

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา

๑. ชื่อโครงการ...บูรณาการสาระวิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี ในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเขียนได้

๒. โครงการนี้อยู่ภายใต้ ๔ กิจกรรมหลัก ได้แก่ (โปรดเลือกที่สอดคล้องมากที่สุดเพียง ๑ กิจกรรม)

กิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ของเด็กไทย

กิจกรรมพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดค้นและเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาตนเอง ครอบคลุม โรงเรียนและชุมชน

กิจกรรมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและหน่วยงาน ทุกภาคส่วนในพื้นที่ โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิชาการ วิชาชีพและทักษะชีวิต เพื่อสร้างรายได้ สร้างอาชีพ และยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน

กิจกรรมอื่น ๆ (ตามความต้องการร่วมกันของโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษา โดยเฉพาะกิจกรรมที่สามารถส่งผลให้โรงเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านคุณภาพการศึกษาได้อย่างรวดเร็วหรือเห็นผลอย่างเป็นรูปธรรม เช่น กิจกรรมการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยีและสารสนเทศ (IT) เพื่อการเรียนการสอน เป็นต้น)

๓. หัวหน้าโครงการ

ชื่อหัวหน้าโครงการ (ภาษาไทย) ปณัตตา ยอดแสง.....

(ภาษาอังกฤษ) Panutda Yodsang.....

ตำแหน่งทางวิชาการ ผศ.ดร.....

หน่วยงานต้นสังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.....

สถานที่ติดต่อ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี(ราชบุรี).....

โทรศัพท์

โทรสาร

โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘๙-๙๒๓๔๔๙๖.....

e-mail: Panutda.yod@kmutt.ac.th.....

๔. ผู้ประสานโครงการ

๔.๑ ชื่อผู้ร่วมโครงการ สมพงษ์ เผือกเอี่ยม

คุณวุฒิ วิทยาศาสตร์เคมี

ความเชี่ยวชาญ จัดกระบวนการเรียนรู้ ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ อำนวยความสะดวกในการ

เรียนรู้ องค์กรแห่งการเรียนรู้

หน่วยงานต้นสังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

สถานที่ติดต่อ ๑๔๖ หมู่ ๑ ต.ท่าเคย อ.สวนผึ้ง จ.ราชบุรี ๗๐๑๘๐

โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘๖-๖๑๓๗๘๙๒

e-mail mootaro@gmail.com

ความรับผิดชอบในโครงการ นักวิจัยในโครงการ

๔.๒ ชื่อผู้ร่วมโครงการ	นายณัฐพล กิจเต่ง
คุณวุฒิ	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาดนตรีศึกษา
หน่วยงานต้นสังกัด	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (ราชบุรี)
สถานที่ติดต่อ	๙๒/๑ หมู่ ๑๑ ต.จอมบึง อ.จอมบึง จ.ราชบุรี ๗๐๑๕๐
โทรศัพท์เคลื่อนที่	๐๖๒-๓๗๘๙๖๐๖
e-mail	kirreng7451@gmail.com
ความรับผิดชอบในโครงการ	ผู้ประสานงานหลักในโครงการ
๔.๓ ผู้ร่วมโครงการ	นางสาววิราภรณ์ โทสมจิตร
คุณวุฒิ	ครุศาสตรบัณฑิต
หน่วยงานต้นสังกัด	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
สถานที่ติดต่อ	๑๑๒ หมู่ ๖ ตำบลรางบัว อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี ๗๐๑๕๐
โทรศัพท์เคลื่อนที่	๐๙๒-๙๑๗๔๔๕๕
e-mail	maiis.2015s@gmail.com
ความรับผิดชอบในโครงการ	คณะทำงานในโครงการ
๔.๔ ชื่อผู้ร่วมโครงการ	นางสาวนริศรา นิลบุญ
คุณวุฒิ	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป
หน่วยงานต้นสังกัด	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
สถานที่ติดต่อ	๑๔๒/๕๑ หมู่ ๓ ต.จอมบึง อ.จอมบึง จ.ราชบุรี ๗๐๑๕๐
โทรศัพท์เคลื่อนที่	๐๘๑-๐๐๘๒๓๙๖
e-mail	noleknaritsara@gmail.com
ความรับผิดชอบในโครงการ	คณะทำงานในโครงการ
๔.๕ ชื่อผู้ร่วมโครงการ	นางสาวศิริขวัญ ใจหาญ
คุณวุฒิ	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป
หน่วยงานต้นสังกัด	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
สถานที่ติดต่อ	๑๔๓/๕๑ หมู่ ๓ ต.จอมบึง อ.จอมบึง จ.ราชบุรี ๗๐๑๕๐
โทรศัพท์เคลื่อนที่	๐๙๘-๒๒๑๗๘๑๔
e-mail	sirikwan7814@gmail.com
ความรับผิดชอบในโครงการ	คณะทำงานในโครงการ
๔.๖ ชื่อผู้ร่วมโครงการ	นางสาวยุ สีสทอง
คุณวุฒิ/สาขาความชำนาญ	ภาษาอังกฤษธุรกิจ
หน่วยงานต้นสังกัด	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
สถานที่ติดต่อ	๑๘ หมู่ ๗ ต.สวนผึ้ง อ.สวนผึ้ง จ.ราชบุรี ๗๐๑๘๐
โทรศัพท์เคลื่อนที่	๐๙๒-๗๐๙๗๒๓๑
e-mail	yuwavade@gmail.com
ความรับผิดชอบในโครงการ	ติดตามนักเรียนในพื้นที่บ้านห้วยผาก

๔.๗ ชื่อผู้ร่วมโครงการ นางสาวโชติการ์ หลาบมาลา
 คุณวุฒิ นิเทศศาสตร์บัณฑิต
 หน่วยงานต้นสังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
 สถานที่ติดต่อ ๗/๔ หมู่๓ ต.เจดีหักย์ อ.เมือง จ.ราชบุรี ๗๐๐๐๐๐
 โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙๓-๓๑๕๐๘๔๔
 e-mail chotikalabmala74@gmail.com

ความรับผิดชอบในโครงการ ถ่ายภาพ วิดีโอของกิจกรรม และจัดทำคลิปวิดีโอ

๔.๘ ชื่อหัวหน้าโครงการ นายณัฐพงษ์ แป้นชาติ
 คุณวุฒิ ครุศาสตร์บัณฑิต คอมพิวเตอร์ศึกษา
 หน่วยงานต้นสังกัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (ราชบุรี)
 สถานที่ติดต่อ ๖๖/๑ หมู่๔ อ.สวนผึ้ง ต.สวนผึ้ง จ.ราชบุรี ๗๐๑๘๐
 โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๘๕-๓๑๕๗๗๐๖
 e-mail natthapong1639@gmail.com

ความรับผิดชอบในโครงการ : คณะทำงานในโครงการ

๕. ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

๕.๑ วัตถุประสงค์

๕.๑.๑ เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านคำและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานในแต่ละช่วงชั้นได้

๕.๑.๒ เพื่อพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการแก่นสาระวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี

๕.๑.๓ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

๕.๒ กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนที่มีพัฒนาการในการอ่านเขียนภาษาไทยช้า ระดับประถมศึกษาปีที่ ๓-๖

๕.๓ พื้นที่ดำเนินการ

โรงเรียนบ้านห้วยผาก อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี

๕.๔ ผลผลิต/ผลลัพธ์

ผลผลิต (Output)	ผลลัพธ์ (Outcome)
รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการบูรณาการวิชา ๓ กลุ่มสาระวิชา	นักเรียนกล้าอ่านหนังสือและสื่อสารกับคนอื่นมากขึ้น
ชุดกิจกรรม “Learning Box” พัฒนาการอ่าน	นักเรียนมีพัฒนาการด้านการอ่านมากขึ้น
รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเด็กพิเศษ	กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กนักเรียนกลุ่มพิเศษ
นักเรียนค้นพบวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับตนเอง	เด็กนักเรียนกลุ่มพิเศษมีกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง

๕.๔ ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ

ผลผลิต (Output)	ตัวชี้วัด (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)
๑. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการบูรณาการวิชา	๙ กิจกรรมจาก ๓ กลุ่มสาระวิชา/สังเกตพฤติกรรมและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่เด็กได้รับ
๒. ชุด Learning Box เพื่อพัฒนาการอ่าน	เกมพัฒนาการอ่าน/แบบทดสอบก่อนและหลัง
๓. รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเด็กพิเศษ	๙ กิจกรรมจากการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการสร้างประสบการณ์ด้วยตนเอง
๔. นักเรียนค้นพบวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับตนเอง	๒ กิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อสืบค้นความถนัดหรือวิธีการเรียนรู้ของตนเอง

ผลลัพธ์ (Outcome)	ตัวชี้วัด (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)
๑. มีพัฒนาทางด้าน การอ่านมากขึ้น	นักเรียนผ่านเกณฑ์วัดปกติของโรงเรียนได้/นักเรียนสามารถอ่านหนังสือนอกเวลาหรือสนใจในช่วงอายุได้ดีขึ้น
๒. กล้าอ่านมากขึ้น	นักเรียนมีทักษะการอ่านสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

๖. การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (โปรดเลือกนโยบาย พร้อมทั้งอธิบายความสอดคล้องกับการดำเนินงาน)

๖.๑ การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

๖.๑.๑ ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย (โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง ๑ ข้อ)

มุ่งเน้นการพัฒนาโรงเรียนควบคู่กับการพัฒนาครู

ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา

ส่งเสริมหลักคิดที่ถูกต้อง

๖.๑.๒ การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 (โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง ๑ ข้อ)

ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม

ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ

๖.2 การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง ๑ ข้อ)

โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง ๑ ข้อ

สร้างและพัฒนาคนไทยสู่ศตวรรษที่ ๒๑ (ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต)

สร้างและพัฒนาองค์ความรู้ (ขับเคลื่อนการวิจัยให้ตอบโจทย์ประเทศทั้ง Farming, Active Aging)

สร้างและพัฒนานวัตกรรม (นวัตกรรมชุมชน, นวัตกรรมสังคม)

๗. ผลการดำเนินงาน (ให้ระบุผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ)

ตารางแสดงแผนการดำเนินโครงการเปรียบเทียบกับผลการดำเนินโครงการ

แผนการดำเนินโครงการ	ผลการดำเนินโครงการ
<p>๑. ชี้แจงทำความเข้าใจกับโรงเรียน</p>	<p>เมื่อเข้าชี้แจงวัตถุประสงค์ของโครงการให้ทางโรงเรียนทราบ ผู้อำนวยการโรงเรียนแจ้งว่าอยากให้คณะทำงานจัดทำโครงการให้กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายใหม่ คือ นักเรียนที่มีพัฒนาการเรียนรู้ช้า ในทุกด้าน ที่ผู้อำนวยการโรงเรียนแยกออกมาจัดการเรียนรู้ให้เอง ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๖ จำนวน ๓๐ คน แต่จากการหารือร่วมกัน ผู้อำนวยการเกรงว่าการทำงานของคณะทำงานจะหนักเกินไปและการเรียนรู้ของเด็กจะไม่เต็มประสิทธิภาพ จึงกำหนดให้คณะทำงานสอนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ และ ผู้อำนวยการจะใช้แนวทางการสอนของคณะทำงานไปใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑-๓</p>
<p>๒. กิจกรรมประเมินนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้</p> <p><u>การประเมินก่อนกิจกรรม</u></p> <p>๒.๑.๑ การสัมภาษณ์ครูผู้สอนเพื่อให้ได้ข้อมูลจริงของนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ประเมินจากส่วนกลาง</p> <p>๒.๑.๒ การสังเกตจากทีมคณะทำงานตามสภาพจริงผ่านกิจกรรมเพื่อสืบค้นว่าปัญหาที่แท้จริงในการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้เกิดจากสิ่งใด</p> <p>๒.๑.๓ การทำแบบทดสอบของนักเรียนเพื่อประเมินวิธีการเรียนรู้ ความรู้ ทักษะเดิมของนักเรียน นำไปสู่การค้นหาวิธีการถ่ายทอดความรู้ที่ตรงกับช่องรับความรู้ของเด็ก</p> <p><u>การประเมินหลังกิจกรรม</u></p> <p>๒.๒.๑ การสังเกตของครูผู้จัดกิจกรรมและทดสอบย่อยของนักเรียนจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ</p> <p>๒.๒.๒ การทำแบบทดสอบของนักเรียนจากเนื้อหาวิชาการในระดับความรู้จาก</p>	<p>คณะทำงานวางแผนการประเมินไว้ก่อนและหลังจัดกิจกรรมและจะสังเกตพัฒนาการของนักเรียนในระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนผ่านคู่มือที่คณะทำงานส่งมอบให้แก่ครูผู้สอน แต่จากสถานการณ์การระบาดของโควิด-๑๙ ทำให้โรงเรียนต้องหยุดการเรียนการสอน ตั้งแต่เดือน กรกฎาคม ๒๕๖๔ -กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ คณะทำงานทำได้เพียงการประเมินก่อนจัดกิจกรรมและหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับเปลี่ยนจากการเรียนในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมผ่าน Learning Box ที่ส่งมอบให้กับนักเรียนได้เรียนรู้ที่บ้านของตนเอง รายละเอียดตามเอกสารแนบ</p>

