

นวัตกรรม

การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโก
ตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
(BBL)



นางสาวหนึ่งฤทัย ดวงมา
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านช่องแมว

อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1

1. **ชื่อนวัตกรรม** การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

2. **ชื่อผู้สร้างนวัตกรรม**

ชื่อ นางสาวหนึ่งฤทัย นามสกุล ดวงมา ตำแหน่ง ครู

โรงเรียน บ้านซองแมว เขต/อำเภอ บรบือ จังหวัด มหาสารคาม

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 โทรศัพท์ 0899437601

โทรสาร – E mail address kluy1010@gmail.com

ID line

3. **แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม**

- แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่มีผู้เคยสร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมา

ปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

- การสร้างนวัตกรรมใหม่

4. **ประเภทของนวัตกรรม**

- บริหารจัดการศึกษา
- การจัดการเรียนรู้
- การนิเทศติดตามและประเมินผล

5. **ความสำคัญของนวัตกรรม**

5.1 **ความเป็นมาและสภาพของปัญหา**

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้

ภาษาของ เด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษา ให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการ ครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสม สอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย โดยจากการสังเกตของข้าพเจ้าพบสภาพปัญหาคือ เด็กชั้นอนุบาล 2 สับสนในการใช้คำหรือภาษามีการใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวันจึงทำให้เด็กเกิดความสับสนลังเลไม่มั่นใจ ในการพูดภาษากลางเวลามาโรงเรียน จะเกิดความไม่มั่นใจหากไม่ได้รับการแก้ไขก็จะเป็นปัญหาต่อเนื่องในการพูดหรือใช้ภาษาในการสื่อสารต่อไป

5.2 **แนวทางการแก้ไขปัญหาและหรือการพัฒนา**

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้าพเจ้าจึงคิดค้นนวัตกรรม บิงโกในรูปแบบต่าง ๆ เกมบิงโก (Bingo Game) เป็นเกมที่ทำให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิต แบบง่าย ๆ และได้รับ

ความนิยมมากทำให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกม จึงเป็นเหตุอันดีที่จะนำ เกมบิงโก มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจดจำ การเล่นเกมบิงโกเป็นส่วนสำคัญต่อการเรียนรู้ อย่างเป็นธรรมชาติของเด็ก ช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบ และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เพิ่ม ความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการเรียนและยังฝึกให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติโดยใช้ เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ ทักษะทางภาษา ส่งเสริมความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย โดยผ่าน เกมบิงโก รูปภาพประกอบ โดยได้นำเอาคำพื้นฐานของเด็กปฐมวัยมาสร้างเป็นเกมบิงโก ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจจัดกิจกรรมการ ส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัย เพื่อให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีความน่าสนใจ มีความ สนุกสนาน ให้ความบันเทิง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยให้การพัฒนาการ เรียนรู้ทางภาษา ของผู้เรียนมีประสิทธิภาพที่สูงขึ้น

5.3 ประโยชน์และความสำคัญ

เด็กมีทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)สามารถจดจำคำศัพท์การใช้ภาษาในการสื่อสาร โดยผ่าน เกมบิง โก ได้อย่างเป็นระบบ โดยคาดหวังให้เด็กเกิดความรู้และความเพลิดเพลินในการเรียนรู้จนเกิด ทักษะ พื้นฐานและเจตคติที่ดีในการสื่อสารและใช้ภาษา

6. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

6.1 วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจใน

ตนเอง

เป้าหมายการพัฒนา

เชิงปริมาณ

1. เด็กมีทักษะการใช้ทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เพิ่มขึ้น อย่างน้อยร้อยละ 50

2. เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง ร้อย

ละ 70

เชิงคุณภาพ

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

2. เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจใน

ตนเอง

6.2 หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนา

ในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาให้เด็กปฐมวัยนั้น จะใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามจุดมุ่งหมาย ตามหลักการการเรียนรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม ซึ่งกิจกรรมต่างๆ จะจัดให้เด็กโดยผ่านการเล่น การสนทนาพูดคุย และการเล่นเกมต่างๆ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา ก็คือ วิธีการสอนหรือการจัดกิจกรรมของครูที่จัดขึ้น เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในสิ่งต่างๆ ตามจุดมุ่งหมายในการสอน และภาษาพูดเป็นทักษะ พื้นฐานของการสื่อความหมายทุกประเภทในแง่ของศิลปะ คำพูดและภาษาจะเกิดขึ้นในใจของเด็กนั้น ภาษาพูดของเด็กจะเกิดอย่างไม่เป็นทางการ

เกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งได้มีนักวิชาการให้ความหมายเกมการศึกษาไว้ดังนี้

ไพเราะ พุ่มม้น (2564: 24) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ฝึกการสังเกต พัฒนาการกระบวนการคิด เกิดความคิดรวบยอด วิธีการเล่นมีกฎ กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถ เล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่มได้

บุรชัย ศิริมหาสาร (2555: 79) ได้ให้ความหมายเกมการศึกษาว่า เป็นเกมการเล่นที่ช่วย พัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็กรู้จัก สังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสีรูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์ เกี่ยวกับพื้นที่ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-6 ปีเช่น เกมจับคู่แยกประเภท

กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2556: 66) ได้กล่าวว่าเกมการศึกษา หมายถึง เกมการเล่นที่ ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ช่วยให้เด็ก รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิด รวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และ ความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปีเช่น เกมจับคู่แยก ประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ บิงโก ฯลฯ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2557: 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนให้ผู้เรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์กติกาเงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน ทำให้เกิดความสนุกสนานร่าเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความริเริ่มสร้างสรรค์มี โอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นโดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผล การเรียนรู้จาก ความหมายเกมการศึกษาดังกล่าว จึงพอสรุปความหมายของเกมการศึกษา ได้ว่าเกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านทักษะการคิด อย่างเป็นระบบซึ่งต้องอยู่

ภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้เกิดทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา และตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน**พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย**

พัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยจะได้รับการพัฒนาให้เป็นไปตามลำดับ ถ้าเด็กได้รับการเสริมสร้างประสบการณ์ทางภาษาอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกัน โดยอาศัยองค์ประกอบของปัจจัยหลายอย่างที่จะส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ดังที่นักการศึกษาของไทยและต่างประเทศได้กล่าวถึงดังนี้

สุริภา อวพิทักษ์ (2542 : 14) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัยว่า เป็นวัย ที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการเปลี่ยนแปลงเร็ว พัฒนาการทางภาษาเริ่มจากอายุ 2-5 ปีขึ้นไปโดยอาศัยการประสานงานกับประสาทรับรู้สัมผัสต่าง ๆ คือ การเห็น ได้ยิน ได้กลิ่น รู้อรส และสัมผัสทำให้เกิดการเรียนรู้และพูดจากำง่าย ๆ เช่น แม่ เป็นคำยากขึ้น เช่น แม่น้ำ แม่น้ำ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 111-113) กล่าวถึงช่วงระยะของการพัฒนาภาษาว่า การพูดคุยและการสนทนากับเด็กเป็นการกระตุ้นที่ดี เด็กสามารถพัฒนาความคิดได้เต็มที่ สังเกตจากที่เด็กดูทีวีมากจะพูดเก่ง เป็นเรื่องเป็นราว เพราะเด็กได้รับคำสนทนาและภาษาจากโทรทัศน์การปล่อยให้เด็กเรียนรู้ภาษาเองตามธรรมชาติ เด็กจะมีพัฒนาการทางภาษามาก คำถามของเด็กที่ถามว่า “ทำไม” คือการค้นหาคำศัพท์ ค้นหาภาษา ผูกความจำและเหตุผล ทุกคนเกิดมาพร้อมกับความสามารถในการเรียนรู้ภาษา การส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาที่ถูกต้องจึงช่วยให้เด็กสามารถแสดงความคิด ความเข้าใจของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น

