



แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ตามโครงการพัฒนาศักยภาพครูปฐมวัย เพื่อพัฒนาทักษะทางสมองของเด็กปฐมวัย
(Executive Function) ในการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในสถานศึกษา

การเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play - based Learning)
ส่งเสริมพัฒนาการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

ปีการศึกษา ๒๕๖๘



นางนพมาศ บุพศิริ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนมเขต ๒
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

การเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) ส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำ พยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา การติดต่อสื่อสาร ในสังคมไทยของเรานอกจาก ภาษาพูดแล้วยังรวมถึงภาษาเขียนอีกด้วย พยัญชนะไทย ตั้งแต่ ก-ฮ มีทั้งหมด ๔๔ ตัว คนไทยทุกคนจำเป็นต้อง รู้จักและสามารถอ่านภาษาไทยออก ซึ่งการเริ่มรู้จักตัวอักษรควรให้เด็กได้รู้จักเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลเพื่อให้เกิดการ ค้นเคยและสามารถจำและอ่านภาษาไทยออกในอนาคตเมื่อเด็กโตขึ้นและเรียนชั้นที่สูงขึ้นต่อไป การนั่งท่องเฉยๆ เป็นวิธีพื้นฐานที่มักใช้กัน ซึ่งจะทำให้เด็กขาดความสนใจและขาดความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น ข้าพเจ้าจึงได้คิด รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) มาเป็นวิธีปฏิบัติที่ดีเลิศ (Best Practices) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยนำกิจกรรมเกมการศึกษามา เป็นสื่อนวัตกรรมในการพัฒนาเด็กปฐมวัยที่ไม่รู้จักพยัญชนะ ก-ฮ และพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการที่เหมาะสม ตามวัยต่อไป

นางนพมาศ บุพศิริ

ตำแหน่งครู โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	๗
รูปแบบ/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย.....	๑
- ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ.....	๑
- จุดประสงค์ของการดำเนินงาน.....	๒
- ขอบเขตของการดำเนินงาน.....	๒
- ประโยชน์ที่ได้รับ.....	๒
- กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๓
- ผลการดำเนินการ /ผลสัมฤทธิ์.....	๙
- ปัจจัยความสำเร็จ.....	๑๑
- บทเรียนที่ได้รับ.....	๑๑
บรรณานุกรม.....	๑๒
ภาคผนวก.....	๑๓

รูปแบบ/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

ชื่อผลงาน : การเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) ส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางนพมาศ บุพศิริ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) ตำบลหาดแพง อำเภอสว่างนคร จังหวัดนครพนม

รหัสไปรษณีย์ ๔๘๑๕๐ โทร. ๐๘๑๐๕๐๖๔๕๘ E-mail : nopphamat.apple@gmail.com

Facebook : โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) เว็บไซต์โรงเรียน : WWW.hadphaengwittaya.com

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครพนม เขต ๒

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

เนื่องจากครูผู้สอนได้ทำการเรียนการสอนในหน่วยการเรียนรู้หน่วยรักการอ่าน เรื่อง พยัญชนะไทย จึงได้พบว่า เด็กชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ในห้อง ส่วนใหญ่ยังไม่สามารถจดจำพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัวได้ หรือบางคนจำได้แต่อยู่ในความจำระยะสั้น หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่งก็ไม่สามารถตอบได้ว่าพยัญชนะตัวนี้คืออะไร แม้จะยึดหลักการสอนให้ฝึกฝนซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เด็กๆ ก็ไม่สามารถจำพยัญชนะได้ เมื่อมีการทดสอบเรื่องของลักษณะพยัญชนะไทย เด็กๆ ก็ยังไม่สามารถแยกพยัญชนะบางตัวซึ่งมีลักษณะคล้ายกันได้ เช่น พ, ผ, ภ, ฟ, ฝ, ฎ และ ฏ เป็นต้น การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทย ๔๔ ตัวของเด็กปฐมวัย จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก

ครูผู้สอนจึงเล็งเห็นความสำคัญและได้ศึกษาวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และหลักสูตรสถานศึกษา ตามมาตรฐานการศึกษาและตัวบ่งชี้ พร้อมทั้งศึกษานวัตกรรมที่จะนำมาส่งเสริมพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทย ๔๔ ตัวของเด็กปฐมวัย และกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้า เน้นพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยการผลิตสื่อเกมพัฒนาจดจำพยัญชนะไทย โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่น ช่วยให้เด็ก ๆ ได้มีโอกาสได้ตอบกับเพื่อน ๆ และพัฒนาทักษะทางสังคม การเล่นช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้ การผลัดกันเล่น แบ่งปัน เจริญ และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในอนาคตเพิ่มอีกด้วย การเล่น เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้และการพัฒนาการของเด็ก ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่หลากหลายทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ทำให้เรื่องที่น่าเบื่อสำหรับเด็กกลายเป็นเรื่องที่น่าเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น เพราะความสนุก การได้ขยับร่างกาย การได้คิดและลงมือทำผ่านการเล่น จะทำให้เด็กๆ เปิดใจในการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น รู้ตัวอีกทีก็ได้ความรู้ในเรื่องนั้นๆ แล้ว โดยไม่คิดว่าเป็นการเรียนรู้ด้วยซ้ำ

๒. จุดประสงค์ของการดำเนินงาน

๒.๑ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๒.๒ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทยโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๓. ขอบเขตของการดำเนินงาน

๓.๑ เป้าหมายในการดำเนินงาน (เชิงปริมาณและคุณภาพ)