แผนการดำเนินโครงการ	ผลการดำเนินโครงการ
<p>ส่วนกลาง</p> <p>๒.๒.๓ จากការอ่านคำและเข้าใจได้ ในระดับที่เด็กสามารถอ่านหนังสือวรรณกรรมเด็ก เข้าใจ และสื่อความออกมาเป็นข้อสรุปอย่างง่ายได้ (Conceptualization)</p> <p>๒.๒.๔ การสัมภาษณ์ครูในโรงเรียน</p>	
<p>๓. เตรียมเอกสาร ออกแบบกิจกรรม จัดทำคู่มือ</p>	<p>คณะทำงานสามารถจัดเตรียมสื่อการเรียนรู้สำหรับใช้ในค่ายนิเวศภาษา จำนวน ๗ ชิ้น สำหรับ ๑๑ กิจกรรม</p>
<p>จัดค่ายพัฒนากระบวนการเรียนรู้ ชื่อ “ค่ายนิเวศภาษา”</p>	<p>คณะผู้จัดทำได้แบ่งกิจกรรมในค่ายเป็น ๓ ประเด็น คือ กิจกรรมเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ กิจกรรมเติมพลังก่อนเรียนรู้ (ปลุกให้ตื่น) และกิจกรรมภาษากับสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นการเสริมพื้นฐานและพัฒนาทักษะทางด้านการอ่านออกเขียนได้กับนักเรียนที่มีพัฒนาการช้า โดยเน้นให้นักเรียนได้ ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์</p>
<p>การเรียนรู้ด้วยตนเองจากชุด Learning Box</p>	<p>เป็นกล่องที่เสริมสร้างและพัฒนาการเรียนรู้ตามช่วงวัยของเด็กนักเรียน โดยใช้เกมที่มีการบูรณาการสาระวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และดนตรี เช่น เรื่องการสังเกต การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การตีความ การคำนวณ การแยกองค์ประกอบ การออกเสียงและการไล่ระดับเสียง เป็นตัวช่วยในการเรียนรู้ให้มีภายในกล่อง ประกอบด้วยสื่อการเรียนรู้ ๖ ชิ้น คู่มือการเล่นและเนื้อหาสาระสำคัญของวิชา วิธีการเล่น เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้ของตัวนักเรียนเอง</p> <p>กิจกรรมทั้งหมดใน learning box มีดังนี้ ๑. ฤกษ์มีวรรณยุกต์ ๒. เกมไตรยางศ์หมู่กระทะเล ๓. เกมปริศนาทายคำ ๔. เกมอาหารตามสั่ง ๕. ภาพวาดจากนิทาน ๖. บันทึกรับคำศัพท์น่ารู้รอบตัวหนู</p>
<p>ติดตามผล</p>	<p>หลังส่งมอบ Learning Box คณะทำงานได้เข้าติดตามการเรียนรู้ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม ๒ ครั้ง ก่อนการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-๑๙ จนไม่สามารถเข้าพื้นที่ได้ พบว่านักเรียนนำสื่อต่าง ๆ ในกล่องออกมาเล่น เป็นประจำ</p>
<p>ประเมินและสรุปผล</p>	<p>นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการมีพัฒนาการในการอ่านภาษาไทยมากขึ้น กล่าวแสดงออกใน สื่อสาร กับคณะทำงานมากขึ้น เนื่องจากไม่กังวลกับคำศัพท์ที่ไม่รู้จักและการออกเสียงไม่ชัดเจน แต่ไม่มีการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องทำให้นักเรียนยังไม่มีพัฒนาการที่เด่นชัดนัก</p>

แผนการดำเนินโครงการ	ผลการดำเนินโครงการ
	และจากสัมภาษณ์ครูเรื่องกิจกรรมและสื่อการเรียนรู้ พบว่ามีความน่าสนใจ แพลกใหม่ และสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนได้จริง

๘. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

โครงการ/กิจกรรม	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ
๑. กิจกรรมประเมินนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้	ได้รู้ถึงสถานการณ์จริงของเด็กในเรื่องอ่านออกเขียนได้
๒. จัดค่ายพัฒนากระบวนการเรียนรู้	๑. ครูได้รับรู้เทคนิคในการพัฒนาการอ่านแก่นักเรียน ๒. นักเรียนได้พัฒนาการอ่านของตนเอง ๓. นักเรียนมีเพื่อนร่วมเรียนรู้ไปด้วยกัน
๓. การเรียนรู้ด้วยตนเองจากชุด Learning Box	๑. นักเรียนสามารถอ่านและเข้าใจความหมายของคำพื้นฐานตามช่วงชั้น

๙. งบประมาณในการดำเนินโครงการ

๙.๑ ได้รับการสนับสนุนจากสถาบันอุดมศึกษาแม่ข่าย จำนวน๓๔,๐๐๐..... บาท

๙.๒ รายงานการใช้จ่ายงบประมาณ

ที่	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	(ร้อยละของค่าใช้จ่ายทั้งหมด)
๑.	ค่าวัสดุอุปกรณ์	๑๓,๐๐๐	๓๘.๒๕
๒.	ค่าจ้างเหมายานพาหนะ	๑๐,๙๐๐	๓๒.๐๕
๓.	ค่าจ้างถ่ายเอกสาร	๑,๒๐๐	๓.๕๓
๔.	ค่าปริ้นท์เอกสารจัดทำเล่มรายงาน	๑,๙๐๐	๕.๕๘
๕.	ค่าอาหารและเครื่องดื่ม	๔,๖๐๐	๑๓.๕๓
๖.	ค่าอาหารว่าง	๒,๔๐๐	๗.๐๖
	รวม	๓๔,๐๐๐	๑๐๐

๑๐. ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินโครงการ และแนวทางการแก้ไข

จากสถานการณ์การระบาดของโควิด-๑๙ ทำให้โรงเรียนต้องหยุดการเรียนการสอน ตั้งแต่เดือน กรกฎาคม ๒๕๖๔ -กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕ ทำให้คณะทำงานไม่สามารถดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ได้ โดยถึงแม้ว่าจะปรับแผนการเรียนรู้ของนักเรียนโดยให้เรียนผ่าน Learning Box ที่ส่งมอบให้ที่บ้าน และคณะทำงานจะเข้าไปติดตามผลเป็นประจำ แต่การระบาดอย่างหนักในพื้นที่ ทำให้คณะทำงานไม่สามารถติดตามนักเรียนได้ตามที่กำหนดไว้ได้ คณะทำงานจึงได้ออกแบบแนวการทำงานเพิ่มเติม คือ เมื่อสถานการณ์ดีขึ้น จะลงพื้นที่เพื่อทำกิจกรรมกับนักเรียนกลุ่มนี้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องต่อไป

๑๑. ผลลัพธ์และผลกระทบที่เกิดขึ้น

ผลลัพธ์	ผลกระทบ	ความคุ้มค่า
๑. มีพัฒนาทางการอ่านมากขึ้น	นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการพัฒนาการอ่านที่ดีขึ้น แต่เป็นเพียงช่วงแรกหลังจบกิจกรรมไม่นาน แต่เมื่อทักษะไม่ได้รับการฝึกฝนต่อเนื่อง จึงทำให้ความสามารถในการอ่านลดลงตามลำดับ	ความคุ้มค่าของการทำงานนี้จะสูงขึ้น ถ้าจัดกิจกรรมต่อเนื่องโดยครูผู้สอนในโรงเรียน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีโครงการพัฒนาครูเรื่องการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ experience base learning และ integrated learning ร่วมด้วย
๒. กล้าอ่านมากขึ้น	เมื่อนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านภาษาไทย ผ่านกิจกรรมหรือเกมส์ที่สนุก ทำให้กล้าอ่านหนังสือที่เป็นเรื่องใหม่มากขึ้น ทำให้เขาได้รู้จักศัพท์เพิ่ม และส่งผลต่อการอ่านหนังสือ/วิทยุงานในห้องเรียนมากขึ้น สามารถเรียนทันเพื่อนมากขึ้นด้วย	ความคุ้มค่าของการทำงานสูง แต่ต้องควบคู่กับการฝึกฝนเป็นประจำ
๓. ได้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการบูรณาการวิชา	ครูที่เข้าร่วมกระบวนการ ได้ประสบการณ์การสอนแบบบูรณาการสาระวิชาต่าง ๆ เข้าด้วยกัน สามารถนำไปปรับประยุกต์ในชั้นเรียนของตนเองได้	ความคุ้มค่าของการทำงานปานกลาง เนื่องจากครูยังไม่นำไปใช้ในห้องเรียนของตนเอง
๔. ได้รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเด็กพิเศษ จำนวน 11 กิจกรรม	กิจกรรมที่ออกแบบจากโครงการนี้สามารถนำไปทำให้เด็กพิเศษที่มีพัฒนาการเรียนรู้ช้า ขาดสมาธิในการเรียน สนใจและมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนรู้ในห้องเรียน ตลอดจนการเรียนร่วมกับเพื่อนคนอื่น ได้อย่างดี	ความคุ้มค่าของการทำงานสูง แต่ในระยะยาว โรงเรียนต้องเพิ่มรูปแบบกิจกรรมให้หลากหลายมากขึ้น เพื่อเป็นคลังเครื่องมือในการนำไปใช้กับนักเรียน
๕. ได้ชุดกิจกรรม “Learning Box” พัฒนาการอ่าน 6 กิจกรรม	สื่อการเรียนรู้จากทั้ง ๖ กิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้ทั้งในและนอกห้องเรียน เป็นสื่ออย่างง่ายที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง	ความคุ้มค่าของการทำงานสูง แต่ในระยะยาว โรงเรียนต้องเพิ่มรูปแบบกิจกรรมให้หลากหลายมากขึ้น เพื่อเป็นคลังเครื่องมือในการนำไปใช้กับนักเรียน

๑๒. ภาพการดำเนินโครงการในภาพรวม พร้อมคำบรรยายใต้ภาพ

๑๒.๑ การจัดค่ายนิเวศภาษาเมื่อวันที่ ๒๖ - ๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๕ ณ. โรงเรียนบ้านห้วยผาก อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี



ภาพที่ ๑ กิจกรรมแนะนำตัว



ภาพที่ ๒ กิจกรรม สันทนาการ



ภาพที่ ๓ กิจกรรม พยัญชนะ



ภาพที่ ๔ กิจกรรม สระ



ภาพที่ ๕ กิจกรรม คำคล้องจอง



ภาพที่ ๖ กิจกรรม ปริศนาสะกดคำ (การสะกดคำ)



ภาพที่ ๗ กิจกรรม จับให้ได้ใส่ให้ถูก (คำประสม)



ภาพที่ ๘ กิจกรรม Reflection ถึงความรู้



ภาพที่ ๙ กิจกรรม เรียนรู้สัตว์ป่า



ภาพที่ ๑๐ กิจกรรม นิเวศสัตว์ป่า



ภาพที่ ๑๑ กิจกรรม Reflection ปั่นดินเป็นดาว

๑๒.๒ Learning Box

เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ตามช่วงวัยของนักเรียน โดยใช้เกมส์ที่มีการบูรณาการสาระวิชา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และดนตรี เช่นการสังเกต การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การตีความ การคำนวณ การแยกองค์ประกอบ การออกเสียงและการไล่ระดับเสียง

ภายในกล่อง Learning Box มีการเรียนรู้ทั้งหมด 5 เกมส์ คือ ถู่มือวรรณยุกต์ ไตรยางศ์หมู่กระทะ ปริศนาทายคำ อาหารตามสั่ง ภาพวาดจากนิทาน และ 1 กิจกรรมเสริมทักษะ คือ บันทึกราคาศัพท์น่ารู้รอบตัว นอกจากนี้ภายในกล่องยังได้ใส่ คู่มือวิธีการเล่น เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

วัตถุประสงค์

เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาการการอ่านและการเขียน เมื่อนักเรียนไม่สามารถมาเรียนรู้อ่านในห้องเรียนได้



ภาพที่ ๑๒ การส่งมอบ Learning Box ให้แก่นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ



ภาพที่ ๑๓ ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ใน Learning Box คือ เกมส์ไตรยางศ์หมู่กระทะและเกมส์ปริศนาทายคำ

ภาคผนวก

การจัดกิจกรรมค่ายนิเวศภาษา โดยผ่านการบูรณาการคณิต วิทย์ ดนตรี เพื่อพัฒนาการอ่านออกเขียนได้
ภาษาไทย

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนที่มีพัฒนาช้าทางด้าน การอ่าน และเขียนภาษาไทยเห็นคุณค่า และสนใจในการเรียนรู้
ทางด้านภาษามากขึ้น โดยกิจกรรมได้นำแก่นสาระวิชาภาษาไทยมาสร้างเป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับความรู้ในการ
รักษาสิ่งแวดล้อม

กำหนดการจัดกิจกรรมในค่ายนิเวศภาษา

วันที่ ๒๖ มิถุนายน ๒๕๖๔

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	กิจกรรม
๑ ชั่วโมง	ละลายพฤติกรรม นื่อง-พี	- กิจกรรม แนะนำตัว - เพลง นื่องชื่ออะไร - แยกกันอยู่เดี่ยวเป็นเสี้ยวรวมกลุ่ม
๕๐ นาที	กิจกรรมเรียนรู้ พยัญชนะไทย	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้เพลง รถตุ๊กตุ๊ก - กิจกรรม กระดานพยัญชนะ + เพลงพยัญชนะไทย - กิจกรรม ใ้ทำทาง
๑๕ นาที	กิจกรรม ปลุกให้ตื่น	- กิจกรรมปรบมือคิดเลข
๓๐ นาที	กิจกรรม สระไทย	- กิจกรรม ตอบคำถาม (สระ)
๑๕ นาที	กิจกรรม ปลุกให้ตื่น	- กิจกรรมเพลง แมลงตัวหนึ่ง
๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที	กิจกรรมวงเวียนภาษา	- ฐาน คำคล้องจอง - ฐาน ปริศนาตัวสะกด (ตัวสะกด) - ฐาน จับให้ได้ใส่ให้ถูก (คำประสม)
๑ ชั่วโมง	สะท้อนผลการเรียนรู้	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้เพลง เปิดอานน้ำฝักบัว - กิจกรรม ถึงความรู้

วันที่ ๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๔

ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม	ชื่อกิจกรรม	กิจกรรม
๓๐ นาที	กิจกรรม เตรียมสู่การ เรียนรู้	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้เพลง ฉันทและเธอ - กิจกรรม ออย่าหนีบท - กิจกรรมเสริมความรู้ เรื่องสัตว์ป่า
๕๐ นาที	กิจกรรม นิเวศสัตว์ป่า	- วาดรูป และสร้างป่าของตนเอง - วางแผนพร้อมนำเสนอผลงาน
๑ ชั่วโมง ๓๐ นาที	สะท้อนผลการเรียนรู้	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้ มังกรทอง

รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น

โดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔

(หน้า ๑๓)

รายละเอียดกิจกรรมในค่ายนิเวศภาษา

ในการจัดกิจกรรมในค่ายนิเวศภาษา ทางคณะผู้จัดทำได้แบ่งออกเป็น ๓ ประเด็น คือ กิจกรรมเสริมทักษะ การอ่านออกเขียนได้ กิจกรรมเติมพลังก่อนเรียนรู้ (ปลุกให้ตื่น) และกิจกรรมภาษากับสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นการเสริมพื้นฐานและพัฒนาทักษะทางการอ่านออกเขียนได้กับนักเรียนที่มีพัฒนาการช้า โดยเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

