

BEST PRACTICE

การนำเสนอนวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ



ชื่อผลงาน

ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทย
ของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)



นางสาวสาวิตรี บุรมย์
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านเตือศรีคันไชย

ต.เตือศรีคันไชย อ.วานรนิวาส จ.สกลนคร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓
กระทรวงศึกษาธิการ

บทคัดย่อ

ห้องเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ทำการเรียนรู้การสอนในเรื่องพยัญชนะไทย จึงได้พบว่า เด็กปฐมวัยในห้องส่วนใหญ่ยังไม่สามารถจดจำลักษณะของพยัญชนะไทยได้ หรือบางคนจำได้แต่อยู่ในความจำระยะสั้น หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่งก็ไม่สามารถตอบได้ว่าพยัญชนะตัวนี้คืออะไร แม้จะยึดหลักการสอนให้ฝึกซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เด็ก ๆ ก็ไม่สามารถจำพยัญชนะไทย เมื่อมีการทดสอบเรื่องของลักษณะพยัญชนะไทย เด็ก ๆ ก็ไม่สามารถแยกพยัญชนะบางตัวซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน เช่น ก ฅ ฎ เป็นต้น การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย จึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ครูผู้สอนจึงได้เล็งเห็นความสำคัญและได้ศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าของเด็กปฐมวัย เน้นพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ทำทลายความคิด การฝึกแก้ปัญหาและจินตนาการให้เกิดกับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพ มีจุดประสงค์ในการดำเนินงาน คือ

๑. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และ หลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL)

๒. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL)

ผลการจัดประสบการณ์พบว่า

- ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการทำกิจกรรมพบว่า เด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย ๑.๕๒ แปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับปรับปรุง หลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) พบว่าเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย ๒.๖๕ แปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดี

- ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย ที่ใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) หลังการจัดกิจกรรม พบว่า เด็กปฐมวัย มีพฤติกรรมในการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับ ดี จำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๗.๑๔ และอยู่ในระดับ ปานกลาง จำนวน ๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๒.๘๕

คำนำ

เอกสารประกอบการพิจารณาเล่มนี้ เป็นการนำเสนอสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (ครูผู้สอน) ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารหลักฐานประกอบการนำเสนอผลงานที่เป็นเลิศ ชื่อผลงาน ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) จัดทำโดย นางสาวสาวิตรี บุรมย์ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย ต.เดื่อศรีคันไชย อ.วานรนิวาส จ.สกลนคร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓ ขอขอบพระคุณ นายวสุกฤต สุวรรณเทน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษา นักเรียนโรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย และชุมชนบ้านเดื่อศรีคันไชย ที่ให้การสนับสนุนให้เอกสารฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สาวิตรี บุรมย์
ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
คำนำ.....	ข
สารบัญ.....	ค
๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ.....	๑
๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน.....	๓
๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๓
๔. ผลการดำเนินการ / ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่ได้รับ.....	๑๓
๕. ปัจจัยความสำเร็จ.....	๑๖
๖. บทเรียนที่ได้รับ.....	๑๗
๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๑๗
๘. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ.....	๑๘
ภาคผนวก.....	๒๐
บรรณานุกรม.....	ง

การนำเสนอนวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๗
โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓

ชื่อผลงาน : ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL)

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวสาวิตรี บุรมย์

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓

ตำบล เดื่อศรีคันไชย อำเภอ วารนาวาส จังหวัด สกลนคร รหัสไปรษณีย์ ๔๗๑๒๐

โทร. ๐๘๔-๘๘๖๔๔๐๓ E-mail : nicksawitree๑๓๓@gmail.com

เว็บไซต์โรงเรียน -

๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

๑.๑ ความสำคัญหรือความเป็นมาและสภาพปัญหา

เนื่องจากครูผู้สอนได้ทำการเรียนการสอนในเรื่องพยัญชนะไทย จึงได้พบว่า เด็กปฐมวัยในห้องส่วนใหญ่ยังไม่สามารถจดจำลักษณะของพยัญชนะไทยได้ หรือบางคนจำได้แต่อยู่ในความจำระยะสั้น หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่งก็ไม่สามารถตอบได้ว่าพยัญชนะตัวนี้คืออะไร แม้จะยึดหลักการสอนให้ฝึกซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เด็ก ๆ ก็ไม่สามารถจดจำพยัญชนะไทย เมื่อมีการทดสอบเรื่องของลักษณะพยัญชนะไทย เด็ก ๆ ก็ไม่สามารถแยกพยัญชนะบางตัวซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน เช่น ก ถ ฎ เป็นต้น การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัยจึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ครูผู้สอนจึงได้เล็งเห็นความสำคัญและได้ศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL) เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าของเด็กปฐมวัย เน้นพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ทำทายความคิด การฝึกแก้ปัญหา และจินตนาการให้เกิดกับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีคุณภาพและประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง หรือ BBL (Brain-Based Learning) เป็นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการด้านโครงสร้างและการทำงานของสมอง เหมาะสมกับทุกช่วงวัย ตั้งแต่วัยทารกถึงวัยรุ่น หลักการสำคัญในการเรียนรู้ของสมองเด็กปฐมวัย คือ “เล่นคือเรียน เรียนคือเล่น” ต้องเรียนด้วยความเข้าใจมากกว่าความจำ เรียนรู้จากการสัมผัสจับต้องของจริงไปสู่สัญลักษณ์ ด้วยอารมณ์ที่เปิดรับการเรียนรู้ และต้องเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ (active learning) แทนการนั่งฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว (passive learning) เช่นเดียวกับสมองวัยรุ่น เนื่องจากสมองส่วนอารมณ์เจริญเร็วกว่าส่วนเหตุผล การได้ลงมือปฏิบัติตามความสนใจจะส่งเสริมให้วัยรุ่นค้นพบความถนัดและศักยภาพของตนเอง ส่วนการเรียนรู้ของสมองวัยทำงาน สมองส่วนเหตุผลเจริญเต็มที่ จึงมุ่งเน้นความสำเร็จตามเป้าหมาย สมองวัยชราเริ่มเสื่อมสภาพ จึงต้องจัดการเรียนรู้ผ่านช่องทางที่ยังใช้งานได้ วิธีปฏิบัติตนเพื่อไม่ให้สมองเสื่อม ประกอบด้วย ๓ คำสำคัญคือ “Walk เดิน, Work ทำงาน, Sweat ออกกำลังกายให้เหงื่อออก” (หลักการพัฒนาสมองเป็นฐาน Brain Based Learning : BBL) : บริษัท สร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้ (สสร.) จำกัด ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือเรียนระดับปฐมวัย

ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เมื่อได้รับการส่งเสริมให้สมองได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยเด็กในวัย ๒ – ๖ ปี จะเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเด็กแต่ละคนจะถนัดในการเรียนรู้ตามรูปแบบของตนเองที่แตกต่างกันไป ซึ่งคุณพ่อคุณแม่ต้องเป็นผู้ค้นหาความถนัดและความสามารถในการรับรู้ในตัวลูกให้พบเพื่อนำมาส่งเสริมและกระตุ้นความสามารถนั้น ๆ ให้เหมาะสมกับลูก เพื่อให้เขาได้เรียนรู้ตามถนัด รวมถึงมีโอกาสด้านพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ ที่ไม่ถนัด ด้วยการให้ลูกเรียนรู้ด้วยความพร้อมทั้งทั้งร่างกายและจิตใจ อย่างอิสระ สนุกสนาน และเกิดความสุข โดยเรียนรู้จากเรื่องง่ายไปยาก ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ไม่ใช่แค่ท่องจำ และรู้จักแก้ปัญหาเพื่อให้สมองของลูกพัฒนาได้เต็มความสามารถ

๑.๒ แนวทางการพัฒนา

ครูผู้สอนศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL) และได้นำความรู้ มาออกแบบการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนของเด็กปฐมวัย โดยใช้หลักการเรียนรู้กฎแห่ง ๕ ดอก สู่การพลิกโฉมการเรียนรู้ ดังนี้

กฎแฉอดอกที่ ๑ สนามเด็กเล่น (Playground) เป็นสนามสำหรับผู้เรียนได้เล่น เพื่อออกกำลังกาย จะพัฒนา และจัดสมดุลการทำงานของสารสื่อประสาทของสมอง ต้องมีฐานที่หลากหลาย เช่น ปีน กระโดด มุด เล่นได้ต่อเนื่อง เพื่อให้ร่างกายได้พัฒนาทุกกิริยาบท เป็นการขยับกายขยายสมอง จะทำให้เด็กมีสมาธิ เกิดการเรียนรู้ และการจดจำ สูงขึ้น

กฎแฉอดอกที่ ๒ ห้องเรียน (Classroom) การสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียน จะมีส่วนช่วยให้สมองเพิ่ม ประสิทธิภาพ และสนองต่อการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

