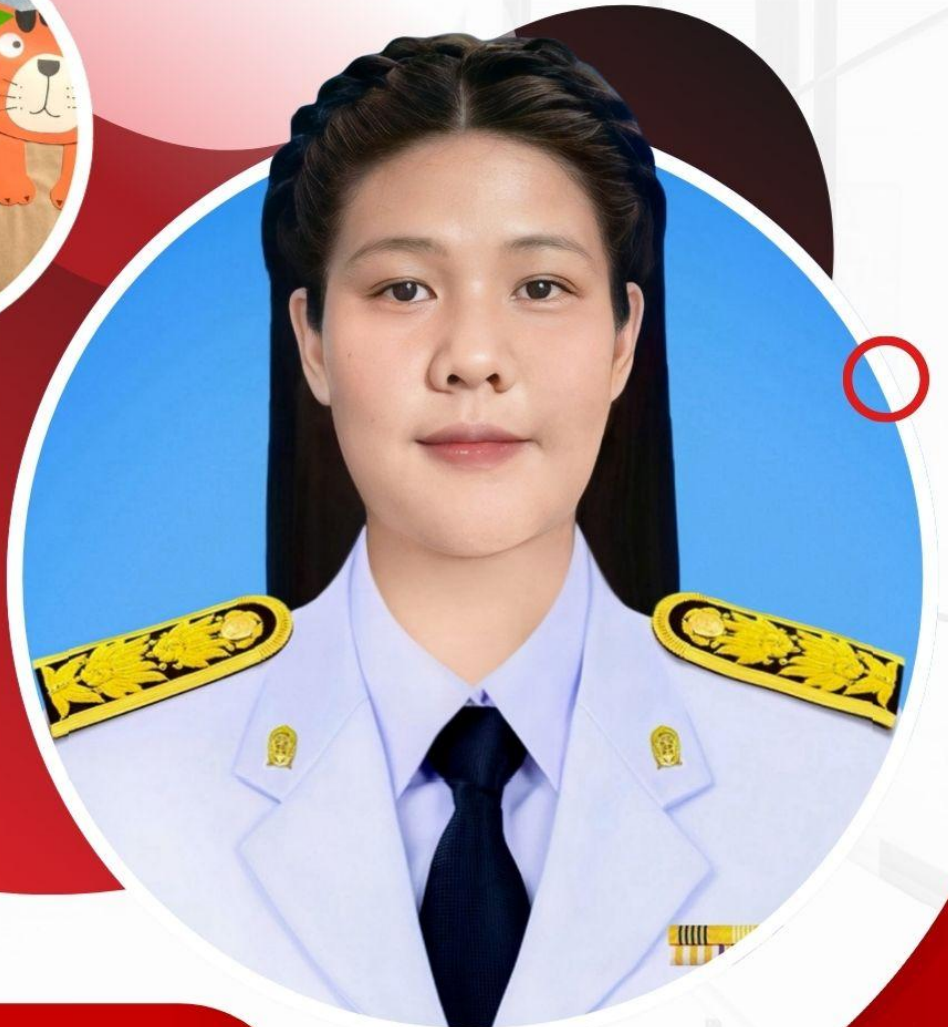


เอกสารประกอบการพิจารณา

BEST PERCTICE

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ รู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย
ชื่อผลงาน : พัฒนาทักษะสมองด้วย นิทานหุ่นมือ



นางสาววิชราภรณ์ พันธโนราช

ครู โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลกเขต 3

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙ ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) ภายใต้ชื่อผลงาน **"พัฒนาทักษะสมองด้วย นิทานหุ่นมือ"** โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยให้มีความพร้อมในทุกมิติ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา

ผู้จัดทำได้ตระหนักถึงความสำคัญของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ ๒๑ ที่มุ่งเน้นให้เด็กมีทักษะในการเผชิญกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงได้ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมนี้ขึ้นโดยมุ่งเน้นการพัฒนา **ทักษะการคิดเชิงบริหารจัดการสมองส่วนหน้า (Executive Functions: EF)** อันประกอบด้วย ความจำที่ใช้งาน (Working Memory) การยับยั้งชั่งใจ (Inhibitory Control) และการยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) เพื่อให้เด็กปฐมวัยมีพื้นฐานที่แข็งแกร่งในการกำกับตนเอง การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารผลงาน Best Practice ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาปฐมวัย และสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ช่วยบ่มเพาะทักษะชีวิตที่สำคัญให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพของสังคมสืบไป

