



รายงานนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นด้วยรูปแบบ A-PLAY MODEL

ปีการศึกษา ๒๕๖๘



นายฤทธิชัย นามวรรณ

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านภาษาไทยของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ A-PLAY MODEL ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้ด้วยความสุข และสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของเด็กปฐมวัย

จากการวิเคราะห์แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด การลงมือทำ และการแสดงออก ครูผู้สอนจึงได้ออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้รูปแบบ A-PLAY MODEL : เล่น เรียน รู้ สระ “อา” เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย โดยใช้องค์ประกอบของกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมการศึกษา บัตรคำ เพลง และกิจกรรมการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ

นวัตกรรมดังกล่าวเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการอ่านสระ “อา” ให้กับเด็ก โดยมุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถอ่านและออกเสียงได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย อีกทั้งยังช่วยสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมความมั่นใจ และความกล้าแสดงออกของผู้เรียน อันจะนำไปสู่การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นยังช่วยวางรากฐานด้านภาษาไทยที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และเกิดการเรียนรู้อย่างยั่งยืน

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือผู้ที่สนใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและต่อยอดการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

ฤทธิชัย นามวรรณ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อนวัตกรรม	๑
ผู้จัดสร้างนวัตกรรม	๑
ระยะเวลาดำเนินการ	๑
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๒
ขอบเขตการศึกษา	๒
เครื่องมือที่ใช้	๓
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๓
ทฤษฎีและแนวคิด	๔
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๕
ผลที่เกิดกับเป้าหมาย	๖
บทเรียนที่ได้รับ	๖
เงื่อนไขความสำเร็จ	๗
ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน	๘
ภาคผนวก	๙
-แผนพัฒนานวัตกรรม	๑๐
-ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ/ตัวอย่าง	๒๑
แผนการจัดการเรียนรู้	

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นด้วยรูปแบบ A-PLAY MODEL โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)
นวัตกรรมประเภทการจัดการเรียนการสอน

๒. ชื่อผู้สร้างนวัตกรรม

นายฤทธิชัย นามวรรณ ตำแหน่ง ครู (ยังไม่มีวิทยฐานะ)
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ ๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๘ - ๑๕ พฤษภาคม ๒๕๖๙

๔. ที่มาและความสำคัญ

ทักษะทางภาษาเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การแสดงความคิด และการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยเฉพาะทักษะด้านการอ่านซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น เด็กปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริมให้สามารถเชื่อมโยงระหว่างเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามวัย

จากการศึกษาสภาพปัญหาการจัดการประสพการณ์การเรียนรู้ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) พบว่า เด็กบางส่วนยังไม่สามารถจดจำและอ่านสระภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะสระ “อา” ซึ่งเป็นสระพื้นฐานที่สำคัญ สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก และขาดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างหลากหลาย ส่งผลให้เด็กขาดความเข้าใจและไม่สามารถเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงเห็นความสำคัญในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย โดยนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความสุข สนุกสนาน และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่

จึงได้พัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านสระ ‘อา’ ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL” ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น เกมการศึกษา และการลงมือปฏิบัติจริง โดยมุ่งเน้นการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา เพื่อพัฒนา

ทักษะการอ่านของเด็กให้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย พร้อมทั้งสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อันจะส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านภาษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น และสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิเคราะห์บริบทพื้นที่/สถานศึกษา Area/educational context analysis

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) เป็นโรงเรียนขยายโอกาสที่มีความพร้อมด้านทรัพยากรพื้นฐาน ทั้งด้านอาคารสถานที่ ห้องเรียน สื่อ วัสดุอุปกรณ์ และแหล่งเรียนรู้ที่เอื้อต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โดยมีโครงสร้างพื้นฐานที่เหมาะสม เช่น ระบบไฟฟ้า น้ำประปา และการคมนาคมที่สะดวก

ด้านการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนมีห้องเรียนและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม และการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง อีกทั้งมีหลักสูตรสถานศึกษาที่สอดคล้องกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย และสามารถบูรณาการนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ได้อย่างเหมาะสม

ครูผู้สอนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักสูตรปฐมวัย และสามารถออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โรงเรียนมีนโยบายเปิดกว้างต่อการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา และได้รับการสนับสนุนจากบุคลากรทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา รวมถึงมีระบบการวัดและประเมินผลที่เอื้อต่อการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

ในการวิเคราะห์บริบทของสถานศึกษา ได้นำการวิเคราะห์ SWOT มาใช้เป็นเครื่องมือในการพิจารณาจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weaknesses) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค (Threats) เพื่อให้สามารถวางแผนและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน และเพิ่มประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัยให้ประสบความสำเร็จ

๕. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและการออกเสียงสระ “อา” ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ให้ถูกต้องเหมาะสมตามวัย

๒. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเชื่อมโยงเสียงสระ “อา” กับพยัญชนะและคำศัพท์ง่าย ๆ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบ A-PLAY MODEL

๓. เพื่อพัฒนาเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย ส่งเสริมให้เด็กมีความสนุกสนาน กล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในการใช้ภาษา

๖. ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๖ คน โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

๗. เครื่องมือที่ใช้

- กิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบ A-PLAY MODEL จำนวน ๕ กิจกรรม
- แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน ๕ แผน
- แบบทดสอบวัดความรู้ (K) เรื่องการอ่านสระ “อา” จำนวน ๑๐ ข้อ
- แบบประเมินทักษะ (P) ด้านการอ่านออกเสียงสระ “อา” จำนวน ๗ ข้อ
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ (A) จำนวน ๑๐ ข้อ

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๘.๑ การวางแผน (Plan)

๑. วิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนรายบุคคลด้านทักษะทางภาษา โดยเฉพาะด้านการอ่านและการออกเสียงสระ “อา” และจัดกลุ่มผู้เรียนตามระดับความสามารถ

๒. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และหลักสูตรสถานศึกษา วิเคราะห์มาตรฐาน ตัวบ่งชี้ และพัฒนาการด้านภาษา

๓. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) และการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

๔. ออกแบบแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน ๑๐ แผน โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL ครอบคลุมกิจกรรมเกมการศึกษา การใช้บัตรคำ เพลง และกิจกรรมการเคลื่อนไหว

๕. สร้างเครื่องมือวัดและประเมินผล ได้แก่

- แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน จำนวน ๑๐ ข้อ
- แบบประเมินทักษะการอ่านสระ “อา” จำนวน ๗ ข้อ
- แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ จำนวน ๑๐ ข้อ

๖. กำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนา ได้แก่

- พัฒนาทักษะการอ่านและออกเสียงสระ “อา”
- ส่งเสริมการเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษา
- สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

