



รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน
เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยางค์
ไทยของนักเรียนอนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ โดยใช้รูปแบบการ
จัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning :
BBL) ร่วมกับเกมการศึกษา

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙



นางสาวมินตรา พาณิชย์

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านดอนแดง

ตำบลหนองเหล่า อำเภอเมืองสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนอนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ โดยใช้
รูปแบบการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) ร่วมกับเกมการศึกษา



ครูผู้พัฒนาผลงานนวัตกรรม

นางสาวมินตรา ผาวัน

ตำแหน่งครู ยังไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนบ้านดอนแดง

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

รายงานนวัตกรรมการศึกษาของสถานศึกษานำร่อง

ในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

เสนอผลงานเพื่อคัดสรรนวัตกรรมประเภทการจัดการเรียนรู้

คำนำ

ในการจัดทำรายงานนวัตกรรมการศึกษาเพื่อ นี้ให้ได้ทราบถึง นวัตกรรมการเรียนรู้ของครูเพื่อ ยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา และวิธีการต่างๆในการ จัดการเรียนการสอนโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นการศึกษา เทคนิควิธีการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิด ความสนใจ และมีประสิทธิภาพ ให้เหมาะกับนักเรียน และ สภาพการณ์ในยุคปัจจุบัน ด้วยการพัฒนากิจกรรม เสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนพยางค์ภาษาไทยระดับ ปฐมวัย เนื่องจากจัดเป็นระบบการเรียนการสอนที่สมบูรณ์ ผู้เรียน สามารถเรียนได้ด้วยตนเอง หรือผู้สอน สามารถใช้กับผู้เรียนเป็นกลุ่มก็ได้ เนื้อหาตามขั้นตอน ฝึกการตัดสินใจแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนมีส่วนร่วม ในกิจกรรม ได้เรียนรู้ เนื้อหาเป็นขั้นตอน ผู้เรียนอาจใช้เวลาในการเรียนที่ต่างกันตามความสามารถที่ แตกต่างของแต่ละบุคคล ชุด การสอนเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคลด้วย

ทางผู้จัดทำหวังว่า รายงานฉบับนี้จะให้ความรู้และเป็นประโยชน์แก่ผู้ศึกษาทุกๆท่าน หาก รายงาน ฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

มินตรา ผาวัน

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บันทึกข้อความส่งรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน	ค
รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	๑
๑. ชื่อนวัตกรรม	๒
๒. ผู้จัดทำ	๔
๓. ประเภทนวัตกรรม	๔
๔. สมรรถนะที่พัฒนา	๕
๕. ความเป็นมาและความสำคัญ	๖
๖. วัตถุประสงค์	๖
๗. ขอบเขต	๗
๘. กรอบแนวคิด	๒
๙. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๔
๑๐. ขั้นตอนวิธีการพัฒนานวัตกรรม	๔
๑๑. การนำนวัตกรรมไปใช้	๕
๑๒. ผลการพัฒนานวัตกรรม	๖
๑๓. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น	๖
ภาคผนวก	๔



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนบ้านดอนแดง ตำบลหนองเหล่า อำเภอม่วงสามสิบ จังหวัดอุบลราชธานี
ที่/ ๒๕๖๙ วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙
เรื่อง ส่งแบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนแดง

สิ่งที่แนบมาด้วย ๑. ส่งแบบรายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน จำนวน ๑ ชุด

ตามที่ นโยบายของท่านผู้อำนวยการได้ให้นโยบายให้คณะครูจัดทำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน ในแต่ละรายวิชาที่ตนเองรับผิดชอบซึ่งประกอบด้วยหัวข้อที่มาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม จุดประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม กระบวนการผลิตและขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการ ดำเนินการ ประโยชน์ที่ได้รับ และปัจจัยสู่ความสำเร็จในการพัฒนานวัตกรรม โดยให้ส่งรูปเล่มผลงานภายใน วันที่ วันที่ ๒๖ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙ ข้าพเจ้า นางสาวมินตรา ผาวัน ผู้จัดทำและพัฒนานวัตกรรม ขอส่ง รูปเล่มผลงานการพัฒนานวัตกรรมเรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียน อนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) ร่วมกับ เกมการศึกษา” เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและ เขียนพยัญชนะไทย ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ ได้ ดำเนินเรียบร้อยแล้วตามรายละเอียดที่แนบท้าย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ลงชื่อ

(นางสาวมินตรา ผาวัน)

