



แบบรายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การพัฒนาทักษะการอ่านและจำแนกอักษร 3 หมู่
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ด้วยกิจกรรมแบบ ACTIVE LEARNING
โดยใช้กระบวนการสอนแบบ BBL (BRAIN BASED LEARNING)



นางสาวธิดารัตน์ สุขเทษา

โรงเรียนบ้านม่วงสามปี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

ชื่อเรื่อง	กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning) การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ด้วยกิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู”
ชื่อผู้ศึกษา	นางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ซึ่งส่วนใหญ่ประสบปัญหาความคลาดเคลื่อนในการออกเสียงวรรณยุกต์ อันเนื่องมาจากความแตกต่างทางภาษา ส่งผลให้ขาดความมั่นใจในการสื่อสารภาษาไทยและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่เป็นไปตามเป้าหมาย แนวทางการพัฒนาจึงมุ่งเน้นการสร้างเสริมพื้นฐานการอ่านผ่านการเรียนรู้หลักอักษรสามหมูและการประยุกต์ใช้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" เป็นกิจกรรมหลัก โดยบูรณาการแนวคิด การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและเพื่อนร่วมชั้นเรียน และอิงหลัก Brain Based Learning (BBL) ซึ่งออกแบบมาเพื่อกระตุ้นการทำงานของสมองอย่างเป็นธรรมชาติ ทั้งด้านอารมณ์ สติปัญญา และการเคลื่อนไหวผ่านสภาพแวดล้อมที่ปราศจากความเครียดแต่ท้าทาย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากทุกภาคส่วน

ผลการดำเนินงานแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องอักษรสามหมู จากกิจกรรมการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" มีประสิทธิภาพสูงในการยกระดับคุณภาพการศึกษา โรงเรียนมีข้อมูลสารสนเทศเชิงประจักษ์ที่บ่งชี้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยด้านการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนมีความเข้าใจหลักการผันวรรณยุกต์สามารถจำแนกอักษรสามหมูได้ถูกต้อง และลดความผิดพลาดในการออกเสียง นอกจากนี้ ผู้เรียนยังมีการพัฒนาในด้านทักษะกระบวนการต่างๆ เช่น การสังเกต การวิเคราะห์ การปฏิบัติ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงการพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 พร้อมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของนวัตกรรม	1
ความเป็นมาและสภาพปัญหา	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	4
ประโยชน์และความสำคัญ	5
องค์ประกอบที่ 2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรม การศึกษา	7
วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา	7
หลักการ ทฤษฎีแนวคิดในการพัฒนา	8
การออกแบบแนวทางการพัฒนา	11
การมีส่วนร่วมในการพัฒนา	13
การนำไปใช้	14
องค์ประกอบที่ 3 ด้านผลที่เกิดจากการดำเนินงานตามรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา	15
ผลที่เกิดกับสถานศึกษา	15
ผลที่เกิดกับครู	19
ผลที่เกิดกับผู้เรียน	22
การขยายผล	23
ภาคผนวก	24

บทนำ

องค์ประกอบที่ 1 ด้านความสำคัญของนวัตกรรม

1. ความเป็นมาและสภาพปัญหา

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถอ่านคำที่มีเสียงสามัญได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม เมื่อต้องอ่านคำที่มีเสียงวรรณยุกต์ นักเรียนกลับประสบปัญหาในการออกเสียงให้ถูกต้องตามวรรณยุกต์ที่กำหนด ซึ่งเป็นปัญหาพื้นฐานที่สำคัญของการอ่านภาษาไทย อันนำไปสู่ความผิดพลาดในการสื่อความหมายของคำ นอกจากนี้นักเรียนยังขาดทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน ขาดความกระตือรือร้น ความสนใจ และความเข้าใจในการอ่านออกเสียง ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง

เนื่องด้วยนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชาติพันธุ์ ปัญหาการออกเสียงวรรณยุกต์นี้มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น โดยภาษาที่นักเรียนใช้สื่อสารนั้นมีคำที่ประสมด้วยวรรณยุกต์ที่แตกต่างจากภาษาไทยอย่างสิ้นเชิง ทำให้นักเรียนกลุ่มนี้มักจะประสบปัญหาในการรับรู้และแยกแยะเสียงวรรณยุกต์ของภาษาไทย ทำให้เกิดการออกเสียงผิดพลาด ซึ่งความผิดพลาดเหล่านี้ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงต่อการสื่อสาร การตีความหมายของสารที่ได้รับ และการถ่ายทอดความคิดของตนเอง ความบกพร่องในการออกเสียงวรรณยุกต์ทำให้เกิดความเข้าใจผิดพลาดระหว่างผู้พูดและผู้ฟัง ส่งผลให้นักเรียนขาดความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร และอาจนำไปสู่ปัญหาในการเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะการอ่านและการทำความเข้าใจภาษาไทยเป็นพื้นฐาน

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้น ครูผู้สอนเล็งเห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการหาวิธีแก้ปัญหาเพื่อส่งเสริมทักษะด้านการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ให้แก่นักเรียน โดยมีแนวคิดที่จะเริ่มต้นจากการทบทวนการอ่านคำในเสียงสามัญ เพื่อสร้างพื้นฐานที่มั่นคง จากนั้นจึงให้นักเรียนท่องจำประเภทของอักษรสามหมู่ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการผันวรรณยุกต์ในภาษาไทย

เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้และสนุกกับการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้ริเริ่มกิจกรรม "รถแข่งอักษร ๓ หมู่" โดยนำกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning) หรือการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานของสมองและเน้นการปฏิบัติ (Active Learning) ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ผึกฝนทักษะการอ่านและการจำแนกอักษร 3 หมู่ได้ด้วยตนเอง กิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น

นอกจากนี้ ยังมีการผลิตสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายและสัมพันธ์กัน โดยนำสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ มาผสมผสาน เพื่อช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ สื่อเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นความสนใจ และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้เรียน เกิดความรู้ ความเข้าใจ ในการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ที่ถูกต้อง ซึ่งจะนำไปสู่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์ และเพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนวิชาภาษาไทยสูงยิ่งขึ้นต่อไป

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จากสภาพปัญหาที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบ้านม่วงสามที่มีภูมิหลังทางภาษาและระบบเสียงที่แตกต่างจากภาษาไทย ทำให้ประสบความท้าทายอย่างมากในการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ ได้อย่างถูกต้อง อันนำไปสู่ความคลาดเคลื่อนในการสื่อความหมาย ขาดความสนใจ และบั่นทอนความมั่นใจ ในการใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวัน เพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบและยั่งยืน ครูผู้สอนจึงได้กำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนาโดยบูรณาการหลักการ Brain Based Learning (BBL) ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของสมอง ร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อสร้างเสริมทักษะพื้นฐานที่แข็งแกร่งและกระตุ้นการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการทางสมองของนักเรียนแต่ละคน โดยเริ่มจากการ ทบทวนและสร้างความเข้าใจที่มั่นคงเกี่ยวกับเสียงสามัญ อันเป็นรากฐานของคำไทย ก่อนที่จะก้าวไปสู่ การเจาะลึกหลัก "อักษรสามหมู" (อักษรกลาง สูง ต่ำ) ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการผันวรรณยุกต์ไทย โดยจะใช้เทคนิคการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่และการใช้ตัวอย่างคำที่นักเรียนคุ้นเคยเพื่อช่วยให้สมอง สร้างเครือข่ายความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากนั้นจึงเป็นหัวใจหลักของแนวทางนี้ คือ การประยุกต์ ใช้หลัก BBL ในกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ซึ่งได้รับการออกแบบให้กระตุ้นการทำงานของสมอง ในหลายมิติ โดยจะสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ปราศจากความตึงเครียดแต่เต็มไปด้วยความท้าทายและ นำตื่นเต้น ด้วยการใช่วิดีโอ สไลด์ ภาพประกอบที่ดึงดูดใจ เพื่อกระตุ้นสมองส่วนอารมณ์ให้นักเรียนรู้สึก สนุก ตื่นตัว และพร้อมที่จะเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการที่ว่าสมองจะเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่ออยู่ใน ภาวะผ่อนคลายแต่มีแรงจูงใจ นอกจากนี้ยังเน้นการเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหวและการลงมือปฏิบัติ โดยให้นักเรียนได้หียบัตรคำ จัดกลุ่มอักษร และเคลื่อนย้าย "รถแข่ง" ของตนเองไปตามเส้นทางของ สนามแข่ง ซึ่งการเคลื่อนไหวเหล่านี้ไม่เพียงช่วยกระตุ้นสมอง แต่ยังช่วยให้ข้อมูลถูกประมวลผลและจดจำได้ดี ขึ้นผ่านประสบการณ์ตรงที่จับต้องได้ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและแม่นยำ ครูจะให้ข้อมูลป้อนกลับ ทันทีในระหว่างกิจกรรมที่พบข้อผิดพลาด ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อ BBL เพราะสมองสามารถรับรู้และ

ปรับแก้ข้อมูลได้ในขณะที่ยังประมวลผลอยู่ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและลดการฝัง
จำสิ่งที่ผิดพลาด นอกจากนี้ การทำงานร่วมกันและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม
ย่อยเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน จะช่วยกระตุ้นสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารและอารมณ์
ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ การช่วยเหลือกัน และการเรียนรู้จากเพื่อน ทำให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งและ
มีแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น โดยกิจกรรมจะมีการทำซ้ำอย่างสร้างสรรค์ ผ่านการผันแปรรูปแบบการเล่น
ในแต่ละครั้ง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝนการผันวรรณยุกต์ซ้ำ ๆ ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้สมอง
เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลหลายมิติ และเสริมสร้างความทรงจำระยะยาวให้คงทน สื่อการเรียนรู้ที่ใช้
จะมีความหลากหลายและสร้างสรรค์ เช่น บัตรคำศัพท์ บัตรอักษร รถจำลองขนาดเล็ก และสนามแข่งที่
ออกแบบเป็นด่านต่าง ๆ เพื่อให้การเรียนรู้เป็นรูปธรรมและน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. ขั้นตอนการดำเนินงาน กระบวนการผลิตผลงานรูปแบบวิธีการในการพัฒนาสถานศึกษา/การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สู่ความเป็นเลิศ