๗. กำหนดขอบเขตการดำเนินงาน โดยใช้นวัตกรรมรูปแบบ A-PLAY MODEL และกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นเครื่องมือหลัก

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง: เด็กสามารถอ่านและออกเสียงสระ “อา” ได้ถูกต้อง เชื่อมโยงคำศัพท์ง่าย ๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

๘.๒ ขั้นการดำเนินงาน D (Do)

เนิ่นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL ดังนี้

๑. ขั้นสร้างความสนใจ (Attention)

- กระตุ้นความสนใจของเด็กด้วยเพลง นิทาน ภาพ หรือคำถามใกล้ตัว
- สร้างบรรยากาศที่สนุกสนานและเป็นกันเอง
- ใช้สื่อ เช่น บัตรภาพ บัตรคำ และเกมเบื้องต้น

๒. ขั้นเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play)

- จัดกิจกรรมเกมการศึกษา เช่น เกมจับคู่ภาพกับคำ เกมบัตรคำสระ “อา”
- ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม
- ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและความสนุกในการเรียนรู้

๓. ขั้นเรียนรู้และเชื่อมโยง (Learn)

- ให้เด็กฝึกออกเสียงและอ่านคำที่มีสระ “อา”
- เชื่อมโยงภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา
- ครูให้คำแนะนำและเสริมแรงอย่างเหมาะสม

๔. ขั้นนำไปใช้ (Apply)

- ให้เด็กนำความรู้ไปใช้ในการอ่านคำหรือคำประสม
- ใช้กิจกรรม เช่น อ่านจากบัตรคำ เล่าเรื่องง่าย ๆ หรือบทบาทสมมติ
- ส่งเสริมความมั่นใจในการใช้ภาษา

๕. ขั้นสะท้อนผล (Yield)

- เด็กและครูร่วมกันสรุปกิจกรรม
- ประเมินผลการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและแบบประเมิน
- ให้คำชมเชยและสะท้อนผลการเรียน

๘.๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

- วัดและประเมินผลก่อนและหลังการจัดกิจกรรม
- สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม และพัฒนาการด้านภาษา
- วิเคราะห์ผลจากแบบประเมินความรู้ (K) ทักษะ (P) และเจตคติ (A)
- นำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

๘.๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

- สรุปผลการดำเนินงานของนวัตกรรม
- วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ A-PLAY MODEL
- พัฒนากิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น
- นำผลที่ได้ไปต่อยอดและเผยแพร่เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย

๙. ทฤษฎีและแนวคิดและหลักการ

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

การพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะด้านการอ่าน เป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร การคิด และการแสวงหาความรู้ ทักษะทางภาษาประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งมีความสัมพันธ์และส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะการอ่านที่เป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ของผู้เรียน

การพัฒนาทักษะการอ่านในเด็กปฐมวัยควรเน้นการเชื่อมโยงระหว่างเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษา เด็กจำเป็นต้องมีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของรูปแบบตัวอักษรและเสียง เพื่อให้สามารถอ่านได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนักวิชาการที่กล่าวว่าการอ่านจะประสบผลสำเร็จได้ดี ต้องอาศัยการสังเกต การจำแนก และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์กับเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เนื่องจากสอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการของเด็ก โดยใช้ “การเล่น” เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เกิดความสนุกสนาน และเรียนรู้อย่างมีความหมาย อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะด้านการคิด การสังเกต การแก้ปัญหา และทักษะทางสังคม

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ ที่เน้นให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง

ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมการรูปแบบ A-PLAY MODEL จึงเป็นการบูรณาการแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้สระ “อา” ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมการศึกษา บัตรคำ และสื่อประกอบการเรียนรู้ โดยเน้นการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา ส่งผลให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้อย่างเหมาะสมตามวัย และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

๑๐. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

๑) การวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๑. จัดทำแผนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ตามรูปแบบ A-PLAY MODEL จำนวน ๑๐ แผน แผนละ ๑ ชั่วโมง จัดกิจกรรมสัปดาห์ละ ๕ ชั่วโมง รวมระยะเวลา ๒ สัปดาห์ ในภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ (ระหว่างเดือนพฤษภาคม – มีนาคม ๒๕๖๙) โดยบูรณาการในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับปฐมวัย

- **กลุ่มเป้าหมาย:** เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน
- **เนื้อหา:** การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ผ่านกิจกรรมการเล่น
- **การวิเคราะห์ข้อมูล:** ใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และร้อยละ

๒. จัดเตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผล ได้แก่

- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน ๑๐ ข้อ เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านสระ “อา”
- แบบประเมินทักษะการอ่าน และแบบวัดเจตคติในการเรียนรู้

๒) การดำเนินการทดลองใช้ในชั้นเรียนจริง

ดำเนินการทดลองใช้กับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๑๖ คน โดยมีขั้นตอนดังนี้

- ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) เพื่อวัดพื้นฐานด้านการอ่านสระ “อา”
- จัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผน โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL ได้แก่
 - ใช้สื่อ เช่น บัตรคำ บัตรภาพ เกมการศึกษา เพลง และนิทาน
 - จัดกิจกรรมให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง
- ให้เด็กฝึกอ่านและออกเสียงคำที่มีสระ “อา” ผ่านกิจกรรมรายบุคคลและกลุ่ม
- ส่งเสริมการมีส่วนร่วม เช่น การทำกิจกรรมกลุ่ม การแสดงออก และการเล่าเรื่องง่าย ๆ
- ทดสอบหลังเรียน (Post-test) เพื่อตรวจสอบพัฒนาการของผู้เรียน

๓) การประเมินผล

การประเมินผลใช้แนวทาง KPA (Knowledge, Process, Attitude) ได้แก่

- ด้านความรู้ (K): แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน จำนวน ๑๐ ข้อ

- ด้านทักษะ (P): แบบประเมินทักษะการอ่านสระ “อา” (Rubric ๔ ระดับ) จำนวน ๗ ข้อ
 - ด้านเจตคติ (A): แบบวัดเจตคติในการเรียนรู้ แบบมาตราส่วน ๕ ระดับ จำนวน ๑๐ ข้อ
- โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่เน้นพัฒนาการของผู้เรียนเป็นสำคัญ และเปรียบเทียบผลก่อน-หลังเรียน

๔) การเก็บข้อมูลและสะท้อนผล

การเก็บข้อมูลและสะท้อนผลดำเนินการ ดังนี้

- เก็บข้อมูลจาก
 - คะแนนแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
 - แบบประเมินทักษะการอ่าน
 - แบบวัดเจตคติ
 - การสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียน
- วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และสรุปผลพัฒนาการของผู้เรียน
- สะท้อนผล (Reflection)
 - จุดเด่น: เด็กมีความสนุกสนาน กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น
 - จุดที่ควรพัฒนา: เด็กบางส่วนยังออกเสียงไม่ชัดเจน ต้องได้รับการเสริมกิจกรรมเพิ่มเติม
- นำผลที่ได้ไปปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมและพัฒนานวัตกรรมการให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๑๑. ผลที่เกิดกับเป้าหมาย

