกิจกรรม

## 11. ผลการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอน (สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอนในข้อ 6)

### ผลที่เกิดกับนักเรียน

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่3 โรงเรียนบ้านผาแก้ว ภายหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อวัตกรรมการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

### ผลที่เกิดขึ้นกับครูผู้สอน

1. ครูมีวิธีการและกระบวนการสอนที่เกิดผลสำเร็จต่อการจัดการเรียนรู้ให้กับเด็ก
2. ครูมีความมั่นใจในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. ครูได้ใช้เกม และเผยแพร่ไปยังครูผู้สอนโรงเรียนอื่น

### ผลที่เกิดกับโรงเรียน

1. สถานศึกษา/ครู มีนวัตกรรมในการจัดประสบการณ์การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่องพยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา

## 12. การเผยแพร่วัตกรรมการเรียนการสอน

1. เผยแพร่คณะครูโรงเรียนบ้านผาแก้ว
2. เผยแพร่ผลงานผ่าน Line ผู้ปกครอง
3. เผยแพร่ผลงานผ่าน Facebookส่วนตัว และFacebook กลุ่มโรงเรียนบ้านผาแก้ว

(ลงชื่อ)

ผู้สร้าง /พัฒนาวัตกรรมการ

(นางสาวศศิรินทร์ วรรณ)

ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อ)

ผู้รับรอง

(นางสาวลลิตา แก้วกัญญา)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านผาแก้ว