กฎแฉอดอกที่ ๓ กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (BBL Teaching & Learning) มี ๕ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ : การอุ่นเครื่อง เป็นการทำให้ผู้เรียน ตื่นตัว พร้อมสู่การเรียนรู้ ให้สมอง ได้พร้อมที่จะเรียนรู้ การทำกิจกรรมต่าง ๆ การออกกำลังกายเพื่อขยับกายขยายสมองก่อนเรียน ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึก กระปรี้กระเปร่า เป็นการกระตุ้นสมอง ช่วยทำให้หัวใจสูบฉีดเลือด ตามหลักการทำงานของสมอง ซึ่งขั้นตอนนี้จำเป็นว่า เป็นขั้นตอนที่สำคัญ โดยครูผู้สอนใช้การทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ ให้เด็ก ๆ ได้แสดงท่าทางอย่างเต็มที่

ขั้นตอนที่ ๒ : นำเสนอความรู้ ในขั้นตอนนี้จะคำนึงถึงหลักการทำงานของสมองที่ว่า “เรียนรู้จากง่าย ไปหายาก เรียนรู้จากของจริง และจากการสัมผัส” มือของเด็กปฐมวัย เป็นอวัยวะที่มีประสาทสัมผัสที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ “ปาก” นั่นก็หมายถึง ต้องให้เด็กพูด หรือสื่อสาร การสื่อสารจะช่วยให้เด็กสามารถ เชื่อมโยงเรื่องได้ รูปแบบการสอน สื่อการสอน คุณครูได้คำนึงถึงหลักการทำงานของสมองอย่างมาก การเรียนการสอน จึงจะประสบความสำเร็จได้ ในขั้นตอนนี้ ๒ นี้ ขั้นตอนย่อยที่สำคัญหนึ่งคือ การสรุปในแต่ละครั้ง ต้องคำนึงถึงสิ่งที่สำคัญ คือจะต้องมีสื่อที่สรุปแบบที่เด็กเข้าใจ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ และการรับรู้เนื้อหาของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ ๓ : ลงมือเรียนรู้ หรือลงมือทำ กระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สมองของเด็กตื่นตัว สนใจ ทำท่ายการคิด ค้นหา ลองผิด ลองถูก เรียนรู้ และจดจำกระตุ้นสมองทั้งสองซีก โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เห็นภาพ ได้รับรู้ผ่านการได้ยินเสียง ได้เคลื่อนไหว และได้ใช้ประสาทสัมผัส

ขั้นตอนที่ ๔ : สรุปความรู้ ผู้เรียนสรุปความรู้จากการเรียนรู้ โดยคำพูดของผู้เรียนจะสะท้อนว่าได้ หรือ ไม่ได้สิ่งใด ประเด็นใด ฝึกให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ภายในบทเรียน สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่ว่า “สมองเรียนรู้เป็นองค์รวม” ซึ่งขั้นตอนนี้มีความสำคัญต่อเด็กมาก และเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างยาก จำเป็นต้องฝึกฝน บ่อย ๆ

ขั้นตอนที่ ๕ : นำไปประยุกต์ใช้ อาจมีการสมมติสถานการณ์และให้ผู้เรียนแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึก การนำไปใช้จริง ปฏิบัติจริง เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นการประยุกต์ใช้ทันทีทันใด การที่เด็กเรียนแล้วสามารถ นำไปประยุกต์ใช้ได้นั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กฎแฉอดอกที่ ๔ หนังสือ แบบฝึกหัด และใบงาน (Book & Worksheet) หนังสือ แบบฝึกหัดและใบงาน ต้องมีความสัมพันธ์กับผู้เรียนให้มาก มีภาพประกอบตามความเหมาะสม มีคำศัพท์ประกอบ สมองจะเกิดการเรียนรู้ดี ขึ้น เนื้อหาจะต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย ตัวหนังสือต้องมีขนาดที่เหมาะสม มีการแบ่งส่วนคำสั่ง คำถาม คำตอบ หรือเนื้อหาอย่างชัดเจน

กฎเจตคติที่ ๕ สื่อและนวัตกรรมที่กระตุ้นสมอง (Resources & Innovation) สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะต้องมีสื่อที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยที่ใช้สื่อจะต้องมีคุณสมบัติดังนี้ทำมาจากวัสดุที่หาง่าย และประหยัดสื่อมีการตกแต่งสวยงาม กระตุ้นให้ตื่นตัว ทำท่าย อยากหยิบ อยากลอง อยากลงมือทำเป็นสื่อที่ใช้แล้วรู้สึกว่าการเรียนคือการลงมือปฏิบัติ ได้เล่น ได้สนุกกับเพื่อนเป็นสื่อที่ใช้แล้วผู้เรียนรู้สึกมีแรงจูงใจอยากทำงานให้สำเร็จผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อที่ต้องการได้ ในการทำงานให้สำเร็จมีพื้นที่เก็บสื่อให้เป็นระเบียบเรียบร้อย แยกเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจน สะดวกต่อการหยิบใช้

๒. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

๒.๑ การกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมาย

จุดประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL)

๒.๑.๒ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL)

เป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

นักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย จำนวน ๑๔ คน หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) ร้อยละ ๘๐มีความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

- เชิงคุณภาพ

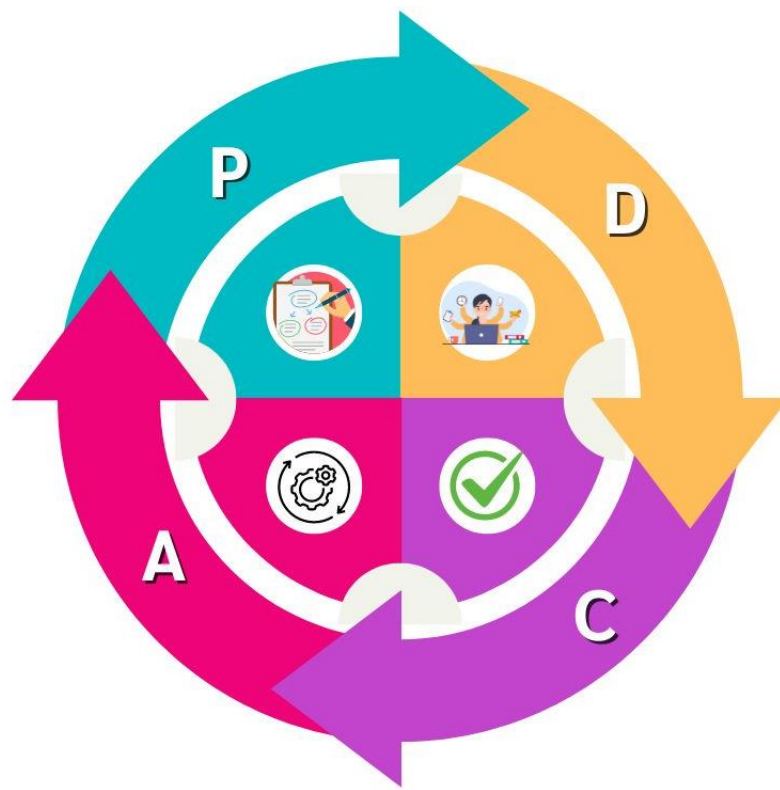
นักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย จำนวน ๑๔ คน หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย

๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

๓.๑ การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

รูปแบบประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) พบว่ารูปแบบมีความเหมาะสมในการนำไปใช้ในการบริหารจัดการในชั้นเรียน ความเป็นไปได้และเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย ขั้นตอนการดำเนินงานมี ๔ ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นการวางแผน (P : Plan)
- ขั้นการดำเนินงาน (D : Do)
- ขั้นการตรวจสอบ (C : Check)
- ขั้นสะท้อนผล (A : Act)



ภาพที่ ๑ การดำเนินงาน ๔ ขั้น

๓.๒ การดำเนินตามกิจกรรม

๓.๒.๑ ขั้นการวางแผน (P : Plan)

ครูผู้สอนประชุมวางแผนสร้างความเข้าใจในการดำเนินงาน โดยได้ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และศึกษาชุดนิยามศัพท์เฉพาะต้องการคำอธิบาย และสื่อความหมายระหว่างผู้จัดทำและผู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้าใจความหมายที่ตรงกัน

ชุดนิยามศัพท์เฉพาะ

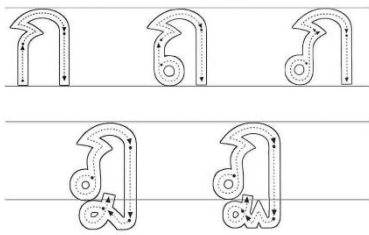
- พยัญชนะไทย หมายถึง รูปที่ใช้กำกับเสียงพยัญชนะไทยมีทั้งหมด ๔๔ ตัว
- ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทย หมายถึง ความสามารถที่จำรูปพยัญชนะได้ในระยะยาว และสามารถแยกความเหมือนและความแตกต่างของพยัญชนะไทยแต่ละตัวได้
- ความคงทนในการจดจำพยัญชนะไทย หมายถึง ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยโดยหลังจากการจัดทำการเรียนการสอน เด็ก ๆ สามารถตอบคำถามได้และสามารถเปรียบเทียบกันได้ระหว่างก่อนและหลังการใช้รูปแบบประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning: BBL)
- พัฒนาการด้านร่างกาย หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความสามารถของร่างกาย ในการเคลื่อนไหวที่ดี สุขภาพอนามัยที่ดีรวมถึงการใช้มือกับตาที่ประสานสัมพันธ์กันในการทำกิจกรรมต่างๆ
- พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ หมายถึง ความสามารถในการแสดงอารมณ์และความรู้สึก โดยที่เด็ก รู้จักควบคุมอารมณ์และแสดงออกอย่างเหมาะสมกับวัยและสถานการณ์ เพื่อเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนการรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น
- พัฒนาการด้านสังคม หมายถึง ความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น ปรับตัวในการเล่นและอยู่ร่วมกับผู้อื่น สามารถทำหน้าที่ตามบทบาทของตน ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบ รู้กาลเทศะ สามารถช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน เรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับเด็กอื่น รู้จักรวมมือในการเล่นกับกลุ่มเพื่อน ปฏิบัติตามข้อตกลงในการเล่น รู้จักรอคอยตามลำดับก่อน – หลัง