ตำแหน่งครู

ผู้จัดทำและพัฒนานวัตกรรม

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหารสถานศึกษา

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

ลงชื่อ

(นายศุภชัย มาตาชาติ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนแดง

นวัตกรรมการเรียนรู้ของครู
เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา
โรงเรียนบ้านดอนแดง ปีงบประมาณ ๒๕๖๙

๑. ชื่อนวัตกรรม

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของนักเรียนอนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) ร่วมกับเกมการศึกษา

๒. ชื่อผู้เสนอนวัตกรรม

นางสาวมินตรา ผาวัน ตำแหน่งครู ยังไม่มีวิทยฐานะ

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ ถึง วันที่ ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม

- () ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา
- () ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร
- (/) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน
- () ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ
- () ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน
- () ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา
- () ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล
- () ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

๖. หลักการและเหตุผล ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/ พัฒนานวัตกรรม

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เตรียมความพร้อมทุกๆด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายให้เหมาะสมกับวัยจากการสังเกตการประเมินพัฒนาการด้าน สติปัญญาและการร่วมกิจกรรมนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ ไม่สามารถจดจำพยัญชนะไทยได้ และยังขาดการออกเสียงพยัญชนะไทย อีกทั้งยังไม่สามารถเขียนพยัญชนะไทยได้ถูกต้องตามหลักวิธีที่ถูกต้อง มีนักเรียนหลายคนยังเขียนพยัญชนะไทยไม่ได้ ต้องดูแบบ ไม่สามารถจดจำตัวพยัญชนะไทยและมาเขียนเองได้ ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยเพื่อให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ในระดับต่อไป จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อที่ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะสมอง (EF) สติปัญญา

และกล่อมเนื้อมือของเด็กอายุ ๓-๖ ปี โดยผ่านการเล่นที่สนุกสนาน เช่น เกมจับคู่ (คู่เหมือน, เกา, ความสัมพันธ์), เรียงลำดับ, จัดหมวดหมู่, เกมโดมิโน และภาพตัดต่อ ซึ่งช่วยฝึกสังเกต สมาธิ และฝึกการจดจำได้เป็นอย่างดี

การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยในกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ก่อนและหลังทำกิจกรรมในแต่ละช่วงสัปดาห์

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา
๒. เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาและการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย
๓. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

๘. กลุ่มเป้าหมาย

ในการพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ ผู้พัฒนาได้คัดเลือกกลุ่มประชากรทั้งหมดเป็นกลุ่มตัวอย่างเนื่องจากประชากรมีจำนวนจำกัด ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ และ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวนทั้งสิ้น ๒๔ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

แนวคิด ทฤษฎี

การจัดการเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) คือแนวทางการจัดการศึกษาที่บูรณาการความรู้ด้านประสาทวิทยาศาสตร์ (Neuroscience) เข้ากับทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการและธรรมชาติการทำงานของสมองในแต่ละช่วงวัย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้ กระตือรือร้น จดจำได้ดีขึ้น และเรียนรู้อย่างมีความสุข

การสอนแบบ BBL จะต้องใช้ศาสตร์สำคัญอย่างหลักการทางประสาทวิทยา (Neurosciences) และทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theories) มาบูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้สูงสุด รูปแบบการเรียนการสอนจะต้องมีเทคนิคที่เหมาะสม คุณครูต้องรู้ว่าควรใช้เวลาแค่ไหนในการสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และเด็ก ๆ ในแต่ละวัยนั้น มีความสามารถในการจดจำมากแค่ไหน ต้องใช้เวลามากเท่าไรต่อการสอนหนึ่งเรื่องจึงจะเหมาะสม ควรใช้เทคนิคแบบใดจึงจะช่วยให้เด็ก ๆ สามารถจดจำและนำไปประยุกต์ใช้ได้มีประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการเรียนรู้แบบ BBL

การเรียนรู้ตามหลัก BBL นั้น จะมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นเตรียมพร้อม (Warm Up) มีการกระตุ้นสมองโดยใช้การเคลื่อนไหว ใช้เพลงประกอบ และการทำสมาธิ เพื่อปรับสมดุลในร่างกายให้พร้อมสำหรับการเรียนรู้

ขั้นเรียนรู้ (Learning Stage) ยึดหลักการทางสมองที่ว่า “เรียนรู้จากเรื่องง่ายไปเรื่องยาก เรียนรู้จากการสัมผัสจริง มองเห็นของจริง” โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ป้อนความรู้ ยกตัวอย่าง และถ่ายทอดให้กับผู้เรียน