๑๑.๑ ด้านร่างกาย

- วัยเด็กมีพัฒนาการด้านการใช้กล้ามเนื้อมือและสายตาสัมพันธ์กันดีขึ้น จากการทำกิจกรรมเกมการศึกษา การจับบัตรคำ และการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ
- สามารถปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างคล่องแคล่วและเหมาะสมตาม

๑๑.๒ ด้านอารมณ์-จิตใจ

- เด็กมีความสนุกสนาน กระตือรือร้น และมีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
- มีความมั่นใจ กล้าแสดงออกในการอ่านและการตอบคำถาม
- มีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

๑๑.๓ ด้านสังคม

- เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ดี รู้จักการแบ่งปันและปฏิบัติตามกติกา
- มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนและครู
- สามารถทำงานเป็นกลุ่มและช่วยเหลือกันในกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม

๑๑.๔ ด้านสติปัญญา (ภาษา)

- เด็กมีพัฒนาการด้านการอ่านสระ “อา” ดีขึ้นอย่างชัดเจน
- สามารถออกเสียงสระ “อา” ได้ถูกต้อง และเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษาได้
- สามารถอ่านคำง่าย ๆ ที่มีสระ “อา” และนำไปใช้ในสถานการณ์ใกล้ตัวได้
- ผลการประเมินหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการเรียนรู้

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

จากการนำนวัตกรรม “การพัฒนาทักษะการอ่านสระ ‘อา’ ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL” ไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พบว่าก่อให้เกิดบทเรียนและข้อค้นพบที่สำคัญ ทั้งในด้านการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียน และการพัฒนาครู ดังนี้

๑๒.๑ ด้านการจัดการเรียนรู้

- การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ร่วมกับรูปแบบ A-PLAY MODEL ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น และเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ

- การออกแบบกิจกรรมเป็นลำดับขั้น (Attention → Play → Learn → Apply → Yield) ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง เข้าใจง่าย และสามารถเชื่อมโยงความรู้ได้

- การใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น เกมการศึกษา บัตรคำ บัตรภาพ เพลง และนิทาน ช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล

- การจัดกิจกรรมแบบกลุ่ม ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ร่วมกัน ฝึกการช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการปฏิบัติตามกติกา

๑๒.๒ ด้านการพัฒนาผู้เรียน

- เด็กมีพัฒนาการด้านภาษา โดยเฉพาะการอ่านและการออกเสียงสระ “อา” ดีขึ้นอย่างชัดเจน สามารถเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษาได้

- เด็กมีความกล้าแสดงออกและมีความมั่นใจในการอ่านออกเสียงมากขึ้น

- เด็กมีความสนุกสนานและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ เนื่องจากกิจกรรมเน้นการเล่นและการมีส่วนร่วม

- เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์ใกล้เคียงตัวได้เหมาะสมกับวัย

๑๒.๓ ด้านการพัฒนาครู

- ครูสามารถออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ครูมีทักษะในการพัฒนาและใช้สื่อนวัตกรรม เช่น เกมการศึกษา บัตรคำ และกิจกรรมตามรูปแบบ A-PLAY MODEL

- ครูมีความเข้าใจในการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยใช้การสังเกต การประเมินพฤติกรรม และผลงานของเด็ก

- ครูสามารถสะท้อนผลการจัดประสบการณ์ (Reflection) และนำข้อมูลไปปรับปรุงพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

๑๓. เงื่อนไขความสำเร็จ

๑๓.๑ ต่อนักเรียน

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีพัฒนาการด้านการอ่านและการออกเสียงสระ “อา” ดีขึ้น สามารถอ่านได้ถูกต้องตามวัย

- เด็กสามารถเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษา และนำไปใช้ในคำศัพท์ง่าย ๆ ในชีวิตประจำวันได้

- เด็กมีความสุขสนุกสนาน กระตือรือร้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย
- เด็กมีความมั่นใจ กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๑๓.๒ ต่อครู

- ครูมีนวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบ A-PLAY MODEL ที่ช่วยส่งเสริมทักษะด้านภาษาไทยของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ที่สนุกสนานเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน
- ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก และส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้
- ครูมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลตามสภาพจริง

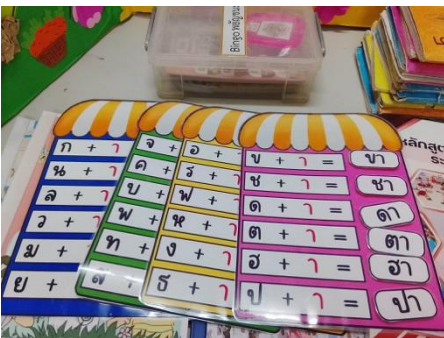
๑๓.๓ ต่อโรงเรียน

- โรงเรียนมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนระดับปฐมวัย
- โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านภาษาและการเรียนรู้เหมาะสมตามวัย
- โรงเรียนมีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการเล่น
- โรงเรียนสามารถยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑๓.๔ ต่อชุมชน

- ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การฝึกอ่านคำง่าย ๆ ที่บ้าน
- เกิดความร่วมมือที่ดีระหว่างโรงเรียนกับชุมชนในการพัฒนาเด็กปฐมวัย
- เด็กสามารถนำความรู้เรื่องสระ “อา” ไปใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันกับครอบครัวได้
- ชุมชนเกิดความเชื่อมั่นต่อคุณภาพการจัดการศึกษาของโรงเรียน

๑๔. ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน



ภาคผนวก

- แผนพัฒนานวัตกรรม
- ภาพสื่อการสอน/แบบฝึกทักษะ

โครงการนวัตกรรมการของครู รู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของสถานศึกษานำร่องฯ

๑.ผู้จัดทำนวัตกรรม

คำนำหน้าชื่อผู้จัดทำ _____ นาย _____ ชื่อผู้จัดทำ _____ ฤทธิชัย
นามสกุลผู้จัดทำ _____ นามวรรณ _____ รับผิดชอบสอนวิชา _____ ปฐมวัย
ระดับชั้น _____ อนุบาล ๓ _____ รายวิชา _____

๒.ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น ด้วยรูปแบบ A-PLAY MODEL โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

๓.ระยะเวลาดำเนินการ นายฤทธิชัย นามวรรณ

เริ่มวันที่

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔.แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

แนวทางที่ ๑ แสวงหานวัตกรรมการเรียนการสอนจากแหล่งต่าง ๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้ แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