- พัฒนาการด้านสติปัญญา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความสามารถทางสมองที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม ด้วยการรับรู้ สังเกต จดจำ วิเคราะห์ รู้คิด รู้เหตุผล และแก้ปัญหา ทำให้สามารถปรับตัวและเพิ่มทักษะใหม่ ซึ่งแสดงออกด้วยการใช้ภาษา สื่อความหมายและการกระทำ เด็กวัยนี้สามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุและสิ่งของที่อยู่รอบตัวได้ สามารถจำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กระทำซ้ำกันบ่อย ๆ ได้ดี เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้นแต่ยังอาศัยการรับรู้เป็นส่วนใหญ่แก้ปัญหาการลองผิดลองถูกจากการรับรู้มากกว่าการใช้เหตุผล ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวพัฒนาอย่างรวดเร็วตามอายุที่เพิ่มขึ้นในส่วนของพัฒนาการทางภาษาของเด็กวัยนี้ เป็นระยะพัฒนาภาษาอย่างรวดเร็ว โดยมีโอกาสใช้ภาษาจากการทำกิจกรรมต่างๆ ในรูปของการสนทนา ตอบคำถาม เล่าเรื่องนิทานและทำกิจกรรมต่าง ๆ

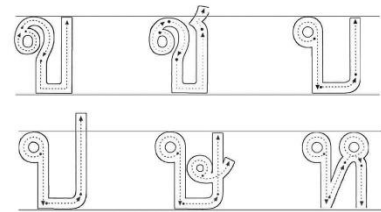
การจัดทำกลุ่มตระกูลพยัญชนะไทย

การจัดหมวดหมู่เช่นนี้ เป็นการง่ายต่อการเขียน แต่สำหรับการจดจำรูปพยัญชนะค่อนข้างยากและสับสนสำหรับเด็กที่เพิ่งเริ่มเรียนรู้ ตัวพยัญชนะไทยที่มีรูปร่างลักษณะใกล้เคียงกันบางตัว ดังกล่าว ถ้าเด็กได้รับการฝึกและเรียนรู้อย่างถูกต้องจะทำให้เด็กจำได้ดีขึ้น ครูผู้สอนจึงได้แยกพยัญชนะ ดังนี้

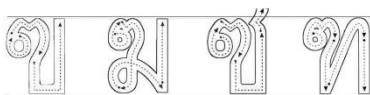
ตระกูล ก.ไก่



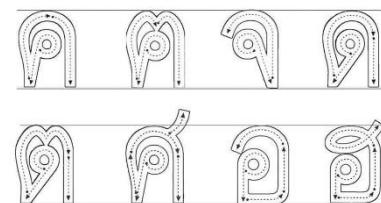
ตระกูล ข.ไข่



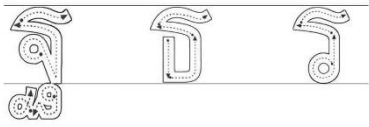
ตระกูล ข.ขวด



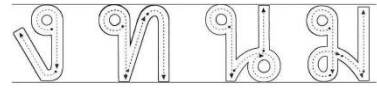
ตระกูล ค.ควาย



ตระกูล จ.ฐาน



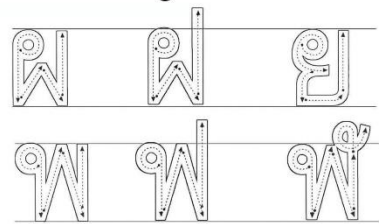
ตระกูล ง.งู



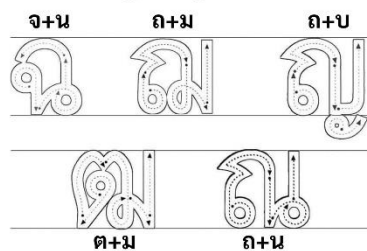
ตระกูล ล.ลิง



ตระกูล ผ.ผึ้ง



ตระกูล ลูกผสม



ภาพที่ ๒ การจัดกลุ่มตระกูลพยัญชนะไทย

๓.๒.๒ ขั้นการดำเนินงาน (D : Do)

ในขั้นการดำเนินการครูผู้สอนได้นำ กุญแจดอกที่ ๓ กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (BBL Teaching & Learning) ซึ่งเป็นกุญแจหลักสำคัญในการการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนนำมาปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาได้จัดทำ แผนภูมิกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL ใน ๑ ชั่วโมง ดังนี้



ภาพที่ ๓ แผนภูมิกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL ใน ๑ ชั่วโมง

ตารางการทำกิจกรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

กิจกรรม	เวลาที่ใช้	รายละเอียด	กิจกรรม	หมายเหตุ
๑. การอุ่นเครื่อง	๕ นาที	กิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมให้สมองเรียนรู้เรื่องใหม่	๑. จีบ แอล ประกอบเพลงแมงมุมลาย ๒. เพลง Tralalá ๓. เพลง แก้ว กะลาขันโอง ๔. เพลง ดอกลั่นทม กิจกรรมเปลี่ยนได้ตามเหมาะสม	ครูผู้สอนทำเป็นตัวอย่างแล้วให้เด็ก ๆ ทำตาม หลังจากนั้นสามารถให้เด็กทำและร้องด้วยตนเองได้เลย
๒. นำเสนอความรู้	๑๐ นาที	ใช้สื่อเพื่ออธิบายเนื้อหาหรือการใช้บัตรคำ กระดานและสื่อของจริง พร้อมตั้งคำถามให้เด็กเห็นความหมายของสิ่งที่เรียนรู้	นิทานพยัญชนะไทย	เป็นการเล่านิทานประกอบพยัญชนะโดยใช้สื่อการสอน
๓. ลงมือเรียนรู้หรือลงมือทำ	๒๐ นาที	เด็กทุกคนทำการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเองจนสำเร็จ	ศิลปะพยัญชนะไทย	ใช้สีในการให้เด็กได้ลงมือทำและสามารถบอกครูได้ว่าพยัญชนะไทยที่เรียนวันนี้คือตัวอะไร
๔. สรุปความรู้	๑๐ นาที	เด็กได้สรุปสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการทำใบงาน	ฝึกเขียน เรียนรู้ จดจำ	ให้เด็ก ๆ ฝึกเขียนพยัญชนะไทยให้ถูกหลักการเขียน
๕. ชื่อนำไปประยุกต์ใช้	๑๐ นาที	ให้เด็กได้เชื่อมโยงในสิ่งที่เรียนรู้กับชีวิตจริงสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ส่งต่อไปในการเขียนตัวต่อไป	พยัญชนะไทย ตัวไหนเอ่ย	ให้เด็ก ๆ ลงมือทำใบงานโดยครูชี้แจงวิธีการทำให้เข้าใจ เช่น จีบคู่พยัญชนะที่ถูกต้อง

หมายเหตุ : ปรับเปลี่ยนเวลาตามความเหมาะสมของกิจกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย
โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)

ลำดับ.....ชั้น อนุบาลปีที่ ๓

หัวข้อ	ระดับ		
	๓	๒	๑
ด้านร่างกาย			
๑. ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย			
๒. สามารถเขียนภาพและสัญลักษณ์ได้			
ด้านอารมณ์			
๓. กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์			
๔. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น			
ด้านสังคม			
๕. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้			
๖. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง			
ด้านสติปัญญา			
๗. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ			
๘. สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ			
๙. สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้			
๑๐. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

๓	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นหรือสม่ำเสมอเป็นประจำหรือทำ พฤติกรรมตามที่กำหนดได้สม่ำเสมอเป็นประจำ
๒	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นบ้างหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้บ้าง
๑	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นน้อยหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดไม่ได้

เกณฑ์สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำปัญหาของวัยของเด็กปฐมวัย
โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)