กรอบแนวคิดในการพัฒนา

กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning)

การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ด้วยกิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่”

1. สภาพปัญหา

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์
ไม่ถูกต้อง ซึ่งทำให้ขาดทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง

2. หลักการ

- 1) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงความรู้ใหม่ให้เข้ากับ
โครงสร้างความรู้เดิม การจัดสิ่งกระตุ้นเป็นแรงจูงใจสำคัญที่
นำไปสู่การเรียนรู้
- 2) ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองจากการได้ลงมือปฏิบัติ
และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแสดงความคิดเห็น
แลกเปลี่ยนเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

3. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 รวมถึงการแก้ไขปัญหาการออกเสียง
วรรณยุกต์ผิดเพี้ยนในกลุ่มนักเรียนชาติพันธุ์
- 2) เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย
- 3) เพื่อส่งเสริมความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยในการสื่อสาร

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

- ขั้นตอนที่ 1 Brain Gym กิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกาย
เพื่อกระตุ้นสมอง
- ขั้นตอนที่ 2 Present นำเสนอข้อมูลความรู้
- ขั้นตอนที่ 3 Learn-Practice ลงมือเรียนรู้ ฟีกทำ และฝึกฝน
- ขั้นตอนที่ 4 Summary สรุปความรู้
- ขั้นตอนที่ 5 Apply ประยุกต์ใช้ความรู้

5. การวัดและประเมินผล

- 4.1 วัดผลจากกิจกรรมรายบุคคลและรายกลุ่ม
- 4.2 วัดผลจากแบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบ

แนวคิด/ทฤษฎี
การเรียนรู้
แบบเชิงรุก
Active
Learning
ด้วยทฤษฎี
แนวคิด BBL
(Brain Based
Learning) หรือ
การเรียนรู้ที่เน้น
การทำงานของ
สมอง

นวัตกรรมและเครื่องมือ
พัฒนาทักษะการอ่านคำที่มี
วรรณยุกต์ ด้วยกิจกรรม “รถแข่ง
อักษร 3 หมู่” โดยใช้กระบวนการ
เรียนรู้แบบ BBL (Brain Based
Learning)

ผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวัง
ผลการเรียนในวิชาภาษาไทยหลัง
เรียนเรื่อง การผันอักษร 3 หมู่ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2
ดีขึ้น

4. ประโยชน์และความสำคัญ

ด้านผู้เรียน

การดำเนินโครงการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" โดยประยุกต์ใช้หลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning นี้ ก่อให้เกิดประโยชน์และความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายมิติ ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการอ่านและการสื่อสารภาษาไทยอย่างรอบด้านและยั่งยืน โดยเฉพาะสำหรับนักเรียนชาติพันธุ์: โครงการนี้มุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งในการใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง การที่นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้อย่างแม่นยำ จะส่งผลโดยตรงต่อความเข้าใจความหมายของคำและประโยค ทำให้การรับสารและการส่งสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ลดปัญหาความเข้าใจผิดจากการออกเสียงวรรณยุกต์ผิดเพี้ยน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งมีข้อจำกัดด้านภาษาแม่และระบบวรรณยุกต์ที่แตกต่าง การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ที่ใช้หลัก BBL จะช่วยให้สมองของนักเรียนเหล่านี้สร้างการเชื่อมโยงใหม่ๆ ในการรับรู้และออกเสียงวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นธรรมชาติและคงทนมากขึ้น การที่พวกเขาอ่านและสื่อสารได้ถูกต้อง จะช่วยให้สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ต่างๆ ในวิชาอื่น ๆ ได้ดีขึ้น เป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และยังเป็นการสร้างความเท่าเทียมทางการศึกษา ลดช่องว่างทางภาษาที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนกลุ่มนี้ในอนาคต ทำให้พวกเขาสามารถบูรณาการเข้ากับสังคมและใช้ภาษาไทยได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวัน

2. เสริมสร้างความมั่นใจในตนเองและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเติบโตแบบองค์รวม: การที่นักเรียน โดยเฉพาะนักเรียนที่เคยประสบปัญหาในการออกเสียงวรรณยุกต์ สามารถอ่านคำได้อย่างถูกต้องและเข้าใจความหมายที่แท้จริง จะช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองอย่างมหาศาล ความสำเร็จเล็กๆ น้อยๆ ในการอ่านแต่ละครั้งจะกลายเป็นแรงกระตุ้นให้พวกเขามีความกระตือรือร้นและมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทยมากขึ้น กิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ที่เน้นการเรียนรู้แบบ Active Learning และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม (Social Skills) เช่น การสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ การเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมที่สนุกสนานตามหลัก BBL ยังช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และความคิดสร้างสรรค์ เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นอย่างเหมาะสมในบรรยากาศที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน นักเรียนจะรู้สึก

รักการเรียนรู้และมีความสุขกับการพัฒนาตนเอง ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญที่เอื้อต่อการเติบโตแบบองค์รวม ทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และความภาคภูมิใจในตนเอง อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ในอนาคตของนักเรียนทุกคน

ด้านความสำคัญทางการศึกษา

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้ที่ทันสมัยเพื่อแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การนำหลัก Brain Based Learning (BBL) มาใช้ในการออกแบบกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงธรรมชาติการทำงานของสมองอย่างแท้จริง สมองของเด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปราศจากความเครียด มีความสนุกสนาน มีการเคลื่อนไหว และมีการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ BBL ช่วยให้ครูเข้าใจว่าควรจัดกิจกรรมอย่างไรให้สมองของนักเรียนพร้อมรับการเรียนรู้ และจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด เช่น การใช้สื่อที่หลากหลายสีสัน การให้ข้อมูลย้อนกลับที่รวดเร็ว การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการทำซ้ำอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งทั้งหมดนี้ถูกถักทอเข้ากับกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" อย่างลงตัว นอกจากนี้การเน้น Active Learning ในกิจกรรมนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงแค่การนั่งฟังหรือท่องจำ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการปฏิรูปการศึกษาที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็น ในศตวรรษที่ 21 การผสมผสาน BBL และ Active Learning ในกิจกรรมที่สร้างสรรค์เช่น "รถแข่งอักษร 3 หมู"

ด้านประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม

การอ่านออกเสียงคำได้อย่างถูกต้องไม่ได้ส่งผลดีต่อนักเรียนในห้องเรียนเท่านั้น แต่ยังแผ่ขยายประโยชน์ไปสู่ชุมชนและสังคมในวงกว้าง การที่นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงและสื่อสารภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและมั่นใจก็จะเป็นการลดช่องว่างและอุปสรรคทางภาษาที่อาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดหรือการเลือกปฏิบัติในสังคม การสื่อสารที่ชัดเจนขึ้นจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลต่างในชุมชน ทำให้เกิดการอยู่ร่วมกันอย่างปรองดองและเกื้อกูล นอกจากนี้ การที่เด็กเยาวชนรุ่นใหม่มีทักษะภาษาไทยที่ดีขึ้น จะช่วยให้พวกเขาสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร สิทธิประโยชน์ และโอกาสต่างๆ ในสังคมได้อย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็น การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ หรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและวัฒนธรรมต่าง ๆ ของชุมชน

ด้านความสำคัญในบริบทการศึกษา

การพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" มีความสำคัญอย่างยิ่งในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและตอบสนองต่อบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่

หลากหลายนอกเหนือจากความรู้เชิงวิชาการเพียงอย่างเดียว การประยุกต์ใช้หลัก Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning ในกิจกรรมที่สร้างสรรค์นี้ ถือเป็นก้าวข้ามข้อจำกัดของการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมไปสู่แนวทางที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูงขึ้น BBL ช่วยให้การออกแบบกิจกรรมสอดคล้องกับธรรมชาติการทำงานของสมองเด็ก ซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและลึกซึ้งยิ่งขึ้นไม่ใช่แค่การท่องจำ ขณะที่ Active Learning เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบที่2 ด้านกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทางการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

1.วัตถุประสงค์และเป้าหมายการพัฒนา

1.1 วัตถุประสงค์

ด้านองค์ความรู้

- เพื่อให้นักเรียนสามารถจำแนกและระบุอักษร 3 หมู่ (อักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำ) ได้อย่างถูกต้อง อันเป็นพื้นฐานสำคัญในการผันวรรณยุกต์ไทย
- เพื่อให้นักเรียนเข้าใจหลักการและวิธีการผันวรรณยุกต์ของคำตามหลักไวยากรณ์ไทย โดยสามารถนำความรู้เกี่ยวกับอักษรสามหมู่มาประยุกต์ใช้ในการออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
- เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเสียงวรรณยุกต์ที่ถูกต้องเข้ากับความหมายของคำ เพื่อลดความคลาดเคลื่อนในการสื่อสารและเข้าใจสารที่ได้รับอย่างถ่องแท้
- เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้เรื่องวรรณยุกต์ไปใช้ในการอ่านออกเสียงคำในสถานการณ์จริง ทั้งในบทเรียนและในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและมั่นใจ

ด้านทักษะกระบวนการ

- เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการสังเกตและจำแนก ลักษณะของคำ อักษร และรูปวรรณยุกต์ เพื่อนำไปสู่การผันเสียงที่ถูกต้อง
- เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการวิเคราะห์และเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ระหว่างพยัญชนะ (อักษรสามหมู่) รูปวรรณยุกต์ และเสียงวรรณยุกต์ ในการอ่านคำต่าง ๆ
- เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการปฏิบัติและฝึกฝน การออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ซ้ำๆ อย่างถูกวิธี ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ

- เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การช่วยเหลือกัน และการนำเสนอผลงานในกิจกรรมกลุ่ม
- เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการประเมินและปรับปรุงการออกเสียงของตนเอง เมื่อได้รับการป้อนกลับ (feedback) จากครูหรือเพื่อน เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีความกระตือรือร้นและสนใจใฝ่เรียนรู้ : โดยแสดงออกถึงความตั้งใจและมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาไทย โดยเฉพาะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์
- มีความมั่นใจในตนเอง : โดยกล้าที่จะออกเสียง อ่านคำ และสื่อสารเป็นภาษาไทยได้อย่างถูกต้องและไม่กลัวความผิดพลาด แม้จะเป็นนักเรียนชาติพันธุ์ก็ตาม
- มีความรับผิดชอบ : โดยปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเดี่ยวอย่างเต็มที่ และพร้อมปรับปรุงเมื่อพบข้อบกพร่อง
- มีความอดทนและมุ่งมั่น : โดยไม่ย่อท้อต่อความยากลำบากในการฝึกฝนการออกเสียงวรรณยุกต์ และพยายามจนกว่าจะทำได้ถูกต้อง
- มีวินัย : โดยปฏิบัติตามกติกาและขั้นตอนของกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู่" และการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น
- รักความเป็นไทย : โดยเห็นคุณค่าและความสำคัญของการใช้ภาษาไทยได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะการออกเสียงวรรณยุกต์ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของภาษา
- มีน้ำใจและช่วยเหลือผู้อื่น : โดยแสดงออกถึงความร่วมมือ การแบ่งปัน และการช่วยเหลือเพื่อนร่วมกลุ่มในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ
- มีความสุขกับการเรียนรู้ : โดยแสดงออกถึงความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทยผ่านกิจกรรมที่ทำทายและสร้างสรรค์

1.2 เป้าหมายการพัฒนา

เชิงปริมาณ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถจำแนกอักษร 3 หมู่ได้อย่างถูกต้อง หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู่"
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 สามารถอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง ตามเกณฑ์ที่กำหนดหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู่"

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย (ด้านการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์) สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เชิงคุณภาพ

- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 มีความมั่นใจในตนเองและทัศนคติเชิงบวกอย่างเด่นชัดต่อการเรียนรู้และการใช้ภาษาไทย สามารถสื่อสารคำที่มีวรรณยุกต์ได้อย่างคล่องแคล่วและถูกต้องในชีวิตประจำวัน โดยไม่แสดงความกังวล
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ทุกคนแสดงออกถึงความกระตือรือร้น มีความสุข และมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากความเข้าใจและความสนุกสนานอย่างแท้จริง
- นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 มีทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเพิ่มขึ้น ผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มในลักษณะของเกมการแข่งขัน ซึ่งส่งเสริมการพึ่งพาตนเองและการพัฒนาศักยภาพรอบด้าน

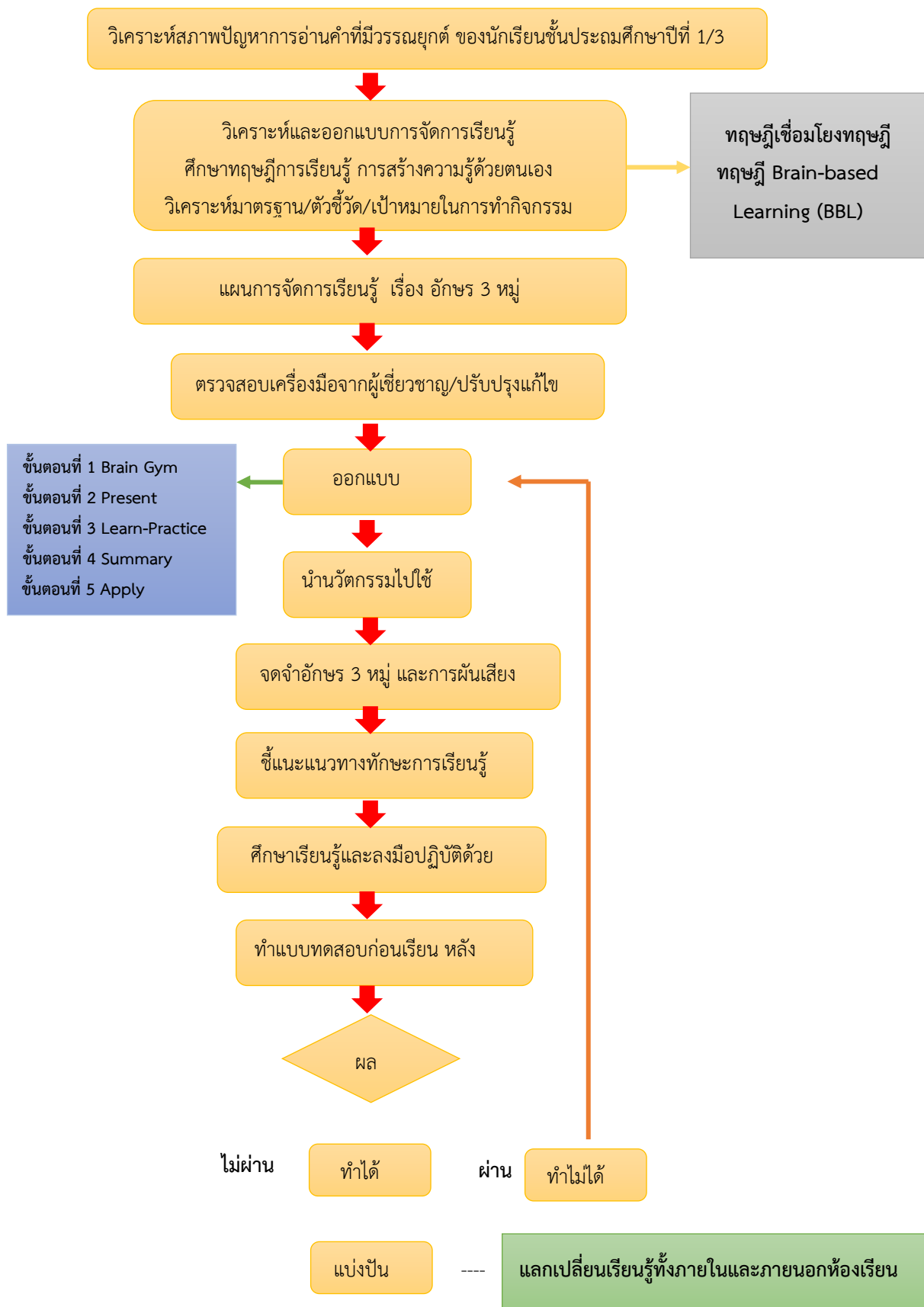
2. หลักการ ทฤษฎีแนวคิดในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" เพื่อแก้ไขปัญหาการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 มีรากฐานมาจากหลักการและทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญซึ่งมุ่งเน้นการส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติการพัฒนาของผู้เรียน โดยมีแนวคิดหลักคือ การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการลงมือปฏิบัติ คิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งในกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" นักเรียนจะได้หียบัตรคำ แยกประเภทอักษร ผันเสียงคำด้วยตนเอง และนำรถแข่งไปตามเส้นทางที่กำหนด ซึ่งเป็นการฝึกฝนทักษะการอ่านออกเสียงอย่างกระตือรือร้นและเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง อันส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง โดยกิจกรรมการเรียนการสอนนี้ใช้ทฤษฎี การเรียนรู้ที่อิงสมองเป็นฐาน (Brain Based Learning - BBL) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงโครงสร้างและกระบวนการทำงานของสมองมนุษย์ เพื่อให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยประยุกต์ใช้หลักการสำคัญของ BBL คือ การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปราศจากภัยคุกคามแต่ท้าทาย ด้วยการทำให้กิจกรรมมีความสนุกสนานคล้ายการเล่นเกม เพื่อลดความเครียดและกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ การรวมเป็นหนึ่งในความคิดและอารมณ์ โดยใช้สี สัน เสียง และความสนุกสนานเข้ามาช่วยกระตุ้นอารมณ์เชิงบวก ทำให้นักเรียนจดจ่อและเพลิดเพลินกับการเรียน การเรียนรู้ผ่านการเคลื่อนไหว เนื่องจากสมองเชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวร่างกาย การที่นักเรียนได้เคลื่อนไหว

หยิบบัตรคำ ขยับรถแข่ง ถือเป็นการกระตุ้นสมอง และช่วยให้ข้อมูลถูกประมวลผลและจดจำได้ดีขึ้น การได้รับข้อมูลย้อนกลับทันที ในระหว่างกิจกรรม เพื่อช่วยให้สมองได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและปรับการเรียนรู้ได้ในเวลาที่เหมาะสม ก่อนที่จะเกิดการจดจำสิ่งที่ผิดพลาด และการเรียนรู้ทางสังคม โดยการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การช่วยเหลือกัน และการเรียนรู้จากเพื่อน ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการจดจำ ดังนั้น ครูผู้สอนจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็น Active Learning กับกรอบแนวคิด BBL ในกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู่" แก้ไขปัญหาการออกเสียงที่ผิดเพี้ยนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3

3.การออกแบบแนวทางการพัฒนา

การออกแบบนวัตกรรมโดยมีขั้นตอนดังนี้



จากแผนผังการออกแบบพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้อธิบายได้ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 4 หลักภาษาไทย มาตรฐาน ท 4. 1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษา การเปลี่ยนแปลงของภาษา พลังภาษา ภูมิปัญญาทางภาษาและรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ ตัวชี้วัด ท 4.1 ป.1/1 บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย

2. วิเคราะห์พื้นฐานของการอ่านและการเขียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล

3. ศึกษาทฤษฎี Brain-based Learning (BBL) และรูปแบบการสอนแบบ Active Learning เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านการแต่งประโยค

4. ศึกษาเทคนิค วิธีการ ศึกษาเทคนิครูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาการทักษะการแต่งประโยค

5. ออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะทักษะการแต่งประโยค ด้วยกิจกรรมงานบัตรคำ “ดอกไม้หรรษา นำพาประโยค” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning) ดังนี้

- วิเคราะห์หาสาเหตุของการเขียนเป็นรายบุคคล ว่าเพราะเหตุใดนักเรียนจึงไม่สามารถอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ ทำให้ความหมายของประโยคผิดเพี้ยนไป

- จัดทำหน่วยการเรียนรู้ “อักษร 3 หมู่” และแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่าน ด้วยกิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning)

6. จัดทำสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน ด้วยกิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่” โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning)

7. จัดทำเครื่องมือวัดและประเมินผล ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

7.1 ครูผู้สอนทดสอบความรู้ก่อนเรียน เรื่องการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ เพื่อจะได้ทราบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเป็นรายบุคคลในเรื่องดังกล่าว และเป็นแนวทางในการออกแบบหรือปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความรู้ความสามารถของนักเรียน

7.2 ชั้นสอน

ขั้นตอนที่ 1 Brain Gym กิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อกระตุ้นสมอง

ครูเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ เรื่องประโยคสามส่วน นักเรียนร่วมกันร้องเพลง ประโยคสามส่วน พร้อมทำท่าทางประกอบ

ขั้นตอนที่ 2 Present นำเสนอข้อมูลความรู้

ครูผู้สอนเพิ่มเติมทักษะการเรียนรู้แก่ผู้เรียนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ขั้นตอนที่ 3 Learn-Practice ลงมือเรียนรู้ ฝึกทำ และฝึกฝน

นักเรียนศึกษาค้นคว้าบทเรียนจากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนทำกิจกรรมโดยมีส่วนร่วม ปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ

ขั้นตอนที่ 4 Summary สรุปความรู้

นักเรียนและครูผู้สอนร่วมกันสรุปความรู้ เรื่อง การแต่งประโยค

ขั้นตอนที่ 5 Apply ประยุกต์ใช้ความรู้

สรุปผล สะท้อนผลการเรียนรู้และนำมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

8. ทดสอบหลังเรียน เรื่อง อักษร 3 หมู่ เพื่อดูพัฒนาการทางการเรียนของนักเรียน
9. ใช้กระบวนการ PLC โดยร่วมกับครูผู้สอนภาษาไทยในโรงเรียนโดยใช้รูปแบบการ PLC เพื่อศึกษาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ทุกวันสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง ตั้งแต่เวลา 16.00 น. – 17.00 น.
10. สรุปผลการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ด้วยกิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่” โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ BBL (Brain Based Learning) จากนั้นนำผลการประเมินมาปรับปรุงและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
11. เผยแพร่ข้อมูลต่อสาธารณะเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาของเพื่อนครูที่มีลักษณะของปัญหาที่เหมือนกัน
12. นำผลสรุป เก็บเป็นข้อมูลสารสนเทศเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงผลการดำเนินงาน ในปีการศึกษาต่อไป

4. การมีส่วนร่วมในการพัฒนา

การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู่" เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 นั้น ได้รับการขับเคลื่อนภายใต้หลักการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการพัฒนาที่รอบด้าน ครอบคลุม และตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียนและบริบทของโรงเรียนบ้านม่วงสามปี

ครูผู้สอน ในฐานะผู้ริเริ่มและผู้นำการเปลี่ยนแปลง มีบทบาทสำคัญในการศึกษา ค้นคว้า ออกแบบ และประยุกต์ใช้หลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning ในการสร้างสรรค์กิจกรรม รวมถึงการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

นักเรียน คือหัวใจสำคัญของการมีส่วนร่วม โดยพวกเขาจะเข้ามามีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในทุกขั้นตอนของกิจกรรม ทั้งการเรียนรู้ การฝึกฝน การเล่นเกม การทำงานกลุ่ม และการแสดงความคิดเห็น ซึ่งจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและสร้างความรู้สึกรับผิดชอบในการเรียนรู้ของตนเอง

ผู้บริหารสถานศึกษา ให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ทั้งในด้านนโยบาย งบประมาณ และการอำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อให้การดำเนินโครงการเป็นไปอย่างราบรื่นและบรรลุวัตถุประสงค์

ผู้ปกครองและชุมชน ก็มีส่วนร่วมโดยการรับทราบข้อมูล ให้ข้อเสนอแนะ และอาจเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมเสริม หรือการดูแลส่งเสริมนักเรียนที่บ้านอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ด้วยการมีส่วนร่วมที่เข้มแข็งจากทุกฝ่าย ทำให้มั่นใจได้ว่าโครงการนี้จะไม่เพียงแค่ช่วยแก้ปัญหาการอ่านวรรณยุกต์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังเป็นการสร้างความร่วมมืออันดีระหว่างโรงเรียน บ้าน และชุมชน ในการยกระดับคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาเด็กให้เติบโตเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพต่อไป

5.การนำไปใช้

การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 จะถูกดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนและมีบทบาทที่ชัดเจนสำหรับแต่ละภาคส่วน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์สูงสุดและมีความยั่งยืน

สำหรับครูผู้สอน ครูผู้สอนจะเป็นแกนหลักในการนำนวัตกรรมนี้ไปใช้ในห้องเรียน โดยเริ่มต้นจากการศึกษาทำความเข้าใจหลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning อย่างลึกซึ้ง รวมถึงคู่มือการจัดการกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ที่ได้พัฒนาขึ้น ครูจะรับผิดชอบในการเตรียมสื่อ อุปกรณ์ และสถานที่ให้พร้อมสำหรับการจัดกิจกรรม สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและท้าทาย แต่ปราศจากความกดดัน ครูจะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ คอยให้คำแนะนำ สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียนอย่างทันทั่วทั้งที่ นอกจากนี้ครูยังต้องประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดการกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียนแต่ละคน โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนชาติพันธุ์ เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนทุกคนจะได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้อย่างเต็มที่

สำหรับนักเรียน นักเรียนคือผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในการนำนวัตกรรมนี้ไปใช้ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและเต็มศักยภาพ นักเรียนจะได้เรียนรู้และฝึกฝนการจำแนกอักษรสามหมูและผันวรรณยุกต์ผ่านกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง การเล่นเกม การทำงานร่วมกับเพื่อน และการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้ฝึกการฟัง การพูด และการออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ซ้ำ ๆ ในรูปแบบที่หลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ในลักษณะนี้จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่ายกับการเรียนรู้ภาษาไทย และยังช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองในการใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เมื่อพวกเขาสามารถออกเสียงคำได้อย่างถูกต้องและเข้าใจความหมาย ก็จะลดความกังวลในการสื่อสารและมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ภาษาไทยมากยิ่งขึ้น

สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา มีบทบาทสำคัญในการให้การสนับสนุนและส่งเสริมการนำนวัตกรรมนี้ไปใช้ โดยเริ่มต้นจากการให้คำปรึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นอกจากนี้ ผู้บริหารยังจะทำหน้าที่เป็นผู้ส่งเสริมให้ครูผู้สอนมีความเข้าใจและสามารถนำหลักการ BBL และ Active Learning ไปปรับใช้ได้เหมาะสม โดยอาจจัดการอบรมและหรือแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ระหว่างครูในโรงเรียน เพื่อขยายผลการดำเนินงานให้ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น การสร้างขวัญและกำลังใจให้กับครูผู้สอนและนักเรียน

สำหรับผู้ปกครอง ผู้ปกครองและชุมชนมีบทบาทในการสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนนอกห้องเรียน ผู้ปกครองจะรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับความก้าวหน้าของบุตรหลานอย่างสม่ำเสมอ และอาจให้ความร่วมมือในการส่งเสริมการฝึกฝนการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ที่บ้าน เช่น การอ่านนิทานภาษาไทยให้ฟัง การให้บุตรหลานอ่านหนังสือหรือป้ายต่างๆ ในชีวิตประจำวัน หรือการสนทนาโต้ตอบโดยเน้นการใช้คำที่ถูกต้อง

องค์ประกอบที่3 ด้านผลที่เกิดจากการดำเนินงานตามรูปแบบการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

3.1 ผลที่เกิดกับสถานศึกษา

การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" ที่บูรณาการหลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning มาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ได้ส่งผลเชิงบวกและก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญต่อข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษาในหลายมิติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการพัฒนานวัตกรรมและการนำไปใช้จริง ดังนี้

1 ข้อมูลสารสนเทศของสถานศึกษา

การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" ซึ่งบูรณาการหลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning มาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนบ้านม่วงสามปี ได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกและสร้างข้อมูลสารสนเทศที่สำคัญต่อสถานศึกษาในหลายมิติอย่างชัดเจน สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการพัฒนานวัตกรรมและการนำไปใช้จริง โดยในด้านข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยนั้น โรงเรียนมีข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงถึงพัฒนาการของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งบ่งชี้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทักษะการอ่านวรรณยุกต์ที่ดีขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ถัดมาในด้าน ข้อมูลพฤติกรรมการเรียนรู้และทัศนคติของนักเรียน โรงเรียนได้รับข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และแบบสำรวจ ซึ่งพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นมีความสุข และมีส่วนร่วมในกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" เพิ่มขึ้นอย่างมาก นักเรียนแสดงความมั่นใจในการกล้าออกเสียงและสื่อสารภาษาไทยมากขึ้น ลดความกังวลจากการออกเสียงผิดเพี้ยน ทำให้มีทัศนคติ

เชิงบวกต่อการเรียนวิชาภาษาไทยในระยะยาว ข้อมูลเหล่านี้ถูกบันทึกไว้เป็นหลักฐานสำคัญของความสำเร็จด้านการสร้างแรงจูงใจและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน นอกจากนี้ ในด้าน ข้อมูลการจัดการเรียนการสอนของครูผู้สอน โรงเรียนมีชุดข้อมูลและเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการพัฒนาขึ้น เช่น แผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ BBL และ Active Learning อย่างเป็นระบบ และคู่มือการจัดกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมที่จับต้องได้และพร้อมนำไปขยายผล รวมถึงข้อมูลจากการนิเทศและการสะท้อนคิดของครูผู้สอนที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในทักษะการออกแบบและจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ยกกระดับความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพของครูในสถานศึกษา และสุดท้ายคือ ด้านข้อมูลการมีส่วนร่วมของภาคีเครือข่าย โครงการนี้ได้สร้างชุดข้อมูลที่แสดงถึงการสนับสนุนและความร่วมมือจากผู้บริหาร ผู้ปกครอง และชุมชน ผ่านรายงานการประชุม บันทึกการประสานงาน และภาพกิจกรรมการมีส่วนร่วม ซึ่งยืนยันว่าโรงเรียนสามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการจัดการศึกษาได้อย่างเข้มแข็งและมีประสิทธิภาพ นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีอย่างยั่งยืนในทุกมิติ โดยข้อมูลสารสนเทศทั้งหมดนี้ไม่เพียงแต่เป็นเครื่องยืนยันความสำเร็จของโครงการ แต่ยังเป็นฐานข้อมูลสำคัญที่ใช้ในการวางแผนพัฒนาการศึกษาของโรงเรียนในอนาคตได้อย่างมีข้อมูลรองรับ