แนวทางที่ ๒ การสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนใหม่

๕.ประเภทของนวัตกรรม

() ๐๑ นวัตกรรมด้านระบบ รูปแบบของการจัดการศึกษา

() ๐๒ นวัตกรรมด้านหลักสูตร

(√) ๐๓ นวัตกรรมด้านการเรียนการสอน

() ๐๔ นวัตกรรมด้านสื่อและเทคโนโลยีการศึกษาทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์รวมถึงแหล่งเรียนรู้ต่างๆ

() ๐๕ นวัตกรรมด้านการจัดการชั้นเรียน

() ๐๖ นวัตกรรมด้านการบริหารและบริการทางการศึกษา

() ๐๗ นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล

() ๐๘ นวัตกรรมด้านการพัฒนาวิชาชีพ การพัฒนาการปฏิบัติงาน การพัฒนาองค์กร

ลักษณะโครงการ

() โครงการใหม่

(√) โครงการต่อเนื่อง

๖. หลักการและเหตุผล ตามความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม การวิเคราะห์ Pain Point (จุดเจ็บปวด) ที่เป็นที่มาของการคิดค้นและพัฒนานวัตกรรม

ทักษะทางภาษาเป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อเด็กปฐมวัย เนื่องจากภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร การเรียนรู้ และการดำรงชีวิตประจำวัน ทักษะทางภาษาประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งในระดับปฐมวัย โดยเฉพาะเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ซึ่งมีลักษณะการจัดการเรียนรู้เชิงวิชาการมากขึ้น

การรู้หนังสือของเด็กปฐมวัยแสดงออกผ่านพฤติกรรมการอ่านและการเขียนขั้นต้น การรู้จักตัวอักษร เสียงตัวอักษร และการเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอ่าน เด็กอายุประมาณ ๕ ปี ควรสามารถแยกแยะพยัญชนะและสระที่คล้ายกันได้ตามพัฒนาการตามวัย หากเด็กขาดทักษะดังกล่าว อาจส่งผลต่อความพร้อมด้านการอ่านเมื่อเข้าสู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

จากการวิเคราะห์สภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ด้านภาษาไทยของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา ๒๕๖๘ พบว่า เด็กบางส่วนยังไม่สามารถจดจำและอ่านสระภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะสระ “อา” ซึ่งเป็นสระพื้นฐาน สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยังไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก และขาดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติอย่างหลากหลาย

ครูผู้สอนจึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการและความสนใจของเด็ก โดยเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น เกมการศึกษา สื่อภาพ บัตรคำ เพลง และกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

ดังนั้น ครูผู้สอนจึงพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ A-PLAY MODEL เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ให้มีความพร้อมด้านการรู้หนังสือเบื้องต้น และสามารถเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามวัย รวมทั้งรองรับการเปลี่ยนผ่านสู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างราบรื่น

๗. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

๑. เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ด้านการอ่านและการออกเสียงสระ “อา” ให้ถูกต้องเหมาะสมกับวัย
๒. เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเชื่อมโยงเสียงสระ “อา” กับพยัญชนะและคำศัพท์ง่าย ๆ ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเล่นเป็นฐาน (Play-Based Learning)
๓. เพื่อสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาไทย ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ความมั่นใจ และกล้าแสดงออกในการฟัง พูด และอ่านออกเสียง
๔. เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านรูปแบบการจัดการเรียนรู้ A-PLAY MODEL : เล่น เรียน รู้ สระอา ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงอย่างเป็นระบบ
๕. เพื่อวางรากฐานทักษะด้านภาษาไทยที่จำเป็นต่อการอ่านและการเขียน เตรียมความพร้อมของผู้เรียนในการเรียนรู้ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ อย่างเหมาะสมและต่อเนื่อง

๘. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๖ คน

๙. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนานวัตกรรม

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาประจำชาติ มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต เป็นเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นชาติไทย และเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลในสังคม ภาษาไทยจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา

ทักษะทางภาษาประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งล้วนเป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะในระดับปฐมวัย การพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างเหมาะสมตามวัยจะช่วยวางรากฐานที่มั่นคงต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น การพัฒนาทักษะการอ่านจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเป็นทักษะพื้นฐานที่ช่วยให้เด็กสามารถแสวงหาความรู้ เข้าใจสิ่งรอบตัว และนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศรีรัตน เจริญจันทร์ (๒๕๓๖: ๑๘) กล่าวว่า การอ่านจะประสบผลสำเร็จได้ดี ต้องอาศัยความสามารถในการจำแนกความแตกต่างทางสายตา โดยเด็กต้องสามารถสังเกตเห็นความเหมือนและความแตกต่างของรูปทรง รูปภาพ และสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ความสามารถในการอ่านจึงขึ้นอยู่กับการแยกแยะและเชื่อมโยงสัญลักษณ์กับเสียงได้อย่างถูกต้อง เด็กที่สามารถจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้ จะช่วยให้สามารถอ่านได้อย่างถูกต้อง

ประเทิน มหาพันธ์ (๒๕๓๐: ๑๘) กล่าวเพิ่มเติมว่า การฝึกทักษะในการเชื่อมโยงความหมายของสัญลักษณ์หรือตัวอักษรเข้าด้วยกัน เป็นทักษะเบื้องต้นที่สำคัญของการอ่าน ซึ่งควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่วัยปฐมวัย เพื่อให้เด็กเกิดความพร้อมในการเรียนรู้ด้านภาษา

การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยใช้ “การเล่น” เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เด็กจะได้ฝึกการสังเกต การเปรียบเทียบ การคิดหาเหตุผล และการแก้ปัญหาด้วยตนเอง รวมทั้งช่วยพัฒนาการประสานงานระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการอ่านและการเขียน

อุษา กลแกม (๒๕๓๓: ๓๘) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการสังเกตและการจำแนกด้วยสายตาได้อย่างแม่นยำ ขณะนี้ อัจฉรา ชิวพันธ์ (๒๕๓๖: ๒๓) กล่าวว่าการเล่นเกมช่วยพัฒนาความคิด ทักษะทางภาษา และช่วยให้ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เกมการศึกษายังช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน ลดความตึงเครียดในการเรียน ฝึกความรับผิดชอบ และเรียนรู้การปฏิบัติตามกฎ กติกา ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม เช่น การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการยอมรับผู้อื่น ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของเด็กปฐมวัย

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (อังกะไน สุภาวดี ศรีวรรณนะ, ๒๕๔๑: ๘๙-๙๕) ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดจากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านประสบการณ์ตรง เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด การตัดสินใจ และการเรียนรู้ที่มีความหมาย