เกณฑ์	ระดับ		
	๓ (ดี)	๒ (ปานกลาง)	๑ (ปรับปรุง)
๑. ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้ดี	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้ปานกลาง	ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัยได้น้อย
๒. สามารถ เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้	สามารถ เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้ดี	สามารถ เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้ปานกลาง	สามารถ เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้น้อย
๓. กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ได้ดี	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ได้ปานกลาง	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ได้น้อย
๔. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเองได้ดี	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเองได้ปานกลาง	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเองได้น้อย
๕. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ดี	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้ปานกลาง	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้น้อย
๖. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเองได้ดี	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเองได้ปานกลาง	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเองได้น้อย
๗. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	ฟังผู้อื่นพูดจนจบได้ดี	ฟังผู้อื่นพูดจนจบได้ปานกลาง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบได้น้อย
๘. สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจได้ดี	สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจได้ปานกลาง	สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจได้น้อย
๙. สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้ดี	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้ปานกลาง	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้น้อย
๑๐. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบได้ดี	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบได้ปานกลาง	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบได้น้อย

เกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

- ๓ หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นหรือสม่ำเสมอเป็นประจำหรือทำ พฤติกรรมตามที่กำหนดได้สม่ำเสมอเป็นประจำ
- ๒ หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นบ้างหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้บ้าง
- ๑ หมายถึง พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นน้อยหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดไม่ได้

โดยเกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

- คะแนนเฉลี่ย ๒.๖๔ - ๓.๐๐ หมายถึง ระดับ ดี
- คะแนนเฉลี่ย ๑.๖๗ - ๒.๖๓ หมายถึง ระดับ ปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย ๑.๐๐ - ๑.๖๖ หมายถึง ระดับ ปรับปรุง

๓.๒.๓ ขั้นการตรวจสอบ (C : Check)

ครูผู้สอนได้รับการนิเทศ กำกับติดตาม การเรียนการสอนที่ใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) จากผู้อำนวยการสถานศึกษา และหัวหน้าฝ่ายวิชาการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัย

๓.๒.๔ ขั้นการสะท้อนผล : ACT

ได้รับคำแนะนำ ข้อเสนอแนะ จากผู้นิเทศแล้วได้นำมาปรับปรุง พัฒนาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และรายงานผลการปฏิบัติงานต่อผู้บริหาร ประชาสัมพันธ์ให้หน่วยงานต้นสังกัด ผู้ปกครองบุคคลภายนอก ประชาชนทั่วไป เห็นถึงการดำเนินงาน ความก้าวหน้า ความงอกงาม ความสำเร็จ ของเด็กปฐมวัย

๓.๓ ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ ชั้นอนุบาล ๓ โรงเรียนบ้านเคื๋อศรีคันไชย
ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗

หน่วยการเรียนรู้ พยัญชนะไทยใน BBL
เรื่อง พยัญชนะไทย ก.ไก่

๑. มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด
มาตรฐานที่ ๔ ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
ตัวชี้วัด ๔.๑ สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ
ตัวชี้วัด ๔.๒ อ่าน เขียนภาพและสัญลักษณ์ได้

๒. สาระสำคัญ
การเรียนรู้พยัญชนะไทยผ่านการทำกิจกรรมที่ใช้การ
เล่าเรื่องราว สัญลักษณ์ และการเขียนตัวพยัญชนะเป็น
สื่อให้ผู้เรียนได้ ฟัง ดู และอ่านออกเสียง ซึ่งจะช่วยให้ผู้
เรียนสามารถเรียนรู้และจำได้

๓. จุดประสงค์การเรียนรู้
๓.๑ เด็ก ๆ สามารถ แยกความแตกต่างของ พยัญชนะ
ก.ไก่ ได้
๓.๒ เด็ก ๆ สามารถอ่านออกเสียงพยัญชนะ ก.ไก่ และ
จับคู่กับภาพที่สัมพันธ์กันได้ถูกต้อง
๓.๓ เด็ก ๆ สามารถเขียนตัวพยัญชนะ ก.ไก่ ได้ถูกต้อง
๓.๔ เด็ก ๆ มีพฤติกรรมการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

๔. สาระการเรียนรู้
- การออกเสียงพยัญชนะ ก.ไก่
- การเชื่อมโยงตัวพยัญชนะ ก.ไก่ และภาพ
- การเขียนพยัญชนะ ก.ไก่

๕. การจัดการเรียนรู้
๕.๑ ขั้นนำ (การอุ่นเครื่อง) ครูกล่าวทักทาย จากนั้นให้เด็ก ๆ
ทบทวนกฎกติการ่วมกันในห้องครูหลังจากนั้นเปิดเพลง Chicken
dance ให้เด็ก ๆ ได้เคลื่อนไหวตามจังหวะ กิจกรรม Brain Gym
จิบ แอล ประกอบเพลงแมงมุมลาย / เพลง Tralalá / เพลง แก้ว
กะลาขึ้นโถง / เพลง ดอกลั่นทม จากนั้นครูนำสื่อการสอนพยัญชนะ
ไทยให้เด็ก ๆ ดูแล้วถามว่า พยัญชนะตัว ก.ไก่ คือตัวไหน ให้เด็ก ๆ
ยกมือตอบ และส้อมเด็ก ออกมาชี้ตัวพยัญชนะ ก ที่ครูติดไว้ที่กระดาน
หลังจากนั้นครูบอกเด็ก ๆ ว่า วันนี้เราจะมารู้จักกับพยัญชนะ ก.ไก่
๕.๒ ขั้นสอน (นำเสนอความรู้) ครูนำเข้าบทเรียนเป็นการเล่า
นิทานประกอบพยัญชนะโดยใช้สื่อการสอน ครูยกนิ้วชี้ขึ้นมาตรงข้าง
หน้า แล้วบอกนักเรียนว่า เป็นนิ้วชี้แล้วครูใช้นิ้วชี้ขึ้นมาลากไป
บนตัวพยัญชนะ ก.ไก่ เริ่มจากลากเส้นขึ้นไปข้างบน ลากเส้นยักยัก
ค่อยลากเส้นโค้งขึ้นมา ก็เป็นหัวไก่ที่จะโค้งไปด้านหลัง และลากเส้น
ยาวลงมาเป็น ขาไก่ ๒ ข้าง หลังจากนั้นครูให้เด็ก ๆ ทุกคนใช้นิ้ว
ชี้ของตัวเอง เขียนพยัญชนะ ก เหมือนที่ครูทำ ในขณะที่นักเรียน
ทำ ครูจะใช้คำพูดกำกับการใช้นิ้วชี้ด้วยเมื่อสิ้นสุดการใช้นิ้ว
ชี้แล้ว ครูชื่นชมเด็ก ๆ ทุกคน แล้วให้เด็ก ๆ ปรบมือให้ตนเอง
๕.๓ ขั้นลงมือปฏิบัติ (ลงมือเรียนรู้หรือลงมือทำ) ครู แจกแบบฝึก
ก.ไก่ ให้นักเรียนทำ ใช้สีในการให้เด็กได้ลงมือทำและสามารถบอกครู
ได้ว่าพยัญชนะไทยที่เรียนวันนี้คือตัวอะไรและเก็บงานที่ได้ทำ ๆ ทำมา
ตรวจเพื่อประเมินผล
๕.๔. ขั้นสรุป (สรุปความรู้) ครูและเด็ก ๆ ช่วยกันสรุป การเขียน
พยัญชนะ ก.ไก่ ให้ถูกหลักการเขียน ผักเขียน เรียนรู้ จดจำ และครู
ให้เด็ก ๆ ออกเสียง ก ไก่ พร้อม ๆ กัน
๕.๕ ครูนำไปใช้จริง (ขั้นนำไปประยุกต์ใช้) ให้เด็ก ๆ ลงมือทำใบ
งานโดยครูชี้แจงวิธีการทำให้เข้าใจ โดยให้เด็ก ๆ จับคู่พยัญชนะให้ดู
ต้อง และสามารถเล่าให้เพื่อนฟังได้ว่าพยัญชนะที่เรียนรู้ไปคืออะไร

๖. สื่อและอุปกรณ์
๑. สื่อนิทานพยัญชนะ
๒. บทเพลง ก เอ๋ย ก.ไก่
๓. แบบฝึก ก.ไก่
๔. สีไม้ สีน้ำ
๕. พู่กัน ถาดสี
๖. จักรขั้วรูปไก่

ภาพที่ ๔ ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

หลังจากที่จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) การเรียนรู้ไม่ใช้การท่องจำ บทเรียนจากการเล่นสนุก สอนเด็กให้ลงมือทำจริง ส่งเสริมพัฒนาการ ทั้ง ๔ ด้าน ทำให้เด็กปฐมวัยมีสมาธิจดจ่อสามารถทำงานต่อเนื่องได้จนเสร็จ วางแผนงานอย่างเป็นระบบ ลงมือทำงานได้ รู้จักการแก้ปัญหาและการควบคุมตนเอง ตลอดจนการรู้จักยับยั้งควบคุมอารมณ์ และแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างเหมาะสม เด็กปฐมวัยและครูผู้สอน เป็นเป้าหมายที่สำคัญที่มีการพัฒนาอย่างมีคุณภาพ

