



รายงานการใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัย เรื่อง พยัญชนะไทย ก-ฮ โดยเรียนรู้ ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา



นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน

ตำแหน่งครูอัตราจ้าง

โรงเรียนประชาสุโขทัย (ข้างหนองมะนาว)
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

การพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ เรื่อง การพัฒนา
ด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่อง พญานาคไทย ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา ชั้น
อนุบาล ๒ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำและวิเคราะห์แนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการลงมือ
กระทำและการออกแบบนวัตกรรมในรูปแบบเกมการศึกษาซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ส่งเสริมทักษะการอ่านและการ
เขียน ที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกจดจำพยัญชนะไทยและช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้นเพราะเมื่อ
เด็กทำแบบฝึกหัดจะทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะด้านการเขียนและการอ่านตามแนวการสอนระดับ
ปฐมวัยของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการเรียน
และการจดจำให้ดียิ่งขึ้นต่อไปทำให้การเรียนรู้เกิดผลอย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า รายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษา
หรือผู้ที่สนใจเพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

พัชรินทร์ ยืนนาน

รายงานผลการพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่อง พยัญชนะไทย ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา ชั้นอนุบาล ๒

๒. ผู้สร้างนวัตกรรม

นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง
โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) อำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

๓. ระยะเวลาดำเนินการ

๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙

๔. ที่มาและความสำคัญ

ทักษะการอ่านเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะในระดับปฐมวัยซึ่งเป็นช่วง “หน้าต่างแห่งโอกาส” ที่สมองเด็กมีศักยภาพสูงในการรับรู้และเชื่อมโยงประสบการณ์สู่ภาษา เด็กที่ได้รับการวางรากฐานด้านภาษาไทยอย่างถูกต้องและสนุกกับการเรียนรู้ จะก้าวสู่การอ่าน-เขียนในชั้นประถมได้อย่างมั่นใจ หนึ่งในทักษะตั้งต้นที่จำเป็นยิ่งก่อนเข้าสู่การอ่านคำคือ การจดจำและเรียกชื่อพยัญชนะไทย ก-ฮ ได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว เพราะการรู้จักตัวอักษรสัมพันธ์กับการถอดรหัสเสียง การจดจำรูปทรงอักษร และการพัฒนาคำศัพท์ในเวลาต่อมา บริบทการเรียนการสอนของเด็กอนุบาลในประเทศไทยพบว่า เด็กจำนวนไม่น้อยยัง จดจำพยัญชนะได้ช้า สับสนรูปทรงที่คล้ายกัน (เช่น ก-ค-ต, บ-ป, ถ-ภ) หรือไม่กล้าแสดงออกเมื่อต้องอ่านต่อหน้าเพื่อน ปัจจัยที่ส่งผล ได้แก่ (1) ความแตกต่างระหว่างบุคคลด้านความพร้อมและประสบการณ์อ่านนิทานที่บ้าน (2) วิธีการสอนที่เน้นท่องจำยาวนาน ทำให้เด็กเหนื่อยล้าและขาดแรงจูงใจ (3) สื่อประกอบกิจกรรมมีจำกัดหรือไม่สอดคล้องวัย (4) เวลาจริงในการฝึกซ้ำยังไม่มากพอสำหรับเด็กบางคน นอกจากนี้ ลักษณะอักษรวิธภาษาไทยเองมี จำนวนพยัญชนะมาก (44 ตัว) มี รูปร่างคล้ายกันหลายคู่ และในระดับถัดไป ยังต้องเชื่อมกับเสียงพยัญชนะต้น-สะกดและสระหลากรูป ทำให้ “การเริ่มต้นที่ดี” ด้วยการจดจำพยัญชนะแต่ละตัวจึงยิ่งสำคัญ

แนวคิดปฐมวัยสมัยใหม่และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของไทย (พ.ศ. 2560 และปรับปรุง 2568) ต่างเน้น การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) ที่มุ่งพัฒนาเด็กแบบองค์รวม 4 ด้าน (ร่างกาย อารมณ์-จิตใจและสังคม ความเป็นพลเมืองและความเป็นไทย สติปัญญา) และส่งเสริม “กิจกรรมเกมการศึกษา” เป็นกลยุทธ์หลักในชั้นเรียน เนื่องจากเกมช่วย ย้ายความยากให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุก เด็กได้ฝึกซ้ำอย่างมีความหมาย (meaningful repetition) ภายใต้อารมณ์ดี ๆ มีเป้าหมายชัดเจน เกิดความภาคภูมิใจเมื่อทำ

สำเร็จ และพร้อมร่วมมือกับเพื่อน ส่งผลต่อ สมาธิ (attention), ความจำใช้งาน (working memory), การยั้งคิดควบคุมตนเอง (inhibitory control) และ การทำงานร่วมกัน (social skills) ซึ่งล้วนเป็นทักษะฐานของการเรียนรู้การอ่าน ในทางปฏิบัติ ห้องเรียนจำนวนมากยังพึ่งพาวิธีการแบบครูเป็นศูนย์กลางและการท่องจำ ทำให้เด็กบางกลุ่ม จำพยัญชนะได้ซ้ำหรือไม่ยั่งยืน เมื่อย้ายไปบริบทใหม่ (เช่น อ่านบนแผ่นบิงโก หน้ากิจกรรม หรือสื่อจริงในห้อง) ขณะเดียวกัน ครูก็ต้องเผชิญข้อจำกัดเรื่องเวลา สื่อ และขนาดชั้นเรียน การออกแบบ ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาอย่างเป็นระบบ ที่ผสมผสานการฟัง-ชี้-จับคู่-บอกชื่อ-เชื่อมเสียง กับสื่อรูปธรรมหลากหลาย (บัตรภาพ เกมบันไดอักษร วงล้อสุ่ม บิงโกพยัญชนะ เกมจับคู่เงา ฯลฯ) จึงเป็นทางออกที่ช่วยให้เด็กได้ “ลงมือ-ลงใจ-ลงเล่น” กับอักษรอย่างต่อเนื่องและเพียงพอ จากการสำรวจชั้นเรียนปฐมวัยทั่วไปมักพบสัญญาณ เช่น เด็กบางส่วนยังอ่านพยัญชนะได้ไม่เต็ม 44 ตัว สับสนตัวที่มีรูปคล้ายกัน อ่านได้ไม่ต่อเนื่อง หรือต้องใช้เวลาชี้นำ ขณะเดียวกันเมื่อทดลองใช้เกมอย่างเป็นระบบ เด็กมักมี ความกล้าลอง-กล้าพูด-กล้าชี้แจงมากขึ้น และเกิดการฝึกซ้ำโดยไม่รู้สึกรู้ว่าถูกทดสอบบ่อยเกินไป ดังนั้น การศึกษาวิจัยครั้งนี้จึงมุ่ง พัฒนาและตรวจสอบประสิทธิผลของกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ออกแบบเฉพาะเพื่อเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กอนุบาล ให้เห็นผลเชิงประจักษ์ทั้งด้านคะแนน (ถูกต้อง-คล่องแคล่ว) และพฤติกรรมการเรียนรู้ (สมาธิ แรงจูงใจ การร่วมมือ)

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ในโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ พบว่านักเรียนขาดทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ จากเหตุผลดังกล่าวดิฉันจึงสนใจที่จะศึกษาการส่งเสริมทักษะการอ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียนต่อไป