๓.๑.๑ เป้าหมายเชิงปริมาณ

เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) ร้อยละ ๘๐ มีความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๓.๑.๒ เป้าหมายเชิงคุณภาพ

เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น สามารถจดจำพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น มีทักษะทางสังคม รู้จักแบ่งปัน เกรงใจ และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๓.๒ ขอบเขตของเนื้อหา

ใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ในหน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้

๓.๓ ขอบเขตของระยะเวลา

ระยะเวลาในการจัดประสบการณ์ต่อเนื่องกัน ๑ ภาคเรียน

๔. ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ประโยชน์ต่อผู้เรียน

๔.๑.๑ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๔.๑.๒ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทยที่ดีขึ้น หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๔.๑.๓ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้

ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย รู้จักการสังเกต มีน้ำใจรู้จักแบ่งปัน มีความสามารถในการสื่อสาร และมีระเบียบวินัยในตนเอง

๔.๑.๔ เด็ก ๆ มีความสนใจในกิจกรรม มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติกิจกรรมและมีความพึงพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

๔.๒ ประโยชน์ต่อครู

๔.๒.๑ ครูมีรูปแบบในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กให้มีพัฒนาการเหมาะสมตามวัย

๔.๒.๒ ครูได้พัฒนาตนเองทางด้านวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง และมีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอน สามารถเป็นแบบอย่างให้กับผู้อื่นได้

๔.๓ ประโยชน์ต่อผู้บริหาร

๔.๓.๑ ผู้บริหารเข้าใจพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัยมากขึ้น

๔.๓.๒ ผู้บริหารเข้าใจการมีส่วนร่วมระหว่างโรงเรียน ครู และผู้ปกครอง มากขึ้น

๔.๔ ประโยชน์ต่อสถานศึกษา

๔.๔.๑ สถานศึกษามีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนการสอน

๔.๔.๒ สถานศึกษามีรูปแบบการจัดประสบการณ์พร้อมใช้และมีประสิทธิภาพในการพัฒนา

๔.๔.๓ สถานศึกษามีจุดแข็งในการบริหารของโรงเรียน ทำให้ผู้บริหารสามารถใช้ศักยภาพภายในให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาสถานศึกษาได้

๔.๕ ประโยชน์ต่อผู้ปกครอง ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

๔.๕.๑ ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย

๔.๕.๒ ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมของครูผู้สอนมีความเปลี่ยนแปลงและพึงพอใจในการพัฒนา

๔.๕.๓ ผู้ปกครองได้ตระหนักและเล็งเห็นความสำคัญในการดูแลเอาใจใส่กับเด็กปฐมวัยและการทำงานกิจกรรมของโรงเรียนมากขึ้น ตลอดจนการเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กปฐมวัย

๔.๕.๔ ชุมชนให้การสนับสนุนการใช้สื่อการเรียนรู้ และเข้าใจพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

๔.๕.๕ ครูและผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ และพร้อมที่จะนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

๔.๕.๖ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ ตระหนักถึงการปฏิบัติตน และเด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเป็นคนดีในสังคม โรงเรียนจึงได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมการทำงานให้ กับสังคมอย่างเสมอมา

๕. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๕.๑ ขั้นตอนการดำเนินงาน กระบวนการผลิตผลงาน

๕.๑.๑ ครูผู้สอนศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ของกระทรวง ศึกษาธิการ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการศึกษาและตัวบ่งชี้ของกระทรวงศึกษาธิการ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านสังคม ด้านการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสาร และการมีระเบียบวินัยในตนเอง

พร้อมทั้งศึกษานวัตกรรมที่จะนำมาส่งเสริมพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทย ๔๔ ตัวของเด็กปฐมวัย ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ เกิดผลลัพธ์ตาม เป้าหมายของหลักสูตรอย่างมีคุณภาพ สามารถพัฒนาเด็กให้มีพัฒนาการเหมาะสมตามวัย และมีคุณลักษณะอัน พึงประสงค์ ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม และนำไปสู่การพัฒนาเด็กให้มีคุณภาพอย่างรอบด้าน

๕.๑.๒ ครูสร้างสื่อเกมการศึกษา ได้แก่ ดินสอออกแบบ ไม้หนีบจับคู่พยัญชนะ หาคู่รูปภาพ กับพยัญชนะ ดังเตพยัญชนะ และวงล้อมหาสนุก เพื่อใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการ เรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทย ของเด็กปฐมวัย

๕.๑.๓ ครูจัดทำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และปลูกฝัง พฤติกรรมทางสังคม เรื่องการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสารและการมีระเบียบวินัย ในตนเองของเด็กอนุบาลชั้นปี ที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) ซึ่งมีกรอบรายละเอียดดังนี้

๑. มาตรฐานการเรียนรู้

๒. สาระสำคัญ

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๔. สาระการเรียนรู้

๕. เนื้อหา

๖. กระบวนการจัดประสบการณ์ประกอบด้วยขั้นนำ ขั้นวางแผน ขั้นดำเนินการ ขั้นสรุป

๗. สื่อ / อุปกรณ์

๘. การวัดผลและประเมินผล

๙. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

๑๐. ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

๑๑. บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

๑๒. ปัญหาและอุปสรรค

๑๓. แนวทางการแก้ปัญหา

๕.๑.๔ นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และปลูกฝัง พฤติกรรมทางสังคม เรื่องการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสารและการมีระเบียบวินัย ในตนเองของเด็กอนุบาลชั้นปี ที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) ที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจพิจารณาความสอดคล้องของ จุดประสงค์ เนื้อหา การ ดำเนินกิจกรรม ภาษา สื่อ และการประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

