

# BEST PRACTICE

นวัตกรรมวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ชื่อผลงาน

ส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทย  
ของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้  
สมองเป็นฐาน (BRAIN-BASED LEARNING : BBL)

โรงเรียนบ้านเตือศรีคันไชย

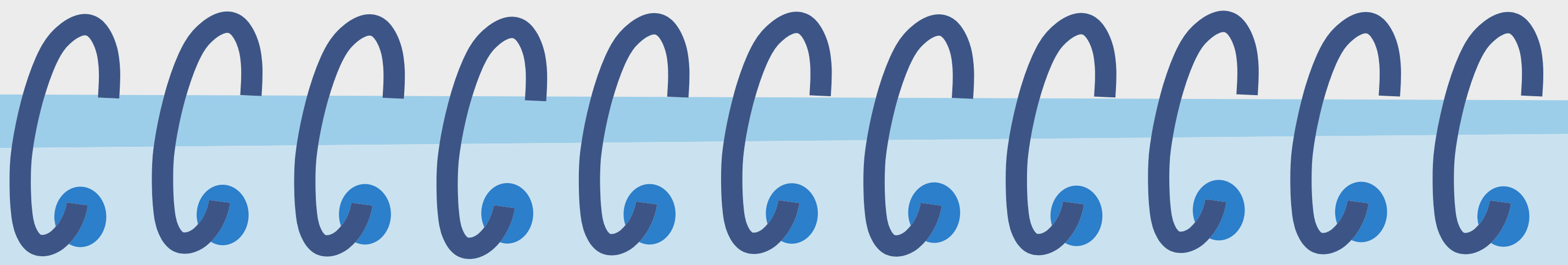
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต ๓

จัดทำโดย



นางสาวสาวิตรี บุรมย์  
ตำแหน่ง ครู





## ความสำคัญหรือความเป็นมาและสภาพปัญหา

เนื่องจากครูผู้สอนได้ทำการเรียนการสอนในเรื่องพยัญชนะไทย จึงได้พบว่า เด็กปฐมวัยในห้องส่วนใหญ่ยังไม่สามารถจดจำลักษณะของพยัญชนะไทยได้ หรือบางคนจำได้แต่อยู่ในความจำระยะสั้น หลังจากเรียนไปแล้วระยะหนึ่งก็ไม่สามารถตอบได้ว่าพยัญชนะตัวนี้คืออะไร แม้จะยึดหลักการสอนให้ฝึกซ้ำไปมา เน้นการท่องจำ เด็ก ๆ ก็ไม่สามารถจำพยัญชนะไทย เมื่อมีการทดสอบเรื่องของลักษณะพยัญชนะไทย เด็ก ๆ ก็ไม่สามารถแยกพยัญชนะบางตัวซึ่งมีลักษณะคล้ายกัน เช่น ก ฅ ฌ เป็นต้น การส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย จึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากครูผู้สอนจึงได้เล็งเห็นความสำคัญและได้ศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BRAIN-BASED LEARNING : BBL) เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้า เน้นพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน และทำท่ายความคิดการฝึกแก้ปัญหาและการจินตนาการให้เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

## แนวทางการพัฒนา

ครูผู้สอนศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (BRAIN-BASED LEARNING: BBL) และได้นำความรู้ มาออกแบบการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการเรียนของเด็กปฐมวัย

### หลักการเรียนรู้คุณแจ 5 ดอก

- 1 **คุณแจดอกที่ 1 สนามเด็กเล่น (Playground)**
- 2 **คุณแจดอกที่ 2 ห้องเรียน (Classroom)**
- 3 **คุณแจดอกที่ 3 กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (BBL Teaching & Learning)**
- 4 **คุณแจดอกที่ 4 หนังสือ แบบฝึกหัด และใบงาน (Book & Worksheet)**
- 5 **คุณแจดอกที่ 5 สื่อและนวัตกรรมที่กระตุ้นสมอง (Resources & Innovation)**

**จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน**

**จุดประสงค์**

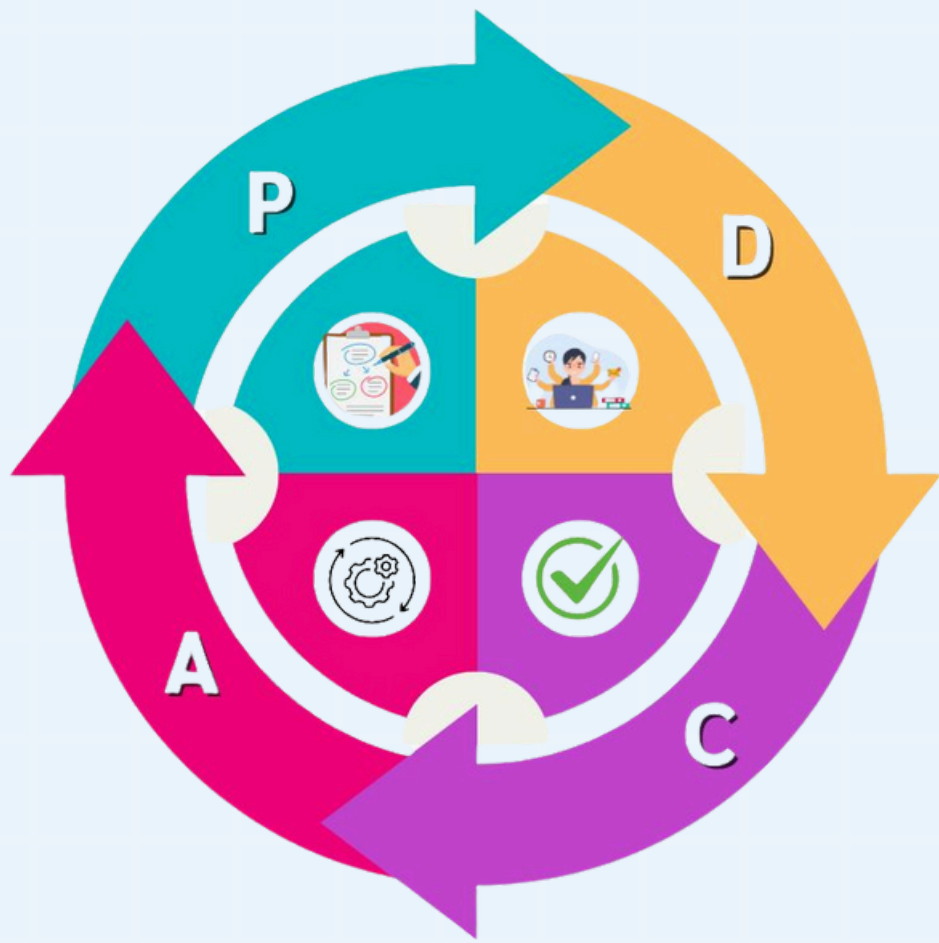
1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม และ หลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL)
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจดจำพยัญชนะไทย โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL)

**เป้าหมาย**

1. เจริญปริมาณ  
นักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) ร้อยละ 80 มีความสามารถในการจำพยัญชนะไทยที่สูงขึ้น
2. เจริญคุณภาพ  
นักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) มีพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาสูงขึ้น กว่าก่อนการทดลอง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความสุขและเหมาะสมตามวัย



# กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน



## ขั้นการวางแผน (P : Plan)

ครูผู้สอนประชุมวางแผนสร้างความเข้าใจในการดำเนินงานโดยได้ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และศึกษาชุดนิยามศัพท์เฉพาะต้องการคำอธิบายและสื่อความหมายระหว่างผู้จัดทำและผู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้าใจความหมายที่ตรงกัน