นที เกิดอรุณ (๒๕๓๘: ๔๐) กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านการเล่นช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิด ฝึกการสังเกต และพัฒนาทักษะทางการอ่าน รวมถึงช่วยพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาและเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ ขณะที่สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (๒๕๒๗: ๒๓) ระบุว่า เกมเป็นสื่อที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้น

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าว ผู้พัฒนานวัตกรรมเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นโดยใช้เกมการศึกษาเน้นภาษา โดยเฉพาะการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ สามารถพัฒนา

ทักษะการอ่าน สระ อา ของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เด็กจะเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และต่อยอดในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

๑๐. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

๑. ครูผู้สอนศึกษาเอกสาร หลักสูตร และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะแนวคิด การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) รวมทั้งศึกษาพัฒนาการและความพร้อมของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมวัย

๒. วางแผนและกำหนดขอบเขตเนื้อหาที่ต้องการพัฒนาทักษะให้กับเด็ก โดยกำหนดเนื้อหาเรื่อง การพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้านการอ่าน สระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ พร้อมทั้งกำหนดวัตถุประสงค์ รูปแบบกิจกรรม และสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น

๓. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นหลัก เน้นกิจกรรมเกมการศึกษา การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น สนุกสนาน และเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ

๔. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนด โดยให้เด็กได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมการเล่นที่หลากหลาย เพื่อฝึกทักษะการอ่านคำประสม สระ อา ส่งเสริมการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อพัฒนาการตามวัย

๕. สร้างและใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของเด็กทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อประเมินพัฒนาการด้านทักษะการอ่านสระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จากนั้นบันทึกและสรุปผลการจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งระบุปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์และปรับปรุงการจัดกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๖. เผยแพร่ผลงานการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้และผลการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยด้านการอ่านสระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น ผ่านช่องทางที่เหมาะสม เช่น เอกสารทางวิชาการ เว็บไซต์ของสถานศึกษา หรือเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ

A-PLAY MODEL : รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา”



A-PLAY MODEL เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้และพัฒนาการตามวัย ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ ๕ ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ ๑ A – Attention (สร้างความสนใจ)

ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเป็นมิตร โดยใช้สื่อที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น เพลง นิทาน ภาพประกอบ หรือคำถามกระตุ้นความคิด เพื่อเตรียมความพร้อมและสร้างแรงจูงใจให้เด็กสนใจการเรียนรู้เกี่ยวกับสระ “อา”

ขั้นที่ ๒ P – Play (เรียนรู้ผ่านการเล่น)

เด็กเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นและเกมการศึกษาที่ออกแบบให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เช่น เกมจับคู่ภาพกับคำ เกมบัตรคำสระ “อา” เกมเรียงคำ หรือกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเสียง เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงอย่างมีความสุข

ขั้นที่ ๓ L – Learn (เรียนรู้และเชื่อมโยงความรู้)

เด็กได้ฝึกทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และสัญลักษณ์ทางภาษา ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย โดยครูทำหน้าที่ชี้แนะและเสริมความเข้าใจ เพื่อให้เด็กสามารถจดจำและอ่านสระ “อา” ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นที่ ๔ A – Apply (นำความรู้ไปใช้)

เด็กนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในการอ่านคำหรือคำประสมที่มีสระ “อา” ในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การอ่านจากบัตรคำ ภาพ หรือสื่อรอบตัว เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและความเข้าใจในการอ่านอย่างต่อเนื่อง

ขั้นที่ ๕ Y – Yield (สะท้อนผลและประเมินผล)

ครูและเด็กร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้จากกิจกรรม ผ่านการสนทนา การซักถาม และการสังเกต พฤติกรรม พร้อมทั้งประเมินพัฒนาการด้านทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็ก เพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

๑๑. โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม

นวัตกรรมการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยของเด็กปฐมวัยด้านการอ่านสระ อา ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมเกม การศึกษาอย่างเป็นระบบ โดยผู้ดำเนินการต้องศึกษาคู่มือและแผนการจัดกิจกรรมให้เข้าใจขั้นตอน วิธีการจัดกิจกรรม และเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับแผนการจัดกิจกรรม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๑๑.๑ การสอน

รูปแบบ A-PLAY MODEL ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเป็นระบบ โดยแต่ละขั้นมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ของเด็ก ดังนี้

ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยบรรยากาศที่อบอุ่น เป็นกันเอง โดยใช้สื่อที่น่าสนใจ เช่น เพลง นิทาน ภาพประกอบ หรือการสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความคุ้นเคย และเตรียมความพร้อมให้เด็กก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับสระ “อา”

ขั้นจัดกิจกรรม (ขั้นสอน) ครูจัดกิจกรรมเกมการศึกษาและกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก เช่น เกมบัตรภาพ บัตรคำ เกมจับคู่ หรือกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเสียง โดยสาธิตวิธีการเล่นอย่างชัดเจน เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม

ครูส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น กล้าแสดงความคิดเห็น เรียนรู้ร่วมกัน และปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรม ภายใต้บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและปลอดภัย

ขั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันสนทนา ซักถาม และทบทวนกิจกรรมที่ได้ทำ เพื่อสะท้อนความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการเล่นเกมการศึกษา โดยครูให้คำชื่นชม เสริมแรงทางบวก และสรุปความรู้เกี่ยวกับการอ่านสระ “อา” เพื่อช่วยให้เด็กจดจำและเกิดความภาคภูมิใจในการเรียนรู้

๑๑.๒ บทบาทของครู

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น ครูควรปฏิบัติหน้าที่ ดังนี้

- ศึกษาและทำความเข้าใจแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาก่อนดำเนินการจัดกิจกรรม
- จัดเตรียมสภาพแวดล้อม วัสดุ อุปกรณ์ และบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยเน้นการฝึกทักษะการสังเกต การจำแนก และการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างการทำกิจกรรม
- นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย เช่น การสนทนา การร้องเพลง หรือการท่องคำคล้องจอง เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความพร้อมก่อนการเรียนรู้
- เป็นผู้ให้กำลังใจ สนับสนุน และเสริมแรงทางบวก เพื่อส่งเสริมความมั่นใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของเด็ก
- คอยแนะนำ ชี้แนะ และอำนวยความสะดวกตลอดการจัดกิจกรรม โดยไม่แทรกแซงการเรียนรู้ของเด็กมากเกินไป

๑๑.๓ บทบาทของเด็ก

เด็กมีบทบาทในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น ดังนี้

- ปฏิบัติตามข้อตกลงและกติกาในการทำกิจกรรมเกมการศึกษา
- มีส่วนร่วมและตั้งใจทำกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างกระตือรือร้น
- แสดงความคิด ความรู้สึก และทบทวนประสบการณ์หลังจากจบกิจกรรม เพื่อสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กได้รับ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ภายหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) โดยใช้เกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรม พบว่าเด็กมีพัฒนาการด้านทักษะทางภาษาไทย โดยเฉพาะการอ่าน สระ อา สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมตามวัย

๑. เจริญปริมาณ

- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ สามารถออกเสียงสระ “อา” ได้ถูกต้องตามหลักภาษาไทย หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ A-PLAY MODEL : เล่น เรียน รู้ สระอา
- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๕ สามารถเชื่อมโยงเสียงสระ “อา” กับพยัญชนะและคำศัพท์ง่าย ๆ ได้อย่างน้อย ๓ คำ
- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ แสดงพฤติกรรมมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น เช่น กล่าวออก เสียง ร่วมเล่นเกม และทำกิจกรรมครบตามขั้นตอน
- เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐ มีพัฒนาการด้านภาษาไทยดีขึ้นจากผลการประเมินก่อนและหลังการจัดกิจกรรม (Pre-Post Assessment)

๒. เจริญคุณภาพ

- เด็กมีความสนใจและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาไทย แสดงออกผ่านความกระตือรือร้น ความสนุกสนาน และความตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
- เด็กมีความมั่นใจในการฟัง พูด และออกเสียงสระ “อา” กล่าวแสดงออกและสื่อสารมากขึ้น โดยไม่กลัวการผิดพลาด
- เด็กสามารถใช้สระ “อา” ในการสื่อสารจากสถานการณ์ใกล้ตัว เช่น การเล่าเรื่อง การเล่นเกมบทบาทสมมติ หรือการสนทนาอย่างง่าย
- เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย สามารถเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสะท้อนถึงความพร้อมด้านภาษาไทยสำหรับการเรียนรู้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑

ครู ได้รับ

- ครูมีเทคนิคและแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น
- ครูสามารถพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาไทยและทักษะกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัยได้อย่างเป็นระบบ

โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัย
- โรงเรียนมีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่สามารถใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนระดับปฐมวัย

พ่อแม่ผู้ปกครอง

ผู้ปกครองให้ความไว้วางใจและให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่น เช่น การสนับสนุนสื่อ อุปกรณ์ และกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาและการเรียนรู้ของบุตรหลาน ส่งผลให้การพัฒนาเด็กเป็นไปอย่างต่อเนื่องทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
๑) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ			
๒) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การทำกิจกรรมรูปแบบ A-PLAY MODEL	ค่าวัสดุ	-แผ่นพลาสติกใส (ทำการ์ดคำ)	๑ชุด	๑๗๕.๐๐
		-สีน้ำ	๕ ขวด	๒๗๕.๐๐
		-แท่งค้ำความร้อน	๕ กล่อง	๒๓๕.๐๐
		-สีไม้	๕ แพ็ค	๒๗๕.๐๐
		-กาวลาเท็กซ์	๒ ขวด	๑๖๐.๐๐
		-กระดาษสี ๑ หน้า	๒๐ แผ่น	๑๒๐.๐๐
		-กระดาษโปสเตอร์สี	๒ แพ็ค	๒๘๐.๐๐
		-กล่องพลาสติกใส ใส่คำศัพท์	๔ กล่อง	๑๒๐.๐๐
		-กระดาษสีแบบแข็ง คละสี	๒๐ แผ่น	๒๐๐.๐๐
		-กระดาษ a๔	๑ ลัง	๕๗๕.๐๐
		- แผ่นเคลือบร้อน	๒ แพ็ค	๓๙๐.๐๐
		- กระดาษการ์ดสี A๔ (๑๘๐ แกรม)	๓ แพ็ค	๑๓๕.๐๐
		- กาว ๒ หน้า บาง	๓ แพ็ค	๖๐.๐๐

๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุ ประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้				
รวม				๓,๐๐๐

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) เด็กสามารถแสดงความเข้าใจจากเรื่องหรือสื่อที่อ่านเกี่ยวกับสระ “อา” ผ่านการจัดภาพ การเล่า หรือการแสดงออกตามวัย	๑) ตรวจสอบผลงานจากกิจกรรม๒) ประเมินตามสภาพจริง	๑) แบบประเมินผลงานเด็กปฐมวัย
๒) เด็กสามารถแสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนำเสนอเรื่องราวหรือการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับสระ “อา” ตามความสามารถของตนเอง	๑) การสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม	๑) แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก
๓) เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน แบ่งหน้าที่ และปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรมได้อย่างเหมาะสมตามวัย	๑) การสังเกต๒) การสนทนาซักถามอย่างไม่เป็นทางการ	๑) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
๔) เด็กมีความพึงพอใจและภาคภูมิใจในผลงานและความสำเร็จของตนเองจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้	๑) ประเมินความพึงพอใจจากการแสดงออก๒) การสนทนา	๑) แบบประเมินความพึงพอใจของเด็ก๒) แบบประเมินโดยเพื่อน (อย่างง่าย)

(ลงชื่อ)

ผู้พัฒนานวัตกรรม

(นายฤทธิชัย นามวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

- () สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง
 () สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน
 () สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา
 () อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรม การศึกษา
 ของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัด
 การศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรม
 การศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากรทางการศึกษาของ
 สถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๕ สร้างโอกาส ความเสมอภาคและลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กร
 ปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนา
 นวัตกรรม

(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

.....

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ

นางนารอน ทับสกุล

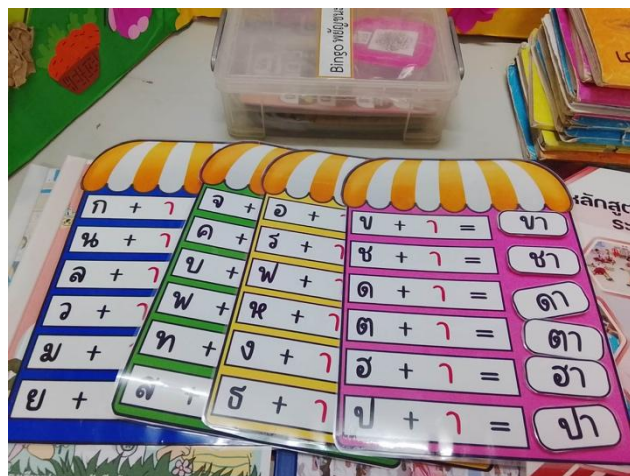
ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

แผนการจัดการเรียนรู้และแบบฝึกทักษะ

แผนการจัดการประสบการณ์
ชั้นอนุบาลปีที่ ๓
เรื่องสระ "อา"
นายฤทธิชัย นามวรรณ
ครูผู้สอน
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑
กระทรวงศึกษาธิการ

แผนจัดประสบการณ์
ชั้นอนุบาลปีที่ 3
กิจกรรม นันทศิลป์จำพหุคุณ: (Learn)
ปีการศึกษา 2568
ผู้สอน
นายฤทธิชัย นามวรรณ
โรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

การผลิตสื่อการสอน และสร้างนวัตกรรมต่างๆ รวมทั้งการใช้สื่อเทคโนโลยี



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดประสบการณ์

หน่วยการจัดประสบการณ์ การพัฒนาทักษะการอ่านสระ “อา” ผ่านการเรียนรู้แบบ Play-Based Learning

สอนวันที่.....เดือน..... พ.ศ.