๕. วัตถุประสงค์ของการพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ

๒. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช สูงขึ้น ๒๕๖๐

๓. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ผ่านการเล่น

๔. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น

๖. ขอบเขตการศึกษา (เนื้อหา/กลุ่มเป้าหมาย/ระยะเวลา)

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๕ คน

๗. เครื่องมือที่ใช้

- กิจกรรมที่ให้นักเรียนฝึกในระหว่างการเรียน เช่น ใบงาน
- แผนการจัดการเรียนรู้
- แบบประเมิน

- สื่อการสอน
- วิจัยในชั้นเรียน

๘. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

๘.๑ การวางแผน (Plan)

๑. บทนำ

(๑) อธิบายแนวคิดพื้นฐานของการอ่านจับใจความสำคัญ

- ชี้แจงความสำคัญและประโยชน์ของการพัฒนาด้านภาษาด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

๒. เนื้อหาหลัก

- เนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของเกมการศึกษา

๓. ตัวอย่างข้อความและคำถามตามกิจกรรมเกมการศึกษา

๔. กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

- กิจกรรมเกมการศึกษา

๕. แบบทดสอบท้ายบท

- แบบสังเกตเพื่อประเมินการทำกิจกรรมเกมการศึกษา

๖. แบบประเมินผลและข้อเสนอแนะ

- แบบประเมินความก้าวหน้าของนักเรียน
- ส่วนสำหรับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและนักเรียน

๘.๒ ขั้นการดำเนินงาน D (Do)

ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ “เกม/สื่อการสอนพยัญชนะ ก-ฮ” ที่ออกแบบไว้ โดยมีลำดับดังนี้

(๑) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

ใช้เพลง นิทาน หรือสื่อภาพ เช่น เพลง ก-ฮกระตุ้นความสนใจเด็ก

(๒) ชี้นสอน/กิจกรรมหลัก จัดกิจกรรมหลากหลาย เช่น เกมจับคู่พยัญชนะกับภาพ เกมโยนบอลตอบคำถาม (เช่น ครูพูด “ก” เด็กตอบ “ไก่”) บัตรคำ/แฟลชการ์ด กิจกรรมระบายสี/ลากเส้นพยัญชนะ

(๓) ชี้นสรุป

ทบทวนพยัญชนะที่เรียนให้เด็กออกเสียงพร้อมกัน/รายบุคคล

(๔) การสังเกตพฤติกรรม

ครูบันทึกพฤติกรรม เช่น ความสนใจ การมีส่วนร่วม ความสามารถในการออกเสียง

๘.๓ ตรวจสอบการดำเนินงาน (Check)

- การประเมินผลและการวิเคราะห์ความสำเร็จของกิจกรรม
- ประเมินผลงาน
- แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียน

๘.๔ สรุปผลกิจกรรมและการประเมินผลกิจกรรม (Action)

สรุปผลการจัดการเรียนรู้การพัฒนาการด้านภาษาของเด็กปฐมวัยเรื่อง พยัญชนะไทย ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่านการเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

๙. ทฤษฎีและแนวคิดและหลักการ

๙.๑ แนวคิด ทฤษฎี (ย่อ)

ภาษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาษาไทยที่มี ความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของคนไทย เป็นเอกลักษณ์แสดงถึงความเป็นไทย เป็นสื่อกลางในการ ติดต่อสื่อสารระหว่างกัน และกัน สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนในชาติรวมทั้งทำให้เกิดความสะดวก และความเข้าใจที่ตรงกัน ปัจจุบันเราใช้ภาษาไทยเป็นเครื่องมือในการสื่อสารและแสวงหาความรู้ใน สาขาวิชาต่าง ๆ ภาษาไทยจึงนับว่าอยู่ในกลุ่มทักษะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้อันประกอบด้วย การ ฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้เพื่อสื่อความคิด ความเข้าใจและแสวงหาความรู้ต่อไป การดำเนินชีวิต การพัฒนาทักษะทางภาษาเป็นสิ่งสำคัญ และมีความจำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน เนื่องจากโลก ปัจจุบันเป็นโลกที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งด้านวัตถุวิทยากร เทคโนโลยีและความนึกคิด ทำให้นักเรียนรู้จัก ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ เพื่อให้ทันต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ศรีรัตนจินตจันทร์ (๒๕๓๖: ๑๘) กล่าวว่า การ อ่านจะประสบผลดีได้นั้นต้องมีความสามารถในการจำแนก ความแตกต่างด้วยสายตา เป็นการ สังเกตเห็นความเหมือนความต่างกันของรูปทรง รูปภาพ และคำที่เขียน เป็นสัญลักษณ์ ความสามารถในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถในการเห็นความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านหรือ สัญลักษณ์ได้การที่เด็กจำแนกเสียงที่คล้ายคลึงกันได้จะช่วยให้เด็กอ่านได้อย่างถูกต้อง ความสามารถในการ ฟังเรื่องราวต่าง ๆ เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาเหตุผล ซึ่งสอดคล้องกับ ประเทิน ๒ มหาชันธ (๒๕๓๐ : ๑๘) กล่าวว่า การฝึกทักษะในการโยงความหมายสัญลักษณ์ที่เป็นตัวอักษรเข้าด้วยกัน เป็นการเชื่อมโยง ความหมายของคำกับสัญลักษณ์หรือตัวอักษรเป็นทักษะเบื้องต้นในการอ่าน เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎกติกา มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ ขณะในการเล่น จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะการสังเกต ความคิด

รวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังทำให้สามารถจำแนกความเหมือนและความแตกต่าง คิดหาเหตุผล ด้วยตนเอง เกมการศึกษาเป็นการฝึกให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพและวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลการ ตัดสินใจแก้ปัญหาการใช้กล่ามนี้อืมมือและตาประสานกัน เตรียมความพร้อมในการอ่าน และเขียนให้ ได้ตามพื้นฐาน ทำให้รู้การเรียนวิชาต่างๆ ในที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ อุษา กลเกม (๒๕๓๓: ๓๘) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสังเกตที่ดีมี ความสามารถในการมองเห็นและจำแนกด้วยตา สอดคล้องกับ อัจฉรา ชิวพันธุ์ (๒๕๓๖: ๒๗) ได้กล่าว ว่าเกมช่วยพัฒนา ความคิดทักษะทางภาษา แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ช่วยให้เห็น พฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งยังเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียนและเป็นการฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็ก รู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่วางไว้จึงทำให้มี ความเชื่อว่า เกมการศึกษาสามารถจะพัฒนาความพร้อมในด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียนในระดับปฐมวัยนี้ ได้ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานความรู้เพราะการรับรู้จะเกิดได้ด้วยการมองดู ด้วยสายตา รับรู้ได้จากการฟัง เสียง สามารถบอกความเหมือนและความต่างได้ด้วยการสังเกต ถ้าเด็กจำแนก เสียงได้จะช่วยให้อ่าน ได้ถูกต้อง ถ้าจำแนกภาพได้จะช่วยให้เด็กจำได้แม่นยำและคงทน ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่า