๕.๑.๕ นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านกรจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และปลูกฝัง พฤติกรรมทางสังคม เรื่องการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสารและการมีระเบียบวินัย ในตนเองของเด็กอนุบาลชั้นปี ที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

๕.๑.๖ นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านกรดจำพญญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และปลูกฝังพฤติกรรมทางสังคม เรื่องการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสารและการมีระเบียบวินัยในตนเอง ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)

๕.๑.๗ สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมด้านการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสารและการมีระเบียบวินัยในตนเอง ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

๑) ศึกษาทฤษฎีเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมด้านความมีน้ำใจและระเบียบวินัยของตนเอง

๒) ศึกษาการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เพื่อเป็นแนวทาง ซึ่งนำมาปรับให้เหมาะสม

๓) นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความมีน้ำใจและระเบียบวินัยในตนเอง ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)

๔) สร้างแบบสังเกตพฤติกรรมด้านความมีน้ำใจและระเบียบวินัยในตนเอง ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) โดยสร้างเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ๓ ปฏิบัติสม่ำเสมอ รู้จักสังเกต มีน้ำใจ มีความสามารถในการสื่อสาร และมีระเบียบวินัยในตนเอง

ระดับ ๒ ปฏิบัติเป็นบางครั้ง รู้จักสังเกต มีน้ำใจ มีความสามารถในการสื่อสาร และมีระเบียบวินัยในตนเอง โดยเพื่อนหรือครูบอก

ระดับ ๑ ไม่ปฏิบัติ ไม่แสดงพฤติกรรม หรือปฏิเสธที่จะทำ

ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรม

ค่าเฉลี่ย ๒.๓๔ - ๓.๐๐ หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย ๑.๖๗ - ๒.๓๓ หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๖๖ หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับปรับปรุง

๕.๑.๘ ประเมินพัฒนาการเด็กจากการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบการจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ และแบบฝึกหัดกากบาทกับพยัญชนะที่ตรงกับรูปภาพ เพื่อวัดความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กเป็นรายบุคคล

๕.๑.๙ นำสื่อและเกมการศึกษาที่ผลิตขึ้น ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

๑. เด็กเรียนรู้พยัญชนะไทย จากเพลง ก.เอ๋ย ก.ไก่ โดยครูเปิดให้เด็กได้ดู ฟัง และร้องตามในโทรทัศน์ เพื่อให้เด็กรู้สึกสนุกสนานและดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้พยัญชนะไทยจากจังหวะและทำนองของเพลง

๒. เด็กเรียนรู้ ฝึกอ่าน ฝึกท่องพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว จากสื่อติดผนังห้องและบัตรคำ ที่คุณครูจัดไว้ในห้องเรียน โดยคุณครูชี้พยัญชนะทีละตัวและพาอ่านออกเสียง โดยให้เด็กอ่านตาม



ภาพที่ ๑ เด็กเรียนรู้ ฝึกอ่าน ฝึกท่องพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว จากสื่อติดผนังห้อง

๓. เด็กเล่นเกมวงล้อมหาสนุก โดยให้เด็กออกมาหาหมุนวงล้อมหาสนุกทีละคน เมื่อลูกศร หยุดชี้ตรงกับพยัญชนะตัวใดแล้วให้เด็กตอบชื่อพยัญชนะตัวนั้น จากนั้นให้เพื่อน ๆ ในห้องช่วยกันเฉลยคำตอบ พร้อมกันว่าเพื่อนตอบถูกต้องหรือไม่



ภาพที่ ๒ เด็กเล่นเกมวงล้อมหาสนุก

๔. เด็กเล่นเกมไม้หนีบจับคู่พยัญชนะ โดยครูแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน แล้วให้แต่ละกลุ่มนำไม้หนีบที่มีตัวพยัญชนะติดไว้ ไปหนีบเพื่อจับคู่กับรูปภาพ จนครบทุกภาพ กลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องจะเป็นกลุ่มที่ชนะ



ภาพที่ ๓ เด็กเล่นเกมไม้หนีบจับคู่พยัญชนะ

๕. เด็กเล่นเกมหาคู่รูปภาพกับพยัญชนะ โดยครูแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน แล้วให้แต่ละกลุ่มจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะให้ถูกต้อง กลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องจะเป็นกลุ่มที่ชนะ



ภาพที่ ๔ เด็กเล่นเกมหาคู่รูปภาพกับพยัญชนะ

๖. ทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับพยัญชนะ ด้วยการให้เด็กเล่นเกมดินสอออกแบบ โดยให้เด็กไปหยิบบัตรพยัญชนะรูปดินสอคนละ ๑ บัตร โดยบัตรจะมี ๒ รูปแบบ คือ บัตรที่เป็นรูปภาพ และบัตรที่เป็นตัวพยัญชนะ ครูแบ่งกลุ่มเด็กเป็น ๒ กลุ่ม โดยกลุ่มที่ ๑ จับบัตรรูปภาพ และกลุ่มที่ ๒ จับบัตรพยัญชนะ จากนั้นให้กลุ่มที่ ๑ ที่มีบัตรรูปภาพ ชูภาพที่ตนเองได้รับทีละคน แล้วกลุ่มที่ ๒ ที่มีพยัญชนะตรงกับรูปภาพให้เดินออกไปหาเพื่อนที่มีรูปภาพตรงกับพยัญชนะที่ตนเองได้รับ ถ้าถูกต้อง จะได้บัตรคำที่เป็นรูปดินสอ ๑ ที่สมบูรณ์ และให้เด็กคนอื่น ๆ ทำแบบเดียวกันจนครบทุกคน แล้วสลับกลุ่มในการถือบัตรรูปภาพกับพยัญชนะ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้พยัญชนะครบทั้ง ๔๔ ตัว