ขั้นฝึกฝน (Learn-Practice) เด็ก ๆ เป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริงหลังจากที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้ การฝึกฝน การลงมือปฏิบัติ จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ตรงกับหลักการทำงานของสมองที่ว่า “สมองจะจดจำได้ดีและนำไปสู่ความจำระยะยาว (Long-term Memory) ต้องผ่านกระบวนการฝึกซ้ำ ๆ”

ขั้นสรุปผล (Summary) เด็ก ๆ ในฐานะผู้เรียน จะต้องนำสิ่งที่รับรู้ ฝึกฝน เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน และนำมาวัดผลสัมฤทธิ์ผ่านการทำใบงาน การทำกิจกรรม หรือแบบฝึกหัด

ขั้นประยุกต์ใช้ (Apply) เด็ก ๆ ในฐานะผู้เรียนสามารถที่จะทำความเข้าใจในสิ่งที่ได้เรียนรู้มาอย่างถ่องแท้ สามารถสรุปทำความเข้าใจของตนเองได้ เมื่อเจอบทเรียนในลักษณะเดียวกัน ก็สามารถที่จะลงมือทำได้ทันที

ทักษะการอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

การอ่านพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย (อายุ ๓-๖ ปี) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อจดจำ รูปร่าง และ ออกเสียงพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว (ก-ฮ) ได้อย่างถูกต้อง โดยเน้นการพัฒนาทักษะการสังเกต การเชื่อมโยงเสียงกับภาพ (เช่น กอ-ไก่) และการฝีกออกเสียงตาม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านเขียนและการสื่อสารต่อไป และที่สำคัญของการอ่านพยัญชนะในวัยนี้ ประกอบด้วย: การจดจำและเรียกชื่อ: เด็กสามารถจำรูปร่างตัวอักษรและบอกชื่อพยัญชนะได้ เช่น ก ไก่, ข ไข่ การออกเสียงที่ถูกต้อง: เด็กสามารถออกเสียงพยัญชนะต้น เช่น เสียง "กอ" สำหรับ ก, เสียง "ขอ" สำหรับ ข การเชื่อมโยงภาพและสัญลักษณ์: การใช้สื่อรูปภาพ (Flashcards) ช่วยให้เด็กเชื่อมโยงตัวอักษรกับคำที่คุ้นเคย พัฒนาการผ่านการเล่น: เรียนรู้ผ่านกิจกรรม เพลง เกม และการทบทวนซ้ำ ๆ เพื่อความจำระยะยาว แนวทางการสอนที่เหมาะสม: เน้นความสนุกสนาน ไม่บังคับท่องจำ โดยใช้สื่อภาพประกอบที่ชัดเจน และฝึกทักษะการฟังเสียงพยัญชนะควบคู่กันไป

ทักษะการเขียนพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

การเขียนพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย หมายถึง พัฒนาการทางภาษาขั้นต้นที่เด็กขีดเขียน ถ่ายทอดความคิดหรือจำลองรูปพยัญชนะ (ก-ฮ) ตามความสามารถเฉพาะตัว โดยเริ่มจากการขีดเขียน พัฒนไปสู่การเขียนเส้นคล้ายตัวอักษร การเขียนตามรอยประ และการเขียนพยัญชนะได้ด้วยตนเองอย่างมีทิศทางถูกต้อง

ลักษณะการเขียนพยัญชนะของเด็กปฐมวัยพัฒนาการตามวัย: เริ่มจากลายเส้นที่ยังไม่เป็นรูปทรงชัดเจน เขียนเส้นคล้ายตัวอักษร เขียนตามรอยประ เขียนเอง เริ่มจากหัว: การเขียนที่ถูกต้องคือการเริ่มเขียนจากหัวตัวอักษรก่อน การจับดินสอ: เป็นขั้นตอนการฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กให้ทำงานประสานสัมพันธ์กับมือและตา

ความหมาย: การเขียนของเด็กเป็นการแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก ไม่จำเป็นต้องถูกต้องตามหลักการคัดลายมือเสมอไป แต่เป็นการสื่อความหมายในมุมมองของเด็ก