ผู้เรียน มีความพร้อมที่จะรับรู้และสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจได้และไปสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจท (สูภาวดี)ศรีวรรณนะ ๒๕๔๑: ๘๙ – ๙๕; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) ที่กล่าวว่า เกม การศึกษาเป็น กิจกรรมที่ทำทลายความสามารถของเด็ก ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการคิดและตัดสินใจ มองในสิ่งที่เหมือนหรือแตกต่างกันได้โดยให้เด็กเป็นผู้ดำเนินการเล่นด้วยตนเอง นอกจากนี้เกมนั้นยังเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยให้เด็กเกิด

ความเพลิดเพลิน ช่วยจูงใจและเร้าความสนใจของเด็ก ซึ่งจะช่วย ส่งเสริมการเรียนรู้เป็นการฝึกให้เด็กรู้จักคิด และฝึกการสังเกต เพื่อพัฒนาทักษะทางการอ่าน นที) เกิดอรุณ ๒๕๓๘: ๔๐) และช่วยพัฒนาทักษะในทุกๆ ด้านโดยเฉพาะด้านสติปัญญา การเรียนรู้คือ เด็กได้รับการเรียนจากการเล่น โดยลงมือปฏิบัติจริงจากประสบการณ์โดยตรงด้วยตนเองจากสื่อ อุปกรณ์ของเล่นที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจะช่วยพัฒนาความพร้อมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดี ต่อการเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเป็นพื้นฐานทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้นไป (สำนักงาน การประถมศึกษากรุงเทพมหานคร .๒๕๒๗: ๒๓) จากที่กล่าวมาผู้วิจัยคิดว่าเกมการศึกษาที่สร้างขึ้น น่าจะมี คุณภาพเพียงพอที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน ใหม่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความ สนใจศึกษาเกมการศึกษาแนวภาษาโดยใชรูปแบบการหา ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ที่จะส่ง ผลต่อการพัฒนาทักษะทางการอ่านของเด็กปฐมวัย อย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนา เด็กปฐมวัยต่อไป สรุปได้ว่า ประโยชน์ของเกมการศึกษาเป็นการช่วยส่งเสริมและฝึกทักษะให้เด็กได้เรียนรู้ด้วย ตนเอง ส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมทางสังคมในด้านการช่วยเหลือ แบ่งปัน การยอมรับผู้อื่น การสังเกตสิ่ง ต่างๆรอบตัว เพื่อให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุขและความคิดรวบยอดในสิ่งที่เรียนสามารถนำส่งสิ่งที่ เรียนไปประยุกต์ใช้และต่อยอดต่อไปได้

๑๐. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

๑. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา รวมทั้งหมด ๔ แผน แต่ละแผนใช้ เวลา ๑ ชั่วโมง โดยใช้การทดสอบแผนที่ทำขึ้นก่อน สัปดาห์ละ ๒ ชั่วโมง เป็นเวลา ๔ สัปดาห์ ในภาคเรียน ที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ ระหว่างเดือน ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙ โดยจัดกิจกรรมใน ชั่วโมงกิจกรรมเกมการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ จำนวน ๑๕ คน

๒. จัดทำแบบประเมินก่อนเรียนและหลังเรียน

๒ การดำเนินการทดลองใช้ในชั้นเรียนจริง

การจัดกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมเกมการศึกษา

๑. Warm up (กระตุ้นความสนใจ)

ใช้กิจกรรมการเล่น เช่น จับคู่ บัตรคำ เพลง นิทาน

๒. Presentation (นำเสนอความรู้)

ให้นักเรียนนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียนทีละคน

๓. Practice (ฝึกปฏิบัติ)

ครูนำใบงานแต่ละหน่วยการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้น มาให้นักเรียนได้ทำกิจกรรม

๔. Production (การสร้างชิ้นงานจริง/การนำไปใช้)

นักเรียนประยุกต์ความรู้เพื่อสร้างชิ้นงานของตนเอง เช่น การฉีก ตัด ปะ ขยำ

๕. Wrap up (สรุปบทเรียน)

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละแผน ผ่านการสะท้อนความคิดร่วมกัน

๓) การประเมินผล

ครูประเมินก่อนและหลังทำกิจกรรมของนักเรียน

๔) การเก็บข้อมูลและสะท้อนผล

เก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน การตรวจผลงานของนักเรียน และแบบทดสอบก่อน และหลังทำกิจกรรม

๑๑. ผลที่เกิดกับเป้าหมาย

๑. ด้านการฟัง

- ฟังและแยกแยะเสียงพยัญชนะ ก-ฮ ได้ถูกต้อง
- ฟังคำศัพท์ง่าย ๆ และเข้าใจความหมายเบื้องต้น
- ปฏิบัติตามคำสั่งที่มีคำพยัญชนะเป้าหมายได้

๒. ด้านการพูด

- ออกเสียงพยัญชนะ ก-ฮ ได้ชัดเจนตามวัย
- พูดคำศัพท์ที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะต่าง ๆ ได้
- สนทนาโต้ตอบง่าย ๆ โดยใช้คำศัพท์ที่เรียนรู้

๓. ด้านการอ่าน (เตรียมความพร้อม)

- จดจำและบอกชื่อพยัญชนะ ก-ฮ ได้
- เชื่อมโยงพยัญชนะกับภาพหรือคำศัพท์ได้ เช่น ก-ไก่ ข-ไข่
- เริ่มอ่านคำศัพท์ง่าย ๆ จากภาพและสัญลักษณ์

๔. ด้านการเขียน (เตรียมความพร้อม)

- ลากเส้น เขียนลายเส้นพื้นฐานที่นำไปสู่การเขียนพยัญชนะ
- เขียนพยัญชนะ ก-ฮ ตามแบบได้ (อาจยังไม่สมบูรณ์)
- ระบายสี/คัดลอกตัวอักษรได้อย่างเหมาะสมกับวัย

๕. ด้านทักษะการคิดและการใช้ภาษา

- จับคู่พยัญชนะกับภาพหรือเสียงได้
- จำแนกพยัญชนะเบื้องต้น เช่น เสียงต้นคำ
- ใช้ภาษาในการสื่อสารความคิด ความต้องการได้ดีขึ้น

๑๒. บทเรียนที่ได้รับ

๑. ด้านผู้เรียน

- เด็กเรียนรู้ได้ดีเมื่อใช้ เกมและสื่อที่หลากหลาย มากกว่าการสอนแบบบอกตรง ๆ
- เด็กมีความสนใจและมีส่วนร่วมมากขึ้น เมื่อกิจกรรมมีความสนุก เช่น เกมโยนบอล เกมจับคู่
- เด็กแต่ละคนมีพัฒนาการแตกต่างกัน จำเป็นต้องใช้ วิธีการสอนที่ยืดหยุ่น
- การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Active Learning) ช่วยให้เด็ก จดจำพยัญชนะ ก-ฮ ได้ดีขึ้น

๒. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

- การจัดกิจกรรมควร สั้น กระชับ และหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็ก
- การใช้สื่อ เช่น บัตรคำ ภาพประกอบ และเพลง ช่วยให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น
- การทบทวนซ้ำอย่างสม่ำเสมอ เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่คงทน
- การจัดลำดับจากง่ายไปยาก ทำให้เด็กเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอน

๓. ด้านครูผู้สอน

- ครูต้องมีการเตรียมสื่อและแผนการสอนล่วงหน้าอย่างรอบคอบ
- การสังเกตพฤติกรรมเด็กเป็นรายบุคคลช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการของเด็กมากขึ้น
- ครูควรใช้คำชม แรงเสริม และบรรยากาศเชิงบวก เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้
- ต้องปรับเปลี่ยนวิธีสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริงในห้องเรียน