บทบาทเด็กจากการดำเนินงาน

- ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเสนอหัวข้อเรื่องที่สนใจที่จะเรียนรู้และทบทวนความรู้ ร่วมกันวางแผนกับครู ในการออกไปศึกษาแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ คัดกิจกรรมที่สนใจตามหัวข้อเรื่องที่ศึกษาเรียนรู้จากนั้นลงมือปฏิบัติ
- ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง ทั้งจากแหล่งเรียนรู้ที่ครู จัดเตรียมไว้ให้ และหาคำตอบจากแหล่งเรียนรู้ที่บ้าน
- รวบรวมคำตอบที่ศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ นำมาพูดคุยสนทนาแลกเปลี่ยนกับครูและเพื่อน ร่วมชั้นเรียนและรวบรวมความคิดรวบยอดที่ได้เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ โดยการบันทึกเป็นภาพวาดออกมาจาก ความรู้ที่ได้เรียนรู้ และนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนร่วมชั้นเรียน

ผลที่เกิดกับเด็ก

เด็ก ๆ มีความสุข มีสมาธิ มีวินัยมากขึ้น มีความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน และกล้าแสดงออกมากขึ้น นอกจากนี้เด็ก ๆ มีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านที่ดีขึ้น มีพัฒนาการทางความคิด สามารถเชื่อมโยงความรู้และคิดวิเคราะห์ได้

บทบาทครูจากการดำเนินงาน

- ครูต้องมีหลักการและแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้เด็กปฏิบัติจริงให้ สามารถคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น
- ในการจัดกิจกรรม ครูต้องเตรียมการไว้ล่วงหน้า ในด้านการศึกษาแหล่งเรียนรู้ให้กับเด็ก ความรู้เนื้อหา ในเรื่องที่เด็กจะศึกษารวมทั้งบริบทต่าง ๆ ที่จะเอื้อครูในการจัดกิจกรรมในเรื่องที่เด็กอยากเรียนรู้
- ในการจัดการเรียนรู้ ครูต้องเตรียมกิจกรรมที่หลากหลาย การจัดกิจกรรมไม่ควรวางกฎเกณฑ์หรือ ระเบียบแบบแผน ควรสร้างบรรยากาศเป็นไปอย่างธรรมชาติมากที่สุด สร้างความอบอุ่นใจหลีกเลี่ยงในการใช้คำสั่ง โดยไม่จำเป็น ควรใช้วิธีการบูรณาการ ให้เด็กได้ลงมือศึกษา ค้นคว้าแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
- ขณะจัดกิจกรรมครูส่งเสริมให้เด็กแสดงความสนใจในเรื่องที่อยากรู้ อยากรู้เห็น ใช้คำถามกระตุ้น ให้เด็ก แสดงความคิดเห็นให้โอกาสเด็กในการดำเนินการศึกษาความรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ภายใต้การดูแลช่วยเหลือ แนะนำของครู
- สร้างบรรยากาศให้สนุก สนุก ทุกกิจกรรม ให้เด็กเรียนอย่างมีความสุข เด็กสามารถบอกเหตุผลของ การเรียนรู้และสิ่งที่ได้รับที่สำคัญเด็กจะรู้สึกสนุกและได้ความรู้ จากการศึกษาในแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งนี้ปฏิสัมพันธ์ ระหว่างครูและเด็กจึงเป็นสิ่งสำคัญ

ผลที่เกิดขึ้นกับครู

ทำให้ครูผู้สอนมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องการทำงานของสมองเพิ่มมากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ กับตัวเอง ครูมีความสุข กระตือรือร้นในการทำงาน มีความมั่นใจและเกิดความท้าทายในการประกอบวิชาชีพครู

๓.๔ การใช้ทรัพยากร

สื่อการสอนที่ใช้ ได้แก่ บัตรคำ นิทานประกอบภาพ สื่อป๊อปอัพ ซึ่งเป็นสื่อการสอนที่ครูผู้สอนได้จัดทำขึ้นเอง อย่างรักใคร่ในการเลือกสื่อครูผู้สอนควรพึงระลึกไว้เสมอว่า ไม่มีสื่อการสอนอันใดที่ใช้ได้ดีที่สุดในทุกสถานการณ์ ใน การตัดสินใจเลือกใช้สื่อการสอนต้องพิจารณาถึงปัจจัยหลาย ๆ อย่างร่วมกัน ตามที่กฎแอดดิกที่ ๕ กล่าวคือ สื่อและ นวัตกรรมที่กระตุ้นสมองในการจัดการเรียนการสอนจะต้องมีสื่อที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยที่สื่อจะต้องมี คุณสมบัติที่ทำมาจากวัสดุที่หาง่าย และประหยัดสื่อมีการตกแต่งสวยงาม กระตุ้นให้เด็กตื่นตัว ท้าทาย อยากหยิบ อยากลอง อยากลงมือทำเป็นสื่อที่ใช้แล้วรู้สึกว่าการเรียนคือการลงมือปฏิบัติ ได้เล่น ได้สนุกกับเพื่อนเป็นสื่อที่ใช้แล้ว ผู้เรียนรู้สึกมีแรงจูงใจอยากทำงานให้สำเร็จผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อที่ต้องการได้ ในการทำงานให้สำเร็จมีพื้นที่เก็บสื่อ ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย แยกเป็นหมวดหมู่อย่างชัดเจน สะดวกต่อการหยิบใช้

๔. ผลการดำเนินการ / ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลการดำเนินงานส่งผลต่อพัฒนา เปลี่ยนแปลง และประโยชน์อย่างไร

๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

ตารางคะแนนการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

ก่อนการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)

ลำดับ	พฤติกรรมการเรียนรู้										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
	ทำกิจกรรมและปฏิบัติผู้อื่นอย่างปลอดภัย	สามารถเขียนภาพและสัญลักษณ์ได้	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตาม	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			
๑	๒	๒	๑	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑	๑๘	๑.๘	ปานกลาง
๒	๑	๑	๑	๒	๒	๒	๑	๑	๑	๑	๑๓	๑.๓	ปรับปรุง
๓	๑	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๒	๑๒	๑.๒	ปานกลาง
๔	๒	๒	๑	๒	๑	๒	๒	๒	๒	๑	๑๘	๑.๘	ปานกลาง
๕	๒	๒	๑	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑	๑๘	๑.๘	ปานกลาง
๖	๒	๒	๑	๒	๒	๑	๒	๑	๒	๒	๑๗	๑.๗	ปานกลาง
๗	๒	๒	๑	๒	๒	๑	๒	๑	๒	๒	๑๗	๑.๗	ปานกลาง
๘	๑	๒	๑	๒	๒	๑	๒	๒	๒	๒	๑๗	๑.๗	ปานกลาง
๙	๑	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๒	๑๒	๑.๒	ปรับปรุง
๑๐	๑	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๒	๑๒	๑.๒	ปรับปรุง
๑๑	๒	๒	๑	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑	๑๘	๑.๘	ปานกลาง
๑๒	๑	๑	๑	๑	๒	๑	๑	๑	๑	๑	๑๑	๑.๑	ปรับปรุง
๑๓	๒	๒	๑	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑	๑๘	๑.๘	ปรับปรุง
๑๔	๑	๑	๑	๒	๒	๒	๑	๑	๑	๑	๑๓	๑.๓	ปรับปรุง
คะแนนรวม	๔๓		๓๙		๔๘		๘๔				๒๑๔		
คะแนนเฉลี่ย	๑.๕๓		๑.๓๙		๑.๗๑		๑.๕				๑.๕๒		
แปลความหมาย	ปรับปรุง		ปรับปรุง		ปานกลาง		ปรับปรุง				ปรับปรุง		

ตารางคะแนนการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำปัญหาของเด็กรุ่นวัย
หลังการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based Learning : BBL)

ลำดับ	พฤติกรรมการเรียนรู้										คะแนนรวม	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
	ด้านร่างกาย		ด้านอารมณ์		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
	ทำกิจกรรมและปฏิบัติผู้อื่นอย่างปลอดภัย	สามารถเขียนภาพและสัญลักษณ์ได้	กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตาม	ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น	เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง	ฟังผู้อื่นพูดจนจบ	สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้	กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			
๑	๓	๓	๒	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๒๘	๒.๘	ดี
๒	๒	๓	๒	๓	๓	๓	๒	๒	๒	๒	๒๔	๒.๔	ปานกลาง
๓	๓	๒	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒๕	๒.๕	ปานกลาง
๔	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๒๙	๒.๙	ดี
๕	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๓	๓	๒๙	๒.๙	ดี
๖	๓	๓	๒	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๓	๒๘	๒.๘	ดี
๗	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๓	๒๘	๒.๘	ดี
๘	๒	๓	๒	๓	๓	๒	๓	๓	๓	๓	๒๗	๒.๗	ดี
๙	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒๓	๒.๓	ปานกลาง
๑๐	๒	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒๒	๒.๒	ปานกลาง
๑๑	๓	๓	๒	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๒๘	๒.๘	ดี
๑๒	๓	๒	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒๕	๒.๕	ปานกลาง
๑๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๒๙	๒.๙	ดี
๑๔	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๓	๒	๒	๓	๒๗	๒.๗	ปานกลาง
คะแนนรวม	๗๖		๗๔		๘๐		๑๔๒				๓๗๒		
คะแนนเฉลี่ย	๒.๗๑		๒.๖๔		๒.๘๕		๒.๕๓				๒.๖๕		
แปลความหมาย	ระดับดี		ระดับดี		ระดับดี		ระดับปานกลาง				ระดับดี		

ตารางเปรียบเทียบคะแนนการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย
ก่อน - หลังการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)
เกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

คะแนนเฉลี่ย	๒.๖๔ - ๓.๐๐	หมายถึง	ระดับดี
คะแนนเฉลี่ย	๑.๖๗ - ๒.๖๓	หมายถึง	ระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	๑.๐๐ - ๑.๖๖	หมายถึง	ระดับปรับปรุง

ความสามารถในการจำ	คะแนนเฉลี่ย	แปลความหมาย
ก่อน	๑.๕๒	ระดับปรับปรุง
หลัง	๒.๖๕	ระดับดี

- ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการทำกิจกรรมพบว่า เด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย ๑.๕๒ แปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับปรับปรุง หลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) พบว่าเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย ๒.๖๕ แปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดี

- ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย ที่ใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) หลังการจัดกิจกรรม พบว่า เด็กปฐมวัย มีพฤติกรรมในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับ ดี จำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๗.๑๔ และอยู่ในระดับ ปานกลาง จำนวน ๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๒.๘๕

๔.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

การจัดกิจกรรมการสอนพยัญชนะไทย ถือได้ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กระดับปฐมวัย สามารถตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของผู้เรียนทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตลอดจนฟังเรื่องเล่าของตัวพยัญชนะไทยอย่างตั้งใจสามารถสร้างจินตภาพขึ้นในความทรงจำ ซึ่งส่งผลทำให้เด็กสามารถจดจำได้ดี ทั้งนี้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับเด็กระดับปฐมวัย ครูผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมให้หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียน ได้เกิดกระบวนการปฏิบัติและส่งเสริมการพัฒนาทักษะในทุกด้านของผู้เรียน การเล่าเรื่องนำเสนอจำควรมีความน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นการใช้น้ำเสียง ท่าทางประกอบ สลับกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย ในการนำเสนอเรื่องเล่าเพื่อให้เด็กมีความสุขและให้ความสนใจตลอดการเล่าเรื่อง อีกทั้งยังให้บทบาทเด็กในการเล่าเรื่อง ที่ได้ฟังไปแล้วอีกด้วย ซึ่งส่วนใหญ่ให้ความสนใจเป็นอย่างดี และสามารถตอบคำถามหรือวงกลมเลือกพยัญชนะนอกจากนี้ครูผู้สอนมีแบบฝึกหัดแบบเรียนที่เหมาะสมกับวัยเพื่อให้ได้บทวนพยัญชนะที่ได้เรียนไปแล้วอีกด้วย นอกจากนี้เวลาที่ผู้สอนถามคำถามเด็กมักจะมีความสนใจในการตอบ โดยการยกมือเพื่อเป็นการตอบคำถาม เด็ก ๆ ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และเพื่อให้เด็ก ๆ ได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ครูผู้สอนต้องกระตุ้น ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การแบ่งกลุ่ม การสลับกันถามตอบ การเล่านิทาน เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เด็กได้มีความกระตือรือร้นตลอดในระยะเวลาที่จัดการเรียนการสอน

๔.๓ ประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรม

๔.๓.๑ ผลที่เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัย เด็ก ๆ ได้รับการส่งเสริมและเหมาะสมตามวัย การเปิดโอกาสให้เด็กได้มีอิสระในการแสดงออก ได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์เดิม และเป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นทักษะทางสมอง สามารถช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเองมีการคิด กล้าทำ อันเป็นรากฐานสำคัญให้เด็กเกิดการพัฒนาให้เหมาะสมกับวัยเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยให้ดีขึ้น

๔.๓.๒ ผลที่เกิดขึ้นกับผู้ปกครอง ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมพัฒนาการ ทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย และให้การสนับสนุน ร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมของครูผู้สอนมีความเปลี่ยนแปลงและพึงพอใจในการพัฒนา ผู้ปกครองได้ตระหนักและเล็งเห็นถึงความสำคัญในดูแลเอาใจใส่กับเด็กปฐมวัยและการทำกิจกรรมของโรงเรียนมากขึ้น ตลอดจนการเป็นแบบอย่างที่ดี ให้กับเด็กปฐมวัย

๔.๓.๓ ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน การศึกษาที่สนองนโยบายสอดคล้องกับมาตรฐานและพระราชบัญญัติการศึกษาชาติ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ มีการตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ ตระหนักถึงการปฏิบัติตน และเด็กปฐมวัยจำเป็นจะต้องเป็นคนดีในสังคม โรงเรียนจึงได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมการทำกิจกรรมให้กับสังคมอย่างสม่ำเสมอ

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ สิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

๕.๑.๑ ผู้บริหารตระหนักเห็นถึงความสำคัญของพัฒนาการเด็กปฐมวัยให้เต็มตามวัยและเต็มศักยภาพทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา มีวิสัยทัศน์ มีความรอบรู้ ความสามารถ มีภาวะผู้นำและนิเทศกำกับติดตาม ดูแลให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริมสม่ำเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

๕.๑.๒ ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ในการจัดกิจกรรมในห้องเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย

๕.๑.๓ คณะครูให้การสนับสนุน ช่วยเหลือให้คำปรึกษาและให้กำลังใจในการทำผลงาน

๕.๑.๔ เด็กมีความสนใจ สนุกสนาน และเกิดความกระตือรือร้น ในการเรียน

๕.๑.๕ ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ เด็ก ๆ เป็นอย่างมากและให้กำลังใจครูผู้สอนสม่ำเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

๕.๑.๖ งบประมาณที่ได้รับจัดสรรในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสมและใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๑.๗ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) เป็นรูปแบบที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นจากแนวคิด Active Learning จึงสามารถพัฒนาเด็กได้ตามวัตถุประสงค์และประสบผลสำเร็จ

๕.๑.๘ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้มีทั้งสิ่งที่เด็กพบเห็นในชีวิตประจำวัน และมีสื่อ วัสดุที่แปลกใหม่ ที่เด็กไม่เคยได้สัมผัส จะทำให้เด็กสนใจอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น

๖. บทเรียนที่ได้รับ

๖.๑ การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

๖.๑.๑ การได้รับการนิเทศจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย หัวหน้าฝ่ายวิชาการ มีบทบาทสำคัญในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนความคิดในการจัดประสบการณ์เชิงบวก สร้างขวัญกำลังใจ และส่งเสริมให้ครูผู้สอนเป็นแบบอย่างในการพัฒนาที่เป็นผลมาจากการนิเทศ

๖.๑.๒ เด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พร้อมทั้งได้กระบวนการคิด การแสดงออกทางผลงาน และยังช่วยพัฒนาความสามารถในการจำปัญหายุ่งยากของเด็กปฐมวัย และพัฒนาการ ทั้ง ๔ ด้าน ควบคู่กันไปให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

๖.๑.๓ เด็ก ๆ นำผลงานของตนเองไปจัดนิทรรศการ การนำเสนอผลงานในห้องเรียนและนำเสนอผลงานต่อผู้ปกครองและนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

๖.๑.๔ แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC เกี่ยวกับปัญหา การดำเนินงาน ความสำเร็จ และอุปสรรคในการจัดประสบการณ์ต่อเพื่อนครูในโรงเรียน

๖.๒.๕ แบบการสอนที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ต้องศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) ให้เข้าใจทุกขั้นตอน และนำไปใช้ตามลำดับขั้นตอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด

๗. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่

๗.๑.๑ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย ได้รับการยอมรับ เผยแพร่ผลงาน ความรู้ ของโรงเรียนให้กับคุณครูในโรงเรียน กลุ่มเพื่อนครูปฐมวัย ผู้ที่สนใจ รวมไปถึง ผู้ปกครองและชุมชน จนเป็นที่ยอมรับในการจัดการเรียนการสอนระดับปฐมวัย ที่มุ่งเน้นการเตรียมความพร้อม พัฒนาความสามารถในการจำปัญหายุ่งยากของเด็กปฐมวัย โดยจัดรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ให้เด็กได้เรียนรู้ ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยความสามารถของตนเอง โดยมีคุณครูคอยดูแล ช่วยเหลืออย่างใกล้ชิด จนได้รับการยอมรับจากผู้ปกครอง และนำบุตรหลานเข้ามาศึกษาเรียนรู้กับทางโรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

๗.๑.๒ เผยแพร่ ผลงาน ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจำปัญหายุ่งยากของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) ให้แก่นางสาวกุลธิดา ลาตนอก ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านนาเชือก อำเภอบลาคปาก จังหวัดนครพนม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต ๑

๗.๑.๓ สร้างกลุ่มไลน์และเชิญผู้ปกครองนักเรียนทุกคนเข้ากลุ่มไลน์ เพื่อความสะดวกในการติดต่อสื่อสารและแสดงผลงานให้ผู้ปกครองได้รับชม

๗.๑.๔ ประชาสัมพันธ์ ลงเพจ Face book : ประชาสัมพันธ์ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