เนื้อหากิจกรรมค่ายนิเวศภาษา

กิจกรรม สันทนาการ เป็นกิจกรรมละลายพฤติกรรม เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพี่ค่ายกับนักเรียน และกระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว ความกล้าแสดงออกของนักเรียน

กิจกรรม พยัญชนะ เป็นกิจกรรมเสริมทักษะด้านภาษาไทยเพื่อให้นักเรียนรู้จัก ตัวอักษรพยัญชนะไทยสามารถจำและนำไปใช้ได้

- กิจกรรม ไม้ทำทาง เป็นกิจกรรมเสริมทักษะทางการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส ทั้ง ๕ ของร่างกาย เน้นให้นักเรียนกล้าสื่อสารและรู้จักสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

กิจกรรม สระ เป็นกิจกรรมส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักสระในภาษาไทยและวิธีการใช้สระให้ถูกต้อง สามารถนำไปใช้ได้อย่างถูกต้องในชีวิตประจำวัน

กิจกรรม ๓ ฐาน

- กิจกรรม คำคล้องจอง เพื่อให้นักเรียนรู้จักคำที่มีการใช้สระเสียงเดียวกันหรือที่มีเสียงสระและตัวสะกดในมาตราเดียวกัน และนำความรู้มาฝึกฝนผ่านการเลือกคำที่มีความหมายคล้องจองกัน
- กิจกรรม ปริศนาสะกดคำ (การสะกดคำ) เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนภาษาไทย ผ่านการใช้เทคนิคการสะกดคำ โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง ๕ เข้ามาช่วย
- กิจกรรม จับให้ได้ใส่ให้ถูก (คำประสม) เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับคำต่าง ๆ สามารถนำคำเหล่านั้นมาสร้างให้เกิดคำที่มีความหมายใหม่ได้

กิจกรรม Reflection ถึงความรู้ เป็นการสะท้อนคิดหลังการปฏิบัติ (reflection on action) เป็นการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้และพิจารณาผลการเรียนรู้ที่ได้รับ โดยอาศัยความรู้และบริบทที่เกิดขึ้นเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกันในอนาคต

กิจกรรม เรียนรู้สัตว์ป่า เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเรียนรู้เรื่องสัตว์ป่าและระบบนิเวศในชุมชน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับทรัพยากรป่าไม้และสัตว์ป่าอย่างถูกวิธี

กิจกรรม นิเวศสัตว์ป่า เป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนทางการคิด วิเคราะห์ การแต่งประโยคให้เป็นเรื่องราวต่าง ๆ และการพูดนำเสนอหน้าห้องเรียน โดยนำเนื้อหาด้านสิ่งแวดล้อม ทรัพยากรป่าไม้ สัตว์ป่า เข้ามากระตุ้นให้นักเรียนได้เรียนรู้และสอดแทรกความตระหนักในการรักษาทรัพยากรป่าไม้

กิจกรรม Reflection ปั่นดินเป็นดาว เป็นการสะท้อนการเรียนรู้ของทั้งค่าย ผ่านการลงมือทำ โดยใช้การปั่นดินน้ำมัน ซึ่งจะในแต่ละกลุ่มบอกสิ่งที่ได้เรียนรู้และความรู้สึกที่มีต่อ “ค่ายนิเวศภาษา”

จากผลการดำเนินกิจกรรมค่ายนิเวศภาษา เป็นการสอนให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการภาษา ว่ามีประโยชน์ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร โดยเสริมวิธีการเรียนรู้ในหลาย ๆ รูปแบบแตกต่างกัน ผ่านการบูรณาการ วิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ดนตรี และศิลปะ ในรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ โดยเน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบยั่งยืน คือการนำไปใช้และประยุกต์ให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบของตนเอง

แบบประเมินผลค่ายนิเวศภาษา

คำชี้แจง

1. การประเมินผลมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลของค่ายนิเวศภาษา เพื่อจะได้นำผลการประเมินไปใช้วัดระดับความก้าวหน้า และพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปของนักเรียน โดยวิธีการจะประเมินจากผลการเรียนรู้จากการสังเกตการทำกิจกรรมภายในค่ายนิเวศภาษา
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการสังเกต โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมินผลการเรียนรู้				
	1	2	3	4	5
ประเมินผลการเรียนรู้จากการสังเกตการทำกิจกรรมค่ายนิเวศภาษาโดยมีรายละเอียดภาพรวมดังนี้					
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
1. การตอบคำถามของนักเรียน					
2. การทำความเข้าใจกับเนื้อหาของกิจกรรมต่าง ๆ					
3. การวิเคราะห์					
4. การสะท้อนการเรียนรู้ในกิจกรรมต่าง ๆ					
5. นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
1. การให้ความร่วมมือกับกิจกรรมต่าง ๆ					
การออกความคิดเห็น					
2. การทำงานเป็นทีม					
3. นำเสนอผลงาน					
เจตคติ (Attitude: A)					
1. การให้ความช่วยเหลือกัน					
2. การเป็นผู้รับฟังที่ดี					
3. การเสียสละ					
4. การเคารพซึ่งกันและกัน					
5. ความกล้าแสดงออก					
6. การเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน					
7. ความเป็นจิตอาสาที่ดี					

ตัวอย่างผลงานนักเรียน

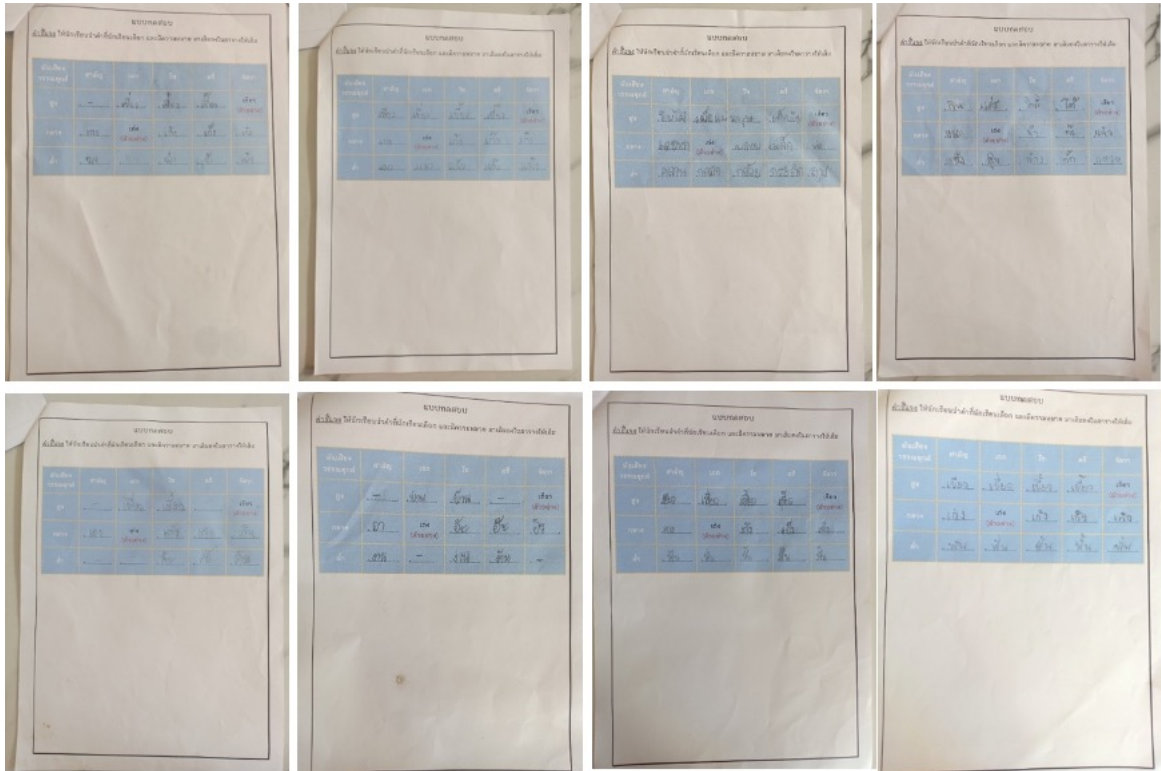
1. กิจกรรมนิเวศสัตว์ป่า



2. กิจกรรมปั้นดินเป็นดาว



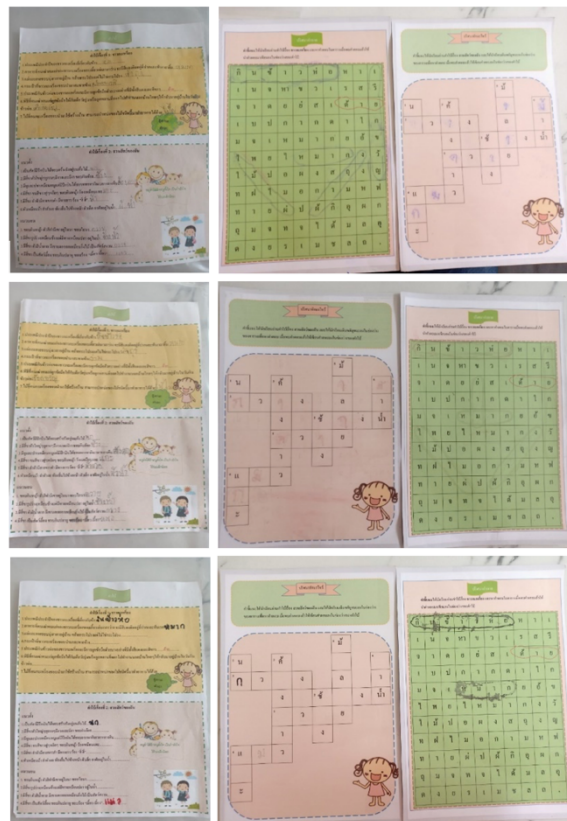
ถุงมือวรรณยุกต์



เกมไตรยางศ์หมูกระทะ



เกมปริศนาทายคำ



เกมอาหารตามสั่ง



ภาพวาดจากนิทาน



บันทึกคำศัพท์น่ารู้รอบตัวหนู



การประเมินผลชุดการเรียนรู้ Learning Box
โรงเรียนบ้านห้วยผาก ตำบลสวนผึ้ง อำเภอสวนผึ้ง จ.ราชบุรี

คำชี้แจง

1. การประเมินผลพัฒนาการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปของนักเรียน จากการบันทึกผลการเล่นเกมส์จากกล่องเสริมสร้างทักษะ Learning Box
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด

2 = น้อย

3 = ปานกลาง

4 = มาก

5 = มากที่สุด

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	กิจกรรมที่ 1 ถุมือ วรรณยุกต์					กิจกรรมที่ 2 เกมไตรยางศ์ หมุกระทะ					กิจกรรมที่ 3 เกมปริศนา ทายคำ					กิจกรรมที่ 4 เกมอาหาร ตามสั่ง					กิจกรรมที่ 5 ภาพวาดจาก นิทาน					กิจกรรมที่ 6 บันทึกคำศัพท์ น่ารู้รอบตัว หนู					รวม
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5						
1																																
2																																
3																																
4																																
5																																
6																																
7																																

คู่มือการจัดกิจกรรม

บูรณาการสาระวิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี

ในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเขียนได้

โดย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(ราชบุรี)

ภายใต้โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง

ปีงบประมาณ 2565

คำนำ

โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง (มหาวิทยาลัยพี่เลี้ยง) เป็นโครงการที่มุ่งเน้นให้สถาบันอุดมศึกษาช่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษา ด้วยการนำนวัตกรรมเทคโนโลยี และกระบวนการเรียนรู้ที่มีในสถาบันการศึกษา เข้าไปสนับสนุนโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาในท้องถิ่น เพื่อยกระดับการเรียนการสอน และช่วยในการแก้ปัญหาทั้งการอ่านออกเขียนได้ การยกระดับความรู้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เป็นต้น รวมทั้งการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน การเรียนรู้ นวัตกรรม ด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้รูปแบบกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ภายใต้ปีงบประมาณ 2564 คณะทำงานของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (ราชบุรี) จัดทำโครงการบูรณาการสาระวิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี ในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเขียน ที่ออกแบบการเรียนรู้จากแนวคิด การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Active Learning) ให้กับนักเรียนที่พัฒนาการช้าในเรื่องการเรียนรู้ อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ของโรงเรียนบ้านห้วยผาก อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี โดยมีรูปแบบของการจัดการเรียนการสอนเป็นการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน กิจกรรมที่ออกแบบขึ้น เป็นการบูรณาการแก่นสาระบางส่วนของวิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี เพื่อการเรียนรู้ภาษาไทย ทำให้นักเรียนได้ทดลองเรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากเดิม และมีการนำสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนักเรียนมาปรับใช้ในการเรียนการสอน ส่งผลให้นักเรียนสามารถค้นพบแนวทางในการเรียนรู้ที่เหมาะสมของตนเอง และพัฒนาการอ่านเขียนภาษาไทยได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ โครงการฯ ได้รับความร่วมมือกับอุทยานธรรมชาติวิทยาอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ซึ่งเป็นผู้ดูแลและส่งเสริมการเรียนรู้ของโรงเรียนบ้านห้วยผาก ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นพี่เลี้ยงค่ายนิเวศภาษาอีกด้วย

คณะทำงาน

คำชี้แจง

เอกสารฉบับนี้เป็นคู่มือการจัดกิจกรรมของโครงการบูรณาการสาระวิชา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี ในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเขียนได้ ให้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านห้วยผาก อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี ภายใต้โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นที่เลี้ยง ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ปีงบประมาณ 2564 มีนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 3-6 ที่อ่านไม่ออกเขียนไม่คล่อง เข้าร่วมโครงการ 24 คน มีการประเมินก่อนและหลังโดย อ้างอิงจากหลักสูตรแกนกลางขั้นการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปี 2551 เพื่อเข้าใจความสามารถของผู้เรียนและสามารถออกแบบกิจกรรมได้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

ถึงแม้ว่าโลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปรวดเร็ว เข้าสู่ยุคดิจิทัล การจัดการศึกษาจึงต้องปรับตัวให้ทันยุคสมัยและมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ โดยเฉพาะในสถานการณ์การระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทำให้บางโรงเรียนที่ขาดแคลนสื่อ อุปกรณ์ และเทคโนโลยี ช่วยในการเรียนรู้ อาจทำให้เด็กประสบปัญหาทางด้านการเรียนรู้ไปด้วย โดยเฉพาะเด็กชายขอบที่พัฒนาการช้าในเรื่องการเรียนรู้และภาษา จึงต้องมีการออกแบบการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเด็กกลุ่มนี้และสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันด้วย