๑๒. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นักเรียนได้รับ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

๑. เชิงปริมาณ

- เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ร้อยละ ๑๐๐ ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ
- เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ร้อยละ ๘๐ รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ และมีเจตคติต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช สูงขึ้น ๒๕๖๐

๒. เชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว) ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้จักพยัญชนะ ก-ฮ ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

ครู ได้รับ

- มีเทคนิคการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วยการทำกิจกรรมเกมการศึกษา
- มีนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา

โรงเรียน ได้รับ

- โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยที่มีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่สมบูรณ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
- โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการสอนที่พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

พ่อแม่ผู้ปกครอง

พ่อแม่ผู้ปกครองให้ความไว้วางใจพร้อมทั้งให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการจัดกิจกรรม เกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการคิด เช่น การจัดหาสื่อให้กับบุตรหลานและอุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการ

๑๓. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

กิจกรรม	หมวด ค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่าย		
		รายการ (ทำอะไร)	จำนวน	เป็นเงิน (บาท)
๑) กิจกรรม PLC ระดมความคิด				
๑) กิจกรรมการเรียนรู้ภาคฝึกทักษะปฏิบัติหรือสร้างเสริมประสบการณ์จากสถานการณ์จริง	ค่าวัสดุ			
๒) -กิจกรรมการพัฒนาผู้เรียน - การทำกิจกรรมเกมการศึกษา	ค่าวัสดุ			
๓) การจัดทำ จัดหา วัสดุประกอบการจัดทำสื่อการเรียนรู้		กระดาษ A๔ แผ่นเคลือบ ไม้หนีบ กาว ๒ หน้าบาง ฝาขวดน้ำ (คละสี) กาวลาเท็กซ์ ดินตึกแก	๒รีม ๑รีม ๓ ถู ๕ ม้วน ๑ ถู ๑ ขวด ๑๐๐๐ คู่	๒๕๐ บาท ๒๘๐ บาท ๑๐๕ บาท ๑๐๐ บาท ๕๕ บาท ๘๐ บาท ๑๓๐ บาท
รวม				๑๐๐๐ บาท

๑๔. การประเมินผล

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	วิธีการประเมิน	เครื่องมือที่ใช้
๑) นักเรียนสามารถสร้างแผนภาพความคิด จากเนื้อหาที่อ่าน	๑.ตรวจผลงาน ๒. ประเมินผลงาน	๑.แบบประเมินผลงาน
๒) นักเรียนสามารถแสดงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ นำเสนอเรื่องราวแปลกใหม่	๑.การสังเกต	๑.แบบสังเกต
๓. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ	๑.สังเกต ๒.สอบถาม	๑.แบบสังเกต ๒. แบบสอบถาม
๔. นักเรียนมีความพึงพอใจในความสำเร็จของตนเอง	ประเมินความพึงพอใจ	แบบประเมินความพึงพอใจของตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจโดยเพื่อน

(ลงชื่อ) ศุภรินทร์ ยืนนาน ผู้พัฒนานวัตกรรม
(นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน)
ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

๑๕. การพิจารณาของผู้บริหารสถานศึกษา

๑๕.๑ ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การจัดตั้งพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) คิดค้นและพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของผู้เรียน รวมทั้งเพื่อดำเนินการให้มีการขยายผลไปใช้ในสถานศึกษาชั้นพื้นฐานอื่น

(.....) ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพของเด็กไทยทั่วประเทศ

(.....) การกระจาย อำนาจและให้อิสระแก่หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาเพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการบริหารและการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

(.....) สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกันระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคมในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

๑๕.๒ ความสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนหรือจุดเน้น ของโรงเรียนที่โรงเรียนกำหนด

() สมรรถนะการจัดการ และสมรรถนะการคิดขั้นสูง

() สมรรถนะการเรียนรู้พื้นฐาน

() สมรรถนะการอาชีพตามอัตลักษณ์สถานศึกษา

() อื่นๆ

๑๕.๓ ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์/แผนการดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาของจังหวัด

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาระบบการบริหารจัดการพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๒ พัฒนาหน่วยงานการศึกษาและสถานศึกษานำร่อง ในการบริหารและจัดการศึกษาให้มีคุณภาพและประสิทธิผล

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๓ พัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม กับพื้นที่นวัตกรรมการศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๔ พัฒนาคุณภาพและศักยภาพของครูและบุคลากร ทางการศึกษาของสถานศึกษาอย่างต่อเนื่อง

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

(.....) ยุทธศาสตร์ที่ ๖ สร้างและพัฒนากลไกในการจัดการศึกษาร่วมกัน ระหว่างภาครัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม

๑๕.๔ สอดคล้องกับข้อตกลงในการพัฒนางานของผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้รับผิดชอบพัฒนานวัตกรรม


(.....) ไม่สอดคล้อง (.....) สอดคล้อง

สรุปความคิดเห็นผู้บริหารสถานศึกษา

(.....) เห็นชอบ

(.....) ให้ปรับปรุง

(.....) ไม่เห็นชอบ



นางนารอน ทับสกุล

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)



แผนการจัดประสบการณ์
เรื่อง พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ โดยเรียนรู้ผ่าน
การเล่นจากกิจกรรมเกมการศึกษา



นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน
ครูประจำชั้นอนุบาล 2

โรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1
กระทรวงศึกษาธิการ

แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (4-5 ขวบ)

สัปดาห์ที่ หน่วย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา 60 นาที

กิจกรรมที่ 1 มือน้อยหรรษาตามหาบ้านให้พยัญชนะไทย

..... ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก สามารถใช้ รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ ได้ และเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม จึงมีเทคนิคการสอนการจดจำพยัญชนะภาษาไทย ให้กับเด็กอย่างง่าย ๆ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

9.1) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

เด็กในวัย 3-4 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง สามารถเล่าเรื่องด้วยประโยคสั้น ๆ ได้

เด็กในวัย 4-5 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

เด็กในวัย 5-6 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้

9.2) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้

เด็กในวัย 3-4 ปี : อ่านภาพและพูดด้วยภาษาของตน รวมไปถึงขีดเขียนอย่างมีทิศทางได้

เด็กในวัย 4-5 ปี : อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

เด็กในวัย 5-6 ปี : อ่านภาพ สัญลักษณ์ด้วยการชี้หรือกวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ เขียนชื่อของตนเองตามแบบ เขียนข้อความด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

10.1) มีความสามารถในการคิดรวบยอด

เด็กในวัย 3-4 ปี : บอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบ สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ

เด็กในวัย 4-5 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และ สามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

เด็กในวัย 5-6 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานสองลักษณะ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยสองลักษณะเป็นเกณฑ์ และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ชั้นจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ การเตรียมความพร้อมเด็กด้วยการร้องเพลง



ขั้นที่ 2 ชั้นสนทนา ครูให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการเล่นเกมี มีोन้อยหรรรษษษตามหบบ้านให้พยัญชนะไทย

ขั้นที่ 3 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกมี มีोन้อยหรรรษษษตามหบบ้านให้พยัญชนะไทย

ขั้นที่ 4 ชั้นนำเสนอผลงาน ครูให้โอกาสเด็กได้นำเสนอผลงานของตนเองที่หน้าชั้น เป็นการสร้างความเชื่อมั่นและพัฒนาทักษะทางภาษา

ขั้นที่ 5 ชั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันอธิบายสรุปกิจกรรมที่ทำ และบันทึกผลกิจกรรม

สื่อและอุปกรณ์

1. มือน้อยหรรษาตามหาบ้านให้พยัญชนะไทย



การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ บ ส ัง ก ะ ต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ บ ส ัง ก ะ ต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม	แบบ บ ส ัง ก ะ ต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

ความคิดเห็น/ และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

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

ลงชื่อ

(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

บันทึกหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์

1. ผลการจัดกิจกรรม

เด็กร้อยละ.....ฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้

เด็กร้อยละ.....สามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้

เด็กร้อยละ.....สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้ทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเป็นอย่างดีและยังให้ความช่วยเหลือกับเพื่อนนอกกลุ่มด้วย

2. ปัญหา อุปสรรค

.....
.....
..... 3.