2. มีการดำเนินงานการบริหารจัดการของสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้นิเทศติดตามและประเมินผลอย่างเป็นระบบ

โรงเรียนบ้านม่วงสามปีได้ดำเนินการบริหารจัดการสถานศึกษา การจัดการเรียนรู้ การนิเทศติดตาม และการประเมินผลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้มั่นใจว่าการพัฒนานวัตกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" และการจัดการศึกษาโดยร่วมมือคุณภาพและบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยมีแนวทางการดำเนินงานใน 5 ด้านหลัก ดังนี้

1) สถานศึกษาให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างสม่ำเสมอและเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวิชาภาษาไทยและทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ ข้อมูลผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ที่เข้าร่วมกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" จะถูกรวบรวมวิเคราะห์ และนำเสนอในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และยังใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนพัฒนาหลักสูตร การปรับปรุงวิธีการสอน และการให้ความช่วยเหลือแก่นักเรียนรายบุคคลได้อย่างตรงจุด เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนโดยรวม

2) การส่งเสริมพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้มีสมรรถนะในการปฏิบัติงานสู่ครูมืออาชีพ โรงเรียนตระหนักดีว่าครูคือหัวใจสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการศึกษา จึงมีการส่งเสริมและพัฒนาครูผู้สอนอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการประยุกต์ใช้หลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning ในการจัดการเรียนรู้ มีการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์

ระหว่างครูผู้สอน การศึกษาดูงานจากโรงเรียนอื่น หรือการเชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญมาให้ความรู้ เพื่อให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของสมอง และสามารถจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้ครูมีการทำวิจัยในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาและแก้ปัญหาคือการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างต่อเนื่อง

3) การเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการศึกษาแบบมีส่วนร่วม การบริหารจัดการศึกษาของโรงเรียน บ้านม่วงสามปีดำเนินการภายใต้หลักการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ทั้งผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ผู้ปกครอง และชุมชน มีการจัดประชุมคณะกรรมการสถานศึกษา การประชุมผู้ปกครอง และการมีช่องทางการสื่อสารที่หลากหลาย เพื่อรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และความต้องการจากทุกฝ่าย การตัดสินใจในเรื่องสำคัญ ๆ เช่น การจัดสรรงบประมาณ การกำหนดนโยบาย หรือการวางแผนพัฒนาโครงการต่างๆ จะกระทำร่วมกันบนพื้นฐานของข้อมูลและเหตุผล เพื่อให้เกิดความโปร่งใส เป็นธรรม และสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นเจ้าของร่วมกัน ซึ่งจะนำไปสู่การสนับสนุนและความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนอย่างยั่งยืน

4) การจัดระบบประกันคุณภาพภายในอย่างเป็นระบบ โรงเรียนได้จัดให้มีระบบการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจว่าการจัดการศึกษาของโรงเรียนมีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนดไว้ มีการกำหนดมาตรฐานการศึกษาของสถานศึกษา มีการจัดทำแผนพัฒนาการจัดการศึกษา แผนปฏิบัติการประจำปี มีการดำเนินงานตามแผน มีการประเมินผลและตรวจสอบคุณภาพการศึกษาภายใน โดยบุคลากรของโรงเรียนและคณะกรรมการสถานศึกษา รวมถึงการนำผลการประเมินไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่อง มีการจัดทำรายงานผลการประเมินคุณภาพภายในประจำปี เพื่อเผยแพร่ให้ผู้เกี่ยวข้องได้รับทราบ

5) การนิเทศติดตามการจัดการเรียนรู้ในทุกห้องเรียน ผู้บริหารมีการนิเทศติดตามการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในทุกห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีการติดตามการนำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ หลักการใช้ทฤษฎี BBL และการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ไปใช้นั้น มีการให้คำแนะนำ ปรึกษาหารือ และร่วมกันแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการจัดการเรียนการสอน การนิเทศติดตามนี้ไม่เพียงแต่เป็นการตรวจสอบคุณภาพเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างโอกาสให้ครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ได้รับการพัฒนาอย่างใกล้ชิด และเกิดความมั่นใจในการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนและพัฒนาการของนักเรียนทุกคน

3. การมีเครือข่ายการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษา

โรงเรียนบ้านม่วงสามปีตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างและรักษาเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยไม่ได้จำกัดอยู่เพียงภายในรั้วโรงเรียนเท่านั้น แต่ยังขยายขอบเขตไปยังภาคส่วนภายนอกที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยน และพัฒนาที่หลากหลายมิติ นำไปสู่การยกระดับมาตรฐานการศึกษาโดยรวมของสถานศึกษาอย่างยั่งยืน โดยมีประเด็นสำคัญ ดังนี้

การสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ โรงเรียนได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานทางการศึกษา เช่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูนเขต 2 โรงเรียนในเครือข่าย และศูนย์พัฒนาการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อขอรับคำแนะนำทางวิชาการ การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสำหรับครูผู้สอนในการประยุกต์ใช้หลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning รวมถึงการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียน

การเตรียมความพร้อมและการรับรองจากการประเมินคุณภาพภายนอก (สมศ.) โดยโรงเรียนให้ความสำคัญกับการรักษามาตรฐานคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยเตรียมความพร้อมสำหรับการประเมินคุณภาพภายนอกโดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) อยู่เสมอ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผลลัพธ์ที่ชัดเจนในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน รวมถึงการบริหารจัดการที่เป็นระบบและการพัฒนาครู

การสร้างชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community - PLC) ภายในและภายนอก โรงเรียนส่งเสริมการสร้างและพัฒนาชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) อย่างเข้มแข็งทั้งภายในและภายนอกสถานศึกษา ภายในโรงเรียน ครูผู้สอนมีการรวมกลุ่มกันเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ปัญหา อุปสรรค และแนวทางการแก้ปัญหาในการนำนวัตกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ไปใช้จริง มีการร่วมกันสะท้อนคิดและหาแนวทางปรับปรุงกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง การทำงานในรูปแบบ PLC ทำให้ครูได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของเพื่อนร่วมงาน ได้รับการสนับสนุนทางวิชาชีพ และพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้ โรงเรียนยังส่งเสริมการเข้าร่วม PLC ภายนอกโรงเรียน ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างต่อเนื่อง สร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ และยกระดับมาตรฐานวิชาชีพของครูให้ทันสมัยและมีประสิทธิภาพอยู่เสมอ

4. การยอมรับที่มีต่อสถานศึกษา

การดำเนินการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ด้วยกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู" ที่เน้นการประยุกต์ใช้หลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning เพื่อแก้ไขปัญหาการออกเสียง

วรรณยุกต์ของนักเรียนได้ส่งผลให้โรงเรียนบ้านม่วงสามปีได้รับการยอมรับจากภาคส่วนต่าง ๆ เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ในระดับภายในชุมชนและผู้ปกครอง โรงเรียนได้รับความเชื่อมั่นและไว้วางใจในการจัดการศึกษามากขึ้น เนื่องจากผู้ปกครองและคนในชุมชนได้เห็นพัฒนาการของบุตรหลานในการอ่านและสื่อสารภาษาไทยอย่างถูกต้อง ซึ่งสะท้อนถึงคุณภาพการสอนของครูผู้สอน การที่ได้มีความสุขกับการเรียนรู้และมีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทย ยิ่งเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับโรงเรียน ในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและหน่วยงานภายนอก โรงเรียนได้รับการยอมรับในฐานะสถานศึกษาที่มีนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่โดดเด่นและเป็นรูปธรรม สามารถแก้ปัญหาการเรียนรู้ที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะภาษาไทยในกลุ่มนักเรียนที่มีความหลากหลายทางภาษา ซึ่งถือเป็นความท้าทายสำคัญ การนำเสนอผลงานและนวัตกรรมของโรงเรียนในเวทีวิชาการต่าง ๆ จะช่วยเสริมสร้างชื่อเสียงและความน่าเชื่อถือให้โรงเรียนเป็นที่รู้จักในวงกว้างยิ่งขึ้น การยอมรับที่เกิดขึ้นนี้ไม่เพียงแต่เป็นขวัญและกำลังใจแก่บุคลากรในโรงเรียน แต่ยังเป็นการยืนยันว่าแนวทางการจัดการศึกษาของโรงเรียนบ้านม่วงสามปีนั้น สามารถสร้างผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมและมีคุณค่าต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนและวงการศึกษาโดยรวม

แน่นอนค่ะ นี่คือเนื้อหาในส่วน "การออกแบบการจัดการเรียนรู้" ซึ่งเป็นผลที่เกิดกับครู โดยมีความยาวประมาณครึ่งหน้า A4 ตามที่คุณต้องการค่ะ

3.2 ผลที่เกิดกับครู

5. การออกแบบการจัดการเรียนรู้

การนำนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ "รถแข่งอักษร 3 หมู" มาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียน ได้ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญและความสามารถของครูผู้สอนในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ ครูได้พัฒนาความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในหลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning จากการศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติจริง ทำให้สามารถนำหลักการเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการวางแผนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูมีความสามารถในการวิเคราะห์ธรรมชาติการเรียนรู้ของสมองเด็กมากขึ้น ทำให้สามารถออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของนักเรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ครูยังสร้างสรรค์และเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ และกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น บัตรคำ รถจำลอง หรือสนามแข่งอักษร ที่ไม่เพียงแต่ดึงดูดความสนใจ แต่ยังช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การออกแบบการจัดการเรียนรู้ของครูจึงเปลี่ยนจากการเน้นการบรรยายไปสู่การจัดการกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมากขึ้น ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ แสดงความคิดเห็น และทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ด้วย ครูสามารถจัดลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ มีความยืดหยุ่นในการปรับ