๗.๑.๕ ประชาสัมพันธ์ ลงเพจ Face book : การศึกษาปฐมวัย by ผอ.อนุบาล

๗.๑.๖ เผยแพร่ผ่าน เว็บไซต์บ้านนอกดอทคอม ที่ <https://www.kroobannok.com>

๗.๑.๗ เผยแพร่ผ่าน ห้องผลงานเสมือนจริง ที่ <https://www.spatial.io>

๗.๒ การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- ได้รับคัดเลือกเป็นผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาดีเด่น ประจำปี ๒๕๖๖
- ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ ระดับยอดเยี่ยม ผู้ที่มีผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

(Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (ครูผู้สอน) “โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัยในระดับพื้นที่” ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖

- โรงเรียนบ้านเตือครีคั่นไชย ได้รับคัดเลือกเป็นโรงเรียนต้นแบบการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย
- รางวัลครูชนคนคุณธรรม ประเภท ครูผู้สอน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. ปีงบประมาณ ๒๕๖๖

๘. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ในผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ

๘.๑ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการถอดบทเรียน

การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจำปัญญะไทยของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ด้วยกระบวนการ BBL เป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งถ้าเด็กจะประสบผลสำเร็จแบบยั่งยืนต้องมีการจัดกิจกรรมสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมด้านความรับผิดชอบ การส่งงานตรงต่อเวลา ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของงาน เพื่อให้เด็กเข้าใจและเห็นคุณค่าในผลงานของตนเองและของคนอื่น มีความสุขในทุกการสร้างสรรค์ชิ้นงาน การเสริมสร้างปัญญาภายนอก ให้เด็กรู้จักตั้งคำถามและแก้ปัญหาในหัวข้อที่ตัวเองสนใจ เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ผ่านกิจกรรม การได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง กระบวนการเหล่านี้จะทำให้เด็กฝึกการกำกับตนเอง การวางแผน ลงมือทำ การทำงานอย่างมีเป้าหมาย และการแก้ปัญหา

๘.๒ การเรียนรู้เพื่อการต่อยอดและการขยายผล

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านเตือครีคั่นไชย ได้นำไปปรับ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ที่เน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยการนำไปบูรณาการเข้ากับกิจกรรมหลักของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งได้แก่

- กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
- กิจกรรมเสริมประสบการณ์
- กิจกรรมสร้างสรรค์
- กิจกรรมเสรี
- กิจกรรมกลางแจ้ง
- กิจกรรมเกมการศึกษา

โดยยึดหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย จัดประสบการณ์เล่นและเรียนรู้อย่างหลากหลาย เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและสนองความต้องการความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและตามสภาพแวดล้อมของสังคมที่เด็กอยู่อาศัย จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก มีการจัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง พ่อแม่ ผู้ปกครอง ชุมชน และผู้ที่เกี่ยวข้องควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็กเพื่อนำไปต่อยอดในหลาย ๆ ทักษะ เช่นการเข้าร่วมงานศิลปะหัตถกรรมและได้ขยายผลให้กับคณะครูในโรงเรียน การที่เด็กมีพัฒนาการที่ดี มีร่างกายแข็งแรง อารมณ์ดี มีความสุขในการเรียนรู้และการทำงาน ทำงานร่วมกันกับเพื่อนได้ดี และเป็นเด็กที่คิดได้สร้างสรรค์มีผลงานที่หลากหลาย

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาผลงานสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ไว้ครบถ้วนแล้ว

ข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานนี้มีความถูกต้องและเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ.....สาวิตรี.....บุรมย์.....ผู้รายงาน
(นางสาวสาวิตรี บุรมย์)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

ขอรับรองข้อความดังกล่าวถูกต้อง

ลงชื่อ.....วสุกฤต.....สุวรรณแทน.....ผู้รับรอง
(นายวสุกฤต สุวรรณแทน)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

ภาคผนวก

- ตารางการทำกิจกรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย
- แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำปัญหาของเด็กรุ่นวัย
- รูปภาพกิจกรรมในการจัดประสบการณ์โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)
- การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ
- QR code ห้องเรียนเสมือนจริง <https://www.spatial.io>

ตารางการทำกิจกรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

กิจกรรม	เวลาที่ใช้	รายละเอียด	กิจกรรม	หมายเหตุ
๑. การอุ่นเครื่อง	๕ นาที	กิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมให้สมองเรียนรู้เรื่องใหม่	๑. จีบ แอล ประกอบเพลงแมงมุมลาย ๒. เพลง Tralalá ๓. เพลง แก้ว กะลาขันโอง ๔. เพลง ดอกลั่นทม กิจกรรมเปลี่ยนได้ตามเหมาะสม	ครูผู้สอนทำเป็นตัวอย่างแล้วให้เด็ก ๆ ทำตาม หลังจากนั้นสามารถให้เด็กทำและร้องด้วยตนเองได้เลย
๒. นำเสนอความรู้	๑๐ นาที	ใช้สื่อเพื่ออธิบายเนื้อหาหรือการใช้บัตรคำ กระดานและสื่อของจริง พร้อมตั้งคำถามให้เด็กเห็นความหมายของสิ่งที่เรียนรู้	นิทานพยัญชนะไทย	เป็นการเล่านิทานประกอบพยัญชนะโดยใช้สื่อการสอน
๓. ลงมือเรียนรู้หรือลงมือทำ	๒๐ นาที	เด็กทุกคนทำการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเองจนสำเร็จ	ศิลปะพยัญชนะไทย	ใช้สีในการให้เด็กได้ลงมือทำและสามารถบอกครูได้ว่าพยัญชนะไทยที่เรียนวันนี้คือตัวอะไร
๔. สรุปความรู้	๑๐ นาที	เด็กได้สรุปสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการทำใบงาน	ฝึกเขียน เรียนรู้ จดจำ	ให้เด็ก ๆ ฝึกเขียนพยัญชนะไทยให้ถูกหลักการเขียน
๕. ชื่อนำไปประยุกต์ใช้	๑๐ นาที	ให้เด็กได้เชื่อมโยงในสิ่งที่เรียนรู้กับชีวิตจริงสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ส่งต่อไปในการเขียนตัวต่อไป	พยัญชนะไทย ตัวไหนเอ่ย	ให้เด็ก ๆ ลงมือทำใบงานโดยครูชี้แจงวิธีการทำให้เข้าใจ เช่น จีบคู่พยัญชนะที่ถูกต้อง

หมายเหตุ : ปรับเปลี่ยนเวลาตามความเหมาะสมของกิจกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)

ลำดับ.....ชั้น อนุบาลปีที่ ๓

หัวข้อ	ระดับ		
	๓	๒	๑
ด้านร่างกาย			
๑. ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย			
๒. สามารถเขียนภาพและสัญลักษณ์ได้			
ด้านอารมณ์			
๓. กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์			
๔. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่น			
ด้านสังคม			
๕. เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้			
๖. มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลง			
ด้านสติปัญญา			
๗. ฟังผู้อื่นพูดจนจบ			
๘. สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ			
๙. สามารถตอบคำถามจากเรื่องเล่าที่ฟังได้			
๑๐. กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

๓	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นหรือสม่ำเสมอเป็นประจำหรือทำ พฤติกรรมตามที่กำหนดได้สม่ำเสมอเป็นประจำ
๒	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นบ้างหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดได้บ้าง
๑	หมายถึง	พฤติกรรมการเรียนรู้เกิดขึ้นน้อยหรือทำพฤติกรรมตามที่กำหนดไม่ได้

รูปภาพกิจกรรมในการจัดประสบการณ์

โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL)

๑. การอุ่นเครื่อง

ขั้นตอนที่ ๑

การอุ่นเครื่อง เป็นการทำ Brain Gym เพื่อให้ผู้เรียน ตื่นตัว พร้อมสู่การเรียนรู้ ให้สมองได้พร้อมที่จะเรียนรู้ การทำกิจกรรมต่าง ๆ การออกกำลังกายเพื่อขยับกายขยายสมองก่อนเรียน ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระปรี้กระเปร่า เป็นการกระตุ้นสมอง ช่วยทำให้หัวใจสูบฉีดเลือดตามหลักการทำงานของสมอง ซึ่งขั้นตอนนี้นับว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญ โดยครูผู้สอนใช้การทำกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ ให้เด็ก ๆ ได้แสดงท่าทางอย่างเต็มที่



๒. นำเสนอความรู้

ขั้นตอนที่ ๒

นำเสนอความรู้ ในขั้นตอนนี้จะคำนึงถึงหลักการทำงานของสมองที่ว่า “เรียนรู้จากง่ายไปหายาก เรียนรู้จากของจริง และจากการสัมผัส” มือของเด็กปฐมวัย เป็นอวัยวะที่มีประสาทสัมผัสที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ “ปาก” นั่นก็หมายถึง ต้องให้เด็กพูดหรือสื่อสาร การสื่อสารจะช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงเรื่องได้ รูปแบบการสอน สื่อการสอน คุณครูได้คำนึงถึงหลักการทำงานของสมองอย่างมาก การเรียนการสอนจึงจะประสบความสำเร็จได้ ในขั้นตอนที่ ๒ นี้ ขั้นตอนย่อยที่สำคัญหนึ่งคือ การสรุปในแต่ละครั้ง ต้องคำนึงถึงสิ่งที่สำคัญ คือจะต้องมีสื่อที่สรุปแบบที่เด็กเข้าใจ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ และการรับรู้เนื้อหาของผู้เรียน