นางสาววัชรภรณ์ พันธโนราช

ครู โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	
สารบัญ.....	
ชื่อผลงาน.....	๑
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	๒
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๒
ผลการดำเนินงาน.....	๕
บทเรียนที่ได้รับ.....	๗
ปัจจัยความสำเร็จ.....	๑๑
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๑๒
การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์การใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติ.....	๑๕
บรรณานุกรม.....	๑๖
ภาคผนวก.....	๑๗
- แผนการจัดการเรียนรู้.....	๑๘
- คู่มือการใช้งานที่มีหุ่นเชิดประกอบ.....	๓๗
- ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน.....	๔๐
- สื่อหุ่นมือ.....	๔๒
- การเผยแพร่สื่อ.....	๔๓
- ประวัติผู้ส่งผลงาน.....	๔๕
คำรับรองผลงาน.....	๔๖

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน)

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัยในระดับพื้นที่ ปีงบประมาณ ๒๕๖๙

ชื่อผลงาน พัฒนาทักษะสมองด้วย นิทานหุ้มนมือ
 ผู้เสนอผลงาน นางสาววัชรภรณ์ พันธโนราช
 ตำแหน่ง ครู
 สถานศึกษา โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ
 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลกเขต ๓

๑. ความเป็นมาและความสำคัญ

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย พบว่าเด็กบางส่วนมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความเบื่อหน่าย ไม่สนใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ ไม่สามารถจดจ่อหรือมีสมาธิกับสิ่งที่ครูกำลังสอนอยู่ได้นาน มักหันเหความสนใจไปยังสิ่งเร้ารอบตัว มีพฤติกรรมตอบสนองแบบหุนหันพลันแล่น ไม่สามารถควบคุมอารมณ์เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ท้าทาย หรือเมื่อต้องรอคอย นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กบางคนมีความสามารถในการจดจำคำสั่งหรือเนื้อหาที่เรียนรู้ไปแล้วในระดับต่ำ ไม่สามารถเรียบเรียงเรื่องราว หรือสื่อสารตามลำดับเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง

พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความบกพร่องหรือข้อจำกัดในการพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมถึงความสามารถในการวางแผน แก้ปัญหา และปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ทักษะ EF นับเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเรียนรู้ในระยะยาวของเด็ก หากไม่ได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสมตั้งแต่ช่วงปฐมวัย อาจนำไปสู่ความยากลำบากในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น ตลอดจนส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมทางสังคม การเข้าสังคม และการควบคุมตนเองในชีวิตประจำวันของเด็กในอนาคต

เพื่อตอบสนองต่อปัญหาดังกล่าว และเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ครูผู้สอนได้พิจารณานำ “นิทานหุ้มนมือสร้างสรรค์” มาใช้เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนิทานที่นำมาใช้นั้นได้คัดเลือกอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก มีเนื้อหาที่แฝงด้วยสาระเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม การอยู่ร่วมกันในสังคม การคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา ตลอดจนการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งสามารถถ่ายทอดผ่านตัวละครและสถานการณ์ในเรื่องนิทานได้อย่างสร้างสรรค์

หุ้มนมือทำหน้าที่เหมือนสื่อกลางเชิงจินตนาการที่เชื่อมโยงระหว่างครูกับเด็ก ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน และเป็นมิตร ทำให้เด็กเกิดความกล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าพูด และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น นอกจากนี้ การใช้นิทานหุ้มนมือยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ผ่านกระบวนการฟังเรื่องราว ฝึกการจดจำลำดับ

เหตุการณ์ การตอบคำถามตามความเข้าใจ การควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมในระหว่างกิจกรรม ตลอดจนการเปลี่ยนมุมมองหรือคิดยืดหยุ่นตามบทบาทต่าง ๆ ที่ปรากฏในเนื้อหาบทนิทาน

การจัดกิจกรรมด้วยนิทานหุ่นมือสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่ช่วยเสริมทักษะด้านภาษาและสังคมเท่านั้น แต่ยังเป็นแนวทางในการพัฒนา EF อย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และสามารถต่อยอดไปสู่ทักษะชีวิตที่จำเป็นในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

๒. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ของเด็กปฐมวัย โดยใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้นิทานหุ่นมือสร้างสรรค์
๒. เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกในด้านการฟัง สมาธิ และความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย
๓. เพื่อเปรียบเทียบ/ศึกษาพัฒนาการด้านการฟังและการควบคุมตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรม

๒.๒ เป้าหมาย

เป้าหมายระยะสั้น:

นักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ จำนวน ๘ คน มีความสนใจ มีส่วนร่วม และแสดงออกทางพฤติกรรมเชิงบวกในกิจกรรมการเรียนรู้ จดจำและถ่ายทอดเรื่องราวจากนิทานได้ตามลำดับ มีพฤติกรรมที่แสดงถึงความสามารถในการยับยั้งชั่งใจ และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามสถานการณ์ในบทบาทสมมติ

เป้าหมายระยะยาว:

นักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ จำนวน ๘ คน มีพัฒนาการด้าน EF ที่เหมาะสมตามวัย และสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ การควบคุมตนเอง และการเข้าสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีพื้นฐานทักษะชีวิตที่ดีพร้อมต่อยอดไปสู่การเรียนรู้ในระดับชั้นที่สูงขึ้นได้อย่างมั่นใจและมีความสุข

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

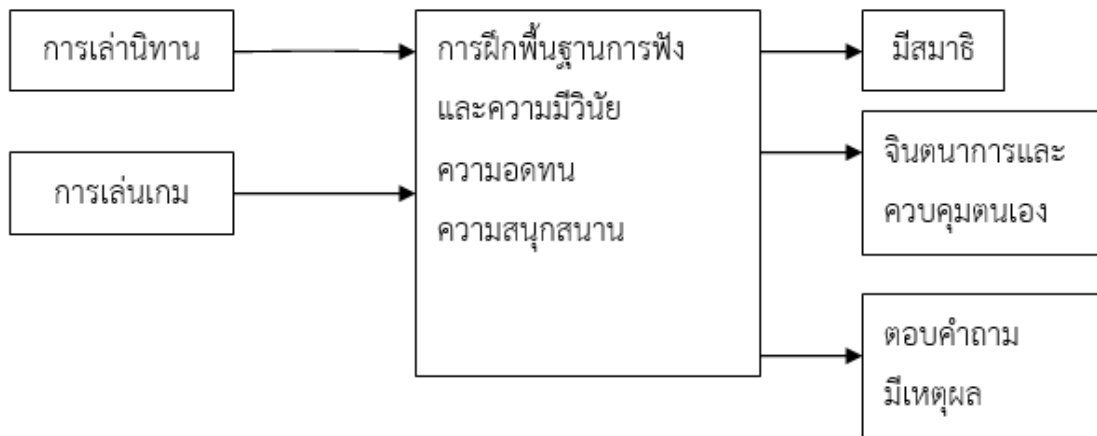
๓.๑ การออกแบบการจัดการเรียนรู้

การฝึกการฟังและความอดทนในเด็กวัย ๕ - ๖ ปี เป็นการฝึกขั้นพื้นฐานบางครั้งเด็กวัยนี้ จากกิจกรรมต่าง ๆ และบางครั้งเด็กในวัยนี้จะขาดสมาธิ ความอดทน การรอคอย ในการฟังนิทานหรือการเล่นเกมที่ต่าง ๆ ข้าพเจ้าจึงสนใจที่จะศึกษา เพื่อฝึกการฟัง ความอดทน รู้จักกาลเทศะ สนใจในการฟังและสามารถแสดงพฤติกรรมออกมาในลักษณะที่สังคมยอมรับและปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ จากการฟังนิทานมีรูปแบบและกระบวนการเล่าหลากหลาย โดยการเล่าแบบปากเปล่า ประกอบหุ่น โดยใช้แววตา น้ำเสียงและลีลาท่าทางประกอบหรือการเล่านิทานแบบเล่าไปวาดไป ขณะที่เล่าเรื่องจะวาดภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราว เพื่อจูงใจให้เด็กได้ติดตามเรื่องราวด้วยความอยากรู้ เด็กจะสนุกมากขึ้น ถ้าในขณะที่ฟังเรื่องและดูภาพนั้น ข้าพเจ้าเล่ากระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น และร่วมสร้างจินตนาการกับนิทานเรื่องนั้น ๆ ด้วย

ส่วนการจัดเกมต่าง ๆ ครูและเด็กจะร่วมกันตกลงกฎกติกาต่าง ๆ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกมจะทำให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานกลุ่ม ความสามัคคีของกลุ่ม เน้นการมีส่วนร่วมทุกคนและตระหนักว่าผู้เล่นทุกคนมี

ความสำคัญในการแข่งขัน โดยไม่เน้นการแข่งขัน เน้นการเล่นร่วมกัน ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ในการเล่น ซึ่ง จะส่งผลต่อการรับฟังผู้อื่น การเป็นผู้นำและผู้ตาม