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา

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

ลงชื่อ

ครูผู้สอน

(นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

คะแนน 7 – 9 คะแนน

ระดับคุณภาพ 3 ดี

คะแนน 4 – 6 คะแนน

ระดับคุณภาพ 2 ปานกลาง

คะแนน 0 – 3 คะแนน

ระดับคุณภาพ 1 ปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม

ประเด็นการสังเกต	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้ถูกต้องมั่นใจ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำแต่ไม่มั่นใจ	เด็กไม่ฟังและไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	เด็กสามารถเด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถเด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้อง โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถเด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้

ใบงานภาษาไทย

ให้นักเรียนเขียนพยัญชนะไทย ก-ฮ ตามรอยประ

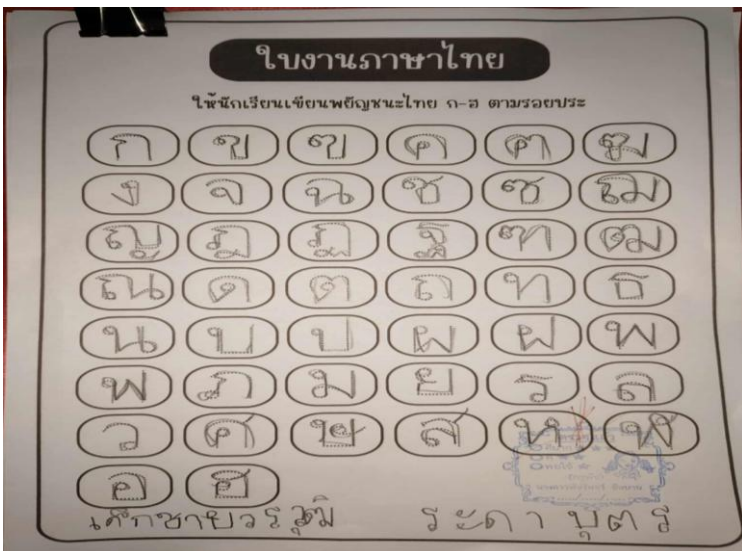
ก	ข	ฃ	ค	ฅ	ฉ
ง	จ	ฉ	ช	ฌ	ฉ
ญ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ฒ
ณ	ด	ต	ถ	ท	ธ
น	บ	ป	ผ	ฝ	พ
ฟ	ภ	ม	ย	ร	ล
ว	ศ	ษ	ส	ห	ฬ
อ	ฮ				

ใบงานภาษาไทย

ให้นักเรียนเติมพยัญชนะไทยที่หายไปให้ถูกต้อง

ก				ค	
			ช		
	ฎ				
			ผ		
	ภ				ล
	ฮ				

ภาพการจัดกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (4-5 ขวบ)

สัปดาห์ที่ หน่วย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา 60 นาที

กิจกรรมที่ 2 คู่หนูอยู่ไหน

ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก สามารถใช้ รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ ได้ และเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม จึงมีเทคนิคการสอนการจดจำพยัญชนะภาษาไทย ให้กับเด็กอย่างง่าย ๆ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

10.1) มีความสามารถในการคิดรวบยอด

เด็กในวัย 3-4 ปี : บอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบ สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ

เด็กในวัย 4-5 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และ สามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

เด็กในวัย 5-6 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานสองลักษณะ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยสองลักษณะเป็นเกณฑ์ และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้

3. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ การเตรียมความพร้อมเด็กด้วยนิทานและร้องเพลง



ขั้นที่ 2 ขั้นสนทนา ครูให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการเล่นเกมน คู่หนูอยู่ไหน

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม คู่หนูอยู่ไหน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน ครูให้โอกาสเด็กได้นำเสนอผลงานของตนเองที่หน้าชั้น เป็นการสร้างความเชื่อมั่น และพัฒนาทักษะทางภาษา

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันอธิบายสรุปกิจกรรมที่ทำ และบันทึกผลกิจกรรม

สื่อและอุปกรณ์

1. เกมคู่หนูอยู่ไหน



การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

ความคิดเห็น/ และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

บันทึกหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์

1. ผลการจัดกิจกรรม

เด็กร้อยละ.....ฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้

เด็กร้อยละ.....สามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้

เด็กร้อยละ.....สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้ทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเป็นอย่างดีและยังให้ความช่วยเหลือกับเพื่อนนอกกลุ่มด้วย

2. ปัญหา อุปสรรค

.....
.....
..... 3.

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา

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

ลงชื่อ

ครูผู้สอน

(นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

วันที่...../...../.....

14	เด็กหญิงนริศรา จันทระรักษ์ (น้องพาฝัน)												
15	เด็กหญิงเพชรน้ำผึ้ง ศักดิ์ศรี (น้ำผึ้ง)												
รวม													
เฉลี่ย													
ร้อยละ													

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

คะแนน 7 – 9 คะแนน

ระดับคุณภาพ 3 ดี

คะแนน 4 – 6 คะแนน

ระดับคุณภาพ 2 ปานกลาง

คะแนน 0 – 3 คะแนน



ระดับคุณภาพ 1 ปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม

ประเด็นการสังเกต	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้ถูกต้องมั่นใจ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำแต่ไม่มั่นใจ	เด็กไม่ฟังและไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้



พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	ก	ข	ค
	ช	ฌ	จ




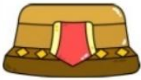


พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	จ	ง	ว
	ร	ล	จ

พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	ฉ	ญ	ณ
	ช	ฉ	ฉ
	ฉ	ญ	ฉ
	ณ	ญ	ฉ
	ท	ท	ณ
			



พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	ณ	ช	ฉ
	ค	ด	ต
	ค	ด	ต
	ถ	ถ	ณ
	ม	ท	ล
	ช	พ	ส



พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	ย	น	ม
	ร	ร	ร







พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ตัวพยัญชนะให้ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	ฟ	พ	ฝ
	ภ	ภ	ภ

พยัญชนะไทย



คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ชื่อพยัญชนะที่ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