๓. ลงมือเรียนรู้หรือลงมือทำ		
 		ขั้นตอนที่ ๓ ลงมือเรียนรู้ หรือลงมือทำ กระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก โดยใช้กิจกรรมต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สมองของเด็กตื่นตัว สนใจ ทำทหาย การคิด ค้นหา ลองผิด ลองถูก เรียนรู้ และจดจำกระตุ้นสมองทั้งสองส่วน โดยจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้เห็นภาพ ได้รับรู้ผ่านการได้ยินเสียง ได้เคลื่อนไหว และได้ใช้ประสาทสัมผัส

๔. สรุปความรู้		
 		ขั้นตอนที่ ๔ สรุปความรู้ ผู้เรียนสรุปความรู้จากการเรียนรู้ โดยคำพูดของผู้เรียนจะสะท้อนว่าได้ หรือไม่ได้สิ่งใด ประเด็นใด ผิดให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ภายในบทเรียน สอดคล้องกับหลักการทำงานของสมองที่ว่า “สมองเรียนรู้เป็นองค์รวม” ซึ่งขั้นตอนนี้มีความสำคัญต่อเด็กมาก และเป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างยาก จำเป็นต้องฝึกฝนบ่อย ๆ

๕. ขั้นนำไปประยุกต์ใช้



ขั้นตอนที่ ๕

นำไปประยุกต์ใช้ อาจมีการสมมติสถานการณ์และให้ผู้เรียนแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกการนำไปใช้จริง ปฏิบัติจริง เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ ขั้นการประยุกต์ใช้ทันทีทันใด การที่เด็กเรียนแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้นั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- ได้รับคัดเลือกเป็นผู้ประกอบวิชาชีพทางการศึกษาดีเด่น ประจำปี ๒๕๖๖



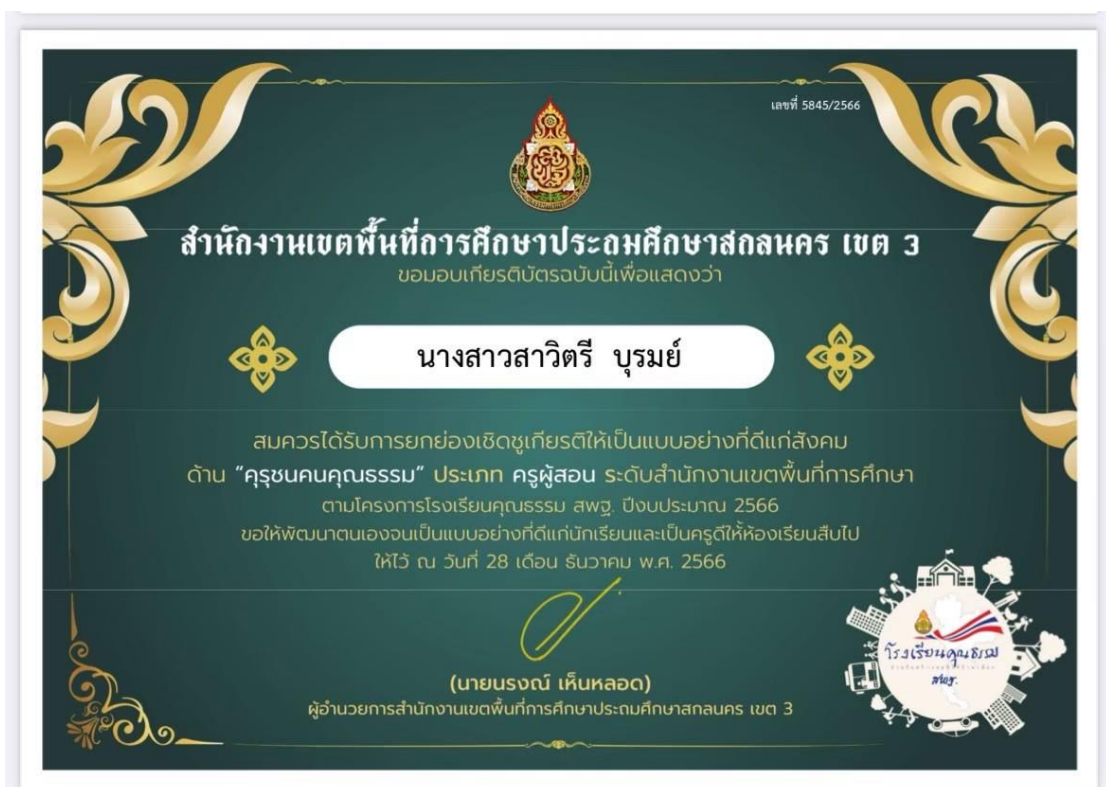
- ได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ ๑ ระดับยอดเยี่ยม ผู้ที่มีผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (ครูผู้สอน) “โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัยในระดับพื้นที่” ปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖



- โรงเรียนบ้านเตือศรีคันไชย ได้รับคัดเลือกเป็นโรงเรียนต้นแบบการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย

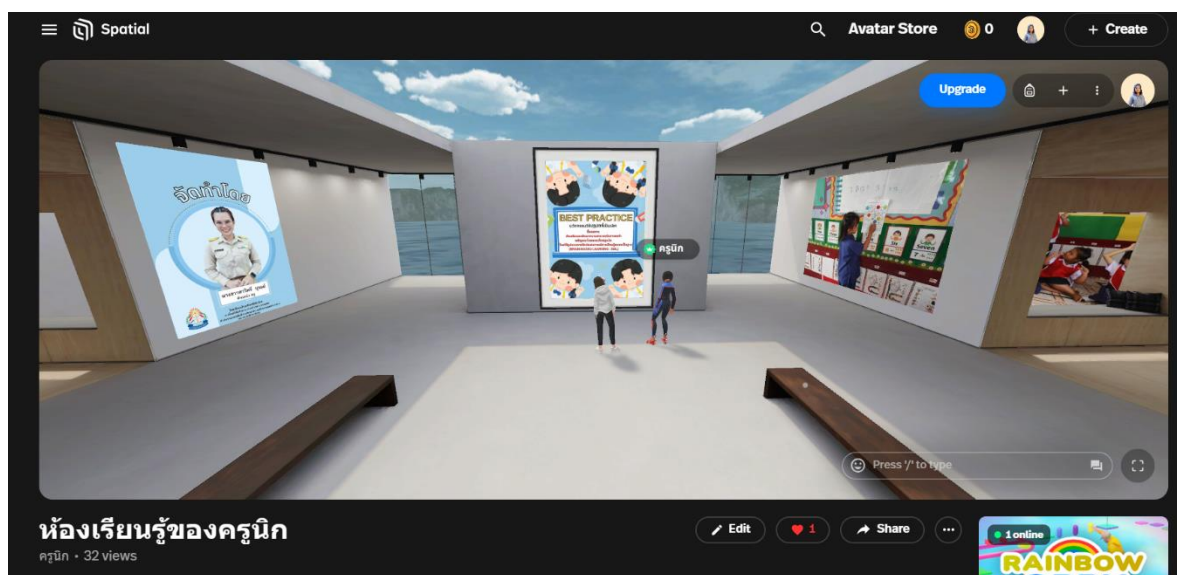


- รางวัลครูชนคนคุณธรรม ประเภท ครูผู้สอน ระดับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ตามโครงการโรงเรียนคุณธรรม สพฐ. ปีงบประมาณ ๒๕๖๖



QR code ห้องเรียนเสมือนจริง

<https://www.spatial.io>



บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ.(๒๕๖๐).คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐. โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย ต.เดื่อศรีคันไชย อ.วานรนิวาส จ.สกลนคร

การจัดการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง.บริษัท สร้างสรรค์สื่อเพื่อการเรียนรู้ (สสร.) จำกัด ผู้ผลิต และจัดจำหน่าย
สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือเรียนระดับปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

: [https://www.ssrkids.com/post/Brain-Based-Learning-\(BBL\)](https://www.ssrkids.com/post/Brain-Based-Learning-(BBL))

การจัดการเรียนรู้ BBL (Brain-based Learning) กับกุญแจ ๕ ดอก. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗. แหล่งที่มา

: <https://news.trueid.net/detail/gVPDooLawokV>

ตัวอย่างใบงาน พยัญชนะไทย. สืบค้นเมื่อ วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗. แหล่งที่มา

: <https://www.amarinbabyandkids.com/pre-school/kindergarten-coloring-exercises>

วิจัยการพัฒนาความสามารถในการจำและความคงทนในการจำพยัญชนะไทย. สืบค้นเมื่อวันที่ ๑๕ พฤษภาคม
๒๕๖๖. แหล่งที่มา

: <https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Supatchaya.Soo.pdf>



โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย
ต.เดื่อศรีคันไชย อ.วานรนิวาส จ.สกลนคร
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓
กระทรวงศึกษาธิการ