๑. ชื่อกิจกรรม อาณาจักรเสียงสระอา (Activate)

๒. มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาในการสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้ ๙.๑ สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

ตัวบ่งชี้ ๙.๒ ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งหรือเรื่องราวที่ฟังได้

มาตรฐานที่ ๔ ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้ ๔.๑ สนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหว

๓. สาระสำคัญ

ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย การจัดกิจกรรมให้เด็กได้ฟังเสียงคำศัพท์และเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ทางภาษา จะช่วยให้เด็กเริ่มเข้าใจโครงสร้างของคำและเสียงภาษาไทย โดยเฉพาะคำที่มีสระ “อา” ซึ่งเป็นสระพื้นฐานที่พบได้ในชีวิตประจำวัน การเล่านิทานประกอบเสียงและท่าทางจะช่วยกระตุ้นจินตนาการ ทำให้เด็กเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เด็กจะได้ฟังออกเสียง และแสดงท่าทางตามคำศัพท์ที่มีสระ “อา” ผ่านการเล่นและการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา สังคม และการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งเชื่อมโยงคำศัพท์กับสิ่งใกล้ตัว เช่น ปลา จาน ตา หรือขาม ที่เด็กพบในชีวิตประจำวัน

๔. จุดประสงค์การเรียนรู้

K (Knowledge) เด็กสามารถฟังและจดจำคำศัพท์ที่มีสระ “อา” จากนิทานได้

P (Process/Skill) เด็กสามารถออกเสียงคำศัพท์ที่มีสระ “อา” และแสดงท่าทางประกอบคำได้

A (Attitude) เด็กมีความสนใจและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการฟังนิทานและการแสดงออกทางภาษา

๕. สาระการเรียนรู้

๕.๑ สาระที่ควรเรียนรู้

การรู้จักและออกเสียงสระ “อา”

การฟังและพูดคำศัพท์ที่มีสระ “อา”

การสังเกตคำศัพท์ง่าย ๆ ที่มีสระ “อา” จากบัตรภาพและบัตรคำ

๕.๒ ประสบการณ์สำคัญ

การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ

การสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
การใช้ภาษาในการสื่อสารกับผู้อื่น
การเรียนรู้ผ่านการเล่นและการใช้สื่อ

๖. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ความสามารถในการสื่อสาร
ความสามารถในการคิด
ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

๗. กิจกรรมการจัดประสบการณ์

๑. ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

ครูเปิดเพลงหรือเสียงประกอบนิทานเกี่ยวกับสัตว์และสิ่งของที่มีคำสระ “อา” จากนั้นครูตั้งคำถามง่าย ๆ เช่น “เด็ก ๆ เคยเห็นปลาไหม” หรือ “ जानใช้ทำอะไร” เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของเด็ก และกระตุ้นความสนใจให้เด็กอยากฟังนิทาน

๒. ขั้นดำเนินกิจกรรม

ครูเล่านิทานเรื่องสั้นเกี่ยวกับ “อาณาจักรเสียงสระอา” โดยใช้ภาพประกอบและเสียงเอฟเฟกต์ เช่น เสียงปลา เสียงน้ำ เมื่อมีคำที่มีสระ “อา” ครูจะหยุดเล็กน้อยและชวนเด็กออกเสียงคำพร้อมกัน เช่น “ปลา” “จาน” “ตา” พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ เช่น ทำท่าปลาแหวกว่ายหรือทำท่าถือจาน เพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหวและการเล่น

๓. ขั้นสรุป

ครูและเด็กช่วยกันทบทวนคำศัพท์ที่ได้ยินจากนิทาน โดยครูถามคำถาม เช่น “คำไหนที่มีเสียงสระอา” และให้เด็กช่วยกันออกเสียงคำเหล่านั้นอีกครั้ง

๔. ขั้นฝึกฝน

ครูให้เด็กเล่นเกม “ทำตามคำ” เมื่อครูพูดคำศัพท์ที่มีสระ “อา” เด็กจะต้องออกเสียงและทำตามท่าทางตามคำ เช่น ปลา จาน ชาม เพื่อฝึกการฟังและการตอบสนอง

๕. ขั้นนำไปใช้

ครูชวนเด็กสังเกตสิ่งของในห้องเรียนหรือที่บ้านที่มีคำสระ “อา” และให้เด็กลองพูดคำเหล่านั้นกับเพื่อนหรือครู

๘. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

๑. สื่อการเรียนรู้

นิทานภาพคำศัพท์สระ “อา” เพื่อช่วยให้เด็กเชื่อมโยงภาพกับเสียงคำบัตรคำและบัตรภาพ เพื่อให้เด็กเห็นรูปและออกเสียงได้ชัดเจนเสียงประกอบนิทาน เพื่อกระตุ้นความสนใจและจินตนาการของเด็ก

๒. แหล่งเรียนรู้

ห้องเรียน
มุมหนังสือ
บริเวณรอบโรงเรียน

๙. การวัดและประเมินผล

ด้าน	สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือ	เกณฑ์
K	การจดจำคำที่มีสระ “อา”	การถามตอบ	แบบบันทึก	ผ่าน / ไม่ผ่าน
P	การออกเสียงและการแสดงท่าทาง	การสังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกต	ระดับคุณภาพ
A	ความสนใจและการมีส่วนร่วม	การสังเกตพฤติกรรม	แบบประเมินพฤติกรรม	ดี / พอใช้ / ควรปรับปรุง

๑๐. บันทึกหลังการสอน

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อครูผู้สอน

(นายฤทธิชัย นามวรรณ)