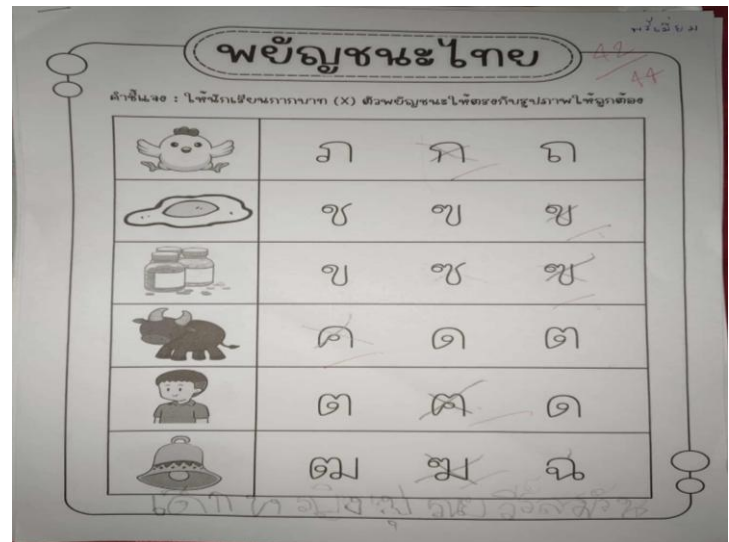
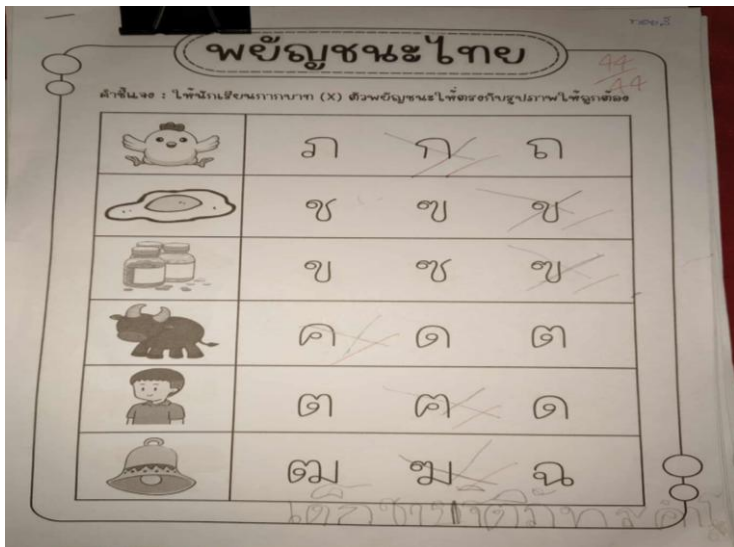
	บ ว ค
	ค ด ศ
	บ ษ ป
	ส ศ ษ
	ผ ห ล
	ล พ พิ

วิทย์ศึกษารวม

พยัญชนะไทย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกากบาท (X) ชื่อพยัญชนะที่ตรงกับรูปภาพให้ถูกต้อง

	อ ฮ ฉ
	ฮ ฉ อ



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (4-5 ขวบ)

สัปดาห์ที่ หน่วย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา 60 นาที

กิจกรรมที่ 3 ดินสอพาวอลิน

..... ประสบการณ์สำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก สามารถใช้ รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ ได้ และเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม จึงมีเทคนิคการสอนการจดจำพยัญชนะภาษาไทย ให้กับเด็กอย่างง่าย ๆ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

10.1) มีความสามารถในการคิดรวบยอด

เด็กในวัย 3-4 ปี : บอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบ

สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ

เด็กในวัย 4-5 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และ สามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

เด็กในวัย 5-6 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานสองลักษณะ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยสองลักษณะเป็นเกณฑ์ และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันคู่กับภาพสัญลักษณ์ได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ การเตรียมความพร้อมเด็กด้วยการร้องเพลง



ขั้นที่ 2 ขั้นสนทนา ครูให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการเล่นเกมน ดินสอพาเพลิน

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติกิจกรรม ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม ดินสอพาเพลิน

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน ครูให้โอกาสเด็กได้นำเสนอผลงานของตนเองที่หน้าชั้น เป็นการสร้างความเชื่อมั่น และพัฒนาทักษะทางภาษา

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันอธิบายสรุปกิจกรรมที่ทำ และบันทึกผลกิจกรรม

สื่อและอุปกรณ์

1. เกมดินสอพาเพลิน



การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบบั้งเกตพฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบบั้งเกตพฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันคู่กับภาพสัญลักษณ์ได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม	แบบบั้งเกตพฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

ความคิดเห็น/ และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

บันทึกหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์

1. ผลการจัดกิจกรรม

เด็กร้อยละ.....ฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้

เด็กร้อยละ.....สามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้

เด็กร้อยละ.....สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนได้ทำกิจกรรม ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือช่วยเหลือกันภายในกลุ่มเป็นอย่างดีและยังให้ความช่วยเหลือกับเพื่อนนอกกลุ่มด้วย

2. ปัญหา อุปสรรค

.....
.....
..... 3.

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา

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

ลงชื่อ

ครูผู้สอน

(นางสาวพัชรินทร์ ยืนนาน)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

วันที่...../...../.....

13	เด็กหญิงณัฐวรรณ บุญมานันท์ (น้องเจแปน)											
14	เด็กหญิงนริศรา จันทระรักษ์ (น้องพาฝัน)											
15	เด็กหญิงพรชนา ผึ้ง ศักดิ์ศรี (น้องผึ้ง)											
รวม												
เฉลี่ย												
ร้อยละ												

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

คะแนน 7 – 9 คะแนน

ระดับคุณภาพ 3 ดี

คะแนน 4 – 6 คะแนน

ระดับคุณภาพ 2 ปานกลาง

คะแนน 0 – 3 คะแนน

ระดับคุณภาพ 1 ปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม

ประเด็นการสังเกต	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้ถูกต้องมั่นใจ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำแต่ไม่มั่นใจ	เด็กไม่ฟังและไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ๐ ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ก



ข



ช



ค



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ๐ ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ค



ฅ



ง



จ



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ๐ ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ฉ



ช



ซ



ฅ



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ๐ ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ญ