## ขั้นการดำเนินงาน (D : Do)

ในขั้นการดำเนินการครูผู้สอนได้นำ ฤกษ์แจดดอกที่ 3 กระบวนการเรียนรู้แบบ BBL (BBL Teaching & Learning) ซึ่งเป็นฤกษ์แจดหลักสำคัญในการการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนนำมาปรับใช้ตามบริบทของสถานศึกษาได้จัดทำแผนภูมิกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL

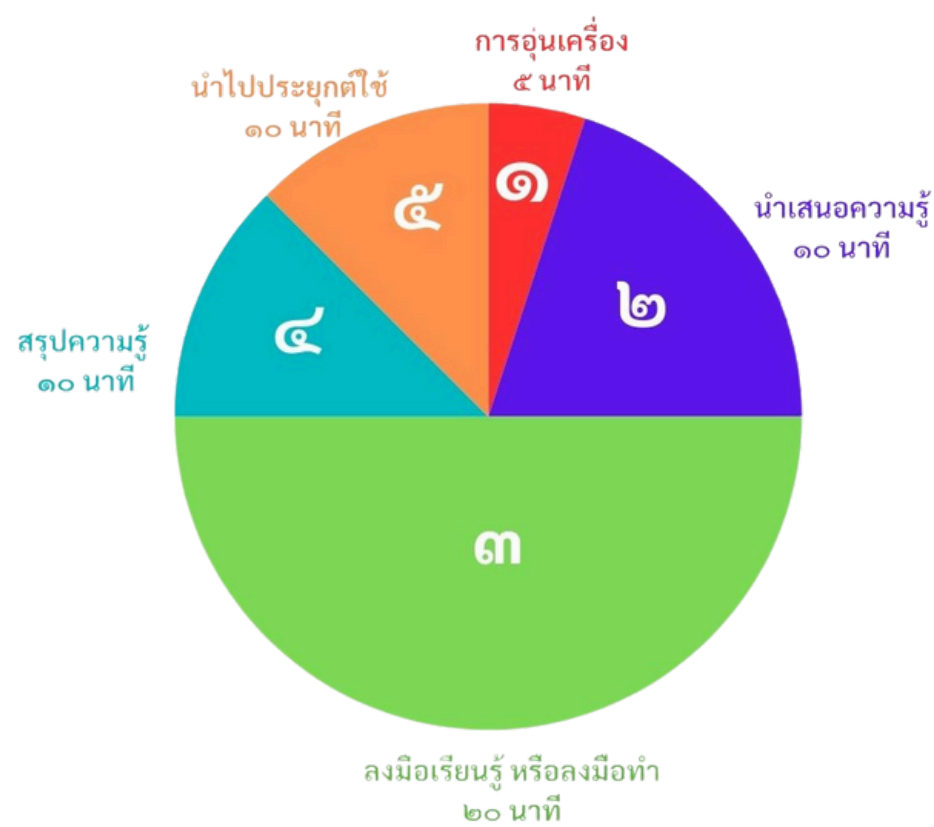
## ขั้นการตรวจสอบ (C : Check)