สุภาวดี ศรีวรรณะ (2542 : 46) ได้ศึกษาพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ว่าประกอบด้วยขั้นตอนต่าง ๆ คือ ขั้นแรกเริ่ม เด็กอายุหนึ่งเดือนถึงสิบเดือนจะมีความสามารถจำแนกเสียงต่าง ๆ ได้ แต่ยังไม่มีความสามารถควบคุมการออกเสียง เด็กจะทำเสียงอ้อแอ้หรือเสียงที่แสดงอารมณ์ต่าง ๆ เด็กจะพัฒนาการออกเสียงขึ้นเรื่อย ๆ จนใกล้เคียงกับเสียงในภาษาจริง ๆ มากขึ้นตามลำดับ พ่อแม่ที่ตั้งใจฟังและพูดตอบจะทำให้เด็กเพิ่มความสามารถในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ควรให้โอกาสในการฝึกฝนประสาทสัมผัส การยอมรับฟังเด็ก การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ การมีผู้ใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดีการตั้งใจฟังเด็กการไม่มียึดติดต่อการใช้ภาษาของเด็ก และการที่เด็กมีโอกาสดูพูดคุยอย่างสนุกสนาน ครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องอาจจัดประสบการณ์ให้เด็กได้ฝึกทักษะด้านการฟัง การพูดการอ่านและการเขียนในบรรยากาศที่เป็นอิสระ ใช้สื่อประกอบการฝึกฝน ตลอดจนให้กำลังใจและความมั่นใจเพื่อเป็นแรงเสริมให้เด็กเกิดการพัฒนาภาษาได้ดี

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็กก็คือการส่งเสริมและกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก โดยเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้มีส่วนร่วมในการฝึกพูด ฟัง ฟังการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นและฝึกทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ควรส่งเสริมและฝึกฝนให้เด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาภาษาอย่างเหมาะสมและเต็มศักยภาพของเด็กและการส่งเสริมพัฒนาการ

ทางภาษาสำหรับเด็กนั้น ครูผู้สอนควรได้จัดประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกฝน ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับวัย

เกมบิงโก (Bingo Game)

เกมบิงโกเป็นเกมที่ทำให้ความบันเทิงประเภทหนึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตแบบง่าย ๆ และได้รับความนิยมมากทำให้ผู้เล่นเกิดความเชื่อและแสดงบทบาทไปตามเกมจึงเป็นเหตุอันดีที่จะนำเกมบิงโกมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจดจำคำศัพท์การเล่นบิงโกเป็นส่วนสำคัญ ต่อการเรียนรู้ อย่างเป็นธรรมชาติของเด็กช่วยให้เด็กได้ทดลอง ค้นพบและปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเพิ่มความหลากหลายให้บทเรียนและช่วยสร้างแรงจูงใจ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ภาษาที่เป็นเป้าหมาย ทำให้เด็กเห็นประโยชน์ของการเรียนนอกจากนั้นยังฝึกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ (Task Based) โดยใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ การมีกติกาที่ชัดเจนเป็นตัวนำการปฏิบัติของเด็กและมีกลยุทธ์ที่ทำให้เด็กต้องใช้ทักษะทางภาษา (และทักษะอื่นๆ) ได้ถูกแจ้ความสำเร็จของเกมบิงโกคือ กติกา และการกำหนดเป้าหมาย (Goal) ที่ชัดเจน (ฟิลลิป แบลโดย เตือนใจ เฉลิมกิจ. 2545, หน้า 32)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน(Brain based Learning : BBL)

การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning) ในศตวรรษที่ 21 เริ่มเด่นชัดและ มีความสำคัญเป็นอย่างมาก Brain based learning เป็นที่รู้จักในวงการการศึกษาไทย รวมไปถึงบรรดาพ่อแม่ ผู้ปกครองที่สรรหาความแปลกใหม่ทางการศึกษาสำหรับลูก แม้แต่กระทรวงศึกษาธิการเองก็มีนโยบายให้มีการจัดการศึกษาในแนวทางนี้เป็นแนวทางหลักที่ใช้ในโรงเรียน คนเราจะเกิดมาฉลาดหลักแหลมหรือเป็นคนโง่ทึมนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายๆ อย่าง แต่ปัจจัยที่สำคัญที่สุดยังคงเป็น "สมอง" เพราะสมองเป็นตัวที่จะรับรู้และสั่งการ ทำให้เรามีความคิดและการกระทำ ถ้าปราศจากการสั่งการจากสมองแล้ว เราคงจะทำอะไรไม่ได้เลย การที่จะเลี้ยงลูกให้ฉลาดนั้น จำเป็นจะต้องพัฒนาสมองของลูกไปให้ถูกทาง สร้างเสริมความรู้ประสบการณ์ให้เหมาะสมกับวัยเหมาะสมกับการเจริญเติบโตของสมอง จะเห็นได้ว่าศักยภาพของสมองมนุษย์มีอยู่มากมายมหาศาลและพลังของสมองนั้นไม่มีขอบเขตจำกัดหรือไม่ที่สิ้นสุดนั่นเอง ดังนั้น การนำความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสมองมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและเป็นการเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียน รวมถึงเป็นการพัฒนาการจัดการศึกษาให้ดีขึ้นด้วย

ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นแนวความคิดของนักประสาทวิทยาและนักการศึกษากลุ่มหนึ่ง ที่สนใจการทำงานของสมองมาประสานกับการจัดการศึกษา โดยนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองมาใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพสูงสุดในการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละช่วงวัย สมองมนุษย์เป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุดที่มนุษย์ต้องใช้ในการเรียนรู้ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาการต่างได้ให้นิยาม หรือแนวทางที่แตกต่างกัน ดังนี้

เคน และเคน (Caine and Caine. 1989 : Web Site) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่อยู่บนพื้นฐานของโครงสร้างและหน้าที่การทำงานของสมองหากสมองยังปฏิบัติ ตามกระบวนการทำงานปกติการเรียนรู้ก็ยังคงเกิดขึ้นต่อไป ทฤษฎีนี้เป็นสหวิทยาการเพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุดซึ่งมาจากงานวิจัยทางประสาทวิทยา

อีริก (Eric Jensen. 2000) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดการเชื่อมต่อไปยังสมอง ไม่ว่าจะเป็นทางใดก็ตาม ถือเป็นการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน โดยเป็นการ รวมสหวิทยาการต่าง ๆ เช่น เคมี ชีววิทยา ระบบประสาทวิทยา จิตวิทยาสังคมวิทยา มาอธิบาย กระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยเฉพาะความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้กับสมอง เพราะการเรียนรู้บนฐานสมองไม่ได้มุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมอง หรือหาอย่างไรให้ สมองเจริญเติบโต แต่หัวใจสำคัญของการเรียนรู้บนฐานสมองอยู่ที่จะออกแบบการเรียนการสอนอย่างไร ให้สมองสามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด

เรเนต นัมเมลา เคน และ จอฟฟรี เคน (Renate Nummela Caine and Geoffrey Caine) ได้ให้ ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ว่า เป็นการที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งที่เป็นจริงและวาดฝัน และหาวิธีการต่าง ๆ ในการรับประสบการณ์เข้ามา ซึ่งหมายรวมถึงการสะท้อน ความคิด การคิดวิจารณ์ญาณและการแสดงออกในเชิงศิลปะซึ่งเป็นการสรุปความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ (ยาวพา เดชะคุปต์. 2548 : 36 ; อ้างอิงมาจาก Renate Nummela Caine and Geoffrey Caine. 1990 : 66-70)

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง แนวการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญตามหลักการของสมองกับการเรียนรู้ การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึกและการลง มือปฏิบัติไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งเป็นการสรุปความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้

หลักการสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

เคน และเคน (Caine and Caine. 1989 : Web Site) แนะนำว่า หลักการสำคัญของการ การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานไม่ใช่ให้ใช้เพียงข้อเดียว แต่ให้เลือกใช้ข้อที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นมากที่สุด และการเรียนการสอนบรรลุผลสูงสุดเท่าใดก็ได้ เป็นการเพิ่มทางเลือกให้ผู้สอนซึ่งหลักการสำคัญของการ เรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานมี 12 ประการ ดังนี้

1. สมองเรียนรู้พร้อมกันทุกระบบ แต่ละระบบมีหน้าที่ต่างกันและสมองเป็นผู้ดำเนินการที่ สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้หลายอย่างในเวลาเดียวกันโดยผสมผสานทั้งด้านความคิดประสบการณ์และ อารมณ์รวมถึงข้อมูลที่มีอยู่หลากหลายรูปแบบ เช่น สามารถชิมอาหารพร้อมกับได้กลิ่นของอาหาร การ กระตุ้นสมองส่วนหนึ่งย่อมส่งผลกับส่วนอื่น ๆ ด้วยการเรียนรู้ทุกอย่างมีความสำคัญ ดังนั้นการจัดการ เรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพจะทำให้การเรียนรู้ที่หลากหลาย

2. การเรียนรู้มีผลมาจากด้านสรีระศาสตร์ทั้งสุขภาพพลานามัย การพักผ่อนนอนหลับ ภาวะโภชนาการ อารมณ์และความเหนื่อยล้า ซึ่งต่างส่งผลกระทบต่อการจัดจำของสมองผู้สอนควรให้ความสนใจมิใช่สนใจเฉพาะความรู้สึกรักหรือสดีปัญญาด้านเดียว

3. สมองเรียนรู้โดยการหาความหมายของสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ การค้นหาความหมายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาตั้งแต่เกิด สมองจำเป็นต้องเก็บข้อมูลในส่วนที่เหมือนกันและค้นหาความหมายเพื่อตอบสนองกับสิ่งเร้าที่เพิ่มขึ้นมา การสอนที่มีประสิทธิภาพต้องยอมรับว่าการให้ความหมายเป็นเอกลักษณ์แต่ละบุคคลและความเข้าใจของนักเรียนอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์แต่ละคน

4. สมองค้นหาความหมายโดยการค้นหาแบบแผน (Pattern) ในสิ่งที่เรียนรู้การค้นหาความหมาย เกิดขึ้นจากการเรียนรู้แบบแผนขั้นตอนการจัดระบบข้อมูล เช่น $2+2 = 4, 5+5 = 10, 10+10 = 20$ แสดงว่าทุกครั้งที่เราบวกผลของมันจะเพิ่มขึ้นตามจำนวนเราสามารถเรียนรู้แบบแผนของความรู้ได้ และตรงกันข้ามเราจะเรียนรู้ได้น้อยลงเมื่อเราไม่ได้เรียนแบบแผนการสอนที่มีประสิทธิภาพต้องเชื่อมโยงความคิดที่กระจัดกระจายและข้อมูลที่หลากหลายมาจัดเป็นความคิดรวบยอดได้

5. อารมณ์มีผลต่อการเรียนรู้อย่างมาก อารมณ์เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้เราไม่สามารถแยกอารมณ์ออกจากความรู้ความเข้าใจได้และอารมณ์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ได้รับอิทธิพลจากอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติ

6. กระบวนการทางสมองเกิดขึ้นทั้งในส่วนรวมและส่วนย่อยในเวลาเดียวกันหากส่วนรวมหรือส่วนย่อยถูกมองข้ามไปในส่วนใดส่วนหนึ่งจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ยาก

7. สมองเรียนรู้จากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การสัมผัสจะต้องลงมือกระทำจึงเกิดการเรียนรู้หากได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมมากเท่าใดจะยิ่งเพิ่มการเรียนรู้มากเท่านั้นการเรียนรู้จากการบอกเล่า จากการฟังอย่างเดียวอาจทำให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อมน้อยส่งผลให้สมองเกิดการเรียนรู้ได้น้อยลง

8. สมองเรียนรู้ทั้งในขณะที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้จากการได้รับประสบการณ์และสามารถจดจำได้ไม่เพียงแต่ฟังจากคนอื่นบอกอย่างเดียว นอกจากนี้ผู้เรียนยังต้องการเวลาเพื่อจะเรียนรู้ด้วย รวมทั้งผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ด้วยว่าจะเรียนรู้ได้อย่างไรเท่า ๆ กับจะเรียนรู้อะไร

9. สมองใช้การจำอย่างน้อย 2 ประเภทคือ การจำที่เกิดจากประสบการณ์ตรงและการท่องจำ การจัดการเรียนการสอนที่เน้นหนักด้านการท่องจำทำให้ผู้เรียนไม่เกิดการเรียนรู้ จากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสและเรียนรู้โดยตรง ผู้เรียนจึงไม่สามารถให้รายละเอียดเพิ่มเติมจากสิ่งที่ท่องจำมาได้

10. สมองเข้าใจและจดจำเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นได้รับการปลูกฝังอย่างเป็นธรรมชาติเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดเกิดจากประสบการณ์

11. สมองจะเรียนรู้มากขึ้นจากการท้าทายและการไม่ข่มขู่ บรรยากาศในชั้นเรียนจึงควรจะเป็นการทำท้าทายแต่ไม่ควรข่มขู่ผู้เรียน

12. สมอแต่ละคนเป็นลักษณะเฉพาะตัว ดังนั้นรูปแบบการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้จึงเป็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล ในการสอนต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ชอบบางคนชอบเรียนเวลาครูพาไปดูของจริง แต่บางคนชอบนั่งฟังชอบจดบันทึก บางคนชอบให้เจียบ ๆ แล้วจะเรียนได้ดีแต่บางคนชอบให้มีเสียงเพลงเบา ๆ เพราะสมอทุกคนต่างกัน

สรุปว่า การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรงและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงซึ่งมีส่วนส่งเสริมให้สมอสามารถรับรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เคน และเคน (Caine and Caine) ได้สรุปการเรียนรู้ของสมอไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นการเรียนรู้เนื้อหา ข้อมูล ขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ
2. การเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสิ่งที่เรียนมีประโยชน์และมีคุณค่าสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และผู้เรียนมีความศรัทธาต่อสิ่งที่เรียนรู้

3. การเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเข้ากับการเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เคน และเคน (Caine and Caine) เสนอแนะให้ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เพราะจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังเสนอแนะไว้ว่า ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงหลักการเรียนรู้ 12 ประการและองค์ประกอบการเรียนรู้โดยใช้สมอเป็นฐานด้วย เนื่องจากจะช่วยให้การเรียนรู้ของสมอมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมอเป็นฐาน

วิโรจน์ ลักขณาอดิศร (2550 : เว็บไซต์) ได้เสนอทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้