ฎ



ฏ



ฐ



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ก



ข



ค



ด



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ต



ถ



ท



ธ



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

น



บ



ป



ผ



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ฝ



ฟ



ภ



ภ



ชื่อ _____ ชั้น _____ เลขที่ _____

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ม



ย



ร



ล



ชื่อ

ชั้น

เลขที่

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ว



ศ



ช



ส



ชื่อ

ชั้น

เลขที่

พยัญชนะไทย

คำสั่ง : ให้นักเรียน ล้อมรอบรูปภาพให้ตรงกับพยัญชนะไทยที่กำหนดให้

ห



ฟ



อ



ฮ

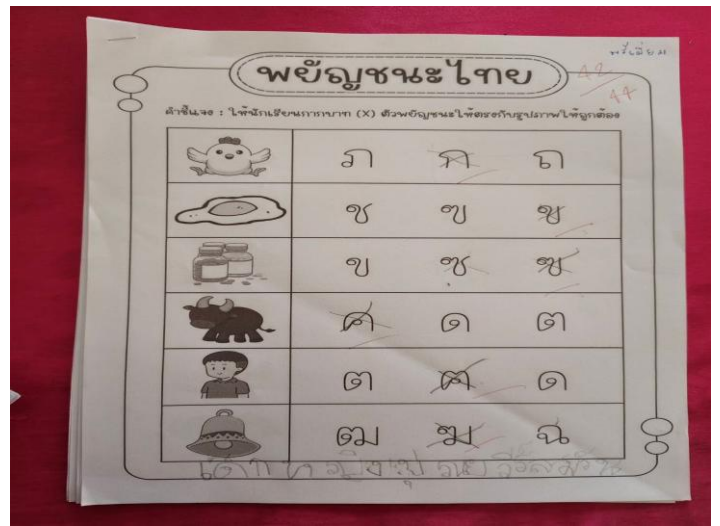
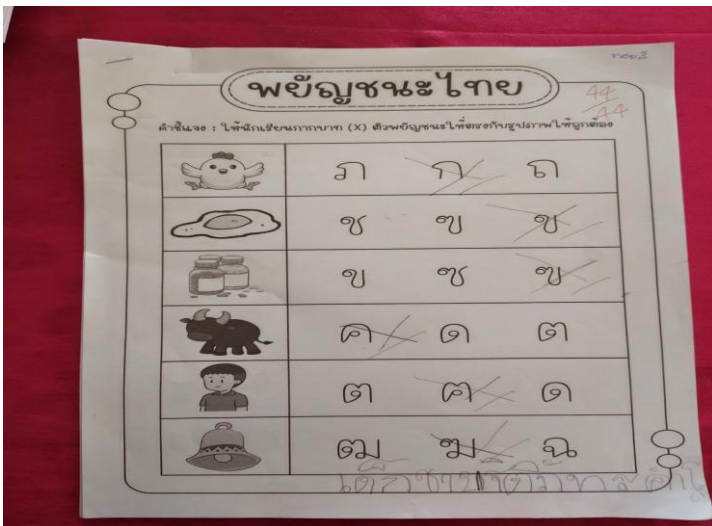


ชื่อ

ชั้น

เลขที่

ภาพกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (4-5 ขวบ)

สัปดาห์ที่ หน่วย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา 60 นาที

กิจกรรมที่ 4 ไม้หนีบพาสนุก

ประสบการณ์

สำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก สามารถใช้ รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ ได้ และเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม จึงมีเทคนิคการสอนการจดจำพยัญชนะภาษาไทย ให้กับเด็กอย่างง่าย ๆ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

9.1) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

เด็กในวัย 3-4 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง สามารถเล่าเรื่องด้วยประโยคสั้น ๆ ได้

เด็กในวัย 4-5 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

เด็กในวัย 5-6 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

10.1) มีความสามารถในการคิดรวบยอด

เด็กในวัย 3-4 ปี : บอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบ สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ

เด็กในวัย 4-5 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะ

เดี่ยว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และ สามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือ เหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

เด็กในวัย 5-6 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือ เปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานสองลักษณะ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยสองลักษณะเป็นเกณฑ์ และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือ เหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ชั้นจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ การเตรียมความพร้อมเด็กด้วยการร้องเพลง



ขั้นที่ 2 ชั้นสนทนา ครูให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการเล่นเกมน ไม้หนีบพาสุนัข นำตัวอักษรไม้หนีบมาหนีบใน ภาพสัญลักษณ์ให้ตรงพยัญชนะนั้นๆให้ถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม ไม้หนีบพาสุนัข

ขั้นที่ 4 ชั้นนำเสนอผลงาน ครูให้โอกาสเด็กได้นำเสนอผลงานของตนเองที่หน้าชั้น เป็นการสร้างความเชื่อมั่น และพัฒนาทักษะทางภาษา

ขั้นที่ 5 ชั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันอธิบายสรุปกิจกรรมที่ทำ และบันทึกผลกิจกรรม

สื่อและอุปกรณ์



การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันคู่กับภาพสัญลักษณ์ได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

ความคิดเห็น/ และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

14	เด็กหญิงนริศรา จันทระรักษ์ (น้องพาฝัน)												
15	เด็กหญิงเพชรน้ำผึ้ง ศักดิ์ศรี (น้ำผึ้ง)												
รวม													
เฉลี่ย													
ร้อยละ													

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

คะแนน 7 – 9 คะแนน

ระดับคุณภาพ 3 ดี

คะแนน 4 – 6 คะแนน

ระดับคุณภาพ 2 ปานกลาง

คะแนน 0 – 3 คะแนน



ระดับคุณภาพ 1 ปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม

ประเด็นการสังเกต	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้ถูกต้องมั่นใจ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำแต่ไม่มั่นใจ	เด็กไม่ฟังและไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้


กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้พยัญชนะไทย

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่พยัญชนะกับสัญลักษณ์ภาพให้ถูกต้อง

ฉ	•	•	
			




กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้พยัญชนะไทย

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่พยัญชนะกับสัญลักษณ์ภาพให้ถูกต้อง

บ	•	•	

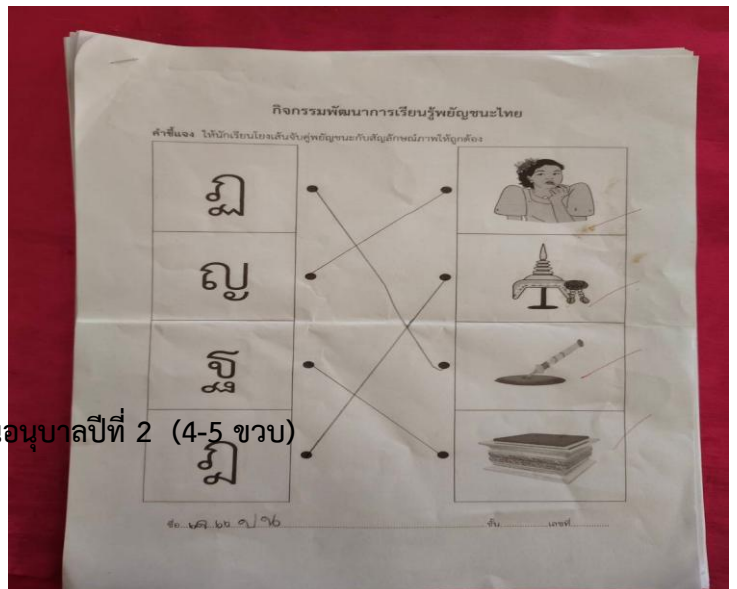
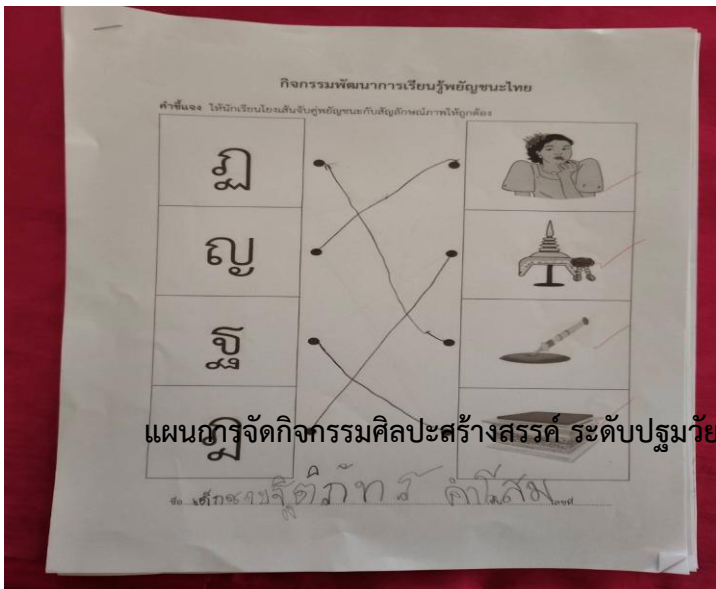
กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้พยัญชนะไทย