กิจกรรมให้เข้ากับสถานการณ์ และสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับแก่นักเรียนได้อย่างทันท่วงที ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นผลมาจากการที่ครูได้ลงมือพัฒนานวัตกรรมและนำไปใช้จริง ทำให้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติ

6. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง "รถแข่งอักษร 3 หมู" มาใช้ ครูผู้สอนได้พัฒนาขีดความสามารถในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีรูปแบบที่หลากหลายและเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 อย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคำนึงถึงเหตุการณ์และความสนใจของนักเรียนในขณะนั้น เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าติดตามมากที่สุด ครูสามารถบูรณาการกระบวนการสอนแบบ **Active Learning** เข้ากับทุกขั้นตอนของกิจกรรมได้อย่างลงตัว ไม่ว่าจะเป็นการให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในการจำแนกอักษรสามหมู การผันวรรณยุกต์ผ่านการเล่นเกมรถแข่ง การใช้บัตรคำและอุปกรณ์ประกอบที่นักเรียนสามารถสัมผัสและเคลื่อนไหวได้ ซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลายและกระตุ้นการทำงานของสมอง ครูยังได้นำ **แนวคิดและหลักการ Brain Based Learning (BBL)** มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและนำกิจกรรมอย่างชาญฉลาด เช่น การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นสนามแข่งที่เต็มไปด้วยสีสันและเสียงประกอบที่เร้าใจ เพื่อกระตุ้นสมองและสร้างความตื่นตัวในการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ทางสังคมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การให้ข้อมูลป้อนกลับที่รวดเร็วและเป็นบวกเพื่อให้นักเรียนเข้าใจทันทีว่าสิ่งที่ทำถูกต้องหรือไม่ และการจัดกิจกรรมที่ทำหายแต่ไม่ก่อให้เกิดความเครียด เพื่อให้สมองอยู่ในภาวะที่พร้อมรับการเรียนรู้สูงสุด นอกจากนี้ ครูยังมีความยืดหยุ่นในการปรับกิจกรรมให้เข้ากับสถานการณ์และความสนใจของนักเรียนแต่ละคน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่อและตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลลัพธ์คือ ครูมีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ และสามารถพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีความสุข

7. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง "รถแข่งอักษร ๓ หมู" ได้ส่งเสริมให้ครูผู้สอนมีความสามารถและทักษะในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความสร้างสรรค์ และเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 และหลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning ครูได้ลงมือออกแบบและผลิตสื่อที่ตอบโจทย์การเรียนรู้เฉพาะด้านด้วยตนเอง เช่น บัตรคำ บัตรพยัญชนะ รูปวรรณยุกต์ หรืออุปกรณ์ประกอบกิจกรรม "รถแข่ง" ที่มีสีสันสดใส ขนาดที่เหมาะสม สิ่งทีกล่าวมาข้างต้น ครูยังได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างง่ายในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ เช่น การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์พื้นฐานในการออกแบบกราฟิกสำหรับบัตรคำและสนามแข่งให้มีความน่าสนใจ การใช้เสียงประกอบหรือดนตรีที่เร้าใจจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์เพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขันที่สมจริง และการค้นหาภาพและ

วิดีโอประกอบการสอนที่เกี่ยวข้องกับวรรณยุกต์และอักษรสามหมู่ ซึ่งช่วยให้สื่อมีความน่าสนใจและเข้าถึงนักเรียนได้มากขึ้น การพัฒนาสื่อเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในระหว่างกิจกรรม แต่ยังสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ซับซ้อนได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักเรียนพร้อมที่จะเรียนรู้

8. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน/ ภาระงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
1. ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถ จำแนกอักษรสูง อักษรกลาง อักษร ต่ำได้	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- แบบประเมิน กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - แบบประเมินใบ งาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ การประเมิน ระดับพอใช้ขึ้นไป
2. ด้านทักษะ กระบวนการ (P) นักเรียนอ่านอักษร กลาง อักษรสูง อักษร ต่ำได้อย่างถูกต้อง	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- แบบประเมิน กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - แบบประเมินใบ งาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ การประเมิน ระดับพอใช้ขึ้นไป
๓. ด้านคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ (A) นักเรียนมีความ รับผิดชอบต่องานที่ ได้รับมอบหมาย มี ระเบียบวินัย และมี ส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้	แบบประเมิน พฤติกรรมผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรม จากการมี ปฏิสัมพันธ์ใน ชั้นเรียน	แบบประเมิน พฤติกรรมผู้เรียน	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ การประเมิน ระดับพอใช้ขึ้นไป

๔. สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่ แบบประเมิน พฤติกรรมผู้เรียน	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่ สังเกตพฤติกรรม จากการมี ปฏิสัมพันธ์ใน ชั้นเรียน	แบบการประเมิน สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน	นักเรียนผ่าน เกณฑ์ การประเมิน ระดับพอใช้ขึ้น
--	--	--	--	---

3.3 ผลที่เกิดกับผู้เรียน

9. ผู้เรียนมีการพัฒนาที่เกิดจากการใช้นวัตกรรม

การที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ได้เข้าร่วมกิจกรรม "รถแข่งอักษร 3 หมู่" ซึ่งเป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้หลักการ Brain Based Learning (BBL) และ Active Learning ได้ส่งผลให้ผู้เรียนมีการพัฒนาอย่างรอบด้านและเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ดังนี้

1) ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย โดยเฉพาะทักษะการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์สูงขึ้น นักเรียนสามารถจำแนกอักษรสามหมู่ได้อย่างถูกต้องแม่นยำ และนำความรู้ไปใช้ในการผันวรรณยุกต์ได้อย่างเป็นระบบ ความผิดพลาดในการออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ลดลงอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในคำเดี่ยวและในประโยคที่ซับซ้อนขึ้น ซึ่งเป็นการแก้ไขปัญหาหลักที่โครงการมุ่งเน้นได้อย่างตรงจุด

2) ด้านทักษะกระบวนการ ผู้เรียนพัฒนาทักษะกระบวนการที่สำคัญ อาทิ ทักษะการสังเกตและจำแนกอักษรและรูปวรรณยุกต์ ทักษะการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพยัญชนะกับเสียงวรรณยุกต์ รวมถึงทักษะการปฏิบัติและฝึกฝนการออกเสียงซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ กิจกรรมกลุ่มในรูปแบบ "รถแข่ง" ยังช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการแก้ปัญหาร่วมกัน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในอนาคต

3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การเรียนรู้ในบรรยากาศที่สนุกสนานและท้าทายตามหลัก BBL ช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในตัวผู้เรียนอย่างเด่นชัด นักเรียนมีความกระตือรือร้นและสนใจใฝ่เรียนรู้ภาษาไทยมากขึ้น มีความมั่นใจในตนเองที่จะกล้าออกเสียงและสื่อสารภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนชาติพันธุ์ที่เคยลังเลหรือไม่มั่นใจ ก็แสดงออกถึงความกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความรับผิดชอบ อดทน มุ่งมั่น มีวินัยในการทำกิจกรรม มีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อน และที่สำคัญที่สุดคือ มีความสุขกับการเรียนรู้ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิต

4) ด้านสมรรถนะ นักเรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สมรรถนะด้านการสื่อสาร การที่สามารถอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง ทำให้การสื่อสารทั้งการพูดและการฟังมีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดความเข้าใจผิด สมรรถนะด้านการคิด ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ จำแนก และเชื่อมโยงความรู้ตลอดกิจกรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาการคิดเชิงระบบ และ สมรรถนะด้านการรวมพลังทำงานเป็นทีม ผ่านการทำงานกลุ่มในเกม "รถแข่ง" ที่ส่งเสริมการพึ่งพาอาศัยและการร่วมมือกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน

3.4 การขยายผล

10. การขยายผลการใช้นวัตกรรม

จากการที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง "รถแข่งอักษร 3 หมู" มาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านคำที่มีวรรณยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/3 ได้ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมและนำไปสู่การขยายผลอย่างต่อเนื่อง ในด้านนักเรียน ผลลัพธ์ที่ชัดเจนที่สุดคือ นักเรียนมีพัฒนาการในการอ่านออกเสียงคำที่มีวรรณยุกต์ได้ถูกต้องแม่นยำมากยิ่งขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้พวกเขาอ่านคล่องขึ้น แต่ยังส่งผลให้สามารถสื่อสารภาษาไทยได้อย่างเข้าใจตรงกัน ลดปัญหาความคลาดเคลื่อนในการรับสารและส่งสาร ทำให้มีความมั่นใจในการใช้ภาษาไทยในชีวิตประจำวันมากขึ้น อันเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น และการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ความสำเร็จที่เกิดขึ้นนี้มิได้จำกัดอยู่เพียงแคในชั้นเรียนที่เข้าร่วมโครงการเท่านั้น แต่ยังสามารถ เผยแพร่ผลสำเร็จของนวัตกรรม ไปสู่ครูผู้สอนท่านอื่น ๆ ภายในโรงเรียนและโรงเรียนในเครือข่าย โดยมีการจัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การนำเสนอผลงาน และการให้คำแนะนำในการนำ "รถแข่งอักษร ๓ หมู" ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง รวมถึงการที่ครูได้เผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้และแนวทางการจัดกิจกรรมผ่านทางเว็บไซต์ของโรงเรียน เพื่อให้เป็นแหล่งเรียนรู้และคู่มือสำหรับครูท่านอื่นที่สนใจ ซึ่งถือเป็นการสร้างวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ และเป็นการขยายผลองค์ความรู้และนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพให้เกิดประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้นต่อไป

ภาคผนวก



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชื่อหน่วย เต่ากัดมือ

เรื่อง ทบทวนอักษร ๓ หมู่

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

เวลา ๑ ชั่วโมง

ครูผู้สอน อิศารัตน์ สุขเทศา

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทย การเปลี่ยนแปลงของภาษา และพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระหว่างทาง