ตำแหน่ง ครู

ลงชื่อครูผู้สอน

(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

ความเห็นของหัวหน้าสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ	ความเห็นของผู้บริหาร/ผู้ที่ได้รับมอบหมาย
<p>ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้แล้วมีความคิดเห็นดังนี้</p> <p>๑. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่</p> <p><input type="checkbox"/> ดีมาก</p> <p><input type="checkbox"/> ดี</p> <p><input type="checkbox"/> พอใช้</p> <p><input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง</p> <p>๒. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้</p> <p><input type="checkbox"/> เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม</p> <p><input type="checkbox"/> ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป</p> <p>๓. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่</p> <p><input type="checkbox"/> นำไปใช้ได้จริง</p> <p><input type="checkbox"/> ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้</p> <p>๔. ข้อเสนอแนะอื่นๆ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>(ลงชื่อ).....</p> <p>(นางปราณี ธานี)</p> <p>หัวหน้ากลุ่มบริหารวิชาการ</p>	<p>ได้ทำการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้แล้วมีความคิดเห็นดังนี้</p> <p>๑. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่</p> <p><input type="checkbox"/> ดีมาก</p> <p><input type="checkbox"/> ดี</p> <p><input type="checkbox"/> พอใช้</p> <p><input type="checkbox"/> ควรปรับปรุง</p> <p>๒. การจัดกิจกรรมได้นำเอากระบวนการเรียนรู้</p> <p><input type="checkbox"/> เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมาใช้ในการสอนได้อย่างเหมาะสม</p> <p><input type="checkbox"/> ยังไม่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญควรปรับปรุงพัฒนาต่อไป</p> <p>๓. เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่</p> <p><input type="checkbox"/> นำไปใช้ได้จริง</p> <p><input type="checkbox"/> ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้</p> <p>๔. ข้อเสนอแนะอื่นๆ</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>(ลงชื่อ).....</p> <p>(นางนารอน ทับสกุล)</p> <p>ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว)</p>

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

๑. สรุปผลการจัดการเรียนรู้

นักเรียนจำนวน.....คน

ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ไม่ผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้.....คน

คิดเป็นร้อยละ.....

ได้แก่

๑.....

๒.....

นักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ/นักเรียนเด็กพิเศษ ได้แก่

๑.....

๒.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านความรู้ (K) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านทักษะ (P) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

นักเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินจุดประสงค์ด้านเจตคติ (A) จำนวน.....คน ได้แก่

.....

.....

๒. ปัญหา /อุปสรรค /ข้อค้นพบ

.....

.....

.....

๓. แนวทางการแก้ไข/พัฒนา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นายฤทธิชัย นามวรรณ)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.

ความคิดเห็นหัวหน้ากลุ่มบริหารงานวิชาการ

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

ลงชื่อ.....

(นางปราณี ธาณี)

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการโรงเรียน

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

ลงชื่อ.....

(.นางนารอน ทับสกุล)

ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี(บ้านหนองมะนาว

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.

แบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน (Pre-Test / Post-Test)

เรื่อง : การอ่านคำที่มีสระ “อา”

ระดับชั้น : อนุบาลปีที่ ๓

จำนวนข้อ : ๑๐ ข้อ

คะแนนเต็ม : ๑๐ คะแนน

คำชี้แจง :

ครูอ่านคำถามและให้เด็กดูภาพ จากนั้นให้เด็ก บอกคำศัพท์ที่มีสระ “อา”

ข้อ	ภาพ/คำถาม	คำตอบ
๑	กา	
๒	ตา	
๓	งา	
๔	ชา	
๕	ขา	
๖	นา	
๗	ยา	
๘	ปา	
๙	ลา	
๑๐	คา	

เกณฑ์การให้คะแนน

- ตอบถูก = ๑ คะแนน
- ตอบไม่ได้ / ตอบผิด = ๐ คะแนน

คะแนนรวมเต็ม ๑๐ คะแนน

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้แบบ Play-Based Learning

เรื่อง : การอ่านคำที่มีสระ “อา”

ระดับชั้น : อนุบาล ๓

ระดับการประเมิน

คะแนน	ความหมาย
๓	ทำได้ดี
๒	ทำได้ปานกลาง
๑	ควรส่งเสริม

ลำดับ	พฤติกรรมที่สังเกต
๑	เด็กมีความสนใจร่วมกิจกรรมการเล่น
๒	เด็กสามารถฟังและทำตามคำสั่งได้
๓	เด็กสามารถออกเสียงคำที่มีสระ “อา”
๔	เด็กสามารถอ่านคำศัพท์ง่าย ๆ ที่มีสระ “อา”
๕	เด็กมีความกล้าแสดงออกและร่วมตอบคำถาม

ตารางบันทึกคะแนน

ชื่อเด็ก	สนใจร่วมกิจกรรม	ฟัง คำสั่ง	ออก เสียง	อ่านคำ	กล้า แสดงออก	รวม
เด็กชายจิตติพัฒน์ แห่งธรรม						
เด็กชายฐิติวัฒน์ บุญเพท						
เด็กชายติณณภัทร เจริญนิตย์						
เด็กชายธนธร ขาววงศ์						
เด็กชายธนาธร บุญผุย						
เด็กชายบวรวิษณุ บุญสม						
เด็กชายยงศิลป์ ผ่องศรี						
เด็กชายวีรเดชน์ แสงสุข						
เด็กชายศุภสิน สุบุญ						
เด็กหญิงจิรัชยา ขาววงศ์						
เด็กหญิงโชติกา อุดมศรี						
เด็กหญิงศิริณดา เดชผล						
เด็กหญิงสุพัตรา จำปาสด						
เด็กหญิงสุภัสสร่า ครั่งพิบูลย์						
เด็กชายสุวกฤต ชุณหชาติ						
เด็กหญิงอนูธิดา อินสวัสดิ์						

ผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

คะแนนเต็ม ๑๐ คะแนน

ลำดับ	ชื่อเด็ก	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง
๑	เด็กชายจิตติพัฒน์ แห่งธรรม			
๒	เด็กชายฐิติวัฒน์ บุญเพท			
๓	เด็กชายติณณภัทร เจริญนิตย์			
๔	เด็กชายธนธร ขาววงศ์			
๕	เด็กชายธนาธร บุญผุย			
๖	เด็กชายบวรวิษญ์ บุญสม			
๗	เด็กชายยงศิลป์ ผ่องศรี			
๘	เด็กชายวีระเดชน์ แสงสุข			
๙	เด็กชายศุภสิน สุปญ			
๑๐	เด็กหญิงจิรัชยา ขาววงศ์			
๑๑	เด็กหญิงโชติกา อุดมศรี			
๑๒	เด็กหญิงศิริณดา เดชผล			
๑๓	เด็กหญิงสุพัตรา จำปาสด			
๑๔	เด็กหญิงสุภัสสรฯ ครั่งพิบูลย์			
๑๕	เด็กชายสุวกฤต ชุณหชาติ			
๑๖	เด็กหญิงอนูธิดา อินสวัสดิ์			

ตารางสรุปค่าเฉลี่ย

รายการ	คะแนนเฉลี่ย
ก่อนเรียน (Pre-Test)	
หลังเรียน (Post-Test)	
พัฒนาการ	

สูตรคำนวณค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ย = ผลรวมคะแนน ÷ จำนวนเด็ก