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

## ขั้นการสะท้อนผล : ACT

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

## ขั้นการดำเนินงาน (D : Do)



ตารางการทำการกิจกรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย

กิจกรรม	เวลาที่ใช้	รายละเอียด	กิจกรรม	หมายเหตุ
๑. การอุ่นเครื่อง	๕ นาที	กิจกรรม Brain Gym เพื่อเตรียมความพร้อมให้สมองเรียนรู้เรื่องใหม่	๑. จีบ แอล ประกอบเพลงแมมมูมลาย ๒. เพลง Tralala ๓. เพลง แก้ว กะลาขันโอง ๔. เพลง ดอกถิ่นทม	ครูผู้สอนทำเป็นตัวอย่างแล้วให้เด็ก ๆ ทำตาม หลังจากนั้นสามารถให้เด็กทำและร้องด้วยตนเองได้เลย
๒. นำเสนอความรู้	๑๐ นาที	ใช้สื่อเพื่ออธิบายเนื้อหาหรือการใช้บัตรคำ กระดานและสื่อของจริง พร้อมทั้งคำถามให้เด็กเห็นความหมายของสิ่งที่เรียนรู้	นิทานพญานาคไทย	เป็นการเล่านิทานประกอบพญานาคไทยโดยใช้สื่อการสอน
๓. ลงมือเรียนรู้ หรือลงมือทำ	๒๐ นาที	เด็กทุกคนทำการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำด้วยตนเองจนสำเร็จ	ศิลปะพญานาคไทย	ใช้สีในการให้เด็กได้ลงมือทำและสามารถบอกครูได้ว่าพญานาคไทยที่เรียนวันนี้คือตัวอะไร
๔. สรุปความรู้	๑๐ นาที	เด็กได้สรุปสิ่งที่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการทำใบงาน	ฝึกเขียน เรียนรู้จดจำ	ให้เด็ก ๆ ฝึกเขียนพญานาคไทยให้ถูกหลักการเขียน
๕. ชื่นนำไปประยุกต์ใช้	๑๐ นาที	ให้เด็กได้เชื่อมโยงในสิ่งที่เรียนรู้กับชีวิตจริงสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ สอดคล้องไปในการเขียนตัวต่อไป	พญานาคไทย ตัวไหนเอ่ย	ให้เด็ก ๆ ลงมือทำใบงานโดยครูชี้แจงวิธีการทำให้เข้าใจ เช่น การจับคู่พญานาคที่ถูกต้อง

หมายเหตุ อาจมีการปรับเปลี่ยนเวลาตามความเหมาะสมของกิจกรรม

ตารางเปรียบเทียบคะแนนการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถในการจดจำพญานาคไทยของเด็กปฐมวัย 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

- ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจำพญานาคไทยของเด็กปฐมวัย ก่อนการทำการกิจกรรมพบว่าเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย 1.52 แปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำพญานาคไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับปรับปรุง หลังการจัดกิจกรรม โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) พบว่าเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย 2.65 แปลความหมายระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการจดจำพญานาคไทยของเด็กปฐมวัย อยู่ในระดับดี

- ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการจำพญานาคไทย ที่ใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning: BBL) หลังการจัดกิจกรรม พบว่า เด็กปฐมวัย มีพฤติกรรมในการจำพญานาคไทยอยู่ในระดับ ดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14 อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 42.85

### ผลสัมฤทธิ์ของงาน

การจัดกิจกรรมการสอนพญานาคไทย ถือได้ว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กระดับปฐมวัยสามารถตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของผู้เรียนทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตลอดจนฟังเรื่องเล่าของตัวพญานาคไทยอย่างตั้งใจสามารถสร้างจินตภาพขึ้นในความทรงจำ ซึ่งส่งผลทำให้เด็กสามารถจดจำได้ดี ทั้งนี้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะกับเด็กระดับปฐมวัย ครูผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมให้หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียน ได้เกิดกระบวนการปฏิบัติและส่งเสริมการพัฒนาทักษะในทุกด้านของผู้เรียน



## ประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรม

1. ผลที่เด็กขึ้นกับเด็กปฐมวัย เด็ก ๆ ได้รับการส่งเสริมและเหมาะสมตามวัย การเปิดโอกาสให้เด็กได้มีอิสระในการแสดงออก ได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์เดิม และเป็นการจัดประสบการณ์ที่เน้นทักษะทางสมอง สามารถช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในตัวเองมีการคิด กล้าทำ อันเป็นรากฐานสำคัญให้เด็กเกิดการพัฒนาให้เหมาะสมกับวัยเพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยให้ดีขึ้น
2. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้ปกครอง ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจในการส่งเสริมพัฒนาการ ทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย และให้การสนับสนุน ร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมของครูผู้สอนมีความเปลี่ยนแปลงและพึงพอใจในการพัฒนา ผู้ปกครองได้ตระหนักและเล็งเห็นถึงความสำคัญในดูแลเอาใจใส่กับเด็กปฐมวัยและการทำกิจกรรมของโรงเรียนมากขึ้น ตลอดจนการเป็นแบบอย่างที่ดี ให้กับเด็กปฐมวัย
3. ผลที่เกิดขึ้นกับชุมชน การศึกษาที่สนองนโยบายสอดคล้องกับมาตรฐานและพระราชบัญญัติการศึกษาชาติ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้ การตระหนักถึงความสำคัญในการพัฒนาให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ ตระหนักถึงการปฏิบัติตน และเด็กปฐมวัยจำเป็นจะต้องเป็นคนดีในสังคม โรงเรียนจึงได้รับการสนับสนุน และส่งเสริมการทำกิจกรรมให้กับสังคมอย่างเสมอมา