มาตรฐาน ท 1.1 ป.1/3 ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

มาตรฐาน ท 4.1 ป.1/1 บอกและเขียนพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ และเลขไทย

มาตรฐาน ท 4.1 ป.1/2 เขียนสะกดคำและบอกความหมาย ของคำ

ตัวชี้วัดปลายทาง

มาตรฐาน ท 1.1 ป.1/1 อ่านออกเสียงคำ คำคล้องจอง และข้อความสั้น ๆ

มาตรฐาน ท 1.1 ป.1/1 บอกความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

สาระสำคัญ

อักษร 3 หมู่ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ไตรยางศ์ มีการจัดหมวดหมู่เพื่อแบ่งพยัญชนะไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- อักษรสูง มี 11 ตัว ได้แก่ ข ฃ ฉ ฐ ถ ผ ฝ ศ ษ ส ห เทคนิคการจำคือ ผีฝากถุงข้าวสารให้ฉัน
- อักษรกลาง มี 9 ตัว ได้แก่ ก จ ฎ ฏ ด ต บ ป อ เทคนิคการจำคือ ไก่แจ้ตื่นตายบนปากโอ่ง
- อักษรต่ำ มี 24 ตัว ได้แก่ ค ฅ ฆ ง ช ฌ ญ ฑ ฒ ณ ท ธ น พ ฟ ภ ม ย ร ล ว ฬ ฮ เทคนิคการจำคือ งูใหญ่นอนอิงฟันทอยู่ ณ ริมวัดโมฬีโลก และพ่อค้าชาวไทยซื้อนกฮูก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจำแนกอักษรสูง อักษรกลาง อักษรต่ำได้
2. นักเรียนอ่านอักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนตระหนักถึงการอ่านและเขียนคำอักษรสามหมู่ให้ถูกต้อง

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. สมรรถนะด้านการสื่อสาร
2. สมรรถนะด้านการคิด

กระบวนการจัดการเรียนรู้

โดย จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active learning ด้วยรูปแบบ Brain-Based Learning: BBL

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (5 นาที)

1. นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายด้วยการปรบมือ โดยแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ดังนี้
การปรบมือตามจำนวนครั้ง การปรบมือตามจำนวนครั้งและบวกเพิ่มอีก 1 ครั้ง
การปรบมือตามขาสัตว์ และการปรบมือ 2 ครั้งเมื่อครูพูดสิ่งที่เป็นความจริง

2. นักเรียนและครูสนทนาร่วมกันเรื่อง พยัญชนะไทย โดยครูยกตัวอย่างคำที่ประสมด้วย พยัญชนะนั้น ๆ ให้นักเรียนได้ฝึกอ่านและทบทวนความรู้เดิมในจำแนกอักษร 3 หมู่ ก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำเสนอความรู้ (10 นาที)

1. ครูอธิบายอักษร 3 หมู่ และการผันวรรณยุกต์ให้นักเรียนเข้าใจ
2. นักเรียนและครูร่วมกันยกตัวอย่างพยัญชนะและคำในอักษร 3 หมู่

ขั้นลงมือเรียนรู้ (20 นาที)

1. นักเรียนและครูร่วมกันทำกิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่” โดยกติกาการทำกิจกรรม มีดังนี้
 - 1.1 ครูแจกรถคนละคันให้กับผู้เล่น
 - 1.2 ผู้เล่นวางรถในตำแหน่ง Start (เริ่มต้น) จากนั้นทอบลูกเต๋าหาผู้เล่นลำดับที่ 1

1.3 เมื่อผู้เล่นตกอยู่ในช่องใดให้อ่านคำถามตามหมายเลขนั้น ๆ (ช่องสีม่วง) โดยให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ถามและฟังคำตอบ หากผู้เล่นมั่นใจในคำตอบให้ยกมือบอกครู เพื่อยืนยันความถูกต้อง

1.4 หากผู้เล่นตอบผิดให้ถอยหลัง ๒ ก้าว

1.5 ผู้เล่นคนใดถึงจุด Finish (จุดเสร็จสิ้น) ก่อนเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุปความรู้ (20 นาที)

1. นักเรียนทำใบงานทบทวนความเข้าใจเรื่อง อักษร 3 หมู่
2. นักเรียนและครูร่วมกันเฉลยใบงานพร้อมกัน

ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ (5 นาที)

1. นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่ชอบ 1 คำ จากใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่
2. นักเรียนเล่าเรื่องจากคำศัพท์ที่เลือก

การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน/ภาระงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
1. ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถจำแนกอักษรสูง อักษรกลาง อักษรต่ำได้	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- แบบประเมิน กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - แบบประเมินใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับพอใช้ขึ้นไป
2. ด้านทักษะ กระบวนการ (P) นักเรียนอ่านอักษรกลาง อักษรสูง อักษรต่ำได้อย่างถูกต้อง	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	- แบบประเมิน กิจกรรม “รถแข่ง อักษร 3 หมู่” - แบบประเมินใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินระดับพอใช้ขึ้นไป

สิ่งที่ต้องการวัด	หลักฐานการเรียนรู้/ชิ้นงาน/ ภาระงาน	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การผ่าน
3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย มีระเบียบวินัย และมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	แบบประเมินพฤติกรรมผู้เรียน	สังเกตพฤติกรรมจากการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน	แบบประเมินพฤติกรรมผู้เรียน	นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินระดับพอใช้ขึ้นไป
4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	- กิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่ แบบประเมินพฤติกรรมผู้เรียน	- กิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่” - ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่ สังเกตพฤติกรรมจากการมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน	แบบการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	นักเรียนผ่านเกณฑ์การประเมินระดับพอใช้ขึ้นไป

สื่อการสอน

- กิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง รถแข่งอักษร 3 หมู่
- ใบงาน เรื่อง อักษร 3 หมู่
- หนังสือเรียนอ่านออก เขียนได้ ป.1 เล่ม 2

แบบประเมินการเรียนรู้ เรื่อง อักษร 3 หมู่

การประเมินด้านความรู้ (K) และด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
นักเรียนแยกแยะพยัญชนะให้ถูกต้องตามหมวดหมู่ของแต่ละอักษรได้	นักเรียนแยกแยะพยัญชนะให้ถูกต้องตามหมวดหมู่ของแต่ละอักษรได้มากกว่า 5 คำ	นักเรียนแยกแยะพยัญชนะให้ถูกต้องตามหมวดหมู่ของแต่ละอักษรได้ 4 คำ	นักเรียนแยกแยะพยัญชนะให้ถูกต้องตามหมวดหมู่ของแต่ละอักษรได้ 3 คำ	นักเรียนไม่สามารถแยกแยะพยัญชนะให้ถูกต้องตามหมวดหมู่ของแต่ละอักษรได้
การยกตัวอย่างคำที่มีพยัญชนะในหมวดหมู่ที่กำหนด	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะทั้ง 3 หมวดหมู่ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะได้ 2 หมวดหมู่ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนสามารถยกตัวอย่างคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะได้ 1 หมวดหมู่ได้อย่างถูกต้อง	นักเรียนไม่สามารถยกตัวอย่างคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญชนะในหมวดหมู่เหล่านั้น ำได้
การมีส่วนร่วมของนักเรียนระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้	นักเรียนสนใจหรือให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการทำกิจกรรมอย่างมาก	ผู้เรียนสนใจหรือให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการทำกิจกรรมค่อนข้างมาก	ผู้เรียนสนใจหรือให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการทำกิจกรรมเพียงเล็กน้อย	ผู้เรียนไม่สนใจหรือให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการทำกิจกรรม

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การซักถาม	มีการซักถาม ข้อสงสัยอย่าง ต่อเนื่อง	มีการซักถาม ข้อสงสัยอย่าง ต่อเนื่อง ค่อนข้างมาก	มีการซักถาม ข้อสงสัยอย่าง ต่อเนื่องบางครั้ง	ไม่มีการซักถาม ข้อสงสัย
การทำ แบบฝึกหัด (มีจำนวน ทั้งหมด 22 ข้อ)	นักเรียนสามารถ ทำแบบฝึกหัดได้ อย่างถูกต้อง (18-22 คะแนน)	นักเรียนสามารถ ทำแบบฝึกหัด ถูกต้องเป็นส่วน ใหญ่ แต่ยังมี ข้อผิดพลาด เล็กน้อย (13-17 คะแนน)	นักเรียนสามารถ ทำแบบฝึกหัดได้ เพียงครั้งหนึ่ง หรือมี ข้อผิดพลาด หลายจุด (8-12 คะแนน)	นักเรียนไม่ สามารถทำ แบบฝึกหัดได้ หรือทำผิดเกือบ ทั้งหมด (0-7 คะแนน)

แบบประเมินการเรียนรู้ เรื่อง อักษร 3 หมู่

การประเมินด้านความรู้ (K) และด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนกรอกคะแนนลงในช่องคะแนนที่ตรงกับระดับคะแนนของนักเรียนแต่ละบุคคล

ที่	ชื่อ-สกุล นักเรียน ที่ได้รับการประเมิน	รายการประเมิน						คะแนน เฉลี่ย (10)
		การแยกแยะพยัญชนะ(4)	การยกตัวอย่างคำ (4)	การมีส่วนร่วม (4)	การซักถาม (4)	การทำแบบฝึกหัด (4)	รวมคะแนน (20)	
1	เด็กชายเทียนชัย กันทะมาตา	4	3	4	4	3	18	9
2	เด็กชายธนภัทร เป็งปะนัน	3	3	4	4	3	17	9
3	เด็กชายปวรวิช แก้วนิลตา	3	4	4	4	3	18	9
4	เด็กชายนพกร สุวรรณทองกุล	4	4	4	4	3	19	9
5	เด็กชายภัทรพล ภารกิจเสมอ	3	4	4	4	3	18	9
6	เด็กชายวัชรนนท์ นิเวศน์บวร	2	4	4	4	3	17	9
7	เด็กชายจรัสไชย วนาส้าง	3	3	4	4	3	17	9
8	เด็กชายสุกฤษฎี ตรีทิพย์วรรณ	2	3	4	4	3	16	8
9	เด็กชายอาชวิน หล้าปินตา	2	3	4	4	3	16	8
10	เด็กหญิงนันทวัล จรัสภัทรพร	4	4	4	4	3	19	9
11	เด็กหญิงอดิศา ตาจ่อ	4	4	4	4	3	19	9
12	เด็กหญิงเขมิกา ปรารงค์ทวี	4	4	4	4	3	19	9
13	เด็กหญิงณัฐทานิชา ชนะศรีเจริญ	4	3	4	4	3	18	9
14	เด็กหญิงธนิดา ทะนุเบญจธรรม	4	4	4	4	3	19	9
15	เด็กหญิงปยุณณา มากคำ	4	4	4	4	3	19	9
16	เด็กหญิงพลอยไพริน จิตรสกุลวัฒน์	4	4	4	4	3	19	9

