



รายงานนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล 2
โดยใช้เกมการศึกษา



นางสาวอมรรัตน์ คำประไพ
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านขามใหญ่

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

รายงานนวัตกรรม

โรงเรียนบ้านขามใหญ่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา อุบลราชธานี เขต ๑

๑. ผู้จัดทำนวัตกรรม นางสาวอมรรัตน์ คำประไพ
๒. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โดยใช้เกมการศึกษา
๓. ระยะเวลาดำเนินการ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๘

๔. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่มีผู้เคยสร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

๕. ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมด้านการสอน

๖. หลักการและเหตุผล/ ความเป็นมา

การพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัย ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้เพลง คำคล้องจอง และเกมการศึกษาในช่วงปฐมวัย เด็กอยู่ในวัยที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะด้านภาษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น การส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียนตั้งแต่ระดับปฐมวัยจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นพื้นฐานที่ช่วยพัฒนาให้เด็กสามารถสื่อสาร เข้าใจเรื่องราว และสร้างความคิดอย่างมีระบบการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรเป็นไปอย่างสนุกสนาน สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก โดยเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและกิจกรรมที่หลากหลาย การใช้ เพลง คำคล้องจอง และ เกมการศึกษา เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างทักษะภาษา ช่วยให้เด็กเกิดความสนใจจดจำคำศัพท์และรูปประโยคได้ดี อีกทั้งยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาสมาธิของเด็กด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์โดยใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น เพลงเด็กที่มีจังหวะสนุกสนาน คำคล้องจองที่ง่ายต่อการจดจำ และเกมที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการรู้หนังสือขั้นต้น จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ พัฒนาความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียนไปพร้อมกัน

ดังนั้น การพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถสร้างพื้นฐานการเรียนรู้ที่มั่นคงและยั่งยืนให้แก่เด็กในระยะเริ่มต้นของชีวิตการศึกษา

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

- เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษา
- เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะภาษาไทยก่อน และหลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

๘. กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๑๕ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๑. หลักการพัฒนากายของเด็กปฐมวัย

อ้างอิงจากแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ เด็กปฐมวัยควรได้รับการพัฒนาแบบองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเรียนรู้ควรเป็นไปตามธรรมชาติ ผ่านการเล่น การสังเกต และการมีประสบการณ์ตรง กิจกรรมเพลง คำคล้องจอง และเกมการศึกษา ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข และจดจำได้ง่าย

๒. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Learning through Play)

ตามแนวคิดของ Friedrich Froebel และการศึกษาปฐมวัยยุคใหม่ การเล่นเป็นกิจกรรมธรรมชาติของเด็กที่ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน กิจกรรมที่ออกแบบให้น่าสนใจ มีความสนุก เช่น เพลงและเกม จะกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างกระตือรือร้น

๓. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget

Jean Piaget กล่าวว่า เด็กวัยปฐมวัยอยู่ในระยะ "Pre-operational Stage" ซึ่งเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การใช้เกม เพลง และคำคล้องจอง เป็นเครื่องมือกระตุ้นการคิด การจำแนก การเปรียบเทียบ และการใช้ภาษา ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานของการอ่านและเขียน

๔. ทฤษฎีของ Vygotsky – ZPD และบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

Lev Vygotsky ให้ความสำคัญกับบทบาทของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการปฏิสัมพันธ์ โดยเฉพาะแนวคิด "Zone of Proximal Development (ZPD)" ซึ่งเชื่อว่า เด็กสามารถพัฒนาทักษะได้ดีขึ้นเมื่อมีผู้ชี้แนะหรือทำกิจกรรมร่วมกับผู้ที่มีความสามารถมากกว่า กิจกรรมกลุ่ม เช่น การร้องเพลงหรือเล่นเกมร่วมกัน จะช่วยให้เด็กเรียนรู้จากเพื่อนและครูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของ Howard Gardner นวัตกรรมนี้เน้นการใช้กิจกรรมหลากหลายรูปแบบ ที่สอดคล้องกับรูปแบบความถนัดและความสามารถของเด็กแต่ละคน เช่น

ดนตรี (เพลง) สำหรับผู้ที่มีปัญญาด้านดนตรี

การเคลื่อนไหว (เกมการศึกษา) สำหรับผู้ที่ถนัดการเคลื่อนไหวร่างกาย

ภาษา (คำคล้องจอง) สำหรับผู้ที่มีความสามารถทางภาษา

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ก่อนการทดลอง นำแบบประเมินทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัยไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๑๕ คน แล้วบันทึกผลการสังเกตพฤติกรรม

๒. ดำเนินการสอนกลุ่มทดลองด้วยตนเอง ตามแผนการจัดประสบการณ์การสอน

๓. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการสอน (Post-test) โดยใช้แบบประเมินทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัยชุดเดียวกันกับที่ใช้ก่อนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบประเมินทักษะภาษาไทยสำหรับเด็กปฐมวัยกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๑๕ คน แล้วบันทึกผลทักษะภาษาไทยแล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

๔. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการประเมินทักษะภาษาไทยและหลังการทดลองสอนโดยใช้ใช้เกมการศึกษา

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

๑. บัตรคำ ก-ฮ

๒. บัตรคำ ผลไม้

๓. แบบฝึกทักษะ ๑๐ ใบงาน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑๒.๑ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนขามใหญ่ ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยโดยโดยใช้เกมการศึกษา

๑๒.๒ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านขามใหญ่ ร้อยละ ๘๐ ได้รับการเปรียบเทียบทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยก่อน และหลังการสอน โดยใช้เกมการศึกษา

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

- งบประมาณ - บาท

๑๔. การประเมินผล

๑) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

๒) แบบประเมินการอ่านและเขียนสำหรับเด็กปฐมวัย

15. ผลการพัฒนาวัตกรรมการเรียนการสอน

จากการดำเนินการพัฒนาทักษะภาษาไทยของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โดยใช้เกมการศึกษาให้เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนด

1. เพื่อพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้วยเกมการศึกษา

ผลการดำเนินการพบว่า นักเรียนชั้นอนุบาล 2 มีพัฒนาการด้านทักษะภาษาไทยดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถจดจำพยัญชนะ และคำศัพท์ได้มากขึ้น รวมถึงมีความสามารถในการฟัง พูด และสื่อสารกับครู และเพื่อนอย่างมั่นใจ เกมการศึกษาช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน กระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2. เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะภาษาไทยก่อนและหลังการสอนโดยใช้เกมการศึกษา

ผลการเปรียบเทียบพบว่า คะแนนพัฒนาทักษะภาษาไทยหลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นทั้งในด้านสามารถจดจำพยัญชนะ และคำศัพท์ได้มากขึ้น และการสื่อสารเชิงประโยคสั้น ๆ แสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษามีประสิทธิภาพต่อการพัฒนาทักษะภาษาไทยของเด็กปฐมวัย

16. การประเมินผล

16.1 แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษา

16.2 แบบประเมินการพัฒนาทักษะภาษาไทย

17. การเผยแพร่วัตกรรมการเรียนการสอน

- เผยแพร่วัตกรรมการเรียนการสอน ระหว่างครูในเครือข่าย ครูต่างเครือข่าย ครูในโรงเรียนและครูในสายชั้นอนุบาลด้วยกัน