โดยใช้สมอเป็นฐานไว้ดังนี้

ทฤษฎีที่ 1 การเรียนรู้ที่มีความสุข เด็กแต่ละคนต้องได้รับการยอมรับว่าเป็นมนุษย์ที่มีหัวใจเด็กมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเองไม่เหมือนใคร

1. เน้นการสอนด้วยการตั้งคำถามอธิบายด้วยคำถาม
2. เปิดโอกาสให้เด็กได้ลอง แต่อาจจะมีความเสี่ยงในการจำกัดความเสียหาย
3. เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกแนวทางในการเรียนรู้ของตนเองตามความถนัดและความสนใจ
4. ทำให้สิ่งที่เรียนรู้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือสามารถเปรียบเทียบได้ในชีวิตประจำวัน
5. เรียนรู้จากง่ายไปหายาก
6. วิธีการเรียนรู้ต้องสนุกสนานไม่น่าเบื่อ
7. เน้นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ความคิด ทั้งคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์และใช้จินตนาการ

8. การประเมินผลต้องมุ่งประเมินผลในภาพรวมและให้เด็กได้ประเมินผลตนเอง

ทฤษฎีที่ 2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม รูปแบบการถ่ายทอดความรู้

1. การเรียนรู้เป็นกลุ่ม

2. ใช้คำถามเป็นสื่อการเรียนรู้ให้คิด

3. การจำลองสถานการณ์ (What if ?)

4. เน้นให้เด็กทำกิจกรรมและสร้างผลงาน

5. เน้นให้เด็กใช้จินตนาการ

6. เน้นการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

7. เน้นการใช้กิจกรรมกลุ่ม เกม การอภิปราย ฯลฯ

8. การสร้างสิ่งแวดล้อมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง

9. การประเมินผล สนับสนุนให้เด็กไม่กลัวการแข่งขันด้วยการทดสอบบ่อย ๆ การให้เด็กยอมรับผลการประเมินและวางแผนในการแก้ไขปรับปรุงด้วยตนเอง การประเมินผลจากผลงานของเด็กและพฤติกรรม

ทฤษฎีที่ 3 การเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด

1. การคิดเชิงวิเคราะห์ มีความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้นเพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสิ่งสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้

2. การคิดเปรียบเทียบ มีความสามารถในการพิจารณาเปรียบเทียบได้สองลักษณะ คือ การเทียบเคียงความเหมือนและหรือความแตกต่างระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่น ๆ ตามเกณฑ์

3. การคิดสังเคราะห์ มีความสามารถในการรวบรวมส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ มาหลอมรวมได้อย่างผสมผสานจนกลายเป็นสิ่งใหม่

4. การคิดเชิงวิพากษ์ มีความสามารถในการพิจารณา ประเมินและตัดสินสิ่งต่าง ๆ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นที่มีข้อสงสัยหรือข้อโต้แย้งโดยการพยายามแสวงหาคำตอบที่มีความสมเหตุสมผล

5. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผลมีหลักเกณฑ์และหลักฐานอ้างอิงก่อนตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ

6. การคิดเชิงประยุกต์ มีความสามารถทางสมองในการคิดนำความรู้มาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม

7. การคิดเชิงโนทัศน์ มีความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลทั้งหมดโดยมีการจัดระบบ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล เพื่อสร้างความคิดรวบยอด (Concept)

8. การคิดเชิงกลยุทธ์ มีความสามารถในการกำหนดวิธีการทำงานที่ดีที่สุดโดยใช้จุดแข็งที่ตัวเองมี มีความยืดหยุ่นพลิกแพลงได้ภายใต้สภาวะการณ์ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

9. การคิดเพื่อแก้ไขปัญหา มีความสามารถในการจัดสภาวะความไม่สมดุลที่เกิดขึ้นโดยพยายามปรับตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้กลับเข้าสู่สภาวะสมดุล

10. การคิดเชิงบูรณาการ มีความสามารถในการเชื่อมโยงข้อมูลหรือแนวคิดหน่วยย่อย ๆ ทั้งหลายที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเข้าด้วยกันกับเรื่องหลักได้อย่างเหมาะสมกลมกลืนเป็นองค์รวมหนึ่งเดียวที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์

11. การคิดเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่ โดยเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

12. การคิดเชิงอนาคต มีความสามารถในการคาดการณ์แนวโน้มที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างชัดเจนและสามารถนำสิ่งที่คาดการณ์นั้นมาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมโดยจะต้องฝึกนักเรียนในสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

12.1 ฝึกสังเกต

12.2 ฝึกบันทึก

12.3 ฝึกการนำเสนอ

12.4 ฝึกการฟัง

12.5 ฝึกการอ่าน การค้นคว้า

12.6 ฝึกการตั้งคำถามและตอบคำถาม

12.7 ฝึกการเชื่อมโยงทางความคิด

12.8 ฝึกการเขียนและเรียบเรียงความคิดเป็นตัวหนังสือ

ทฤษฎีที่ 4 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพและลักษณะนิสัย ศิลปะ ดนตรีกีฬา โดยควรจะมี ความสอดคล้องหลักการของความเหมือน หลักการของความแตกต่าง หลักการของความเป็นอัน

การผ่อนคลายทางอารมณ์ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น ความสำคัญก็คือ การสร้างความสมดุลระหว่างความท้าทายยากกับความผ่อนคลาย มีระเบียบวินัยที่จากตนเองการใช้คำถามเพื่อให้ค้นหา คำตอบว่าทำไมต้องมีระเบียบวินัย การฝึกระเบียบและวินัยย่อมต้องมีเหตุผล แต่เหตุผลไม่ใช่ตัวตัดสิน ถูกผิด

ทฤษฎีที่ 5 การเรียนรู้เพื่อพัฒนาสุนทรียภาพและลักษณะนิสัย การฝึกฝนกาย วาจา ใจ

1. สอนโดยใช้อุทาหรณ์แล้วตั้งคำถามให้เด็กตอบ แล้วให้เด็กสรุปด้วยตัวเอง

2. สอนโดยใช้การแผ่สภาวะ การพูดคุยถามความเห็นไม่ใช่ให้เด็กจำในสิ่งที่สั่งฟังในสิ่งที่พูด

จากแนวคิดพื้นฐานและทฤษฎีการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานตามที่กล่าวมา

ข้างต้น

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน หมายถึง แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามหลักการสมองกับการเรียนรู้บนความคิดพื้นฐาน 3 ด้าน คือ อารมณ์เป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ทุกขั้นตอน การเรียนรู้ต้องใช้ทุกส่วนทั้งการคิด ความรู้สึกและการลงมือปฏิบัติไปพร้อม ๆ กันจึงเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดกระบวนการและลีลนำไปสู่การสร้างแบบแผนอย่างมีความหมาย โดยใช้กระบวนการเรียนพัฒนาผลการเรียนรู้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. 2550 ; อ้างอิงมาจาก นิราศ จันทรจิตร. 2553 : 339-341) จึงได้เสนอกรอบในการจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูวางแผนในการสนทนากับนักเรียน เพื่อเตรียมความพร้อมให้เข้าใจในสิ่งที่จะเรียน และสามารถเชื่อมโยงไปสู่เรื่องที่จะเรียนได้

2. ขั้นตกลงกระบวนการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนตกลงร่วมกันว่านักเรียนจะต้องทำกิจกรรมใดบ้าง อย่างไร และจะมีวิธีวัดและประเมินผลอย่างไร