ในการศึกษาครั้งนี้ ข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะศึกษาการนำกิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นเกมมาจัด ให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบว่าการเล่านิทานกับการเล่นเกม จะส่งผลต่อการรับรู้ในการฟังและมีวินัยใน ตนเองแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการเล่านิทานและการเล่นเกมมีลักษณะการดำเนินกิจกรรมต่างกัน เพื่อนำผลที่ได้เป็น แนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม



เด็กมีสมาธิในการฟังและสามารถจินตนาการ มีความคิดอย่างเป็นระบบ กล้าแสดงออกจากการเล่นเกม และพัฒนาด้านกล้ามเนื้อใหญ่และเล็กให้ประสานกันอย่างคล่องแคล่ว

เด็กปฐมวัยใน ๕ - ๖ ปี เป็นวัยที่ควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและลักษณะที่ฟัง ประสงค์ จะเป็นพื้นฐานและสร้างระเบียบวินัยได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กวัยนี้เป็นวัยอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา ดังนั้น จึงนำนวัตกรรมในด้านนิทานและเกมเข้ามาจัด กิจกรรมการเรียนรู้การสอนในกิจกรรม เสริมประสบการณ์ เพื่อพัฒนาด้านการฟัง ความมีวินัย ความอดทน การรอคอย จากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จาก บทบาทสมมติของการเล่นเกมและการฟังนิทาน

เทคนิคการเล่านิทานจากสื่ออุปกรณ์และการวาดภาพประกอบ เช่น หุ่นเชิด หนังสือภาพ โดยอาศัยคำพูด และน้ำเสียง การเล่าที่เร้าใจและสนใจ ส่วนเกมจะเน้นการเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่ไม่เน้นการแข่งขัน โดยให้ผู้เล่นทุกคน มีโอกาสเท่าเทียมกัน มีกฎกติกาการเล่นอย่างง่าย สนุกสนาน

๓.๒ กระบวนการจัดการเรียนรู้

๑. ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (Introduction)

ทักทายเด็กอย่างเป็นกันเอง ชวนพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์ที่คุ้นเคยซึ่งเชื่อมโยงกับเนื้อหานิทาน เช่น การช่วยเหลือเพื่อน หรือการแบ่งปัน

แนะนำตัวละครผ่านตุ๊กตาหุ่นมือ เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นจินตนาการของเด็ก
เชื่อมโยงกับสมรรถนะ: ส่งเสริมความสามารถในการตั้งคำถาม การใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร และความพร้อมด้านอารมณ์

๒. ขั้นตอนกิจกรรม (Development)

เล่านิทานโดยใช้ตุ๊กตาหุ่นมือ พร้อมแสดงบทบาทต่าง ๆ อย่างชัดเจน และตั้งคำถามกระตุ้นการคิด เช่น "ถ้าหนูเป็นตัวละครตัวนี้ หนูจะทำอย่างไรให้เด็กมีส่วนร่วมผ่านการเลียนเสียงตัวละคร การเคลื่อนไหวตามเรื่อง หรือการแสดงบทบาทสมมุติร่วมกับครูส่งเสริมการโต้ตอบ ถาม-ตอบ หรือให้เด็กช่วยเล่าต่อในบางตอน เพื่อฝึกการจดจำลำดับเรื่องราว

เชื่อมโยงกับ EF:

- พัฒนา Working Memory จากการจดจำเรื่องราว
- ส่งเสริม Inhibitory Control ด้วยการรอฟัง รอพูด และทำตามคำสั่ง
- พัฒนา Cognitive Flexibility จากการเปลี่ยนมุมมองหรือสวมบทบาทที่หลากหลาย

๓. ขั้นแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Exchange of Ideas)

เปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละคร เช่น สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำ

เด็กสะท้อนความรู้สึกรักจากเรื่องที่ได้ฟัง พร้อมเชื่อมโยงกับชีวิตจริง เช่น การมีวินัย การรอคิว การควบคุมอารมณ์

เชื่อมโยงกับสมรรถนะ: พัฒนาการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารในกลุ่ม

๔. ขั้นสรุปกิจกรรม (Conclusion)

สรุปเนื้อหาหลักของนิทาน เน้นคุณธรรม หรือทักษะ EF ที่เด็กได้ฝึก เช่น ความอดทน การฟัง การช่วยเหลือกัน