ถ้านำความเข้าใจการเรียนรู้จากการพัฒนาของสมอง (Brain Based Learning) มาช่วยในการออกแบบส่งผลกระทบต่อด้านที่ยังมีพัฒนาการช้า ได้พัฒนาไปด้วย แต่ในกระบวนการออกแบบต้องคำนึงถึงการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม (Holistic Learning) ซึ่งเป็นการเรียนที่พัฒนาความสามารถในทุกด้านไปพร้อม ๆ กัน และเชื่อมโยงเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องจากศาสตร์ต่าง ๆ ของทั้งวิชาเดียวกันหรือต่างวิชา มาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความคิดรวบยอดของแต่ละศาสตร์ ทำให้เด็กได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ผ่านการลงมือทำและนำมาใช้ในชีวิตได้จริง

ในโครงการนี้คณะทำงานจึงออกแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาการอ่านเขียนภาษาไทยผ่านการบูรณาการวิชาวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และดนตรี และสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ในชุมชนของนักเรียน โดยเน้นการเรียนแบบลงมือปฏิบัติ ทำให้เด็กได้สัมผัสกับประสบการณ์จริงที่ได้รับ นอกเหนือจากในห้องเรียน

คณะทำงาน

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
คำชี้แจง	ข
สารบัญ	ค
ที่มาและความสำคัญของโครงการ	1
กิจกรรมในค่ายนิเวศภาษา	3
1. กิจกรรมเติมพลังก่อนเรียนรู้ (ปลูกให้ตื่น)	
กิจกรรมที่ 1 ป้ายชื่อผู้ตัวตน	4
กิจกรรมที่ 2 แนะนำตัว “น้องชื่ออะไร”	5
กิจกรรมที่ 3 จัดกลุ่ม “แยกกันอยู่เดี่ยว เป็นเสี้ยวอยู่กลุ่ม”	5
กิจกรรมที่ 4 รถตุ๊ก ตุ๊ก	6
กิจกรรมที่ 5 ปรบมือคิดเลข	7
กิจกรรมที่ 6 ฉันทและเธอ	8
กิจกรรมที่ 7 มังกรทอง	9
2. กิจกรรมเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้	
กิจกรรมที่ 1 พยัญชนะ	10
กิจกรรมที่ 2 สระไทย	13
กิจกรรมที่ 3 คำคล้องจอง	14
กิจกรรมที่ 4 ปริศนาสะกดคำ (การสะกดคำ)	15
กิจกรรมที่ 5 จับให้ได้ใส่ให้ถูก (คำประสม)	16
3. กิจกรรมภาษากับสิ่งแวดล้อม	
กิจกรรมที่ 1 เรียนรู้สัตว์ป่า	17
กิจกรรมที่ 2 นิเวศสัตว์ป่า	18

สารบัญ (ต่อ)

4. กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้	
กิจกรรมที่ 1 Reflection ถึงความ	20
กิจกรรมที่ 2 Reflection ปั่นดินเป็นดาว	21
5. กิจกรรมในกล่องเรียนรู้ (Learning Box)	
กิจกรรมที่ 1 ถู่มือวรรณยุกต์	22
กิจกรรมที่ 2 ไตรยางหุมกระตะ	26
กิจกรรมที่ 3 เกมปริศนาคำทาย	28
กิจกรรมที่ 4 อาหารตามสั่ง	32
กิจกรรมที่ 5 ภาพวาดจากนิทาน	35
กิจกรรมที่ 6 บันทึกคำศัพท์น่ารู้รอบตัวหนู	38
แบบประเมินผลชุดการเรียนรู้ Learning Box	40

ที่มาและความสำคัญของโครงการ

ประเทศไทยพัฒนาเข้าสู่สังคมฐานความรู้ที่มีความรู้เกิดขึ้นอย่างมากมายในระบบสารสนเทศต่าง ๆ ทั้งเว็บไซต์ สื่อออนไลน์และในหนังสือที่มีการผลิตเพิ่มในแต่ละวัน ความสามารถที่จะรับข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ การอ่านออกเขียนได้จึงมีความสำคัญมากต่อการสื่อสารทั้งรับและส่งข้อมูล แต่ในพื้นที่การศึกษาที่ห่างไกล การได้รับโอกาสในการศึกษาไม่เท่าเทียมกับพื้นที่ในเมือง ประกอบกับอัตราส่วนของครูไม่พอดีกับนักเรียน ส่งผลต่อการดูแลและพัฒนาการเรียน แม้ว่าครูสามารถพัฒนาการเรียนให้เป็นที่ไปตามเนื้อหาที่ส่วนกลางกำหนดไว้และการประเมินความสามารถของนักเรียนในรูปแบบค่าเฉลี่ย ส่งผลให้มีเด็กที่ผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินเกิดขึ้น นักเรียนที่เรียนรู้อาจพัฒนาการดี สามารถผ่านเกณฑ์ประเมินได้ ในขณะที่นักเรียนที่พัฒนาการช้า ถ้ายังต้องเรียนในรูปแบบมาตรฐานก็จะไม่ได้รับการพัฒนาที่ตรงกับพวกเขาอย่างแท้จริง

คณะทำงานลงพื้นที่อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี พบว่ามีนักเรียนที่มีพัฒนาการด้านการอ่านและเขียนช้ากว่าเกณฑ์ของแต่ละระดับชั้นอยู่จำนวนหนึ่ง จึงมีความสนใจที่จะพัฒนานักเรียนกลุ่มนี้ ในรูปแบบที่ต่างออกไปจากการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยใช้วิธีการออกแบบการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (ราชบุรี) คือ การบูรณาการศาสตร์วิชา (Integrated Learning) การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experience Based Learning) และ เส้นโค้งการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (transformative learning curve) มาเป็นแนวคิดเบื้องต้น คือการบูรณาการวิชาทางด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และดนตรี ตามความเชี่ยวชาญของคณะทำงาน เพื่อพัฒนาการอ่านเขียนภาษาไทย รวมทั้งนำการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) มาใช้ร่วมด้วย เนื่องจากนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ เป็นกลุ่มที่มีปัญหาด้านพัฒนาการเรียนรู้เข้าร่วมด้วย โดยคณะทำงานเชื่อว่านักเรียนกลุ่มนี้ อาจมีความสามารถด้านอื่นหรือการเรียนรู้วิธีอื่น ที่จะมาช่วยเสริมการเรียนการสอนตามระบบให้ดีขึ้นได้ การนำแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าวมาผสมผสานออกแบบการเรียนรู้ในครั้งนี้จะทำให้ นักเรียนได้เรียนรู้และสร้างประสบการณ์ตามสิ่งแวดล้อมในชุมชนของตน ส่งผลให้นักเรียนได้รับความรู้ที่สอดคล้องกับการใช้งานในชีวิตจริง และเกิดวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย สามารถเลือกรับความรู้ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับตนเองได้

นอกจากการยังมีงานวิจัยของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และสถาบันการศึกษาหลายแห่งที่ศึกษาเกี่ยวกับทวิภาษา ด้วยการนำเจ้าของภาษามาปูพื้นฐานเชื่อมโยงระหว่างภาษาท้องถิ่นกับภาษากลาง พบว่าหากมีครูที่รู้ภาษาถิ่นจะทำให้เด็กเรียนรู้ได้เร็วกว่าแบบก้าวกระโดด เมื่อเชื่อมภาษาแม่หรือภาษาถิ่นให้เข้ากับภาษากลาง ผลลัพธ์ที่ได้จะทำให้บุคลากรครูและนักเรียนชาติพันธุ์เกิดการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม (กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา, 2563) ซึ่งจะสอดคล้องกับการนำเอาแนวคิดเรื่องการใช้ดนตรีที่มีภาษาถิ่นมาเป็นเครื่องมือ

ในการเรียนรู้ภาษากลางซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเชื่อมโยงฐานความรู้ ความเข้าใจและทักษะทางด้านภาษาเข้าด้วยกันได้ง่ายยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุปทางคณะกรรมการจะออกแบบกระบวนการเรียนรู้และสื่อสร้างสรรค์ จากความเชี่ยวชาญเฉพาะทางทั้งด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี ในรูปแบบการบูรณาการแก่นสาระวิชาและนำไปใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนผ่านประสบการณ์เพื่อพัฒนาผู้เรียนที่มีพัฒนาการช้าเกี่ยวกับการอ่านและเขียนภาษาไทย เกิดการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่างออกไป ทำให้นักเรียนสามารถปรับตัวเรียนรู้ได้ดีขึ้น ส่งผลสู่การเรียนรู้ในวิชาอื่น ๆ หรือการพัฒนาตัวเองต่อเนื่องในอนาคตด้วย

โครงการนี้ยังเป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง มจร.ราชบุรี อุทยานธรรมชาตวิทยาฯ และโรงเรียนในการดูแลของโครงการอุทยานธรรมชาตวิทยาฯ ซึ่งอุทยานธรรมชาตวิทยาฯ มีการจัดอบรมและให้ความรู้เรื่องระบบนิเวศวิทยาและการอนุรักษ์ธรรมชาติ เพื่อสร้างจิตสำนึกในการรักษาทรัพยากรธรรมชาติ เจ้าหน้าที่ของอุทยานธรรมชาตวิทยาฯ มักพบปัญหาที่นักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ดังนั้นโครงการนี้จึงมีส่วนช่วยให้นักเรียนเรียนรู้นอกห้องเรียนได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเขียนได้ ให้กับนักเรียนที่มีพัฒนาการช้าในการเรียนรู้ปกติ
2. เพื่อพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการแก่นสาระวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี
3. เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

กิจกรรม “ค่ายนิเวศภาษา”

วัตถุประสงค์ของการทำค่ายนิเวศภาษา เพื่อให้นักเรียนที่มีพัฒนาการช้าทางด้าน การอ่านและเขียนภาษาไทย ได้รับรู้คุณค่าของการเรียนภาษาไทย และกระตุ้นให้เกิดความสนใจ อยากเรียนรู้ต่อในกิจกรรมอื่น ๆ ที่คณะทำงานจัดไว้อย่างต่อเนื่อง กิจกรรมในค่าย การนำแก่นสาระวิชาภาษาไทยมาสร้างเป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับการอนุรักษ์ทรัพยากรในท้องถิ่นของนักเรียน เช่น ป่าไม้ สัตว์ป่า

ตารางที่ 1 แสดงภาพรวมการจัดกิจกรรมค่ายนิเวศภาษา ระยะเวลา 2 วัน

เวลา	ชื่อกิจกรรม	กิจกรรม
1 ชั่วโมง	ละลายพฤติกรรม น่อง-พี	- กิจกรรม ป้ายชื่อผู้ตัวตน - เพลง น่องชื่ออะไร - แยกกันอยู่เดี่ยวเป็นเสี้ยวรวมกลุ่ม
50 นาที	กิจกรรม พยัญชนะไทย	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้เพลง รถตุ๊กตุ๊ก - กิจกรรม กระดานพยัญชนะ + เพลงพยัญชนะไทย - กิจกรรม ไข่ทำทาง
15 นาที	กิจกรรม ปลูกให้ตื่น	- กิจกรรมปรบมือคิดเลข
30 นาที	กิจกรรม สระไทย	- กิจกรรม ตอบคำถาม (สระ)
15 นาที	กิจกรรม ปลูกให้ตื่น	- กิจกรรมเพลง แมลงตัวหนึ่ง
1 ชั่วโมง 30 นาที	กิจกรรมวงเวียนภาษา	- ฐาน คำคล้องจอง - ฐาน ปริศนาตัวสะกด (ตัวสะกด) - ฐาน จับให้ได้ใส่ให้ถูก (คำประสม)
1 ชั่วโมง	สะท้อนผลการเรียนรู้	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้เพลง เปิดอ่าบ่น้ำฝักบัว - กิจกรรม ถังความรู้
30 นาที	กิจกรรม เตรียมสู่การเรียนรู้	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้เพลง ฉันทและเธอ - กิจกรรม อย่านีบหนุ - กิจกรรมเสริมความรู้ เรื่องสัตว์ป่า
50 นาที	กิจกรรม นิเวศสัตว์ป่า	- วาดรูป และสร้างป่าของตนเอง - วางแผนพร้อมนำเสนอผลงาน
1 ชั่วโมง 30 นาที	สะท้อนผลการเรียนรู้	- กิจกรรม ผ่อนคลาย โดยใช้ มังกรทอง - กิจกรรม ปั่นดินเป็นดาว



ภาพที่ 1 ภาพรวมการจัดกิจกรรมค่ายนิเวศภาษา ระยะเวลา 2 วัน

รายละเอียดกิจกรรม ค่ายนิเวศภาษา

ในการจัดกิจกรรมในค่ายนิเวศภาษา คณะทำงานแบ่งการทำกิจกรรมเป็น 3 ประเด็น คือ 1.กิจกรรมเติมพลังก่อนเรียนรู้ (ปลูกให้ตื่น) และการสะท้อนผลการเรียนรู้ 2.กิจกรรมเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้ 3. กิจกรรมภาษากับสิ่งแวดล้อม เพื่อเป็นการเสริมพื้นฐานและพัฒนาทักษะทางการอ่านออกเขียนได้กับนักเรียนที่มีพัฒนาการช้า โดยเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

1. กิจกรรมเติมพลังก่อนเรียนรู้ (ปลูกให้ตื่น)

กิจกรรมสนทนาการมีประโยชน์หลายด้าน เช่น ละลายพฤติกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน กระตุ้นความคิด ผ่อนคลายความเครียด สนุกสนาน โดยสามารถนำเกมหรือดนตรีมาใช้ ให้องค์ความรู้ด้วยการแทรกไปกิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 ป้ายชื่อรู้ตัวตน

กิจกรรมเริ่มต้นในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันทั้งวิทยากรและนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และอธิบายเป้าหมายวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ตลอดจนการออกแบบกิจกรรมที่สามารถประเมินความรู้และทักษะพื้นฐานในการเขียนภาษาไทยอีกด้วย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรแนะนำตัวกับนักเรียน เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรมกับนักเรียน
2. วิทยากรแจกกระดาษสำหรับทำป้ายชื่อและปากกา