ที่	ชื่อ-สกุล นักเรียน ที่ได้รับการประเมิน	รายการประเมิน						คะแนน เฉลี่ย (10)
		การแยกแยะพยัญชนะ(4)	การยกตัวอย่างคำ (4)	การมีส่วนร่วม (4)	การซักถาม (4)	การทำแบบฝึกหัด (4)	รวมคะแนน (20)	
17	เด็กหญิงวรรณรดา ปรารค์ทวี	4	3	4	4	3	18	9
18	เด็กหญิงวรรษยา วาริศีรี	4	3	4	4	3	18	9
19	เด็กหญิงกัญญาพัชร ปินตาแสน	2	2	4	4	3	15	8
20	เด็กหญิงชนิกานต์ วนาคงประสงค์	2	2	4	4	3	15	8
21	เด็กหญิงปิยธิดา ปินวิสุ	3	3	4	4	3	17	9

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	9-10
ดี	8-7
ปานกลาง	6-5
พอใช้	4-0

- หมายเหตุ : 1. นำคะแนนที่ได้ทั้งหมดแทนสมการ $\frac{\text{คะแนนทั้งหมด}}{2}$ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)
2. นักเรียนที่มีคะแนนลงท้ายด้วย 0.5 ให้ปัดคะแนนขึ้นไป
3. นักเรียนต้องได้ 6 คะแนนขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา)

...../...../.....

แบบประเมินการเรียนรู้ เรื่อง อักษร 3 หมู่
การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน			
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
การมีส่วนร่วม	มีความตั้งใจฟังและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอย่างมาก	มีความตั้งใจฟังและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องค่อนข้างมาก	มีความตั้งใจฟังและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องบางครั้ง	ไม่ตั้งใจฟังและไม่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
ความมุ่งมั่น	มีความมุ่งมั่นและตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จก่อนในเวลาที่กำหนด	มีความมุ่งมั่นและตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จภายในเวลาที่กำหนด	มีความมุ่งมั่นและตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จบางชิ้นงานในเวลาที่กำหนด	ไม่มีความมุ่งมั่นและตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย
การเข้าเรียน	เข้าเรียนตรงตามเวลาเรียน	เข้าเรียนไม่ตรงตามเวลาเรียนหรือขาดเรียนโดยมีเหตุจำเป็น	เข้าเรียนไม่ตรงตามเวลาเรียนโดยไม่มีเหตุจำเป็น	ไม่เข้าเรียนโดยไม่มีเหตุจำเป็น

แบบประเมินการเรียนรู้ เรื่อง อักษร 3 หมู่
การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

คำชี้แจง ให้ครูผู้สอนกรอกคะแนนลงในช่องคะแนนที่ตรงกับระดับคะแนนของนักเรียนแต่ละบุคคล

ที่	ชื่อ-สกุล นักเรียน ที่ได้รับการประเมิน	รายการประเมิน				
		การมีส่วนร่วม (4)	ความมุ่งมั่น (4)	การเข้าเรียน (4)	รวมคะแนน (12)	คะแนนเฉลี่ย (10)
1	เด็กชายเทียนชัย กันทะมาดา	4	4	4	12	10
2	เด็กชายธนภัทร เป็งปะนัน	4	4	4	12	10
3	เด็กชายปวรวิช แก้วนิลตา	4	4	4	12	10
4	เด็กชายนพกร สุวรรณทองกุล	4	4	4	12	10
5	เด็กชายภัทรพล ภารกิจเสมอ	4	4	4	12	10
6	เด็กชายวัชรนนท์ นิเวศน์บวร	4	4	4	12	10
7	เด็กชายจรัสไชย วนาส้าง	4	4	4	12	10
8	เด็กชายสุกฤษฎี ตรีทิพย์วรรณตร	4	4	4	12	10
9	เด็กชายอาชวิน หล้าปินตา	4	4	4	12	10
10	เด็กหญิงนันทชวัล จรัสภัทรพร	4	4	4	12	10
11	เด็กหญิงอดิศา ตาจ่อ	4	4	4	12	10
12	เด็กหญิงเขมิกา ปรารงค์ทวี	4	4	4	12	10
13	เด็กหญิงณัฐทานิชา ชนะศรีเจริญ	4	4	4	12	10
14	เด็กหญิงธนิดา ทะนุเบญจธรรม	4	4	4	12	10
15	เด็กหญิงปุณณา มากคำ	4	4	4	12	10
16	เด็กหญิงพลอยไพริน จิตรสกุลวัฒน์	4	4	4	12	10

ที่	ชื่อ-สกุล นักเรียน ที่ได้รับการประเมิน	รายการประเมิน				
		การมีส่วนร่วม (4)	ความมุ่งมั่น (4)	การเข้าเรียน (4)	รวมคะแนน (12)	คะแนนเฉลี่ย (10)
17	เด็กหญิงวรรณรดา ปรารงค์ทวี	4	4	4	12	10
18	เด็กหญิงวรัทยา วาริศรี	4	4	4	12	10
19	เด็กหญิงกัญญาพัชร ปินตาแสน	4	4	4	12	10
20	เด็กหญิงชนิกานต์ วนาคงประสงค์	4	4	4	12	10
21	เด็กหญิงปิยธิดา ปินวิสุ	4	4	4	12	10

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคุณภาพ	ช่วงคะแนน
ดีมาก	9-10
ดี	8-7
ปานกลาง	6-5
พอใช้	4-0

หมายเหตุ : 1. นำคะแนนที่ได้ทั้งหมดแทนสมการ $\frac{\text{คะแนนทั้งหมด}}{2}$ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)

2. นักเรียนที่มีคะแนนลงท้ายด้วย 0.5 ให้ปัดคะแนนขึ้นไป

3. นักเรียนต้องได้ 6 คะแนนขึ้นไป จึงถือว่าผ่านเกณฑ์

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา)

...../...../.....

แบบการประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และขีด ✓ ลงในช่องที่ตรงกับคะแนน

สมรรถนะด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความสามารถ ในการสื่อสาร	1.1 มีความสามารถในการรับ-ส่งสาร				
	1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม				
	1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ				
	1.4 เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความ ขัดแย้งต่าง ๆ ได้				
	1.5 เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
	สรุปผลการประเมิน				
	2. ความสามารถ ในการคิด	2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์					
2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ					
2.4 มีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้					
2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้อย่าง เหมาะสม					
สรุปผลการประเมิน					

หมายเหตุ ในแต่ละช่องสมรรถนะให้ใส่คะแนนระดับคุณภาพ เช่น

ดีมาก = 3 คะแนน ดี = 2 คะแนน พอใช้ = 1 คะแนน และต้องปรับปรุง = 0 คะแนน

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา)

...../...../.....

แบบบันทึกผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. ผลหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้ (K)

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

1.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

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

1.3 ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

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

2. ปัญหา/อุปสรรค/แนวทางแก้ไข

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

3. ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้สอน

(นางสาวธิดารัตน์ สุขเทศา)

...../...../.....

ภาคผนวกในแผนการจัดการเรียนรู้

กิจกรรม “รถแข่งอักษร 3 หมู่”



กติกาในการทำกิจกรรม



1. แจกรถคนละคันให้กับผู้เล่น
2. วางรถในตำแหน่ง START แล้วหาผู้เล่นคนแรกจากการทอยลูกเต๋า
3. เมื่อตกรถของหมายเลขให้อ่านคำถามตามหมายเลขนั้น ๆ โดยให้ผู้เล่นคนอื่น ๆ ถามคำถาม
4. หากตอบคำถามผิดให้ถอยหลัง 2 ก้าว
5. ผู้เล่นคนใดถึงจุด FINISH ก่อนเป็นผู้ชนะ



ใบงาน เรื่อง “อักษร 3 หมู่”

 **ใบงาน อักษร 3 หมู่**

วิธีระบาย
อักษรสูง = สีชมพู
อักษรกลาง = สีเหลือง
อักษรต่ำ = สีเขียว

อ่านคำแล้วระบายสีในหมวกที่มีคำในตารางดังต่อไปนี้ให้ถูกต้องตามที่กำหนด

เรื่อง	ศพ	ใจ	ไค้	ตัว
ได้	ผ่าน	จุด	ป่วย	พิน
เขียว	ล้น	เกี้ยว	โขง	เยื่อน
ห่าน	ว่าย	เชียร์	เฟื่อง	แ่อง
ถูก	ไล่			

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

เฉลยใบงาน เรื่อง “อักษร 3 หมู่”

ชุดที่ ๕

ใบงาน อักษร 3 หมู่

วิธีระบาย

อักษรสูง = สีชมพู
อักษรกลาง = สีเหลือง
อักษรต่ำ = สีเขียว

อ่านคำแล้วระบายสีในหมวกที่มีคำในตารางที่ถูกต้องตามที่กำหนด

เรื่อง	ศพ	ใจ	ไค้	ตัว
ได้	ผ่าน	จุด	ป่วย	พิน
เบี้ยว	ล้าน	เกี้ยว	โขง	เขื่อน
ห่าน	ว่าย	เชียร์	แอ้ง	
ถูก		ไล่	เฟื่อง	

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....



เอกสารประกอบการพิจารณา
เพื่อคัดเลือกแนวการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)