ภาพที่ ๕ เด็กเล่นเกมดินสอออกแบบ

๗. ตอกย้ำซ้ำทวนเกี่ยวกับพยัญชนะ ด้วยเกมดังเตพยัญชนะ โดยครูจัดทำกระดานพยัญชนะ ก - ฮ ให้เด็กทุกคนถือไว้ในมือ จากนั้น คุณครูอ่านออกเสียงพยัญชนะตัวใด ให้นักเรียนชี้ไปที่พยัญชนะตัวนั้นในแผ่นกระดานของตัวเอง และชี้ค้างไว้เพื่อให้คุณครูได้เดินไปดูว่านักเรียนชี้ถูกต้องหรือไม่ และทำแบบเดียวกันจนครบพยัญชนะทั้ง ๔๔ ตัว



ภาพที่ ๖ เด็กเล่นเกมตั้งเตพยัญชนะ

๘. ในทุก ๆ กิจกรรม ครูมีการเสริมแรง โดยการชมด้วยคำพูด เช่น เก่งจังเลย เก่งมาก เยี่ยมที่สุด และให้เพื่อนๆ ในห้องเสริมแรงด้วยการปรบมือให้เพื่อน และมีการเสริมแรงด้วยรางวัล เช่น ขนม ดินสอ พวงกุญแจ เป็นต้น เพื่อให้เด็กมีความมั่นใจในการตอบคำถาม การปฏิบัติกิจกรรม และมีความกล้าแสดงออก

๕.๑.๑๐ ขั้นการตรวจสอบผลการดำเนินงาน (C : Check)

สังเกตและบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จากการใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยใช้เครื่องในการตรวจสอบ ดังนี้

๑. แบบทดสอบก่อนจัดกิจกรรม
๒. แบบทดสอบหลังจัดกิจกรรม
๓. แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก

๕.๑.๑๑ ขั้นการปรับปรุงการดำเนินงาน (A : act)

๑. เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนจัดกิจกรรมและผลการทดสอบหลังจัดกิจกรรม เพื่อดูความก้าวหน้าของเด็ก

๒. นำผลการประเมินพฤติกรรมเด็กในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ที่ทำการประเมินทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านการสังเกต ด้านรมีน้ำใจการแบ่งปัน ด้านการสื่อสาร และด้านการมีระเบียบวินัย มาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

๖. ผลการดำเนินการ /ผลสัมฤทธิ์

๑) เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยได้ดีขึ้น หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

ตารางที่ ๑ แสดงผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)

ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนก่อน จัดกิจกรรม	คะแนนหลัง จัดกิจกรรม	ความก้าวหน้า
๑	เด็กชายชนาธิป พัฒนวงศ์	๗	๙	+ ๒
๒	เด็กขายนวรัตน์ อนันต์สุข	๕	๘	+ ๓
๓	เด็กชายวรพล บุพศิริ	๕	๗	+ ๒
๔	เด็กชายสิทธิพล ปิลอง	๖	๘	+ ๒
๕	เด็กชายสุรพัศ แสนเพ็ง	๕	๗	+ ๒
๖	เด็กชายอชิตพล เกษสิมมา	๗	๙	+ ๒
๗	เด็กหญิงกชนันท์ อุตสิม	๗	๘	+ ๑
๘	เด็กหญิงกัลยา ศรีทัศน์	๕	๖	+ ๑
๙	เด็กหญิงชนาภา ศรีสุราช	๘	๑๐	+ ๒
๑๐	เด็กหญิงลักษิกา บุพศิริ	๕	๖	+ ๑
๑๑	เด็กหญิงพรณิภา นาสุริวงศ์	๗	๙	+ ๒
๑๒	เด็กหญิงวรางคณา อิมกลับ	๗	๑๐	+ ๓

จากตารางที่ ๑ พบว่า เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีคะแนนการจดจำพยัญชนะไทยหลังจัดกิจกรรมสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนการจัดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐

๒) เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทยที่ดีขึ้น หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

ตารางที่ ๒ ผลการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทยที่ดีขึ้น หลังใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)

ที่	ชื่อ - สกุล	การสังเกต			การมีน้ำใจ การแบ่งปัน			การสื่อสาร			การมีระเบียบวินัย			คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ระดับพฤติกรรม
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑			
๑	เด็กชายชนาธิป พัสนวงค์	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๒	เด็กขายนรวันตร์ อนันท์สุข	✓				✓		✓				✓		๑๐	๒.๕๐	ดี
๓	เด็กชายวรพล บุพศิริ	✓			✓				✓			✓		๑๐	๒.๕๐	ดี
๔	เด็กชายสิทธิพล ปิลอง		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๕	เด็กชายสุรพัศ เสนแพ้ง		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๖	เด็กชายอชิตพล เกษสิมมา	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๗	เด็กหญิงกษณันท์ อุตสิม	✓			✓				✓		✓			๑๑	๒.๗๕	ดี
๘	เด็กหญิงกัลยา ศรีทัศน์		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๙	เด็กหญิงชนาภา ศรีสุราช	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๑๐	เด็กหญิงลักขิกา บุพศิริ		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๑๑	เด็กหญิงพรณิภา นาสุริวงศ์	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๑๒	เด็กหญิงวรางคณา อิมกลับ	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี

จากตารางที่ ๒ พบว่า เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย อยู่ในระดับ ดี จำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๖๗ และมีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย อยู่ในระดับ ปานกลาง จำนวน ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๓

๗. ปัจจัยความสำเร็จ

ปัจจัยความสำเร็จของการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ได้แก่

๗.๑ ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง ชุมชน ให้ความร่วมมือพร้อมทั้งสนับสนุนเป็นอย่างดีในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ ทั้งด้านงบประมาณและให้ขวัญกำลังใจเป็นอย่างดี

๗.๒ การวางแผนล่วงหน้าอย่างเป็นระบบทำให้ดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์และมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม

๗.๓ การมีส่วนร่วมของบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และครูมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับนักเรียน

๗.๔ คุณครูมีความพร้อมและมีความตั้งใจที่จะนำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนาปรับปรุงระบบอย่างต่อเนื่อง

๗.๕ ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลและระดับชั้นประถมศึกษา รวมไปถึงโรงเรียนในกลุ่มเครือข่าย จำนวน ๖ โรงเรียน

๗.๖ นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการร่วมกิจกรรมเกิดความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม

๗.๗ ได้รับการตอบรับจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น โรงเรียนข้างเคียง โรงเรียนในกลุ่มเครือข่าย และสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต ๒

๘. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

๘.๑ การได้รับการนิเทศจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) หัวหน้าฝ่ายวิชาการ มีบทบาทสำคัญในการแลกเปลี่ยนความรู้ สะท้อนความคิดในการจัดประสบการณ์เชิงบวก สร้างขวัญกำลังใจ และส่งเสริมให้ครูผู้สอนเป็นแบบอย่างในการพัฒนาที่เป็นผลมาจากการนิเทศ

๘.๒ เด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พร้อมทั้งกระบวนการคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น ช่วยให้เด็ก ๆ ได้มีโอกาสโต้ตอบกับเพื่อน ๆ และพัฒนาทักษะทางสังคม การเล่นช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้การผลัดกันเล่น แบ่งปัน เจรจา และสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การแสดงออกผลงานและยังช่วยพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านควบคู่กันไปให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

๘.๓ เด็ก ๆ นำผลงานของตนเองไปจัดนิทรรศการแสดงผลงานนักเรียน การนำเสนอในห้องเรียน และนำเสนอผลงานต่อผู้ปกครองและนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ

๘.๔ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC เกี่ยวกับปัญหา การดำเนินงาน ความสำเร็จ และอุปสรรคในการจัดประสบการณ์ต่อเพื่อนครูในโรงเรียน

๘.๕ แบบการสอนที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้ที่นำไปประยุกต์ใช้ต้องศึกษารูปแบบการทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) พัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้พยัญชนะไทย ให้เข้าใจทุกขั้นตอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐. กรุงเทพฯ : ศุภสภา
ลาดพร้าว.
- ชวลีพร สงวนศรี.(๒๕๕๐). กิจกรรมการสอนเพื่อฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย.
ลพบุรี:มหาวิทยาลัยเทพสตรี.
- สิริมา ภิญโญนนตพงษ์. (๒๕๕๔). แนวคิดสู่แนวปฏิบัติ:แนวการจัดประสบการณ์ปฐมวัยศึกษา (หลักสูตร
การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : ศูนย์การพิมพ์ดวงกมล.

ภาคผนวก

เอกสารประกอบ

- แผนการจัดประสบการณ์ บันทึกผลหลังสอน และผลการจัดประสบการณ์
- ภาพประกอบ ๖ ภาพต่อหน้า พร้อมคำอธิบาย
- ผลการดำเนินการที่ประสบผลสำเร็จอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับผลงาน

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว(Play – based Learning)

เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทย

ระดับปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

หน่วยการเรียนรู้ หนูทำได้ สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก

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 ๙ การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

๙.๑) สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

เด็กในวัย ๓-๔ ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง สามารถเล่าเรื่องด้วยประโยคสั้น ๆ ได้

เด็กในวัย ๔-๕ ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องเรื่องที่ฟัง รวมไปถึงสามารถเล่าเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง

เด็กในวัย ๕-๖ ปี : ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้

๙.๒) อ่าน เขียน และวาดภาพสัญลักษณ์ได้

เด็กในวัย ๓-๔ ปี : อ่านภาพและพูดด้วยภาษาของตน รวมไปถึงขีดเขียนอย่างมีทิศทางได้

เด็กในวัย ๔-๕ ปี : อ่านภาพ สัญลักษณ์ พร้อมทั้งชี้หรือกวาดตามอง ข้อความตามบรรทัด เขียนคล้ายตัวอักษร

เด็กในวัย ๕-๖ ปี : อ่านภาพ สัญลักษณ์ด้วยการชี้หรือกวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ เขียนชื่อของตนเองตามแบบ เขียนข้อความด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง

มาตรฐานที่ ๑๐ มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

๑๐.๑) มีความสามารถในการคิดรวบยอด

เด็กในวัย ๓-๔ ปี : บอกลักษณะของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือ

เปรียบเทียบ สิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว คัดแยกสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๓ ลำดับ

เด็กในวัย ๔-๕ ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์และ สามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ

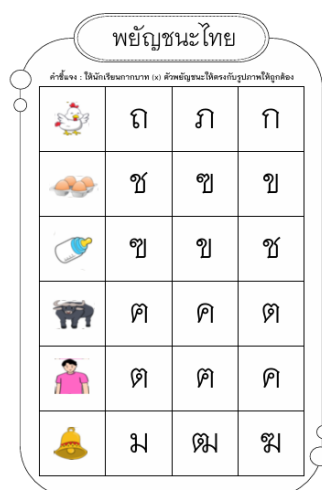
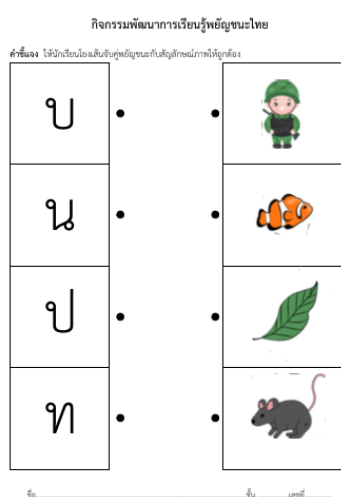
เด็กในวัย ๕-๖ ปี : บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่หรือเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานสองลักษณะ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อยสองลักษณะเป็นเกณฑ์ และสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๕ ลำดับ

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้
๒. เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้
๓. เพื่อให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายแล้วกระโดดได้

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ ๑ ขั้นจัดเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์ และประเมินพัฒนาการเด็กจากการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบการจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ และแบบฝึกหัดกากบาทกับพยัญชนะที่ตรงกับรูปภาพ เพื่อวัดความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กเป็นรายบุคคล



ขั้นที่ ๒ นำสื่อและเกมการศึกษาที่ผลิตขึ้น ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

๑. เด็กเรียนรู้พยัญชนะไทย จากเพลง ก.เอ๋ย ก.ไก่ โดยครูเปิดให้เด็กได้ดู ฟัง และร้องตามในโทรทัศน์ เพื่อให้เด็กรู้สึกสนุกสนานและดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้พยัญชนะไทยจากจังหวะและทำนองของเพลง



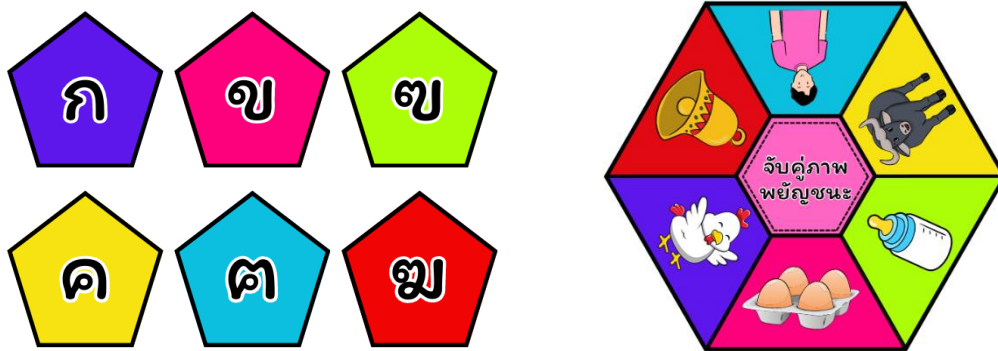
๒. เด็กเรียนรู้ ฝึกอ่าน ฝึกท่องพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว จากสื่อติดผนังห้องและบัตรคำที่คุณครูจัดไว้ในห้องเรียน โดยคุณครูชี้พยัญชนะทีละตัวและพาอ่านออกเสียง โดยให้เด็กอ่านตาม



ขั้นที่ ๓ เด็กเล่นเกมวงล้อมหาสนุก โดยให้เด็กออกมาหมุนวงล้อมหาสนุกทีละคน เมื่อลูกศรหยุดชี้ตรงกับพยัญชนะตัวใดแล้วให้เด็กตอบชื่อพยัญชนะตัวนั้น จากนั้นให้เพื่อน ๆ ในห้องช่วยกันเฉลยคำตอบพร้อมกันว่าเพื่อนตอบถูกต้องหรือไม่



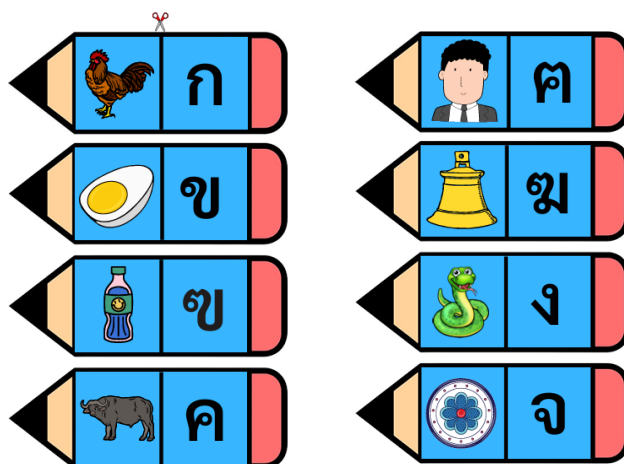
ขั้นที่ ๔ เด็กเล่นเกมไม้หนีบจับคู่พยัญชนะ โดยครูแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน แล้วให้แต่ละกลุ่มนำไม้หนีบที่มีตัวพยัญชนะติดไว้ ไปหนีบเพื่อจับคู่กับรูปภาพ จนครบทุกภาพ กลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องจะเป็นกลุ่มที่ชนะ



ขั้นที่ ๕ เด็กเล่นเกมหาคู่รูปภาพกับพยัญชนะ โดยครูแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น ๓ กลุ่ม กลุ่มละ ๓ - ๔ คน แล้วให้แต่ละกลุ่มจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะให้ถูกต้อง กลุ่มไหนเสร็จก่อนและถูกต้องจะเป็นกลุ่มที่ชนะ