3. วิทยากรให้นักเรียนเขียนป้ายชื่อและประเมินความรู้และทักษะเรื่องการเขียนภาษาไทย
4. นักเรียนแนะนำตัวเองและแสดงป้ายชื่อที่ตกแต่ง



ภาพที่ 2 บรรยากาศการทำกิจกรรมการทำป้ายชื่อ ก-ข) วิทยากรแนะนำตัวเอง เป้าหมายและวัตถุประสงค์
 ค) นักเรียนเขียนและตกแต่งป้ายชื่อ ง) นักเรียนแนะนำตัวเอง

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมแนะนำตัว “น้องชื่ออะไร”

เป็นกิจกรรมแนะนำตัวผ่านเสียงเพลงและใช้ร่างกายแสดงท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง
 นอกจากจะได้รู้จักกันแล้ว ยังทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นด้วย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรและนักเรียนทุกคนยืนเป็นวงกลม 1 วง
2. วิทยากรร้องเพลง “น้องชื่ออะไร”
3. นักเรียนลุกขึ้นแนะนำและแสดงท่าประกอบทีละคน จนครบทุกคน



ภาพที่ 3 บรรยากาศการทำกิจกรรมแนะนำตัว “น้องชื่ออะไร”

กิจกรรมที่ 3 จัดกลุ่ม “แยกกันอยู่เดี่ยว เป็นเสี้ยวรวมกลุ่ม”

เป็นกิจกรรมการจัดกลุ่มให้นักเรียนสำหรับการทำกิจกรรมตลอดทั้งค่าย และยังทำให้นักเรียนได้มีโอกาสนพูดคุยทำความรู้จักกันมากขึ้นอีกด้วย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรบอกคำที่นักเรียนต้องตามหาเพื่อรวมกลุ่มกัน คือ ดั่ง กวาง หนอน ช้าง
2. นักเรียนอ่านพยัญชนะ สระหรือวรรณยุกต์ ด้านหลังป้ายชื่อของตนเอง
3. นักเรียนพูดคุยทำความรู้จักกับเพื่อน เพื่อตามหาเพื่อนที่มีพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ที่นำมารวมกันแล้วตามคำที่วิทยากรกำหนดไว้
4. นักเรียนจดจำชื่อกลุ่ม และตั้งทำเต็นประจำของกลุ่มตนเอง



ภาพที่ 4 บรรยากาศการทำกิจกรรมจัดกลุ่ม “แยกกันอยู่เดี่ยว เป็นเสี้ยวรวมกลุ่ม”

กิจกรรมที่ 4 รถตุ๊ก ตุ๊ก

เป็นกิจกรรมสันทนาการ เพื่อให้นักเรียนผ่อนคลายจากการทำกิจกรรมและได้ขยับร่างกายเป็นท่าทางตามเนื้อเพลงเพื่อลดความเมื่อยล้าจากการนั่งทำกิจกรรมนาน ๆ และเตรียมพร้อมในการทำกิจกรรมต่อไป

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. นักเรียนยืนขึ้นตามแถวของกลุ่มตนเอง
2. วิทยากรร้องเพลง “รถตุ๊ก ตุ๊ก” แล้วให้นักเรียนทำท่าทางประกอบเพลงพร้อมกัน



ภาพที่ 5 บรรยากาศการทำกิจกรรมจัดกลุ่ม “รถตุ๊ก ตุ๊ก”

กิจกรรมที่ 5 ปรบมือคิดเลข

เป็นกิจกรรมที่นำวิชาคณิตศาสตร์มาทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสนุกและปรับวิธีคิดที่คณิตศาสตร์เป็นวิชายาก โดยผ่านการทำกิจกรรม ซึ่งในกิจกรรมจะเป็นการปรบมือตามจังหวะพร้อมมีการบวกและลบเลขเข้ามาช่วย เช่น ปรบมือ 1 ครั้งแล้วบวก 1 เท่ากับ 2 ครั้ง

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. วิทยากรเริ่มกิจกรรมโดยการร้องเพลง

เพลง ปรบมือ

ปรบมือ 3 ครั้ง ขอให้ดังกว่านี้

ขอใหม่อีก 1 ที่ เอาให้ดีกว่าเดิม

2. วิทยากรให้โจทย์ ในการบวกหรือลบเลข
3. นักเรียนปรบมือตามจำนวนที่บวกหรือลบเลขในใจ

กิจกรรมที่ 1.4 เปิดอาน้ำฝักบัว

เป็นกิจกรรมที่นำเพลงเปิดอาน้ำในคลอง มาดัดแปลงเป็นเพลงเปิดอาน้ำฝักบัว เพื่อให้นักเรียนรู้คำศัพท์ใหม่จากเนื้อเพลง และมีการสร้างบทบาทสมมติขึ้น การเล่นแบบนี้จะช่วยพัฒนาทักษะในการเข้าสังคม การมีส่วนร่วม และความกล้าแสดงออกมากขึ้น

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม
2. วิทยากรสอนร้องเพลง เปิดอาน้ำฝักบัว และท่าทางประกอบเพลง

เพลง เปิดอาน้ำฝักบัว

ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ

เปิดอาน้ำฝักบัว

เอาสบู่ถูตัว

อาน้ำฝักบัวร้อง ก๊าบ ก๊าบ

3. ทุกคนร่วมกันร้องเพลงและท่าทางประกอบ



ภาพที่ 6 บรรยากาศการทำกิจกรรม “เปิดอบน้ำฝักบัว”

กิจกรรมที่ 6 ฉันทและเธอ

เป็นกิจกรรมที่นำท่าทางของการแสดงความเคารพที่ถือว่าเป็นมารยาทของประเทศไทย มาแทรกในกิจกรรม เพื่อให้เกิดทั้งความผ่อนคลายและได้เรียนรู้การแสดงออกของพฤติกรรมที่เหมาะสมระหว่างการเข้าค่ายอีกด้วย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรให้นักเรียนยืนเข้าแถวตอนเรียง 1 แล้วจับคู่กับเพื่อนที่อยู่ข้าง ๆ หันหน้าเข้าหากัน
2. วิทยากรสอนร้องเพลงและท่าทางประกอบเพลง

เพลง ฉันทและเธอ

ฉันทและเธอเจอกัน	แทบทุกวันเลยเชียว
เมื่อเจอกันเราทักกัน	ต่างสมานไมตรี
ยิ้มให้กันที่ไร	สุขุทัยยินดี
ต่างพูดจาพาที้	สวัสดีเพื่อนเออ

3. นักเรียนทุกคนร้องเพลงและท่าทางประกอบ
4. เมื่อเพลงจบให้เปลี่ยนคู่ ทำซ้ำไปจนเจอเพื่อนครบทุกคน



รูปที่ 7 บรรยากาศการทำกิจกรรม “ฉันทและเธอ”

กิจกรรมที่ 7 มังกรทอง

เป็นกิจกรรมที่นำการเล่นเป่ายางฉุบมาใช้ประกอบเพลง เพื่อให้นักเรียนรู้คำศัพท์ใหม่จากเนื้อเพลง
ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรสอนนักเรียนร้องเพลง มังกรทอง และท่าทางประกอบ

เพลง มังกรทอง

มังกร มังกร มังกรทอง มีเงิน มีทองตลอดปี

ใครได้ลูกสาวก็โชคดี มีสง่าราศี ยิ่งฉุบมังกรทอง

2. วิทยากรให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนใกล้ ๆ
3. ผู้ที่เป่ายางฉุบแพ้ให้มาต่อหลังผู้ชนะ เริ่มรอบใหม่เพื่อเป่า จนเหลือคนชนะคนเดียว



รูปที่ 8 บรรยากาศการทำกิจกรรม “มังกรทอง”

2. กิจกรรมเสริมทักษะการอ่านออกเขียนได้

เป็นการนำแก่นวิชาภาษาไทยมาสร้างเป็นกิจกรรม โดยเสริมทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และดนตรี บูรณาการร่วมกันในด้านของการสังเกต การจดบันทึก การเรียงลำดับข้อมูลหรือเหตุการณ์ ใช้เพลง ในการช่วยจดจำ และการได้ทดลองทำด้วยตนเองเพื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 พยัญชนะ

เพื่อให้นักเรียนจดจำและสามารถนำพยัญชนะไทยไปใช้ในการสร้างประโยคได้

สื่อการเรียนรู้ กระดานพยัญชนะ 1 แผ่น บัตรคำตัวอักษร 44 ชิ้น และรูปภาพ 44 ชิ้น



ภาพที่ 9 แสดงอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรม “พยัญชนะ”

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน

1. ทบทวนพยัญชนะไทย

1. วิทยากรใช้คำถามกระตุ้นการเรียนรู้ เช่น นักเรียนรู้จักพยัญชนะไทยหรือไม่ นักเรียนรู้หรือไม่ว่าพยัญชนะไทยมีกี่ตัว
2. วิทยากรอธิบายความหมาย ความสำคัญ การนำไปใช้ประโยชน์ของพยัญชนะไทย
3. นักเรียนอ่านพยัญชนะที่อยู่บนกระดานพยัญชนะจนครบทุกตัวพร้อม ๆ กัน
4. วิทยากรสุ่มเลือกตัวอักษรให้นักเรียนอ่าน จนสามารถประเมินว่านักเรียนสามารถจำพยัญชนะได้ครบถ้วน

2. เล่นเกมพยัญชนะไทย

1. วิทยากรอธิบายกติกาการเล่นเกมพยัญชนะไทย
2. วิทยากรแบ่งบัตรตัวอักษรและบัตรรูปภาพให้แก่ละกลุ่ม จำนวนเท่าๆ กัน คว้าไว้ตรงหน้าของแต่ละกลุ่ม

3. สมาชิกของแต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง คนหน้าสุดหยิบบัตรที่อยู่ด้านหลังกลุ่มของตนเอง ไปวางบน “กระดานพยัญชนะ” ให้ถูกตำแหน่ง แล้ววิ่งไปต่อท้ายแถว สมาชิกคนถัดไปจึงจะสามารถหยิบบัตรอักษรหรือบัตรรูปภาพไปวางที่ “กระดานพยัญชนะ” ได้ ทำซ้ำจนครบจำนวนบัตรที่ได้รับไป

6. พี่เลี้ยงค่ายตรวจสอบความถูกต้อง หากพบว่ามีจุดผิดให้ในกลุ่มส่งตัวแทนนักเรียนออกมา กลุ่มละ 1 คน เพื่อแก้ไขคำตอบให้ถูกต้อง และตรวจสอบความถูกต้องพร้อมกันอีกครั้ง จึงประกาศผู้ชนะลำดับที่ 1 – 4 ตามเวลาที่ทำสำเร็จ

7. วิทยากรนำนักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ โดยมีตัวอย่างการสอบถามนักเรียน ดังนี้

- นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้บ้าง
- นักเรียนจำพยัญชนะได้แล้วกี่ตัว
- นักเรียนได้สังเกตเสียงของพยัญชนะหรือไม่ วิทยากรยกพยัญชนะบางตัวมีเสียงที่คล้ายกัน เช่น ข ข ค ฆ เป็นต้น (บอกเสียงกลุ่มใหญ่ ๆ) เพื่อนำสู่กิจกรรมต่อไป

3. ร้องเพลงพยัญชนะไทย

1. วิทยากรให้นักเรียนนอมนเสียง เพื่อเตรียมร้องเพลงพยัญชนะไทย
2. วิทยากรสอนนักเรียนร้องเพลงพยัญชนะไทย และร่วมร้องเพลงด้วยกัน

เนื้อเพลง พยัญชนะไทย

เพลงๆ นี้ฉันไม่ได้แต่ง แต่ถ้าเรารวมกัน มันจะเป็นเพลงที่ดี
มาเถิดพวกเราร้องเพลง ๆ นี้ เตรียมปรบมือให้ดี และก็ส่งเสียงดัง ๆ ว่า!!!

* ก เอ๋ยกอไก่ ข ไขในเล่า ข ขวดของเรา ค ควายไถ่นา

ค คนชิงชัง ฆ ช่างฝา ง ใจกล้า จ ใช้ดี

ที่ร้องไปนี้เป็นเสียงพยัญชนะ ไม่ได้รวมสระ นะ!!! จงจำให้ดี

พยัญชนะนั้นมี 44 จงจำให้ดี เสียงมี 21 (ซ้ำ *)



ก



ข



ค

ภาพที่ 10 การทำกิจกรรมพญูชนะไทย ก) ทบทวนพญูชนะ ข) แจกบัตรอักษรหรือรูปภาพให้แก่ละลุ่ม
ค) ตัวแทนแต่ละลุ่มนำบัตรที่เลือกมาติดบนกระดาน

4. ร้องเพลงพญูชนะไทย

นักเรียนจะได้ใช้ความรู้จากกิจกรรมพญูชนะไทย มาทำกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน และยังได้ทบทวนความรู้ ตลอดจนฝึกความกล้าแสดงออกให้กับนักเรียนอีกด้วย

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. วิทยากรอธิบายกติกาการทำกิจกรรม
2. ให้นักเรียนแต่ละลุ่มยืนขึ้น แล้วเว้นระยะห่างให้เท่ากันในแต่ละแถว และให้สมาชิกตั้งแต่คนที่ 2 กลับหลังหัน
3. วิทยากรโจทย์กับสมาชิกคนที่ 1 ของแต่ละลุ่ม
4. ให้นักเรียนใบ้คำ โดยใช้ท่าทางประกอบต่อกันจนถึงสมาชิกคนสุดท้าย ลุ่มไหนสามารถเดาพญูชนะได้ ให้ยกมือตอบ



ภาพที่ 11 บรรยากาศการทำกิจกรรม “ใบ้ท่าทาง”

กิจกรรมที่ 2 สระไทย

สระในภาษาไทยมีทั้งหมด 21 รูป 32 เสียง การสร้างคำจะมีพยัญชนะเป็นองค์ประกอบหลักและสระในการกำกับเสียงที่จะเปล่งออกมา ดังนั้นการที่นักเรียนจะอ่านหรือเขียนได้ จึงต้องเข้าใจการใช้สระด้วยเช่นกัน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรนำสื่อการเรียนรู้เรื่อง “สระ” มาให้นักเรียนอ่านออกเสียงพร้อมกันทีละตัว
2. วิทยากรให้นักเรียนฝึกอ่านคำ ที่มีพยัญชนะและสระผสมกันอยู่ เช่น กอ - อา - กา, ขอ - อา - ขา
3. วิทยากรแจกใบงานให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ที่มีรูปแบบคำถามที่หลากหลาย โดยต้องตอบเป็นสระ ตอบเป็นพยัญชนะ และการตอบเป็นรูปภาพ



ก



ข

ภาพที่ 12 การทำกิจกรรมสระไทย ก) ทบทวนรูปและเสียงของสระแต่ละตัว ข) ฝึกผสมและสะกดคำ

กิจกรรมศึกษาสระไทย

ชื่อ - นามสกุล _____ ชั้น _____

คำชี้แจง จงเติมพยัญชนะ และสระให้ถูกต้องตามบริบทตาม

ง	า	ค	ค
า	อ	า	อ
ก	า	พ	น

1. ู
2. ุ
3. อ
4. ุ
5. อ
6. ุ

คำชี้แจง ใ้ตอบคำถามจากข้อที่กำกับมาให้

7.	8.
9.	10.