## สิ่งที่ช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

1. ผู้บริหารตระหนักเห็นความสำคัญของพัฒนาการเด็กปฐมวัยให้เต็มตามวัย และเต็มศักยภาพทั้งด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา มีวิสัยทัศน์ มีความรอบรู้ ความสามารถ มีภาวะผู้นำและนิเทศกำกับติดตาม ดูแลให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริมสม่ำเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง
2. ครูผู้สอนมีความมุ่งมั่น ในการจัดกิจกรรมในห้องเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการจดจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย
3. คณะครูให้การสนับสนุน ช่วยเหลือให้คำปรึกษาและให้กำลังใจในการทำผลงาน
4. เด็กมีความสนใจ สนุกสนาน และเกิดความกระตือรือร้น ในการเรียน
5. ผู้ปกครองให้การสนับสนุน ช่วยเหลือ ดูแลเอาใจใส่ เด็ก ๆ เป็นอย่างมากและให้กำลังใจครูผู้สอน สม่ำเสมอและเป็นไปอย่างต่อเนื่อง
6. งบประมาณที่ได้รับจัดสรรในการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสมและใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) เป็นรูปแบบที่ผู้สอนพัฒนาขึ้นจากแนวคิด Active Learning จึงสามารถพัฒนาเด็กได้ตามวัตถุประสงค์และประสบผลสำเร็จ
8. สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้มีทั้งสิ่งที่เด็กพบเห็นในชีวิตประจำวัน และมีสื่อ วัสดุที่แปลกใหม่ ที่เด็กไม่เคยได้สัมผัส จะทำให้เด็กสนใจอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น