ขั้นที่ ๖ ทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับพยัญชนะ ด้วยการให้เด็กเล่นเกมดินสอออกแบบ โดยให้เด็กไปหยิบบัตรพยัญชนะรูปดินสอคนละ ๑ บัตร โดยบัตรจะมี ๒ รูปแบบ คือ บัตรที่เป็นรูปภาพ และบัตรที่เป็นตัวพยัญชนะ ครูแบ่งกลุ่มเด็กเป็น ๒ กลุ่ม โดยกลุ่มที่ ๑ จับบัตรรูปภาพ และกลุ่มที่ ๒ จับบัตรพยัญชนะ จากนั้นให้กลุ่มที่ ๑ ที่มีบัตรรูปภาพ ชูภาพที่ตนเองได้รับทีละคน แล้วกลุ่มที่ ๒ ที่มีพยัญชนะตรงกับรูปภาพให้เดินออกไปหาเพื่อนที่มีรูปภาพตรงกับพยัญชนะที่ตนเองได้รับ ถ้าถูกต้อง จะได้บัตรคำที่เป็นรูปดินสอ ๑ ที่สมบูรณ์ และให้เด็กคนอื่น ๆ ทำแบบเดียวกันจนครบทุกคน แล้วสลับกลุ่มในการถือบัตรรูปภาพกับพยัญชนะ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้พยัญชนะครบทั้ง ๔๔ ตัว



ขั้นที่ ๗ ตอกย่ำซ้ำทวนเกี่ยวกับพยัญชนะ ด้วยเกมดังเตพยัญชนะ โดยครูจัดทำกระดานพยัญชนะ ก – ฮ ให้เด็กทุกคนถือไว้ในมือ จากนั้น คุณครูอ่านออกเสียงพยัญชนะตัวใด ให้นักเรียนชี้ไปที่พยัญชนะตัวนั้นในแผ่นกระดานของตัวเอง และชี้ค้างไว้เพื่อให้คุณครูได้เดินไปดูว่านักเรียนชี้ถูกต้องหรือไม่ และทำแบบเดียวกันจนครบพยัญชนะทั้ง ๔๔ ตัว



ขั้นที่ ๘ ในทุก ๆ กิจกรรม ครูมีการเสริมแรง โดยการชมด้วยคำพูด เช่น เก่งจังเลย เก่งมาก เยี่ยมที่สุด และให้เพื่อนๆ ในห้องเสริมแรงด้วยการปรบมือให้เพื่อน และมีการเสริมแรงด้วยรางวัล เช่น ขนม ดินสอ พวงกุญแจ เป็นต้น เพื่อให้เด็กมีความมั่นใจในการตอบคำถาม การปฏิบัติกิจกรรม และมีความกล้าแสดงออก

ขั้นที่ ๙ ขั้นการตรวจสอบผลการดำเนินงาน (C : Check)

สังเกตและบันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จากการใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยใช้เครื่องในการตรวจสอบ ดังนี้

๑. แบบทดสอบก่อนจัดกิจกรรม
๒. แบบทดสอบหลังจัดกิจกรรม
๓. แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก

ขั้นที่ ๑๐ ขั้นการปรับปรุงการดำเนินงาน (A : act)

๑. เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนจัดกิจกรรมและผลการทดสอบหลังจัดกิจกรรม เพื่อดูความก้าวหน้าของเด็ก
๒. นำผลการประเมินพฤติกรรมเด็กในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ที่ทำการประเมินทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านการสังเกต ด้านการมีน้ำใจในการแบ่งปัน ด้านการสื่อสาร และด้านการมีระเบียบวินัย มาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

สื่อและอุปกรณ์

๑. สื่อการจับคู่รูปภาพกับพยัญชนะ
๒. เพลง ก.เอ๋ย ก.ไก่
๓. ป้ายนิเทศพยัญชนะไทยทั้ง ๔๔ ตัว
๔. สื่อเกมวงล้อมหาสนุก
๕. สื่อเกมไม้หนีบจับคู่พยัญชนะ
๖. สื่อเกมหาคู่รูปภาพกับพยัญชนะ
๗. สื่อเกมดินสอออกแบบ
๘. สื่อเกมต่งเตพยัญชนะ

การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการประเมิน	เครื่องมือประเมิน	เกณฑ์
เพื่อให้เด็กฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถบอกชื่อพยัญชนะไทยได้	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป
เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่พยัญชนะเดียวกันได้ถูกต้อง	สังเกตพฤติกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผ่านการประเมินระดับคุณภาพ ๒ ขึ้นไป

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

ความคิดเห็น/ และข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....แผนการจัดประสบการณ์มีความเหมาะสมสามารถพัฒนาเด็กให้เกิดประสบการณ์ได้...การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมได้.....

(ลงชื่อ).....