ภาพที่ 13 ใบงานเรื่องสระไทย

กิจกรรมที่ 3 คำคล้องจอง

คำที่ใช้สระหรือพยัญชนะเสียงเดียวกันหรือสะกดในมาตราเดียวกัน คำคล้องจองเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า คำสัมผัส

การใช้คำคล้องจอง เป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา เสริมสร้างจินตนาการ ทำให้เด็กได้สนุก และเป็นการเพิ่มคลังคำศัพท์ให้กับเด็ก การใช้คำคล้องจองเป็นการช่วยเตรียมความพร้อมด้านภาษาก่อนที่เด็กจะได้อ่าน อาจนำไปใช้กับกิจกรรมเตรียมความพร้อมและนำบทเพลงหรือจังหวะเข้าไปเสริม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม
2. วิทยากรอธิบายกติกาการเล่นเกมคำคล้องจอง โดยให้นักเรียนส่งตัวแทนมาหยิบบัตรคำตามหมวดหมู่ที่กำหนดไว้ แล้วให้พูดคำคล้องจองจากวลีท้ายของคำ

โรงเรียน

บัตรคำ

เรียนรู้

คำพูด

3. ให้นักเรียนทั้ง 2 สลับกันพูด โดยจะเริ่มจากกลุ่มที่จับบัตรคำขึ้นมา โดยห้ามใช้คำซ้ำ ถ้าซ้ำจะถือว่าตกรอบ และถ้าไม่ตอบภายในเวลา 10 วินาทีก็จะถือว่าตกรอบเช่นกัน ซึ่งกลุ่มที่ชนะจะมีสิทธิ์เลือกคัดคนทางฝั่งแพ้ออกได้

4. กลุ่มใดเหลือผู้เล่นเยอะกว่าจะถือว่าเป็นฝ่ายชนะ



ก



ข

ภาพที่ 14 บรรยากาศการทำกิจกรรมคำคล้องจอง ก) อธิบายกติกาการเล่นเกม ข) บรรยากาศโดยรวมของการทำกิจกรรม

กิจกรรมที่ 4 ปริศนาสะกดคำ

การเขียนสะกดคำมีความสำคัญที่สุดในการสื่อความหมายด้วยวิธีการเขียน การเขียนผิดก็เหมือนกับการพูดผิด ความหมายของคำก็จะเปลี่ยนไปและประสิทธิภาพของการเขียนก็จะลดลง แต่ถ้าหากเขียนสะกดคำได้ถูกต้องก็จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจข้อความได้อย่างถูกต้อง ญัฐชา เรื่องเกษม (2547: 26) โดยกิจกรรมนี้ออกแบบมาเพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถใช้พยัญชนะ สระและวรรณยุกต์ได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรอธิบายกติกาการเล่นเกมปริศนาสะกดคำ
2. วิทยากรแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ตามจำนวนตัวอักษรที่กำหนดไว้
3. นักเรียนแต่ละกลุ่ม เลือกหมวดหมู่ระหว่างพืชและสัตว์ที่ต้องการใช้ในการทายคำ โดยแต่ละกลุ่มจะมีเวลา 5 นาทีในการเล่น
4. นักเรียนกลุ่มที่ได้เล่นก่อนจะถูกปิดตาและได้รับตัวอักษรทั้งพยัญชนะ สระและวรรณยุกต์ จากวิทยากรคนละ 1 ตัว
5. วิทยากรคำใบ้ตามหมวดที่นักเรียนเลือก
6. นักเรียนตอบคำถามว่าได้คำอะไร แล้วจึงเรียงตัวอักษรให้ถูกตำแหน่ง
7. ทำซ้ำจนครบ 5 นาที กลุ่มใดตอบได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ



ก



ข



ค

ภาพที่ 15 บรรยากาศการทำกิจกรรมปริศนาสะกดคำ ก) อธิบายกติกาการเล่น เกม ข) วิธีการเล่นเกมส์

ค) บรรยากาศโดยรวมของการทำกิจกรรม

กิจกรรมที่ 2.5 จับให้ได้ใส่ให้ถูก (คำประสม)

การประสมคำเป็นการสร้างคำโดยนำคำมูลตั้งแต่ ๒ คำขึ้นไปมาเรียงต่อกัน ทำให้เกิดเป็นคำที่มีความหมายใหม่ โดยอาจมีคำความหมายเดิมอยู่ได้ โดยคำมูลที่จะรวมเป็นคำประสม อาจเป็นคำไทยแท้หรือเป็นคำที่ยืมมาจากภาษาอื่นก็ได้ ตัวอย่างคำประสมที่เราพบบ่อย ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น วุ่นสั้น แวนตาน้ำใจ พัดลม รถเมล์ ดังนั้นการที่นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องคำประสมจึงมีความจำเป็นเพราะจะทำให้ นักเรียนสามารถสร้างคำใหม่ได้ทำให้มีคลังคำศัพท์เพิ่มมากขึ้น

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม และนั่งตามแถวตอนลึกตามกลุ่มของตัวเอง
2. วิทยากรนำกระดานของแต่ละกลุ่มมาตั้งไว้ด้านหน้า และให้บัตรคำอย่างละ 1 ชุด
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกบัตรคำที่กำหนดให้ ใส่ต่อท้ายบัตรคำบนกระดานให้ถูกต้อง ทีละคน โดยสามารถให้คนในกลุ่มช่วยคิดได้ กำหนดเวลากลุ่มละ 10 นาที
4. กลุ่มใดทำถูกต้องมากกว่าจะเป็นฝ่ายชนะ



ภาพที่ 16 บรรยากาศการทำกิจกรรมจับให้ได้ใส่ให้ถูก ก) อธิบายกติกาการเล่นเกม ข) อุปกรณ์และตัวอย่างคำประสม ค-ง) บรรยากาศโดยรวมของการทำกิจกรรม

3. กิจกรรมภาษากับสิ่งแวดล้อม

เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องระบบนิเวศ เพื่อแทรกความตระหนักในเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรในชุมชนของตนเอง โดยมีกิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เรียนรู้สัตว์ป่า

เป็นการนำความรู้จากการทำงานวิจัยของอาจารย์ในมหาวิทยาลัย มาแปลงเป็นกิจกรรม เพื่อบูรณาการเรียนรู้เรื่องทรัพยากรในท้องถิ่นและภาษาไทย รวมทั้งสร้างความตระหนักในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและสัตว์ป่าด้วย ในกิจกรรมจะให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์ป่าและระบบนิเวศ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับทรัพยากรป่าไม้และสัตว์ป่าอย่างถูกวิธี

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรนำเกม “อย่าหนีบหนู” มาเป็นกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน
 - 1.1 นักเรียนอยู่ในท่าเตรียมพร้อม คือ มือซ้ายหงาย มือขวาชูนิ้วชี้แล้วคว่ำมือลงไปจับบนมือซ้ายของเพื่อนที่นั่งข้าง ๆ
 - 1.2 วิทยากรกำหนดคำขึ้นมาหนึ่งคำ เมื่อนักเรียนได้ยินคำนั้นให้หุบมือขวาจับนิ้วซ้ายของเพื่อน คนไหนโดนหนีบจะออกจากเกมส์
 - 1.3 วิทยากรเริ่มเล่นนิทาน จนเหล่าผู้ชนะ 1 คน
2. วิทยากรแนะนำให้ดูรูปและอธิบายการลักษณะสำคัญของสัตว์ป่าที่พบในเขตพื้นที่อุทยานธรรมชาติวิทยาฯ อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี
3. วิทยากรถามคำถามนำ ว่านักเรียนรู้จักสัตว์ตัวไหนกันบ้าง และแลกเปลี่ยนความรู้กับนักเรียน เช่น แหล่งอาหาร บริเวณที่อยู่อาศัย และลักษณะภูมิประเทศของป่าสวนผึ้ง
4. วิทยากรให้ดูวิดีโอการใช้ชีวิตของสัตว์ป่า รวมถึงการอนุรักษ์สัตว์ป่าและการเอาตัวรอดในป่าด้วย



ภาพที่ 17 บรรยากาศการทำกิจกรรม “อย่าหนีบหนู”



ภาพที่ 18 บรรยากาศการทำกิจกรรม รู้จักสัตว์ป่า

กิจกรรมที่ 2 นิเวศสัตว์ป่า

เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ และนำความรู้ภาษาไทยที่ได้เรียนในช่วงต้นของ ค่ายมาใช้ ผ่านการแต่งประโยค และนำเสนอให้เพื่อน ๆ ฟัง โดยเนื้อหาสาระของในกิจกรรม ได้นำเรื่องระบบ นิเวศป่าไม้ และวิถีชีวิตคนกับป่า มาใช้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตระหนักในเรื่องสิ่งแวดล้อม ไม่บุกรุก ทำลายป่า และการหาของป่าอย่างถูกวิธี

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ใช้จินตนาการในการสร้าง “ป่าในความฝัน”

1. วิทยากรแจกกระดาษฟริปชาร์ต สี และรูปสัตว์ 1 ชุด ให้กับแต่ละกลุ่ม
2. นักเรียนวาดรูป “ป่าในความฝัน” โดยนำสัตว์ที่ได้รับแจกมาจัดวางตำแหน่งในป่าของตน
3. นักเรียนเตรียมตัวนำเสนอ ตามหัวข้อดังนี้
 - 3.1 ชื่อป่าของกลุ่ม
 - 3.2 นิเวศการอยู่ร่วมกันของสัตว์ป่า
 - 3.3 การใช้ชีวิตของเรากับป่า
 - 3.4 คำสั้น ๆ ที่บอกถึงป่าของเรา



ภาพที่ 19 บรรยายกาศการทำกิจกรรม “ป่าในความฝัน” ก-ข) ช่วยกันทำภาพ “ป่าในความฝัน”

ค-ง) นำเสนอภาพ “ป่าในความฝัน”

4. กิจกรรมสะท้อนการเรียนรู้

เป็นการให้นักเรียนได้ทบทวนว่ากิจกรรมที่ตนได้เล่นหรือเรียนนั้น เกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง ผ่านการใช้คำถาม เช่น สิ่งที่ได้ทำในวันนี้มีอะไรบ้าง ได้เรียนรู้อะไรบ้าง และรู้สึกอย่างไร ค่ายนิเวศภาษาจึงได้นำหลักการดังกล่าวมาใช้ในการสรุปการเรียนรู้ในทุก ๆ กิจกรรม และสรุปการเรียนรู้ตลอดทั้งค่ายอีกด้วย

กิจกรรมที่ 4.1 Reflection ถึงความรู้

ให้นักเรียนได้ทบทวนความเข้าใจของเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในวันนั้น โดยนำคำถามใส่ในถังความรู้ แล้วสุ่มเลือกคนตอบโดยใช้เกมส์ “ขวดเสียงทาย”

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรอธิบายกติกาของกิจกรรม
2. นักเรียนนั่งเป็นวงกลม วิทยากรนำขวดเสียงทายวางไว้กลางวง
3. วิทยากรหมุนขวดเสียงทาย เมื่อปลายขวดชี้ไปที่ใคร ให้หยิบคำถามจากถังความรู้ เพื่อตอบคำถาม ถ้านักเรียนตอบไม่ได้หรือตอบผิดให้เพื่อนสามารถช่วยได้ และวิทยากรหรือพี่เลี้ยงกลุ่มช่วยตอบหรือเสริมประเด็นให้ชัดเจนขึ้น
4. ในกรณีขวดชี้ไปที่พี่เลี้ยงกลุ่มให้เลือกนักเรียนที่นั่งข้างซ้ายหรือขวาเป็นคนตอบคำถาม



ภาพที่ 20 บรรยากาศการทำกิจกรรม “ถึงความรู้”

กิจกรรมที่ 4.2 Reflection ปั้นดินเป็นดาว

เป็นกิจกรรมให้นักเรียนสรุปการเรียนรู้และความรู้สึกด้วยการปั้นดินน้ำมันให้เป็นเรื่องราวที่กลุ่มของตนสรุปได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. วิทยากรอธิบายกติกาการทำกิจกรรม ปั้นดินเป็นดาว
2. วิทยากรแจกกระดาษฟริปชาร์ตและดินน้ำมันให้กลุ่มละ 5 สี
3. ให้นักเรียนออกมานำเสนอผลงานที่ตนเองปั้น



รูปที่ 21 บรรยากาศการทำกิจกรรม “ปั้นดินเป็นดาว”



ภาพที่ 21 ผลงานของนักเรียนในกิจกรรม “ปั้นดินเป็นดาว”

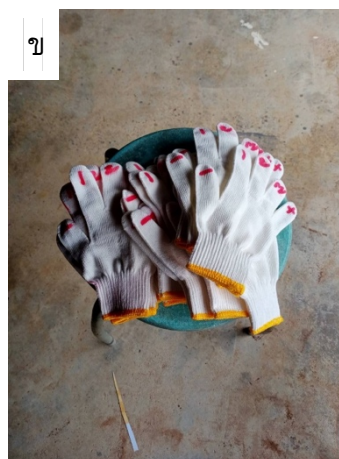
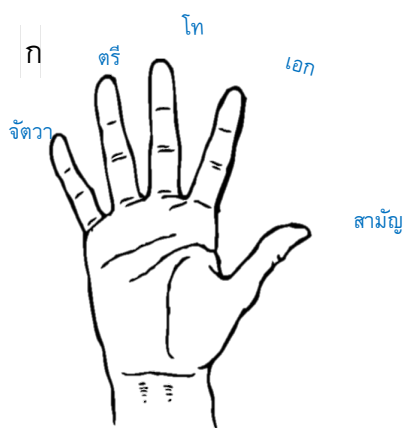
5. กิจกรรมในกล่อง “Learning Box”

เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้ตามช่วงวัยของนักเรียน โดยใช้เกมส์ที่มีการบูรณาการสาระวิชา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และดนตรี เช่นการสังเกต การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การตีความ การคำนวณ การแยกองค์ประกอบ การออกเสียงและการไล่ระดับเสียง

ภายในกล่อง Learning Box มีการเรียนรู้ทั้งหมด 5 เกมส์ และอีกหนึ่งกิจกรรมเสริมทักษะ และมีคู่มือวิธีการเล่น เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 5.1 ถุงมือวรรณยุกต์

เป็นชุดเสริมการเรียนรู้ เรื่องไตรยางค์ โดยทำสื่อเป็นลักษณะของถุงมือเพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการผันเสียงวรรณยุกต์



รูปที่ 23 เกมส์ถุงมือวรรณยุกต์ ก) ลักษณะการผันวรรณยุกต์ ข) ถุงมือที่ใช้ในการเล่นเกมส์ เนื้อหาหลักที่นักเรียนต้องรู้ก่อนการเล่นเกมส์ถุงมือวรรณยุกต์

1. คำเป็น คำตาย

คำเป็น หมายถึง

1. คำที่ประสมด้วยสระเสียงยาว เช่น มา ดู ปี่
2. สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่กง กน กม เกย เกอว เช่น นาง กิน ปม นา หิว
3. คำที่พยัญชนะประสมกับสระ -า ไ - ไ - -า เช่น ย่า น้ำ ใส่ เผ่า เขา ไป

คำตาย หมายถึง

1. คำที่พยัญชนะประสมกับสระเสียงสั้น เช่น ปะ ตี ฉุ
2. คำที่มีตัวสะกดในแม่ กก กบ กด เช่น นก มัด รับ
3. พยัญชนะตัวเดียว เช่น ณ, บ (บ่ ที่แปลว่า ไม่), ฐ, ฤ

2. ตัวสะกดที่เป็นรูปพยัญชนะเดียวในภาษาไทยมี 8 เสียง (8 มาตรา) ได้แก่

1. แม่กก พยัญชนะในแม่กก คือ ก , ข , ค , ฆ เช่น จาก สุข นาก เมฆ ฯลฯ
2. แม่กง พยัญชนะในแม่กง คือ ง เช่น จง ปลง กรง สรง ฯลฯ
3. แม่กต พยัญชนะในแม่กต คือ จ , ช , ซ , ฎ , ฏ , ฐ , ฑ , ต , ต , ถ , ท , ฒ , ศ , ส, ษ เช่น อาจ ก้าช

กฏ ปรากฏ อุฐ ครุฑ ฯลฯ

4. แม่กน พยัญชนะในแม่กน คือ ญ , ณ , น , ร , ล , พ เช่น ชำนาญ คุณ กิน จร กาล ฯลฯ
5. แม่กบ พยัญชนะในแม่กบ คือ บ , ป , พ , ฟ , ภ เช่น กราบ บาบ ภาพ ลาก ฯลฯ
6. แม่กม พยัญชนะในแม่กม คือ ม เช่น กลม จม บ่ม นม ฯลฯ
7. แม่เกย พยัญชนะในแม่เกย คือ ย เช่น ขวย สวย ชาย นาย ฯลฯ

8. แม่เกอว พยัญชนะในแม่เกอว คือ ว เช่น ราว สาว หนาว พราว ฯลฯ นอกจากนั้นตัวสะกดที่เป็นพยัญชนะรูปเดียวอาจมีสระประกอบอยู่ด้วย เช่น ญาติ ขาติ สมบัติ ฯลฯ

3. ไตรยางศ์ คือ การจัดหมู่พยัญชนะไทย 44 ตัว เป็น 3 หมู่ คือ อักษร สูง กลาง หรือ ต่ำ ได้แก่

อักษรกลาง 9 ตัว	อักษรสูง 11 ตัว	อักษรต่ำ 24 ตัว	
		ต่ำคู่ 14 ตัว	ต่ำเดี่ยว 10 ตัว
ก ด	ข ข	ค ค ฌ	ง ร
จ ต	ฉ	ช ฉ	ญ ว
ฎ บ	ส ศ ษ	ซ	น ม
ฏ ป	ถ ฐ	ฑ ฒ ท ธ	ย ฟ
อ	ฬ	พ ภ	ณ ล
	ฬ	ฟ	
	ห	ฮ	

อักษรกลาง	อักษรสูง	อักษรต่ำ

เสียงวรรณยุกต์	รูปวรรณยุกต์	ระดับเสียง	ตัวอย่าง	หมายเหตุ
สามัญ	—	ปานกลาง มีระดับเสียงคงที่	กิน ท้อง สิม ย่า	ไม่มีรูปวรรณยุกต์แทนเสียง
เอก	•	ต่ำสุดมีเสียงคงที่สม่ำเสมอ	แก่ง ฟ้า ทึก สุข	บางคำไม่มีรูปวรรณยุกต์
โท	∩	ตอนต้นเป็นเสียงสูง ปลายเสียงเน่เสียงเป็นระดับเสียงต่ำ	โกลี ฟ้า คำ ข่าง มาก นาน	บางคำมีรูปวรรณยุกต์กำกับ แต่เสียงโทบางคำไม่มีรูปวรรณยุกต์กำกับ
ตรี	∪	สูง	โต๊ะ จะ กัก รัก คิด น่อง ไร่ ไร่	บางคำมีรูปวรรณยุกต์กำกับแต่เสียงตรีบางคำไม่มีรูปวรรณยุกต์กำกับ
จัตวา	+	ตอนต้นเสียงต่ำ ตอนปลายเสียงสูงขึ้น	แจ่ง ก่ายเดี่ยว เหลือง เขียว	บางคำไม่มีรูปวรรณยุกต์กำกับ

รูปที่ 24 วิธีการผันเสียงวรรณยุกต์

ขั้นตอนการเล่นเกมส์

1. ให้นักเรียนนำคำที่พูดบ่อยในชีวิตประจำวันมาผันเสียง โดยใช้ถู่มีวรรณยุกต์เป็นเครื่องมือ
2. เขียนคำลงไปในตารางใบงานที่กำหนดให้ ตามเสียงวรรณยุกต์ให้ถูกต้อง

ใบงานถู่มีวรรณยุกต์

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำที่นักเรียนเลือก มาเติมลงในตารางให้เต็ม

ผันเสียงวรรณยุกต์	สามัญ	เอก	โท	ตรี	จัตวา
สูง	เขียว (ตัวอย่าง)
กลาง	แก่ง (ตัวอย่าง)
ต่ำ

วิธีการประเมิน

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการเล่นเกมส่สูงมือวรรณยุกต์
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถผันเสียงวรรณยุกต์ได้					
นักเรียนสามารถนำไปใช้กับเกมอื่นได้					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินผลจากการเลือกคำตอบมาใส่ในรูป แบบฝึกหัด					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินจากการขีด เขียน และรอยการใช้อุปกรณ์					

กิจกรรมที่ 5.2 เกมไตรยางศ์หมู่กระทะ

เกมไตรยางศ์หมู่กระทะ เป็นเกมที่นำความรู้จากเกมส์ผู้มีอรรถยุกต์มาใช้ โดยนำอักษรไตรยางศ์เติมในเสียง ต่ำ กลาง สูง และสร้างคำให้มีความหมาย เกมนี้ให้นักเรียนรู้และเข้าใจความหมายของอักษรไตรยางศ์

ขั้นตอนการเล่นเกมส์

1. ให้นักเรียนเลือกรูปพยัญชนะที่เตรียมไว้ให้มาวางในช่องอักษรสูง กลาง ต่ำ ให้ถูกต้อง
2. ให้นักเรียนพลิกด้านหลังของกระทะ จากนั้นให้เลือกเอาพยัญชนะอักษร สูง กลาง ต่ำ มาเขียนคำศัพท์ตามช่องที่กำหนดไว้ให้ถูกต้อง



รูปที่ 25 อุปกรณ์ในการเล่นเกมส์ “ไตรยางศ์หมู่กระทะ”

วิธีการประเมิน

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการเล่นเกมสัปดาห์ละครั้ง
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถนำความรู้จาก “ถุงมือวรรณยุกต์” มาใช้ในเกมไตรยางศ์ได้					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากการแยกตัวอักษรพยัญชนะตามไตรยางศ์ได้ถูกต้อง					
ประเมินผลจากการสังเกตการทำแบบฝึกหัดของนักเรียน					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินจากการสังเกตการใช้และเก็บรักษาอุปกรณ์					

กิจกรรมที่ 5.3 เกมส์ปริศนาทายคำ

เกมส์ปริศนาทายคำ เป็นเกมส์ที่ให้นักเรียนหาคำที่มีความหมายตามคำใบ้ จากตารางที่กำหนดให้
ขั้นตอนการเล่นเกมส์

1. นักเรียนอ่านคำใบ้ตามหัวข้อที่กำหนด
2. นักเรียนหาคำตอบ และเขียนลงในใบงาน

ใบงานที่ 1

คำใบ้เรื่องที่ 1 : ชาวกะเหรี่ยง

1. ประเพณีประจำปีของชาวกะเหรี่ยงที่เกี่ยวกับข้าว
2. คนเฒ่าคนแก่ของชาวกะเหรี่ยงชอบเคี้ยวเล่น มีสีแดง มักติดอยู่ที่ปากและฟันเวลายิ้ม
3. แม่และยายชอบนั่งเวลาอยู่บ้าน คล้ายกระโปรง
4. กระเป๋าที่ชาวกะเหรี่ยงชอบนำมาสะพายข้าง
5. ประเพณีกินข้าวห่อของชาวกะเหรี่ยงจะมีการผูกข้อมือด้วยบางอย่างที่มีทั้งสีแดงและสีขาว
6. พิธีที่คนเฒ่าคนแก่ผูกข้อมือให้กับเด็กวัยรุ่นหรือลูกหลานที่ออกไปทำงานนอกบ้านไกล ๆ ให้กลับมาอยู่บ้านในวันกินข้าวห่อ
7. ไม้ที่คนกะเหรี่ยงนำมาใช้สร้างบ้าน สามารถนำหน่อของไม้ชนิดนี้มาทำอาหารได้ด้วย

ใบงานที่ 2

คำใบ้เรื่องที่ 2 : สวนสัตว์ของฉัน

แนวตั้ง

1. เป็นสัตว์มีปีกบินได้ชอบสร้างรังอยู่บนต้นไม้
2. มี 4 ขาตัวใหญ่ ๆ หูกาง ๆ มี งวง และมิงา ชอบกินอ้อย
3. มีหูและปากเหมือนหนูแต่มีปีกบินได้ ชอบออกหากินเวลากลางคืน
4. มี 4 ขาขนสีขาวฟู ๆ หยิก ๆ ชอบกินหญ้า ร้องเหมือนแพะ
5. มี 4 ขาลำตัวมีลายขาวดำ มีหางยาวร้อง “ฮี้ ฮี้”
6. หัวเหมือนม้า ลำตัวอ ท้องยื่นไปข้างหน้า ตัวเล็ก อาศัยอยู่ในน้ำ

แนวนอน

1. ชอบกินหญ้า ตัวสีดำ มีเขา อยู่ในนาชอบไถนา
2. มี 4 ขา รูปร่างเหมือนช้าง แต่มีหางเหมือนปลา อยู่ในน้ำ
3. มี 4 ขา ตัวสีน้ำตาล มีเขาแตกออก เหมือนกิ่งไม้เป็นสัตว์สงวน
4. มี 4 ขา เป็นสัตว์เลี้ยง ชอบกินปลาหู ชอบร้อง “เหมียว เหมียว”

5.

ปริศนาทายคำ

คำชี้แจง:ให้นักเรียนอ่านคำใบ้เรื่อง **ชาวกะเหรี่ยง** และหาคำตอบในตารางเมื่อพบคำตอบแล้วให้นำคำตอบมาเขียนลงในช่องว่างของคำใบ้

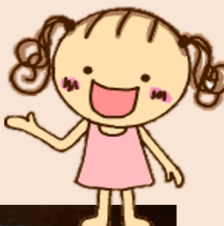
กิ	น	ชี้	า	ว	ห้	อ	ห	า	เ
เ	น	จ	หา	ข	ว	เ	ร	ส	วี
จ	า	ค	ย	ยู่	ส	เ	ด้	า	ย
เ	บ	ป	ก	า	ก	ค	า	ใ	ก
ม	จ	เ	ห	ม	า	ก	ย	อู่	ข
ไ	พ	ย	ไ	ห	ม	า	ก	ง	วั
ใ	มู่	ป	อ	ผ	ง	ส	ถ	ง	ญ
ท	ฝ	ไ	ม	อ	ก	า	ม	ห	ฟ
ท	า	ย	ผู้	ป	ผู้	กิ	อู	ผ	ก
ถ	ม	จ	ท	จ	ไ	ด้	ม	ล	อู
ค	ง	ย	ร	เ	ม	ช	ล	ถ	,


รูปที่ 26 ใบงาน “ปริศนาทายคำ”

ปริศนาอักษรไขว้

คำชี้แจง: ให้นักเรียนอ่านคำใบ้เรื่อง **สวนสัตว์ของฉัน** และให้นักเรียนเติมพยัญชนะลงในช่องว่างของตาราง

1 <u>น</u>		3 <u>ค</u>			5 <u>ม</u>		6
3	ว		ง		ล		า
		ง		2 <u>ช</u>		ง	น้ำ
	1	ว			ย		
	า		ง				
4 <u>บ</u>		ว					
๕							





รูปที่ 27 ใบงาน “ปริศนาอักษรไขว้”

วิธีการประเมิน

สาระสำคัญ (Knowledge: K)

- ประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการเล่นเกมสปริศนาคำทาย
- โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำ

กิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำได้					
นักเรียนสามารถนำทักษะความรู้รอบตัวมาใช้ได้ ถูกต้อง					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด โดยพิจารณาจาก ความถูกต้อง					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินจากการสังเกตการใช้และการเก็บรักษา อุปกรณ์					

กิจกรรมที่ 5.4 เกมส์อาหารตามสั่ง

เป็นเกมส์ที่บูรณาการความรู้คณิตศาสตร์มาทำให้นักเรียนรู้จักคำศัพท์มากขึ้น และฝึกฝนทักษะการสังเกต การวิเคราะห์ โดยนักเรียนจะต้องผสมคำตามเมนูอาหารให้ได้ และนำมาคำนวณเพื่อให้ได้รวมผลของตัวเลขมากที่สุด

ขั้นตอนการเล่นเกมส์

1. ให้นักเรียนเลือกคำที่กำหนดให้ในตารางคำมาเติมในรูปภาพ โดยการเติมคำต้องคำนึงถึง ส่วนประกอบของเมนูอาหารนั้นว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. นำตัวเลขที่อยู่ในตารางคำที่ตรงกับคำที่นักเรียนเลือกมาบวกกัน
3. นำผลลัพธ์จากข้อที่ 2 มาเทียบในตารางผลลัพธ์เพื่อหาประโยคที่ซ่อนอยู่
4. เมื่อได้ประโยคแล้ว ให้นำประโยคนั้นไปเติมได้จานอาหารให้ถูกต้อง

ตัวอย่างเช่น
ส่วนประกอบเมนูอาหาร

1

หมูสับ	ไก่ทอด	ผริก	หมูสับ	ไข่ดาว	ผริก
9	6	10	4	11	3
กระเทียม	ข้าวสวย	หมูสับ	ไข่ดาว	หมู	5
2	7	12	1	8	5

2 $6 + 4 + 3 + 2 + 7 + 8 = 30$

ผลรวมที่ได้	ประโยค
23	หมูสับของหมูสับผริก
36	หมูสับของหมูสับผริก
42	หมูสับของหมูสับผริก
15	หมูสับของหมูสับผริก
30	หมูสับของหมูสับผริก

3

4

พระกำลังอินเพศวิน

ข้าวสวยไก่ไข่ดาว

ไก่	หมูสับ	ผริก	ไข่ดาว	หมูสับ	ผริก
9	6	10	4	11	3
กระเทียม	หมู	หมูสับ	หมูสับ	ไข่ดาว	ข้าวสวย
2	7	12	1	8	5

ผลรวมที่ได้...