3. ขั้นเสนอความรู้ใหม่ เป็นขั้นที่ครูจะต้องเชื่อมโยงประสบการณ์การต่าง ๆ มาสร้างองค์ความรู้ใหม่ คือ การสอนหรือการสร้างความคิดรวบยอดให้แก่ นักเรียน จนเกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียน

4. ขั้นฝึกทักษะ เป็นขั้นที่นักเรียนเข้ากลุ่มแล้วร่วมมือกันเรียนรู้ และสร้างผลงานในขั้นนี้คำว่า ฝึกทักษะ หมายถึง การวิจัย การฝึกปฏิบัติการทดลอง การสังเกตจากสิ่งแวดล้อมแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ การทำแบบฝึกการวาดภาพ และการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบผลสำเร็จได้ผลงานออกมา (ผลงานควรชัดเจนน่าสนใจ ไม่ใช่ใส่กระดาษ A4 หรือกระดาษแผ่นเล็ก ๆ แต่ควรเป็นกระดาษขนาดใหญ่ เช่น กระดาษปาร์ฟ ให้นำเสนออาจเป็นการเขียนธรรมชาติหรือแผนผังความคิด)

5. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นขั้นที่ตัวแทนแต่ละกลุ่มที่ได้จากการจับสลาก ออกมาเสนอผลงานเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

6. ขั้นสรุปความรู้ เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้แล้วให้นักเรียนทำใบงานเป็นรายบุคคล แล้วเปลี่ยนกันตรวจโดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลย แล้วให้นักเรียนแต่ละคนปรับปรุงผลงานตนเอง ให้ถูกต้องครบถ้วนแล้วเก็บผลงานไว้ในแฟ้มสะสมงานของตนเอง

7. ขั้นกิจกรรมเกม เป็นขั้นที่ครูจัดทำข้อสอบมาให้นักเรียนทำเป็นรายบุคคลโดยไม่ชักถามกันส่งเป็นกลุ่มแล้วเปลี่ยนกันตรวจเป็นกลุ่ม โดยครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแล้วให้แต่ละกลุ่มหาคำคะแนนเฉลี่ย บอกครูบันทึกไว้แล้วประกาศผลเกม กลุ่มใดได้คะแนนเฉลี่ยสูงที่สุดเป็นกลุ่มชนะเลิศ

การจัดกิจกรรมทั้ง 7 ขั้นตอนนี้ เป็นกิจกรรมประสมประสานระหว่างการใช้กระบวนการกลุ่ม แผนผังความคิด ใบงาน และเกม เป็นหลักการที่มุ่งให้ผู้เรียนได้ลงมือทำเองได้ฝึกฝนซ้ำในเรื่องเดิมทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และจดจำได้แม่นยำ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น

สำคัญ และยังสอดคล้องกับหลักการเรียนของ BBL (Brain Based Learning) คือการเรียนรู้เรื่องเดิมโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ได้แม่นยำ และจำได้นาน

นิราศ จันทรจิตร (2553 : 341-344) จึงได้เสนอกรอบในการจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ดังนี้

1. ขั้นการสร้างความสนใจหรือนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมในขั้นตอนนี้มีจุดประสงค์เพื่อเตรียมความพร้อม สร้างความสนใจหรือแรงจูงใจในการที่จะเรียนรู้เรื่องใหม่ ซึ่งอาจมีการตรวจสอบและทบทวนความรู้พื้นฐานของผู้เรียนไปพร้อมด้วย โดยผู้สอนอาจคิดหากิจกรรมมาใช้ประกอบในขั้นนี้เป็นกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศในการเรียน ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนมีความพร้อมในทุกด้านในการเผชิญเหตุการณ์หรือสถานการณ์การเรียนรู้ที่จะตามมาในรูปแบบต่าง ๆ ในลักษณะที่ง่ายไม่ซับซ้อน และน่าสนใจ ได้แก่ กิจกรรมเกม เพลง เรื่องเล่า การแสดงความคิดเห็น การแสดงบทบาททำทาง การแข่งขัน ปริศนาข้อความ การตอบคำถาม การอภิปรายเหตุการณ์เรื่องราวจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง สื่อวีซีดีหรือ สื่อของจริง หรือการตรวจสอบความรู้พื้นฐานด้วยวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งเป็นประเด็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบทของเนื้อหาสาระที่จะเรียนรู้ใหม่ ทั้งในรูปแบบของกลุ่มหรือผู้เรียนรายบุคคล

2. ขั้นนำเสนอความรู้ใหม่ หรือขั้นการสำรวจความรู้หรือการเรียนรู้เนื้อหาสาระใหม่จากการนำเสนอของครู จากสื่อการเรียนหรือจากการที่ผู้เรียนลงมือสำรวจศึกษา ค้นหาคำตอบจากแหล่งความรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลายน่าสนใจ และไม่ซับซ้อนหรือเป็นนามธรรมยากที่ทำความเข้าใจมากเกินไป ซึ่งมีหลักการสำคัญของกิจกรรมในขั้นนี้ คือ จัดให้นักเรียนมีโอกาสทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันหรือรายบุคคลรับรู้และทำความเข้าใจในเนื้อหาหรือบทเรียนใหม่ด้วยประสาทสัมผัสรับรู้ที่หลากหลายเป็นรูปธรรมมากกว่า รวมทั้งการมีปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือกันเรียนกับผู้อื่น การจัดลำดับขั้นตอนของเนื้อหาความรู้ที่เชื่อมโยงต่อเนื่องและมีเหตุผลอธิบายได้ การเรียนรู้จากสื่อที่น่าสนใจเหมาะกับเนื้อหาในบทเรียน ข้อมูลความรู้ที่จัดให้เรียนควรสอดคล้องกับวิถีชีวิตจริงของผู้เรียน ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นนี้จึงจำเป็นต้องใช้สื่อ กิจกรรม และวิธีที่หลากหลาย ผู้เรียนมีโอกาสมือปฏิบัติและทำความเข้าใจด้วยตนเองให้มากที่สุด

3. ขั้นการวิเคราะห์และสรุปหรือสร้างความคิดรวบยอด เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนนำข้อมูลความรู้ใหม่ที่ได้รับแต่ยังไม่มีการนำมาจัดระบบระเบียบให้เป็นความคิดรวบยอดหรือองค์ความรู้ใหม่ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ดังนั้น จึงต้องจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนนำมาสังเคราะห์หรือสรุปเป็นความรู้ความคิดรวบยอดของบทเรียน ซึ่งอาจใช้แผนภูมิกราฟิกหรือผังความคิดช่วยในการสังเคราะห์และสรุปความรู้ หากมีเวลาพออาจจัดกิจกรรมเริ่มจากนักเรียนแต่ละคนคิดสรุปของตนก่อนแล้วสังเคราะห์เชื่อมโยงไปยังกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่โดยจัดเป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะการพูดการเขียนและการคิดควบคู่

กันของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความแตกฉานในการแสดงความคิดเห็นรอบด้าน ก่อนนำไปสู่การพิจารณาตัดสินลงความคิดเห็นในข้อมูลความรู้นั้นในขั้นต่อมา

4. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขั้นการฝึกปฏิบัติ ในกรณีที่มีการเรียนรู้ครั้งนั้นมีจุดประสงค์ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย และตัดสินใจหรือลงความคิดเห็นในข้อสรุปที่น่าเชื่อถือได้ และเกิดมุมมองทางความคิดที่แตกต่างกัน จึงเห็นว่าการกิจกรรมดังกล่าวจะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในความรู้ที่มากขึ้น ประกอบกับเมื่อผู้เรียนได้รับการฝึกปฏิบัติหรือฝึกทักษะอย่างต่อเนื่อง ก็น่าจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณค่าและมีความหมายต่อตนเองมากขึ้นด้วย

5. ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนนำความรู้ไปปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ปัญหาที่เผชิญใหม่ เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับ

ซึ่งผู้เรียนที่มีวุฒิภาวะสูงอาจปรับใช้กิจกรรมประยุกต์ความรู้กับการขยายหรือการองค์ความรู้ใหม่ เนื่องจากขั้นการขยายความรู้ เป็นขั้นกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ความรู้เพิ่มเติมผนวกกับความคิดที่จะนำไปใช้ในสถานการณ์ปัญหาใหม่ เพื่อปรับเปลี่ยนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำไปสู่แนวคิด วิธีการปฏิบัติใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมในลักษณะสร้างสรรค์ เพราะการขยายความรู้จะมีความซับซ้อนมากกว่าเมื่อพิจารณาในบริบทของการประยุกต์ให้ความรู้

6. ขั้นการประเมินผลการเรียน เป็นกิจกรรมตรวจสอบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเข้าใจครอบคลุมบริบทเนื้อหาของบทเรียน และทำให้ผู้สอนรับรู้ว่าจุดประสงค์การเรียนรู้หรือตัวชี้วัดนั้น ผ่านการตรวจสอบว่านักเรียนบรรลุหรือยังและบรรลุผลในระดับใด ยังต้องการปรับปรุงเพื่อเติมในประเด็นใดบ้าง

เจนเซน (Jensen. 2000 : 200-201) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. Preparation เป็นการเตรียมสมองสำหรับการเชื่อมโยงความรู้ ผู้สอนอาจจะให้กำลังใจหรือกระตุ้นผู้เรียนด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้มาแล้วและสอบถามความต้องการของผู้เรียนว่าต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับอะไรในหัวข้อนั้นอีกบ้าง

2. Acquisition เป็นการเตรียมสมองเพื่อซึมซับข้อมูลใหม่ สมองจะเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลความรู้เพิ่มเติมกับข้อมูลใหม่ตามความเป็นจริงอย่างสร้างสรรค์

3. Elaboration ผู้เรียนจะเรียนรู้โดยใช้ข้อมูลและข้อคิดเห็นเพื่อสนับสนุนเชื่อมโยงการเรียนรู้และเพื่อตรวจสอบแก้ไขข้อมูลที่ผิดพลาด

4. Memory Formation สมองจะทำงานภายใต้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยดึงข้อมูลจากการเรียนรู้รวมทั้งอารมณ์และสภาพทางร่างกายของผู้เรียนในเวลานั้นมาใช้แบบไม่รู้ตัวเป็นไปโดยอัตโนมัติ การสร้างความจำเกิดขึ้นทั้งในขณะที่ผู้เรียนพักผ่อนและนอนหลับ

5. Functional Integration ผู้เรียนจะประยุกต์ข้อมูลเดิมมาใช้กับสถานการณ์ เช่น ผู้เคยเรียนการซ่อมเครื่องมือ อุปกรณ์ โดยการดูการซ่อมเตาอบที่บ้านพักมาแล้วเขาต้องสามารถประยุกต์ทักษะการซ่อมเตาอบไปซ่อมอุปกรณ์ชนิดอื่นได้ด้วย

6.3 การออกแบบและแนวทางการพัฒนา

ใช้กระบวนการ PDCA ในการพัฒนานวัตกรรมเป็นลำดับขั้น ดังนี้

การวางแผนดำเนินงาน (P: Plan)

1. ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยและบริบทของโรงเรียนบ้านซองแม
2. ศึกษาค้นคว้าการใช้เกมบิงโก
3. วางแผนและออกแบบเกมบิงโกให้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับวัยของเด็ก



ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ ปรับปรุง/นำเสนอผล (A: Act) ครูตรวจสอบและปรับปรุงชิ้นงานจากการจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

6.4 การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูในโรงเรียนผู้บริหารร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน และทดลองใช้นวัตกรรม และนักเรียนร่วมกันออกแบบบิงโกในรูปแบบต่างๆ

ในการนำแบบนวัตกรรมไปทดลองใช้ในชั้นเรียน ผ่านกระบวนการ การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL) คือ

1) ขั้นวางแผนการสอน โดยการวิเคราะห์หลักสูตร การกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ และทำแผนการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการ PLC

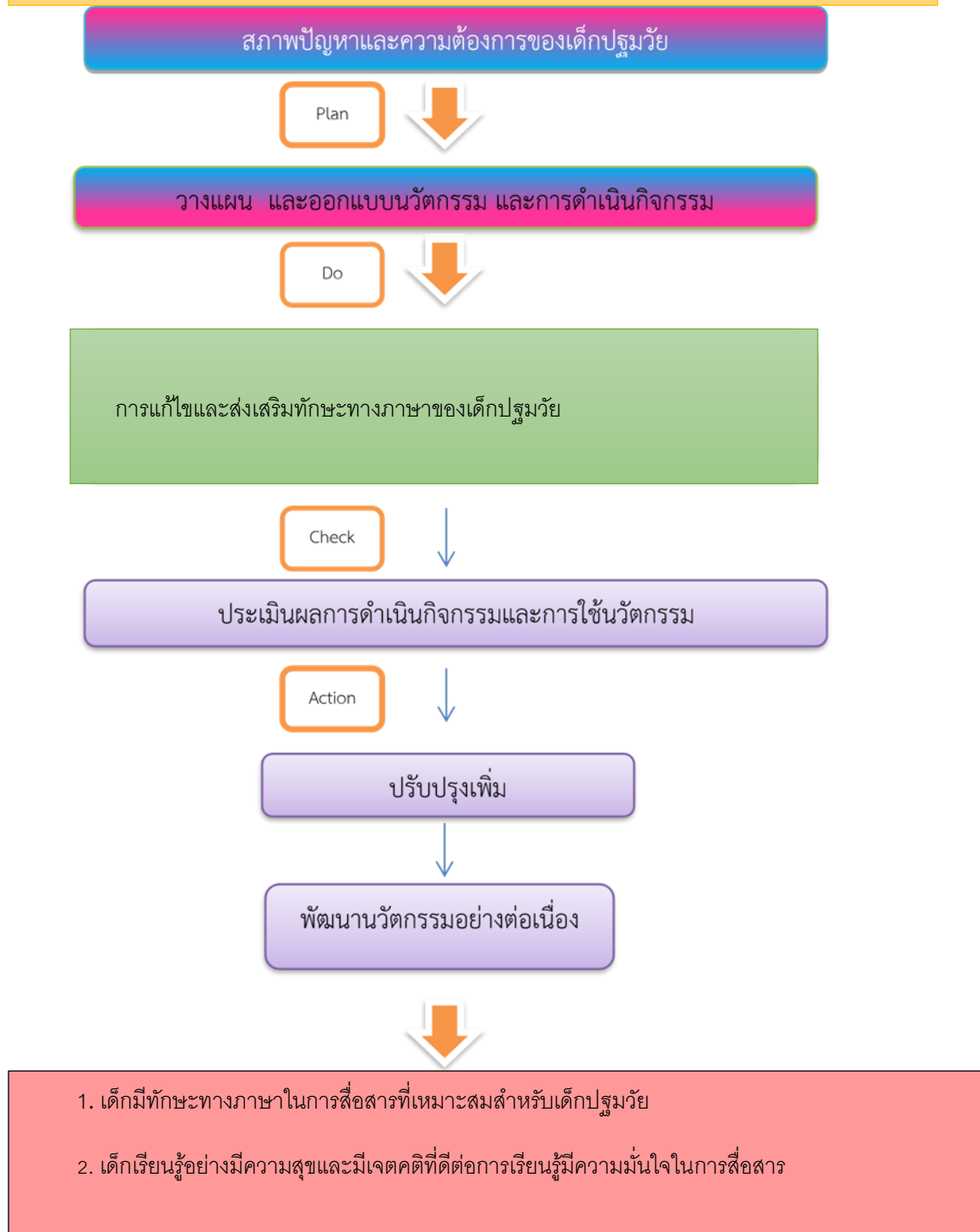
2) ขั้นปฏิบัติการ การนำแผนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมีเพื่อนครูที่ร่วมทำ PLC ทำการสังเกตการสอน