เกมการศึกษาปฐมวัย

เกมการศึกษาปฐมวัย คือ กิจกรรมการเล่นที่จัดทำขึ้นเป็นพิเศษเพื่อช่วยพัฒนาเด็กอายุ ๓-๖ ปี ในทุกด้าน ทั้งด้านสติปัญญา (การคิด), ร่างกาย (กล้ามเนื้อมัดเล็ก), อารมณ์-จิตใจ และสังคม โดยมีกติกาและวิธีการเล่นที่ง่าย สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก เน้นความสนุกสนานควบคู่กับการเรียนรู้ องค์ประกอบและประโยชน์ของเกมการศึกษา เน้นกระบวนการคิด: ช่วยฝึกทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ และการแก้ปัญหา รูปแบบที่เหมาะสม: เกมส่วนใหญ่เป็นแผ่นภาพหรืออุปกรณ์ขนาดเล็กที่เล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและกลุ่ม เช่น เกมจับคู่ภาพ (Matching), เกมภาพตัดต่อ (Jigsaw), เกมโดมิโน, เกมแยกประเภท และการร้อยเชือก พัฒนาการที่ได้รับ: พัฒนาการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตา (การทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็ก), ฝีกสมาธิ, เรียนรู้การทำตามกติกา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย และสร้างทักษะทางสังคม

บทบาทผู้สอน/ผู้ปกครอง: เป็นผู้แนะนำ กติกา สาธิตวิธีการเล่น และจัดเตรียมสื่อให้เพียงพอ ซึ่งสามารถนำวัสดุรอบตัวมาปรับใช้ได้

๑๐. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๐.๑ ด้านผู้เรียน

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวอักษรพยัญชนะไทย
มีทักษะการอ่าน ออกเสียงพยัญชนะไทยที่ดีขึ้น
มีทักษะการเขียนพยัญชนะไทยที่ถูกต้องถูกหลักการ
เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่น
เด็กรู้จักพยัญชนะไทยมีเจตคติต่อการเรียนรู้ตรงตามคุณลักษณะอันที่พึงประสงค์
พัฒนาทักษะต่างๆ เช่น ทักษะทางสังคม จากการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน การอดทน
การรอคอย การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ทักษะทางภาษา จากการซักถามและการฟังความคิดเห็นของ
เพื่อนๆ

๑๐.๒ ด้านครูผู้สอน

พัฒนาด้านการสอน ช่วยให้ผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย
และแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
เปลี่ยนบทบาทครูจากการสอนรูปแบบบรรยาย เป็นผู้อำนวยการความสะอาดที่กระตุ้นให้เด็กได้ลงมือทำ
และคิดวิเคราะห์
ได้รับการส่งเสริมการจัดประสบการณ์การผลิตสื่อสำหรับเด็กปฐมวัย อย่างมีคุณภาพตามช่วงวัย
ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและบูรณาการหลากหลายกิจกรรม

๑๐.๓ ด้านโรงเรียน

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางการศึกษาหน่วยงาน สถาบัน ชุมชน หรือหน่วยงานภายนอก
โรงเรียนมีบุคลากรที่สามารถผลิตนวัตกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
โรงเรียนมีบุคลากรสามารถนำนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ผลิตได้ ไปใช้เป็นสื่อในการเสริมสร้างความคิดของ
เด็กอย่างต่อเนื่อง

๑๐.๔ ด้านชุมชน

สร้างความร่วมมือระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชนในการพัฒนาเด็ก ซึ่งเป็นฐานรากสำคัญของชุมชน
สร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู ผู้ปกครอง และชุมชน ผ่านกิจกรรมผู้ปกครองช่วยสอน ทำให้
ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรม

๑๑. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	รายการ	ค่าใช้จ่าย		
		อุปกรณ์	จำนวน	เป็นเงิน
๑) การจัดทำ จัดทำ วัสดุ ประกอบการ จัดทำสื่อการเรียนรู้อ เอกสารประกอบการจัดการเรียนการสอนด้วยนวัตกรรม แบบทดสอบในการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้	ค่าวัสดุ	วัสดุอุปกรณ์สำหรับการผลิตเกมการศึกษา ใบงาน สื่อการสอน	๑ ชุด	๔,๕๐๐