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่พยัญชนะกับสัญลักษณ์ภาพให้ถูกต้อง

ก	•	•	
ผ	•	•	
ว	•	•	
ส	•	•	

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ภาพกิจกรรม



แผนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (4-5 ขวบ)

สัปดาห์ที่ หน่วย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา 60 นาที

กิจกรรมที่ 5 พยัญชนะอะไรเอ๋ย

ประสงค์การเรียนรู้

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก สามารถใช้ รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ ได้ และเพื่อให้เด็กมีพัฒนาการครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม จึงมีเทคนิคการสอนการจดจำพยัญชนะภาษาไทย ให้กับเด็กอย่างง่าย ๆ โดยคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะทางภาษาที่ดีและเกิดกระบวนการจดจำที่มีประสิทธิภาพ เป็นการเตรียมความพร้อมทักษะการฟัง พูด อ่าน เขียน ให้กับเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

9.1) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

เด็กในวัย 3-4 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง สามารถเล่าเรื่องด้วยประโยคสั้น ๆ ได้

เด็กในวัย 4-5 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

เด็กในวัย 5-6 ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้

9.2) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้

เด็กในวัย 3-4 ปี : อ่านภาพและพูดด้วยภาษาของตน รวมไปถึงขีดเขียนอย่างมีทิศทางได้

เด็กในวัย 4-5 ปี : อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

เด็กในวัย 5-6 ปี : อ่านภาพ สัญลักษณ์ด้วยการชี้หรือกวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ เขียนชื่อของตนเองตามแบบ เขียนข้อความด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

10.1) มีความสามารถในการคิดรวบยอด

เด็กในวัย 3-4 ปี : บอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบ สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ

เด็กในวัย 4-5 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และ สามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

เด็กในวัย 5-6 ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานสองลักษณะ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยสองลักษณะเป็นเกณฑ์ และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
2. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ชั้นจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ การเตรียมความพร้อมเด็กด้วยการร้องเพลง



ขั้นที่ 2 ชั้นสนทนา ครูให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการเล่นเกม พยัญชนะอะไรเอ๋ย ครูสุ่มพยัญชนะมา 10 ตัว แล้วนำแก้วมาครอบไว้ให้นักเรียนทายว่าพยัญชนะตัวใดอยู่ในแก้ว หลังจากนั้นก็เพิ่มพยัญชนะอีกทีละ 1 ตัว

ขั้นที่ 3 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม ให้เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมเล่นเกม พยัญชนะอะไรเอ๋ย

ขั้นที่ 4 ชั้นนำเสนอผลงาน ครูให้โอกาสเด็กได้นำเสนอผลงานของตนเองที่หน้าชั้น เป็นการสร้างความเชื่อมั่น และพัฒนาทักษะทางภาษา

ขั้นที่ 5 ชั้นสรุป ครูและเด็กร่วมกันอธิบายสรุปกิจกรรมที่ทำ และบันทึกผลกิจกรรม

สื่อและอุปกรณ์



การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อ พยัญชนะไทยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันคู่กับภาพสัญลักษณ์ได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม	แบบ สังเกต พฤติกรรม	ผ่านการประเมิน ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

ความคิดเห็น/ และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ

(นางนารอน ทับสกุล)

ผู้อำนวยการโรงเรียนประชาสามัคคี (บ้านหนองมะนาว)

แบบสังเกตพฤติกรรม

พฤษภาคมอะไรเอ๋ย

รวม						
เฉลี่ย						
ร้อยละ						

เกณฑ์การประเมินระดับคุณภาพ

คะแนน 7 – 9 คะแนน

ระดับคุณภาพ 3 ดี

คะแนน 4 – 6 คะแนน

ระดับคุณภาพ 2 ปานกลาง

คะแนน 0 – 3 คะแนน

ระดับคุณภาพ 1 ปรับปรุงแก้ไข

เกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม

ประเด็นการสังเกต	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้ถูกต้องมั่นใจ	เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำแต่ไม่มั่นใจ	เด็กไม่ฟังและไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำ
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	เด็กสามารถเด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้องโดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถเด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้ถูกต้อง โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถเด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยไม่ต้องแนะนำ	เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้โดยต้องแนะนำ	เด็กไม่สามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้

พยัญชนะไทย 44 ตัว



แบบประเมินทักษะการอ่านพญฺชนชาวไทย (ก-ฮ)

1. ข้อมูลทั่วไป

ชั้ - น ำ ม ส ก , ล เ ตี ก :

ชั้ น อ น , บ ำ ล : อ ำ ย , ปี

ผู้ประเมิน :
 วันที่ประเมิน : เวลา

2. เกณฑ์การประเมิน

ให้เด็กอ่านพยัญชนะไทย ก - ฮ (44 ตัว) ทีละตัว

ครูบันทึก ✓ หรือ X ในช่องตรงกับตัวอักษร

ตารางประเมินการอ่านพยัญชนะ

พยัญชนะ	อ่านถูก	อ่านผิด	ไม่ตอบ	หมายเหตุ
ก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ข	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฅ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ค	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ค	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฅ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
จ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฉ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ช	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฅ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฉ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

พยัญชนะ	อ่านถูก	อ่านผิด	ไม่ตอบ	หมายเหตุ
ญ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฉ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฐ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฐ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฑ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฒ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ณ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ด	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ต	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ถ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ท	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ธ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
บ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ป	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

พยัญชนะ	อ่านถูก	อ่านผิด	ไม่ตอบ	หมายเหตุ
ฝ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
พ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฟ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ภ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ร	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ล	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ว	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ศ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ช	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ส	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ห	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฬ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
อ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ฮ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. การให้คะแนน

- อ่านถูกต้อง ได้ 1 คะแนน
- อ่านผิด/ไม่ตอบ ได้ 0 คะแนน

คะแนนรวมเต็ม 44 คะแนน

4. เกณฑ์การแปลผล

- 36-44 คะแนน = ดีมาก (อ่านได้คล่องและถูกต้อง)
 - 28-35 คะแนน = ดี (อ่านได้เกือบทั้งหมด แต่ยังมีผิดบางตัว)
 - 20-27 คะแนน = พอใช้ (ยังมีความผิดพลาดมาก ต้องเสริมฝึกฝน)
 - ต่ำกว่า 20 คะแนน = ควรส่งเสริมอย่างใกล้ชิด
-

5. พฤติกรรมระหว่างการอ่าน (เชิงคุณภาพ)

- ตั้ ง ใ จ ม ส ม า ธิ
 - ไ ม ' ก ล ' า อ ' า น ต ' อ ง ก ร ะ ตู้ น
 - อ ' า น ช ' า / ห ย , ด น ่า น
 - อ ' า น อ ย ' า ง ม ' น ใ จ
 - อื่น ๆ
-

6. สรุปผลการประเมิน

- คะแนนรวม : / 44
- ระดับคุณภาพ :
- ข้อเสนอแนะ :