ผลรวมที่ได้	ประโยค
17	หมูสับของหมูสับผริก
35	หมูสับของหมูสับผริก
23	หมูสับของหมูสับผริก
41	หมูสับของหมูสับผริก
38	หมูสับของหมูสับผริก
48	หมูสับของหมูสับผริก

พระกำลังอินเพศวิน

ผัดไทยกุ้งสด

ไก่	หมูสับ	ผริก	หมูสับ	หมูสับ	ผริก
9	6	10	4	11	3
กระเทียม	หมู	หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ	ข้าวสวย
2	7	12	1	8	5

ผลรวมที่ได้...

ผลรวมที่ได้	ประโยค
17	หมูสับของหมูสับผริก
32	หมูสับของหมูสับผริก
23	หมูสับของหมูสับผริก
41	หมูสับของหมูสับผริก
38	หมูสับของหมูสับผริก
49	หมูสับของหมูสับผริก

พระกำลังอินเพศวิน

ข้าวผัดต้มยำทะเล

หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ
9	6	3	4	10	5
กระเทียม	หมู	หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ	หมูสับ
12	11	2	1	8	7

ผลรวมที่ได้...

ผลรวมที่ได้	ประโยค
29	หมูสับของหมูสับผริก
23	หมูสับของหมูสับผริก
37	หมูสับของหมูสับผริก
41	หมูสับของหมูสับผริก
38	หมูสับของหมูสับผริก
49	หมูสับของหมูสับผริก

พระกำลังอินเพศวิน

ข้าวกระเทียมผัดไข่ดาว

ตารางค่า					
ค่าไม้	ใบระเษรา	พริก	พริก	มะนาว	ถั่ว
11	6	3	5	10	9
กระเทียม	ต้นหอม	แตงกวา	หมูสับสุก	ไข่ดาว	ข้าว
12	4	2	1	8	7

ตัวเลขที่จับ...

ตารางเฉลย	
เลขรวมที่ได้	ประโยค
29	หมูสับสุกของพ่อแม่มัก
23	เบรตของอาหารจานผัดไข่ดาว
37	เขาชอบของกินที่เป็จานะเน้ง
41	ผาของกินวอ หมอของไข่สุกตั้ง
38	กร-ค่าใช้ของอาหารกร
49	๓-วปใช้กรสัปดาห์ถึงถึงเจ็ชของปณ

ปะหมี่เกี๊ยวน้ำ

ตารางค่า					
ส้มตำ	ถั่ว	พริก	เบรต	มะนาว	ถั่วงอก
1	6	10	12	4	3
กระเทียม	หมูสับ	แตงกวา	หมูยอ	ลูกชิ้น	ข้าวสวย
2	8	11	9	5	7

ตัวเลขที่จับ...

ตารางเฉลย	
เลขรวมที่ได้	ประโยค
23	หมูสับสุกของพ่อแม่มัก
35	เบรตของอาหารจานผัดไข่ดาว
42	เขาชอบของกินที่เป็จานะเน้ง
15	ผาของกินวอ หมอของไข่สุกตั้ง
30	กร-ค่าใช้ของอาหารกร
48	๓-วปใช้กรสัปดาห์ถึงถึงเจ็ชของปณ

ต้มยำกุ้ง

ตารางค่า					
พริก	ใบระเษรา	ใบมะกูด	พริก	ถั่ว	พริก
8	5	10	4	11	3
พริก	๓-ไม้	แตงกวา	หมูยอ	ไข่ดาว	ถั่ว
2	7	12	1	9	6

ตัวเลขที่จับ...

ตารางเฉลย	
เลขรวมที่ได้	ประโยค
23	หมูสับสุกของพ่อแม่มัก
35	เบรตของอาหารจานผัดไข่ดาว
42	เขาชอบของกินที่เป็จานะเน้ง
15	ผาของกินวอ หมอของไข่สุกตั้ง
30	กร-ค่าใช้ของอาหารกร
49	๓-วปใช้กรสัปดาห์ถึงถึงเจ็ชของปณ



รูปที่ 28 อุปกรณ์การเล่นเกมส์ “อาหารตามสั่ง”

วิธีการประเมิน

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการเล่นเกมส้อหารตามสั่ง
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถอ่านและวิเคราะห์คำสั่งการทำงานได้					
นักเรียนสามารถคำนวณตัวเลขในรายวิชาคณิตศาสตร์ได้					
นักเรียนสามารถเขียนสะกดคำได้ถูกต้อง					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินผลจากการทำแบบฝึกหัด พิจารณาจากการเลือกคำตอบคำถาม					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินจากการสังเกตการใช้และการเก็บรักษาอุปกรณ์					

กิจกรรมที่ 5.5 ภาพวาดจากนิทาน

เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนสร้างภาพจินตนาการผ่านนิทาน ให้นักเรียนบรรยายออกมาเป็นการวาดภาพและการปั้นดินน้ำมัน เพื่อเป็นการเสริมสร้างกล้ามเนื้อเล็กด้วย

ขั้นตอนการเล่นเกมส์

1. ให้นักเรียนอ่านนิทาน มดกับต๊กแตน
2. ให้นักเรียนวาดรูปประกอบตามจินตนาการ



คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านนิทาน มดกับต๊กแตน แล้ววาดรูปประกอบเรื่องที่อ่าน

นิทาน มดกับต๊กแตน

เข้าวันหนึ่งในฤดูร้อน ต๊กแตนร้องเพลงอย่างสนุกสนาน มันก็หันไปเห็นฝูงมดขนอาหารเดินผ่านมา จึงเอ่ยปากชวนฝูงมดให้มาร้องเพลงด้วยกัน มดตัวหนึ่งตอบว่า "ไม่ได้หรอก พวกข้าต้องรีบหาอาหารมาตุนไว้ สำหรับฤดูหนาวที่กำลังจะมาถึง แล้วเจ้าไม่เตรียมอาหารไว้บ้างหรือ" "ไม่เห็นต้องรีบเลย อีกตั้งนานกว่าจะถึงฤดูหนาว" ต๊กแตนตอบ

เมื่อฤดูหนาวมาถึงสัตว์ต่าง ๆ พวกมันหลบอยู่แต่ในรัง ส่วนต๊กแตนหาอาหารไม่ได้เลย มันจึงมาขออาหารแบ่งจากฝูงมด "ข้ามัวแต่ทำตัวไร้สาระในฤดูร้อน ตอนนี้ข้าลำบากแล้วได้โปรดแบ่งอาหารให้ข้าบ้างเถิด" ฝูงมดจึงตอบว่า "ถ้าเจ้าสามารถร้องเพลงได้อย่างสบายใจได้ในฤดูร้อน ทำไมเจ้าจึงไม่ทำต่อไปในฤดูหนาวล่ะ"

ให้นักเรียนวาดรูปประกอบนิทานที่อ่าน



ภาพวาดจากนิทาน



คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านนิทาน กวางป่ากับพุ่มไม้ แล้วตอบคำถาม พร้อมวาดรูปและบันทึกน้ำฝนประกอบเรื่องที่อ่าน

นิทาน กวางป่ากับพุ่มไม้

ในป่าแห่งนี้มีกวางป่าตัวหนึ่งหนีการตามล่าของนายพรานเข้าไปแอบพรางตัวอยู่ที่พุ่มไม้แห่งหนึ่งซึ่งมีใบหนาทำให้นายพรานมองไม่เห็นและเดินผ่านไป

กวางป่าตัวนั้นคิดว่านายพรานได้เดินทางผ่านไปแล้ว คงไม่กลับมาอีกแล้ว มันก็เลยจัดการเล็มกินใบไม้ที่อยู่รอบๆ ตัวมันอย่างเอร็ดอร่อย จนใบเริ่มเบาบาง และหมดลงในที่สุด

ทันใดนั้นนายพรานคนเดิม ก็เดินย้อนกลับมาอีกครั้ง กวางป่าเห็นดังนั้นก็รีบวิ่งเข้าไปซ่อนตัวอยู่ที่เดิม ซึ่งก่อนหน้านี้เคยมีใบหนาทึบ แต่คราวนี้กลับไม่มีใบเหลืออยู่เลย นายพรานจึงมองเห็นและยิงกวางป่าตัวนั้นตายในที่สุด

ข้อคิดที่ได้จากนิทาน กวางป่ากับพุ่มไม้

.....

.....



ให้นักเรียนวาดรูปประกอบนิทานที่อ่าน



ให้นักเรียนบันทึกน้ำฝนประกอบนิทานที่อ่าน



รูปที่ 29 ใบงาน “ภาพวาดจากนิทาน”

วิธีการประเมิน

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการเล่นเกมสภาวาดจากนิทาน
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถอ่านและวิเคราะห์เนื้อหานิทานได้					
นักเรียนสามารถสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านการวาดรูปและปั้นดินน้ำมัน					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินผลจากข้อคิดที่ได้จากนิทาน และความเกี่ยวข้องของภาพกับนิทาน					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินจากการสังเกตการปั้นดินน้ำมัน และการดูแลรักษาชิ้นงาน					

กิจกรรมที่ 5.6 บันทึกคำศัพท์น่ารู้รอบตัวหนู

เป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมองค์ความรู้รอบตัวให้กับนักเรียน โดยให้นักเรียนเป็นผู้ค้นหาสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ทั้งที่เคยพบเห็นและไม่เคยพบเห็น ให้เขียนหรือวาดภาพลงสมุด เพื่อให้นักเรียนได้เปิดมุมมองและสร้างประสบการณ์ใหม่

ขั้นตอนการเล่นเกมส์

1. ให้นักเรียนสังเกตสิ่งที่อยู่รอบตัว
2. เขียนคำหรือวาดภาพสิ่งที่สังเกตเห็นลงในใบงาน
3. ทำซ้ำทุก ๆ วัน



คำชี้แจง: ให้นักเรียนเขียนคำศัพท์หรือวาดภาพสิ่งรอบตัวที่นักเรียนพบเจอในแต่ละวันที่นักเรียนคิดว่าน่าสนใจ ลงในตารางที่กำหนดไว้ให้



วันที่..... เดือน..... ปีพ.ศ.....

อย่าลืมเขียนวันเดือนปี
ในทุกวันที่ทำด้วยนะคะ

รูปที่ 30 ใบงาน “บันทึกคำศัพท์น่ารู้รอบตัวหนู”

วิธีการประเมิน

1. ประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรมบันทึกคำศัพท์น่ารู้รอบตัวหนู
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำได้					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินผลจากการเติมคำว่ามีอะไรแปลกใหม่ในแต่ละวัน					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินผลจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากจำนวนคำที่บันทึกไว้					

คำชี้แจง

1. การประเมินผลการเรียนรู้ภาพรวมจากการบันทึกผลกิจกรรมกล่องเสริมสร้างทักษะ Learning Box
2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการประเมินผลการเรียนรู้จากการบันทึกผลการทำกิจกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

หัวข้อการประเมิน	ระดับการประเมินการเรียนรู้				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ (Knowledge: K)					
นักเรียนสามารถผันเสียงวรรณยุกต์ได้					
นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ในแต่ละเกมส์ได้					
นักเรียนสามารถอ่านและเขียนสะกดคำได้					
นักเรียนสามารถนำทักษะความรู้รอบตัวมาใช้ในการเล่นเกม					
นักเรียนสามารถอ่านและวิเคราะห์โจทย์ของแต่ละเกมส์ได้					
นักเรียนสามารถคำนวณตัวเลขในรายวิชาคณิตศาสตร์ได้					
ทักษะกระบวนการ (Process skill: P)					
ประเมินผลจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากการเลือกคำตอบมาใส่ใน แบบฝึกหัด					
ประเมินจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากการแยกพยัญชนะตามหมวดหมู่ได้ถูกต้อง					
ประเมินผลจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากคำตอบและภาพที่ประกอบนิทาน					
ประเมินผลจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากจำนวนคำที่บันทึกไว้					
นักเรียนสามารถสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ผ่านการวาดรูปและปั้นดินน้ำมัน					
เจตคติ (Attitude: A)					
ประเมินจากการขีด เขียน และรอยการใช้อุปกรณ์					
ประเมินจากการสังเกตการใช้และเก็บรักษาอุปกรณ์การทำงาน					
ประเมินจากการสังเกตการปั้นดินน้ำมัน และการดูแลรักษาชิ้นงาน					

ประเมินผลจากการบันทึกผลงาน โดยพิจารณาจากจำนวน คำที่บันทึกไว้					
---	--	--	--	--	--