(นายภูมินทร์ รักชาววงศ์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา)

๑๙/ พฤษภาคม / ๒๕๖๘

บันทึกหลังการใช้แผนการจัดประสบการณ์

จากการใช้แผนจัดประสบการณ์ พบว่า เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ ของโรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีคะแนนในการจดจำพยัญชนะ หลังจัดกิจกรรมสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนการจัดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ และเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๒ ของโรงเรียนบ้านหาดแพง(หาดแพงวิทยา) มีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย อยู่ในระดับ ดี จำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๖๗ และมีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย อยู่ในระดับ ปานกลาง จำนวน ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๓

๒. ปัญหา อุปสรรค

-

๓. ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา

-

ลงชื่อ..........ครูผู้สอน

(นางนพมาศ บุพศิริ)

๑๗ / กรกฎาคม / ๒๕๖๘

แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม

ด้านการสังเกต ด้านการมีน้ำใจการแบ่งปัน การสื่อสาร และการมีระเบียบวินัยในตนเอง โดยใช้รูปแบบการ

เรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning)

เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ตามระดับพัฒนาการที่สังเกตจากพฤติกรรมของเด็ก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ค่าเฉลี่ยระดับพฤติกรรม

ค่าเฉลี่ย ๒.๓๔ - ๓.๐๐ หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับดี

ค่าเฉลี่ย ๑.๖๗ - ๒.๓๓ หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๖๖ หมายถึง พฤติกรรมอยู่ในระดับปรับปรุง

ที่	ชื่อ - สกุล	การสังเกต			การมีน้ำใจ การแบ่งปัน			การสื่อสาร			การมี ระเบียบวินัย			คะแนน รวม	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ระดับ พฤติกรรม
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑			
๑	เด็กชายชนาธิป พัสนวงศ์	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๒	เด็กชายนวรัตน์ อนันต์สุข	✓				✓		✓				✓		๑๐	๒.๕๐	ดี
๓	เด็กชายวรพล บุพศิริ	✓			✓				✓			✓		๑๐	๒.๕๐	ดี
๔	เด็กชายสิทธิพล ปิลอง		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๕	เด็กชายสุรพัศ เสนเพ็ง		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๖	เด็กชายอชิตพล เกษสิมมา	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๗	เด็กหญิงกษณันท์ อุตสิม	✓			✓				✓		✓			๑๑	๒.๗๕	ดี
๘	เด็กหญิงกัลยา ศรีทัศน์		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๙	เด็กหญิงชนาภา ศรีสุราช	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๑๐	เด็กหญิงลักขิกา บุพศิริ		✓			✓			✓			✓		๘	๒.๐๐	ปานกลาง
๑๑	เด็กหญิงพรรณิภา นาสุริวงศ์	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี
๑๒	เด็กหญิงวรางคณา อัมกลับ	✓			✓			✓			✓			๑๒	๓.๐๐	ดี

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ ๓ ปฏิบัติสม่ำเสมอ รู้จักสังเกต มีน้ำใจ มีความสามารถในการสื่อสาร และมีระเบียบวินัยในตนเอง

ระดับ ๒ ปฏิบัติเป็นบางครั้ง รู้จักสังเกต มีน้ำใจ มีความสามารถในการสื่อสาร และมีระเบียบวินัยในตนเอง
โดยเพื่อนหรือครูบอก

ระดับ ๑ ไม่ปฏิบัติ ไม่แสดงพฤติกรรม หรือปฏิเสธที่จะทำ



กิจกรรม การเล่นเกมพยัญชนะ



กิจกรรม วงล้อมหาสนุก



กิจกรรมหาคู่รูปภาพกับพยัญชนะ



กิจกรรมไม้หนีบจับคู่พยัญชนะ



กิจกรรมดินสอออกแบบ



กิจกรรมทดสอบจับคู่พยัญชนะ

กิจกรรมอ่านพยัญชนะไทย



นักเรียนทำกิจกรรมร้องเพลง ก.เอ๋ย ก.ไก่อ



นักเรียนเรียนรู้พยัญชนะจากสื่อบัตรพยัญชนะและสื่อจับคู่รูปภาพ



นักเรียนฝึกอ่านพยัญชนะด้วยตนเองจากสื่อพยัญชนะติดผนังห้องเรียนและตัวหนังสือพยัญชนะ



นักเรียนสามารถตอบคำถามคณะกรรมการนิเทศห้องเรียน จาก สพป.นครพนม เขต ๒
เกี่ยวกับพยัญชนะไทยได้ถูกต้อง



นักเรียนได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดคัดลายมือ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒
กิจกรรมวันภาษาไทยแห่งชาติ



ผลงานการระบายสีภาพ กิจกรรมสัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒

ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาคัดเลือกและประเมินวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play – based Learning) เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ไว้ครบถ้วนแล้ว และข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานนี้มีความถูกต้องและเป็นจริงทุกประการ



ลงชื่อ.....ผู้เสนอผลงาน

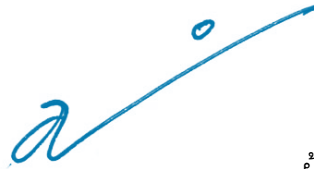
(นางนพมาศ บุปศิริ)

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านหาดแพง (หาดแพงวิทยา)

การรับรองผลงาน

ข้าพเจ้า นายภูมินทร์ รักษาวงศ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดแพง (หาดแพงวิทยา) ขอรับรองว่า ผลงานนี้เป็นการปฏิบัติหน้าที่ของผู้เสนอผลงานอย่างแท้จริง



ลงชื่อ.....ผู้รับรองผลงาน

(นายภูมินทร์ รักษาวงศ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหาดแพง (หาดแพงวิทยา)



แบบรายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ตามโครงการพัฒนาศักยภาพครูปฐมวัย เพื่อพัฒนากิจกรรมทางสมองของเด็กปฐมวัย
(Executive Function) ในการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดในสถานศึกษา

การเรียนรู้ผ่านการเล่นและสิ่งรอบตัว (Play - based Learning)
ส่งเสริมพัฒนาการจดจำพญูษณะไทยของเด็กปฐมวัย

ปีการศึกษา ๒๕๖๘