3) ขั้นสะท้อนผล เป็นขั้นตอนในการปรับปรุง แลกเปลี่ยนเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนการสอน ในการนำนวัตกรรมไปใช้ และเป็นกระบวนการในการช่วยพัฒนานวัตกรรม รวมถึงสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้

สำหรับการวิเคราะห์นวัตกรรมที่ส่งผลต่อการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน สามารถที่จะใช้เครื่องมือวิเคราะห์ นำมาวิเคราะห์ผลการประเมินผู้เรียนเปรียบเทียบระหว่างก่อน-หลังเรียนได้ กรณีถ้าค่ามากกว่า 0.4 ขึ้นไป แสดงว่า เครื่องมือ วิธีการต่างๆ ที่เลือกมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่งผลที่ดีต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนตามเป้าหมายที่กำหนด แต่ถ้าค่าอยู่ในระหว่าง 0.2 – 0.4 หมายความว่า อาจจะมีจุดอ่อนอยู่ ผู้เรียนบางคนอาจได้รับการพัฒนา หรือพัฒนาน้อยมาก ซึ่งจุดนี้ครูสามารถนำมาวิเคราะห์ ปรับปรุงเครื่องมือ รูปแบบในการจัดการเรียนรู้ เลือกใช้/เปลี่ยนสื่อให้มีความเหมาะสม และค่าตั้งแต่ 0 – 0.2 หมายความว่า ผลของการจัดการเรียนรู้ และการเรียนรู้ของผู้เรียนไม่มีความแตกต่างกัน แต่ถ้าผลติดลบ แสดงว่า วิธีการสอนหรือเครื่องมือให้ผลทางลบ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสน อาจจะต้องทำการเปลี่ยนเครื่องมือ/วิธีการสอนใหม่ หรืออาจจะต้องมีการพัฒนานวัตกรรมเพิ่มขึ้น

6.5 การนำไปใช้

กรอบแนวคิดการส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการเล่นเกมบิงโกตามรูปแบบการจัด



6.6 การประเมินและปรับปรุง

ประเมินด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมได้นำผลการประเมินมาพิจารณาและวิเคราะห์โดยมีการนำกลับไปปรับปรุงในการออกแบบนวัตกรรมอีกครั้งโดยได้รับคำแนะนำในกลุ่มคณะครูในโรงเรียนบ้านซองแม พบว่าควรเพิ่มเทคโนโลยีเข้ามาร่วมด้วยเพื่อสร้างความตื่นเต้นและน่าสนใจให้กับเด็กเพื่อให้เด็กมีความกระตือรือร้นในกิจกรรมเพิ่มขึ้นเพื่อส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมนำไปสู่ความสำเร็จในการส่งเสริมศักยภาพตาม พัฒนาการเด็กปฐมวัย

7. ผลที่เกิดจากการดำเนินงานตามนวัตกรรมขึ้นกับสถานศึกษาและผู้บริหาร ครูผู้สอน และผู้เรียน

จากผลการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัยของโรงเรียนบ้านซองแมสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1 โดยใช้เกมบิงโก ระดับชั้นอนุบาล 2” มีผลการ ดำเนินการบรรลุจุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงานดังนี้

1. เด็กมีทักษะการใช้ทางภาษาในการสื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เพิ่มขึ้นอย่างน้อยร้อยละ 50
2. เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง ร้อยละ 70

การดำเนินการจัดกิจกรรม“การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)” ผลปรากฏว่า

1. สภาพปัญหาและความต้องการ คือ ปัจจัยที่นำไปสู่การคิดเพื่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไป
ในทาง ที่ดีขึ้น ซึ่งต้องมีการสำรวจตามสภาพจริง เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ แล้วนำมาจัดลำดับสำคัญเพื่อ เป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมให้สามารถตอบสนองต่อสภาพปัญหาได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
2. หลักการมีส่วนร่วมและกระบวนการ PDCA เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญที่ช่วยให้การดำเนินงานและการบริหารงานก้าวไปสู่ความสำเร็จ

3. สามารถนำนวัตกรรมชิ้นนี้ไปประยุกต์ใช้กับเด็กประถมศึกษาที่มีความบกพร่องหรือเด็กพิเศษ
4. เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง ครูปฐมวัย และครูในระดับชั้นอื่นที่นำนวัตกรรมไปใช้เกิดความร่วมมือในการพัฒนานวัตกรรมให้มีแบบแผนต่อไป

5. ความสำคัญของการเก็บข้อมูลรายบุคคลมีผลสำคัญเป็นอย่างมากในการพัฒนานวัตกรรมเนื่องจาก ทำให้เห็นข้อบกพร่องของตัวนวัตกรรมสามารถนำมาปรับปรุงพัฒนาให้เป็นปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

6. สามารถนำแนวคิดไปพัฒนาสื่อที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกันในรูปแบบอื่นได้หลากหลาย

7. เนื่องจากเด็กเกิดทักษะและเจตคติที่ดีในชั้นอนุบาลจึงควรจัดแผนที่สอดคล้องกันในชั้นประถมศึกษา เพื่อความต่อเนื่อง

การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัด

ประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL)

คำชี้แจง

1. ให้บันทึกคะแนนที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม แล้วนำคะแนนที่ได้มา เป็นคะแนนพัฒนาการ
2. ประเมินคะแนนเจตคติในการเรียนรู้โดยสังเกตจากพฤติกรรมแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องให้ ตรงกับความเป็นจริง

เลขที่	ชื่อ	จุดประสงค์														
		1.สังเกตการบอกชื่อ ของตัวพยัญชนะไทยได้			2. เด็กสามารถอ่านออก เสียงตามตัวพยัญชนะได้			3.สังเกตการฟังและการสังเกตคำศัพท์และรูปภาพ			4.สังเกตการร่วมสนทนาแสดงความคิดเห็นได้ กล่าวพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมได้กับสถานการณ์			5.สังเกตการเล่นและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	เด็กชายณัฐภูมิทร์ โครตประทุม		/		/			/			/			/		
2	เด็กชายธนากร เจริญศิริ	/			/				/		/			/		
3	เด็กชายอรรถชัย เสี่ยงสาย		/		/			/			/			/		
4	เด็กชายอภิวัฒน์ จันวิเศษ		/		/				/		/			/		
5	เด็กหญิงกัญญาลักษณ์ ภูยอด		/		/				/		/			/		
6	เด็กหญิงชีวารัตน์ ทุมพุด	/			/			/			/			/		
7	เด็กหญิงวิลาวัลย์ บุญรุ่ง	/			/			/			/			/		
8	เด็กหญิงอมรรัตน์ ไกรรัตน์	/			/			/			/			/		
9	เด็กหญิงอภิษฐา วัฒนศรีราษฎร์	/			/			/			/			/		
10	เด็กหญิงอารียา ลอยสนั่น	/			/			/			/			/		
รวม		26			30			27			30			30		
ค่าเฉลี่ย		2.6			3			2.7			3			3		
การแปลความหมาย		ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้			ปฏิบัติได้		