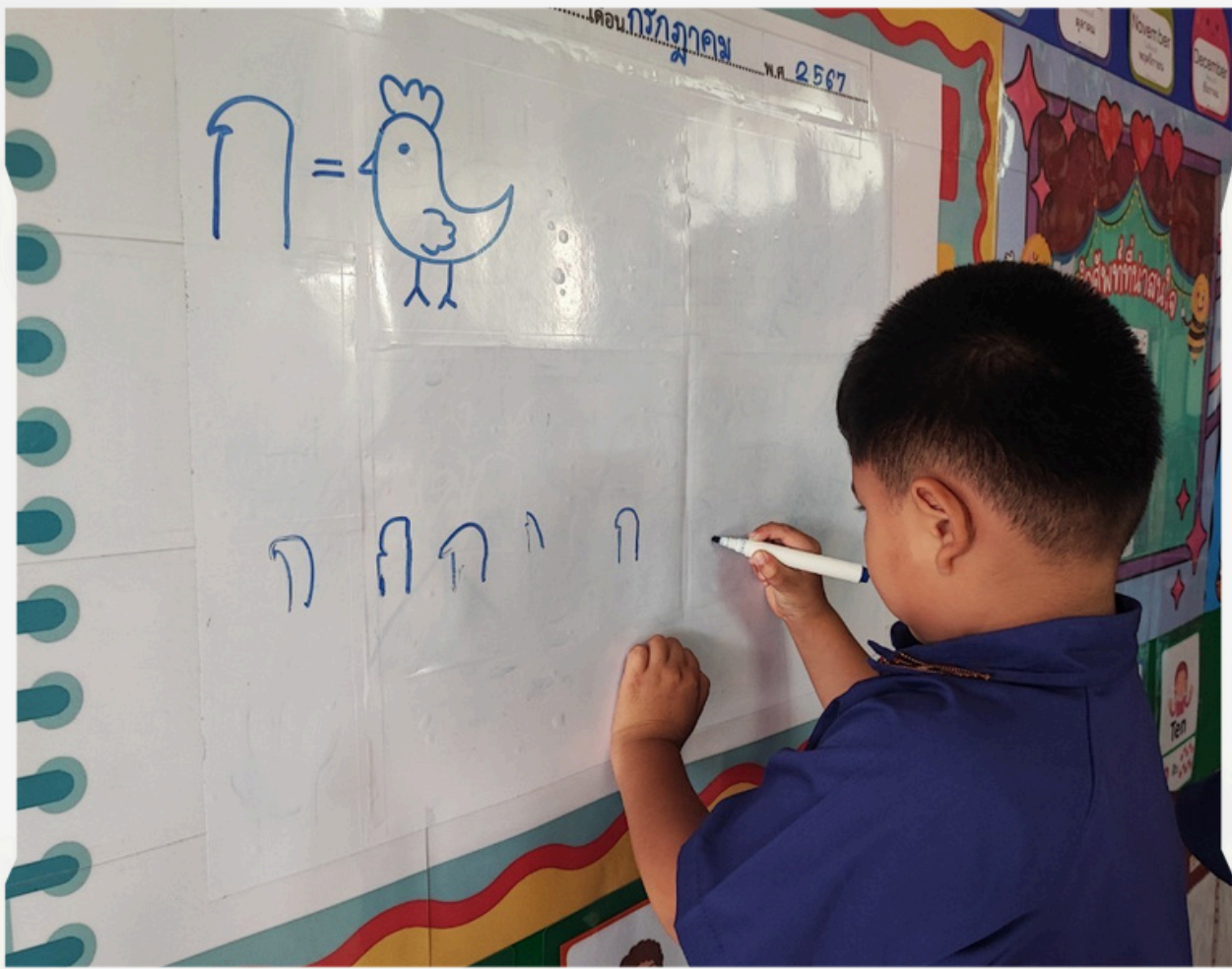
## บทเรียนที่ได้รับ

การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

1. การได้รับการนิเทศจากผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเดื่อศรีคันไชย หัวหน้าฝ่ายวิชาการ มีบทบาทสำคัญในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สะท้อนความคิดในการจัดประสบการณ์เชิงบวก สร้างขวัญกำลังใจ และส่งเสริมให้ครูผู้สอนเป็นแบบอย่างในการพัฒนาที่เป็นผลมาจากการนิเทศ
2. เด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ พร้อมทั้งได้กระบวนการคิด การแสดงออกทางผลงานและยังช่วยพัฒนาความสามารถในการจำพยัญชนะไทยของเด็กปฐมวัย และพัฒนาการ ทั้ง ๔ ด้าน ควบคู่กันไปให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง
3. เด็ก ๆ นำผลงานของตนเองไปจัดนิทรรศการ การนำเสนอผลงานในห้องเรียนและนำเสนอผลงานต่อผู้ปกครองและนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ
4. แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ PLC เกี่ยวกับปัญหา การดำเนินงาน ความสำเร็จ และอุปสรรคในการจัดประสบการณ์ต่อเพื่อนครูในโรงเรียน
5. แบบการสอนที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้ที่จะนำไปประยุกต์ใช้ต้องศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สมองเป็นฐาน (Brain-Based learning : BBL) ให้เข้าใจทุกขั้นตอน และนำไปใช้ตามลำดับขั้นตอนให้เกิดประโยชน์สูงสุด



# รูปการทำกิจกรรม



23

CANVA STORIES



23

CANVA STORIES



23

CANVA STORIES



23

CANVA STORIES



23

CANVA STORIES



23

CANVA STORIES