๑๒. การประเมินผล

การประเมินด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมได้นำผลการประเมินมาพิจารณาและวิเคราะห์โดยมีการนำกลับไปปรับปรุงในการออกแบบนวัตกรรมอีกครั้งโดยได้รับคำแนะนำในกลุ่มคณะครูในโรงเรียนบ้านสองแมวพบว่าควรเพิ่มเทคโนโลยีเข้ามาร่วมด้วยเพื่อสร้างความตื่นตัวและน่าสนใจให้กับเด็กเพื่อให้เด็กมีความกระตือรือร้น ในกิจกรรมเพิ่มขึ้นเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมการนำไปสู่ความสำเร็จในการส่งเสริมศักยภาพตามพัฒนาการเด็กปฐมวัย

ผลที่เกิดจากการดำเนินงานตามนวัตกรรมขึ้นกับสถานศึกษาและผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้เรียน จากผลการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยของโรงเรียนบ้านดอนแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ มีผลการดำเนินการบรรลุตามจุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน ดังนี้

๑. เด็กมีทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยสำหรับเด็กปฐมวัย เพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ ๘๐
 ๒. เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง ร้อยละ ๘๕
- การดำเนินการจัดกิจกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้ เกมการศึกษาตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)” ผลปรากฏว่า
๑. สภาพปัญหาและความต้องการ คือ ปัจจัยที่นำไปสู่การคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งต้องมีการสำรวจตามสภาพจริง เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ แล้วนำมาจัดลำดับสำคัญเพื่อ เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมให้สามารถตอบสนองต่อสภาพปัญหาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
 ๒. หลักการมีส่วนร่วมและกระบวนการ PDCA เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญที่ช่วยให้การดำเนินงานและการบริหารงานก้าวไปสู่ความสำเร็จ
 ๓. สามารถนำนวัตกรรมขั้นนี้ไปประยุกต์ใช้กับเด็กประถมศึกษาที่มีความบกพร่องหรือเด็กพิเศษ
 ๔. เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูปฐมวัย และครูในระดับชั้นอื่นที่นำนวัตกรรมไปใช้ เกิดความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรมให้มีแบบแผนต่อไป
 ๕. ความสำคัญของการเก็บข้อมูลรายบุคคลมีผลสำคัญเป็นอย่างมากในการพัฒนานวัตกรรม เนื่องจาก ทำให้เห็นข้อบกพร่องของตัวนวัตกรรมสามารถนำมาปรับปรุงพัฒนาให้เป็นปัจจุบันมากยิ่งขึ้น
 ๖. สามารถนำแนวคิดไปพัฒนาสื่อที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกันในรูปแบบอื่นได้หลากหลาย
 ๗. เนื่องจากเด็กเกิดทักษะและเจตคติที่ดีในชั้นอนุบาลจึงควรจัดแผนที่สอดคล้องกันในชั้นประถมศึกษา เพื่อความต่อเนื่อง

(ลงชื่อ)

ผู้สร้าง / พัฒนานวัตกรรม

(นางสาวมินตรา ผาวัน)

ตำแหน่งครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานอื่น

(..✓...) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) กระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัว ในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและ ประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนานวัตกรรมในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียน ที่โรงเรียน กำหนด

() สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

() สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่น ๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการ การศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มี คุณภาพและประสิทธิภาพ

(..✓...) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการ การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำ ทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนานวัตกรรมในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วน ท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรมการ

(.....) ไม่สอดคล้อง

(..✓...) สอดคล้อง

สรุปความเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

.....

.....

(✓) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

(นายศุภชัย มาตาชาติ)

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดอนแดง



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
หน่วย สนุกกับตัวเลข
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา 2568 วันที่ ๑๙ เดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ เวลา ๔๐ นาที
กิจกรรมที่ ๑ เกมการศึกษาไม้หนีบจับคู่พยัญชนะไทย

ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะการอ่านและการเขียน ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เขียนนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๙.๑) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

๙.๒) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้ อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๑๐.๑) มีความสามารถในการคิดรวบยอด บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่ หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่ภาพกับตัวอักษรพยัญชนะไทยได้
๒. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
๓. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะ การฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นเตรียมพร้อม

๑. ครูทักทายเด็กๆ ด้วยเพลง “เร็วเข้าสิ” ทักทาย พร้อมทำท่าประกอบเพลงเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่เรียน

ขั้นเรียนรู้

๑. ครูแนะนำให้เด็กรู้จักเกมจากบัตรภาพพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว

๒. ครูแนะนำชื่อเกมไม้หนีบพยัญชนะไทยและอุปกรณ์การเล่น เกม วิธีการเล่นเกม

ขั้นฝึกฝน

๓. ครูอธิบายและสาธิตวิธีการ เล่นเกมไม้หนีบพยัญชนะไทย

๔. ครูสร้างข้อตกลงกับเด็กและเริ่มเล่นเกม โดยแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มละ ๒-๓ คน โดยให้ตัวแทนกลุ่มออกมาหน้า บัตรภาพไปแล้วในแต่ละกลุ่มสนทนากันว่าได้พยัญชนะไทยตัวไหนบ้าง

๕. เด็ก ๆ สนทนากันในกลุ่มแล้ว คุณครูให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาหาตัวอักษรพยัญชนะไทยตามแผ่นรูปภาพที่ กลุ่มตัวเองได้ ระหว่างเล่นเกมครูคอยแนะนำและเป็นผู้ชี้แนะ เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์ให้ เรียบร้อย

ขั้นสรุปผล

๖. ครูและเด็กร่วมกันสรุปสนทนาให้เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มออกมาอ่านพยัญชนะไทยที่ตัวเองได้ พร้อมกับเพื่อน ๆ คอยตรวจสอบว่าแต่ละกลุ่มจับคู่ถูกหรือไม่

ขั้นประยุกต์ใช้

๖. เด็กและครูร่วมสนทนาโดยมีคำถาม ดังนี้

- เด็ก ๆ สามารถจดจำตัวพยัญชนะไทยจากเกมการศึกษาได้ไหม
- เด็ก ๆ สามารถนำกิจกรรมการเล่นเกมไม้หนีบพยัญชนะไทยไปเล่นและเรียนรู้เรื่องภาษาต่อไปได้

สื่อการสอนและอุปกรณ์

๑. บัตรภาพพยัญชนะไทย
๒. ตัวอักษรพยัญชนะไทย
๓. ไม้หนีบ
๔. กาวร้อน
๕. แผ่นเคลือบร้อน



ภาพการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
หน่วย สนุกกับตัวเลข
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ วันที่ ๒๐ เดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ เวลา ๔๐ นาที
กิจกรรมที่ ๒ เกมการศึกษาเกมบิงโกพยัญชนะไทย

ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะการอ่านและการเขียน ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๙.๑) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

๙.๒) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้ อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๑๐.๑) มีความสามารถในการคิดรวบยอด บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่ หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑.เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้

๒.เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้

๓.เพื่อให้เด็กฝึกทักษะ การฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นเตรียมพร้อม

๑.ครูทักทายเด็กๆด้วยคำคล้องจอง “นิ้วมือของฉัน” ทักทาย พร้อมทำท่าประกอบเพลงเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่เรียน

ขั้นเรียนรู้

๑.ครูแนะนำให้เด็กรู้จักบัตรภาพพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว

๒.ครูแนะนำชื่อเกมบิงโกพยัญชนะไทยและอุปกรณ์การเล่น เกม วิธีการเล่นเกม

ขั้นฝึกฝน

๓.ครูอธิบายและสาธิตวิธีการ เล่นเกมบิงโกพยัญชนะไทย

๔.ครูสร้างข้อตกลงกับเด็กและเริ่มเล่นเกมบิงโก ระหว่างเล่นเกมครูคอยแนะนำและเป็นผู้ชี้แนะ เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุปผล

๕. ครูและเด็กร่วมกันสรุปสนทนาเรื่องราวกิจกรรมที่ทำว่าหลังจากเล่นเกมแล้วได้อะไรบ้าง

ขั้นประยุกต์ใช้

๖.เด็กและครูร่วมสนทนาโดยมีคำถาม ดังนี้

- เด็ก ๆ คิดว่าเกมบิงโกพยัญชนะไทยที่คุณครูพาเล่นในวันนี้สามารถนำรูปภาพหรือเรื่องราวอะไรมาสร้างเกมบิงโกให้เด็กๆได้เล่นได้อีกค่ะ
- เด็กๆสามารถนำกิจกรรมการเล่นเกมบิงโกพยัญชนะไทยไปเล่นและเรียนรู้เรื่องภาษาต่อไปได้

สื่อและอุปกรณ์

- ๖. แผ่นบิงโกพยัญชนะไทย
- ๗. ฝาขวดน้ำ
- ๘. บัตรตัวอักษรพยัญชนะไทย



ภาพการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา 2568 วันที่ ๒๙ เดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ เวลา ๔๐ นาที
กิจกรรมที่ ๓ เกมการศึกษาจับคู่พยัญชนะไทย

ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะการอ่านและการเขียน ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๙.๑) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

๙.๒) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้ อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๑๐.๑) มีความสามารถในการคิดรวบยอด บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่ หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่ภาพกับตัวอักษรพยัญชนะไทยได้
๒. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
๓. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะ การฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นเตรียมพร้อม

๑. ครูทักทายเด็กๆ ด้วยเพลง “สายรุ้งเจ็ดสี” พร้อมทำท่าประกอบเพลงเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นเรียนรู้

๑. ครูแนะนำให้เด็กรู้จักเกมจับคู่จากบัตรภาพพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว

๒. ครูแนะนำชื่อเกมจับคู่พยัญชนะไทยและอุปกรณ์การเล่นเกม วิธีการเล่นเกม

ขั้นฝึกฝน

๓.ครูอธิบายและสาธิตวิธีการ เล่นเกมจับคู่พยัญชนะไทย

๔.ครูสร้างข้อตกลงกับเด็กและเริ่มเล่นเกม โดยแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มละ ๒ คน โดยให้ตัวแทนกลุ่มออกมา นำบัตรภาพไปแล้วในแต่ละกลุ่มสนทนากันว่าได้พยัญชนะไทยตัวไหนบ้าง

๕.เด็ก ๆ สนทนากันในกลุ่มแล้ว คุณครูให้เด็กแต่ละกลุ่มออกมาหาตัวอักษรพยัญชนะไทยตามแผ่นรูปภาพที่กลุ่มตัวเองได้ ระหว่างเล่นเกมครูคอยแนะนำและเป็นผู้ชี้แนะ เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุปผล

๖. ครูและเด็กร่วมกันสรุปสนทนาให้เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มออกมาอ่านพยัญชนะไทยที่ตัวเองได้ พร้อมกับเพื่อน ๆ คอยตรวจสอบว่าแต่ละกลุ่มจับคู่ถูกหรือไม่

ขั้นประยุกต์ใช้

๖.เด็กและครুর่วมสนทนาโดยมีคำถาม ดังนี้

- เด็ก ๆ สามารถจดจำตัวพยัญชนะไทยจากเกมการศึกษาได้ไหม
- เด็กๆสามารถนำกิจกรรมการเล่นเกมไม่หนีบทพยัญชนะไทยไปเล่นและเรียนรู้เรื่องภาษาต่อไปได้

สื่อการสอนและอุปกรณ์

๑. บัตรภาพพยัญชนะไทย
๒. ตัวอักษรพยัญชนะไทย
๓. ที่แปะตีนตุ๊กแก
๔. แผ่นเคลือบร้อน



ภาพการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
หน่วย โลกสวยด้วยสีสัน
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา 2568 วันที่ ๓๐ เดือนมกราคม พ.ศ. ๒๕๖๙ เวลา ๔๐ นาที
กิจกรรมที่ ๔ เกมการศึกษาท่อน้อยพาด่าน

ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะการอ่านและการเขียน ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เขียนนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๙.๑) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

๙.๒) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้ อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๑๐.๑) มีความสามารถในการคิดรวบยอด บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่ หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่ภาพกับตัวอักษรพยัญชนะไทยได้
๒. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
๓. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะ การฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นเตรียมพร้อม

๑. ครูทักทายเด็กๆ ด้วยเพลง “สายรุ้งเจ็ดสี” พร้อมทำท่าประกอบเพลงเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นเรียนรู้

๑. ครูแนะนำให้เด็กรู้จักลักษณะตัวอักษรพยัญชนะไทยและสระไทย

๒. ครูแนะนำชื่อเกมท่อน้อยพาด่านพยัญชนะไทยและอุปกรณ์การเล่น เกม วิธีการเล่นเกม

ภาพการจัดการเรียนรู้



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
หน่วย รักการอ่าน
สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา 2568 วันที่ ๕ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙ เวลา ๔๐ นาที
กิจกรรมที่ ๔ เกมบันไดงูพยัญชนะไทย

ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะการอ่านและการเขียน ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เขียนนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๙.๑) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

๙.๒) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้ อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๑๐.๑) มีความสามารถในการคิดรวบยอด บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่ หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมบันไดงูพยัญชนะไทยได้

๒. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้

๓. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะ การฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นเตรียมพร้อม

๑. ครูทักทายเด็กๆ ด้วยเพลง “เดินไปฟังไป” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงเพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน

ขั้นเรียนรู้

๑. ครูแนะนำให้เด็กรู้จักลักษณะตัวอักษรพยัญชนะไทย

๒. ครูแนะนำชื่อเกมบันไดงูพยัญชนะไทยและอุปกรณ์การเล่น เกม วิธีการเล่นเกม

ภาพการจัดการเรียนรู้



แบบประเมินทักษะทางการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยระดับปฐมวัย

คำชี้แจง

๑. ให้บันทึกคะแนนที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม แล้วนำคะแนนที่ได้มาเป็นคะแนนพัฒนาการ
๒. ประเมินคะแนนเจตคติในการเรียนรู้โดยสังเกตจากพฤติกรรมแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ ตรงกับความเป็นจริง

เลขที่	ชื่อ	จุดประสงค์								
		๑.สังเกตการบอกชื่อ ของตัวพยัญชนะไทยได้			๒. เด็กสามารถอ่านออก เสียงตามตัวพยัญชนะได้			3.สังเกตการเขียนตัวพยัญชนะไทยได้ถูกวิธี		
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑
๑	เด็กชายกิตติพงษ์ ทองสะอาด	✓			✓			✓		
๒	เด็กชายเกียรติยศ ศิริอนันต์		✓			✓			✓	
๓	เด็กชายชนราช ผายพันธุ์	✓				✓		✓		
๔	เด็กชายชนาภัทร์ วชิรประยูรวงศ์		✓			✓			✓	
๕	เด็กชายณัฐภูมิ แก้วการ	✓			✓			✓		
๖	เด็กชายธนกร แก้วภาพ	✓			✓			✓		
๗	เด็กชายธนกฤต จิตรักษ์		✓			✓			✓	
๘	เด็กชายธนภัทร ใจทอง	✓			✓			✓		
๙	เด็กชายธนาธร นิยมชาติ	✓			✓				✓	
๑๐	เด็กชายปิยพัทธ์ นิยมชาติ		✓			✓			✓	
๑๑	เด็กชายภาณุวิชญ์ วันโท	✓			✓			✓		
๑๒	เด็กหญิงกวิณธิดา ประวิง	✓			✓			✓		
๑๓	เด็กหญิงกัลยาภัทร ศุภกุลธาดาศิริ	✓			✓			✓		
๑๔	เด็กหญิงชนัญธิดา จรรยาธรราร		✓			✓			✓	
๑๕	เด็กหญิงพรรณนพพร เชียงพงษ์		✓			✓			✓	
๑๖	เด็กหญิงพราวพัรณ นิยมชาติ	✓			✓			✓		
๑๗	เด็กหญิงนิภาพร ใจทอง	✓			✓			✓		
รวม		๔๕			๔๔			๔๔		
ค่าเฉลี่ย		๒.๖			๒.๕			๒.๕		
การแปลความหมาย		ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้		

แบบประเมินทักษะทางการอ่านและการเขียนพยัญชนะไทยระดับปฐมวัย

คำชี้แจง

๑. ให้บันทึกคะแนนที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม แล้วนำคะแนนที่ได้มาเป็นคะแนนพัฒนาการ
๒. ประเมินคะแนนเจตคติในการเรียนรู้โดยสังเกตจากพฤติกรรมแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ ตรงกับความเป็นจริง

เลขที่	ชื่อ	จุดประสงค์								
		๑.สังเกตการบอกชื่อ ของตัวพยัญชนะไทยได้			๒. เด็กสามารถอ่านออก เสียงตามตัวพยัญชนะได้			3.สังเกตการเขียนตัวพยัญชนะไทยได้ถูกวิธี		
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑
๑	เด็กชายอาทิตย์ สารบุญ	✓			✓			✓		
๒	เด็กชายจักรทิพย์ ครองยุติ	✓			✓			✓		
๓	เด็กชายธีราทร คุณธรรม	✓			✓			✓		
๔	เด็กชายรัชชานนท์ ชะนะ		✓			✓			✓	
๕	เด็กชายไชยวงศ์ คุณคำ	✓			✓			✓		
๖	เด็กชายภาคิน อินทร์อ่อน		✓			✓			✓	
๗	เด็กหญิงกชกร ทรัพย์สิน	✓			✓			✓		
รวม		๑๙			๑๙			๑๙		
ค่าเฉลี่ย		๒.๗			๒.๗			๒.๗		
การแปลความหมาย		ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้		