เลข ที่	ชื่อ – สกุนนักเรียน	มีความสุขและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้มีความมั่นใจในตนเอง		
		ดีมาก 10	ปานกลาง 8	ปรับปรุง 6
1	เด็กชายณัฐภูมิทร์ โครตประทุม	/		
2	เด็กชายธนากร เจริญศิริ	/		
3	เด็กชายอรรถชัย เสี่ยงสาย		/	
4	เด็กชายอภิวัฒน์ จันวิเศษ	/		
5	เด็กหญิงกัญญาลักษณ์ ภูยอด	/		
6	เด็กหญิงชีวารัตน์ ทุมพุด	/		

7	เด็กหญิงวิลาวัลย์ บุญรุ่ง	/		
8	เด็กหญิงอรรรัตน์ ไกรรัตน์		/	
9	เด็กหญิงอภิษฐา วัฒนศรีราษฎร์	/		
10	เด็กหญิงอารียา ลอยสนั่น	/		
รวม		96		
ร้อยละ		96.0		

8. การเผยแพร่นวัตกรรม

8.1 เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางออนไลน์ social media เช่น line และ facebook

8.2 เผยแพร่ผลงานให้คุณครูโรงเรียนบ้านช่องแมวและคณะกรรมการ IFTE ช่วงปีการศึกษา 2566



9. ความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ (ความพึงพอใจของผู้บริหาร ศึกษานิเทศก์ ครู นักเรียน)

เกิดจากความรักและเมตตาที่มีต่อเด็กซึ่งทำให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจของครูและบุคลากรโรงเรียนบ้านช่องแมวผู้ให้การยอมรับและช่วยติชมในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากเป็น นวัตกรรมที่ต้องระดมความคิดในการผลิตเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทหลายด้านให้เด็กค่อยๆซึมซับการเรียนรู้ อย่าง ตรงตามหลักพัฒนาการเด็กปฐมวัยมากที่สุด ผู้อำนวยการสถานศึกษาเห็นถึงความสำคัญเป็นแรงสนับสนุนเอื้อเพื่อ ทรัพยากรทั้งปัจจัยและเวลาเป็นสำคัญ ตลอดจนผู้ปกครองที่ใส่ใจนวัตกรรมการไปใช้ เนื่องจากเนื้อหาของนวัตกรรม ละเอียดย่อน ต้องฝึกฝนทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนจึงจะเกิดประสิทธิภาพสูงสุด ดังนั้นผลสำเร็จจึงเกิดจากการมีส่วนร่วม ร่วมจากทุกฝ่าย จากการดำเนินการจัดกิจกรรม“การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กปฐมวัยด้วยการใช้เกมบิงโกตามรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BBL

ภาคผนวก

แผนการจัดประสบการณ์

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2

กิจกรรม เกมการศึกษาเกมบิงโก

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

เวลา 40 นาที

ครูผู้สอน นางสาวหนึ่งฤทัย ดวงมา

1. มาตรฐาน

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตที่ดีและมี สุขภาพ

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคมในระบอบ ประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

มาตรฐานที่ 9 การใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

2. สาระสำคัญ

ทักษะทางภาษา ถือเป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กปฐมวัยจำเป็นต้องเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ภาษาของเด็กปฐมวัยนี้ เด็กยังไม่สามารถคิดหรือเข้าใจ สิ่งที่เป็นนามธรรมได้ ดังนั้น ในขั้นแรกของการส่งเสริมทักษะทางภาษาให้กับเด็ก ควรใช้รูปภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนความหมายในการเรียนรู้ให้กับเด็ก ๆ เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการ

ครบทุกด้าน เป็นไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องเหมาะสมอีกทั้งเป็นสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานที่ ๙ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

จุดประสงค์	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	การประเมินผล
	ประสบการณ์สำคัญ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์			
กิจกรรมเกมการศึกษา เกมบิงโก 1.เด็กสามารถ บอกชื่อตัวพยัญชนะไทยได้	มาตรฐานที่ 9 ใช้ ภาษาสื่อสารได้ เหมาะสมกับวัย มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานใน การเรียนรู้ มาตรฐานที่ 11	1.ด้านสังคม -การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับ กลุ่มเพื่อน 2.ด้านสติปัญญา	1.ชั้น Brain Gym/Brain Break 1.ครูทักทายเด็ก ๆ ด้วยเพลง “สวัสดี”และ Brain Gym คำคล้องจองทำเพื่อเตรียมความพร้อม	1.แผนกระดานบิงโก 2.ตัววาง 3.บัตรภาพพยัญชนะไทย	1.สังเกตการบอกชื่อของตัวพยัญชนะไทยได้ 2. สังเกตการอ่านออกเสียงตัวพยัญชนะได้

2. เด็กสามารถอ่านออกเสียงตามตัวพยัญชนะได้ 3.เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการฟัง และการสังเกต คำศัพท์และรูปภาพ 4.เด็กสามารถร่วมสนทนาแสดงความ คิดเห็นได้กล่าวพูดกล้า แสดงออกอย่างเหมาะสมได้กับ สถานการณ์ 5. เด็กสามารถเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	มี จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถ ในการแสวงหา ความรู้ได้เหมาะสม กับวัย	-การฟังและปฏิบัติ ตามคำแนะนำ -การรอจังหวะที่เหมาะสมในการพูด -การเล่นเกมทาง ภาษา -การสังเกตตัวพยัญชนะและรูปภาพที่ประกอบ เป็นภาพผ่าน การอ่าน หรือเขียนของ ผู้ใหญ่	2.ขั้นนำเสนอข้อมูลความรู้ Present 1.ครูแนะนำให้เด็กรู้จักบัตรภาพพยัญชนะไทย ทั้ง 44 ตัว 2..ครูแนะนำชื่อเกม บิงโกและอุปกรณ์ 3.ขั้นลงมือเรียนรู้ ฝึกทำ และฝึกฝน Learn-Practice 1.ครูอธิบายและสาธิตวิธีการ เล่นเกม 2.ครูสร้างข้อตกลงกับเด็ก และเริ่มทำกิจกรรมเมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย 4.ขั้นสรุปความรู้ Summary 1. ครูและเด็กร่วมกันสรุป สนทนาเรื่องราว กิจกรรมที่ทำในวันนี้		3.สังเกตการฟัง และการสังเกตคำศัพท์และรูปภาพ 4.สังเกตการร่วมสนทนาแสดงความ คิดเห็นได้ กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมได้กับ สถานการณ์ 5.สังเกตการเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
--	--	---	--	--	--

			5.ขั้นประยุกต์ใช้ ความรู้ Apply 1. เด็กและครูร่วม สนทนาประเด็นต่อไปนี้ 2. เด็ก ๆ คิดว่าเกมบิง โกพยัญชนะไทยที่ คุณครูพาเล่นในวันนี้ สามารถนำรูปภาพหรือ เรื่องราวอะไรมาสร้าง เกมบิงโกให้เด็ก ๆ ได้ เล่นได้อีกค่ะ 3. เด็กและครูร่วมกัน เก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย		
--	--	--	--	--	--

สี่



ภาพการจัดกิจกรรม













โรงเรียนบ้านช่องแมว

อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต 1