เด็กช่วยกันเล่าเรื่องหรือเรียงลำดับภาพประกอบเพื่อทบทวนเนื้อหา

เชื่อมโยงกับหลักสูตร: สนับสนุนพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน (ร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม สติปัญญา)

๕. ขั้นประเมินและสะท้อนผล (Assessment & Reflection)

ประเมินพฤติกรรมของเด็กผ่านแบบบันทึกการสังเกต โดยพิจารณาจากความสนใจ สมาธิ การฟังคำสั่ง การมีส่วนร่วม และการควบคุมตนเอง

เด็กสะท้อนสิ่งที่ชอบหรือเรียนรู้ เช่น "วันนี้หนูเรียนรู้ว่า ถ้าเรารอเป็น เราก็จะได้เล่นเหมือนกัน"

เชื่อมโยงกับสมรรถนะ: ส่งเสริมการรู้จักตนเอง ความภาคภูมิใจ และการคิดวิเคราะห์เบื้องต้น

๓.๓ ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อตุ๊กตาหุ่นมือและแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยจำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของสื่อ วิธีการจัดประสบการณ์ และลักษณะพัฒนาการตามวัยของเด็ก ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ที่นำ "ตุ๊กตาหุ่นมือ" มาใช้เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรม มีความสอดคล้องกับแนวทางการส่งเสริมพัฒนาการด้านทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ หรือ Executive Functions (EF) อย่างเป็นรูปธรรม

ตุ๊กตาหุ่นมือเป็นสื่อที่มีลักษณะโดดเด่นในการดึงดูดความสนใจของเด็ก ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสหลายด้าน ทั้งการมองเห็น การได้ยิน และการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร ส่งผลให้เด็กมีสมาธิจดจ่อและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง สื่อประเภทนี้สอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น การเล่าเรื่อง การจำลองสถานการณ์ และการสนทนาแบบโต้ตอบ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีศักยภาพในการพัฒนา EF ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในการดำเนินกิจกรรม เด็กจะได้ฝึก ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) โดยการฟังเรื่องราวจากนิทานและจดจำลำดับเหตุการณ์ ฝึก การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) โดยการรอคอยลำดับการตอบคำถามหรือการแสดงบทบาท และฝึก ความคิดยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility) โดยการสลับบทบาทในนิทาน หรือปรับเปลี่ยนมุมมองผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องเผชิญ

แผนการจัดการเรียนรู้จึงได้รับการออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับ EF อย่างชัดเจน โดยใช้กระบวนการจัดประสบการณ์ที่หลากหลาย สนุกสนาน และเป็นธรรมชาติของเด็กปฐมวัย ส่งผลให้พฤติกรรมกาฟัง การควบคุมอารมณ์ การทำตามคำสั่ง และความร่วมมือกับผู้อื่นดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

กล่าวโดยสรุป สื่อตุ๊กตาหุ่นมือไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นสื่อกระตุ้นความสนใจ แต่ยังเป็น “สื่อพัฒนา EF” ที่มีความเหมาะสมอย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเมื่อใช้อย่างมีแผนและมีเป้าหมาย ส่งผลต่อการเตรียมความพร้อมของเด็กในด้านการเรียนรู้และทักษะชีวิตในระยะยาวอย่างยิ่งยั้ง

๔. ผลการดำเนินงาน

การประเมินพัฒนาการด้านการฟังและความมีวินัยของเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ดำเนินการโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมในบริบทของสถานการณ์จริง ซึ่งจัดขึ้นภายใต้แผนจัดประสบการณ์จำนวน ๔ ครั้ง ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ – มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินพฤติกรรมเด็กในด้านความตั้งใจฟัง ความสามารถในการควบคุมตนเอง และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF)

กลุ่มเป้าหมายในการประเมินประกอบด้วยเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๔ คน ซึ่งก่อนดำเนินกิจกรรมมีลักษณะพฤติกรรมเหม่อลอย ไม่ตั้งใจฟัง และไม่สามารถทำตามคำสั่งได้อย่างต่อเนื่อง ครุจึงได้ดำเนินการจัดกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมของเด็ก ได้แก่

- กิจกรรมการเล่นเกมที่ออกแบบเพื่อฝึกการควบคุมพฤติกรรมและฟังคำสั่งอย่างมีประสิทธิภาพ
- กิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบ

เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการจดจำเรื่องราว ตลอดจนการตอบคำถามจากเนื้อหานิทาน

จากการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมและการตอบสนองต่อคำถาม พบว่าหลังการเข้าร่วมกิจกรรม เด็กแสดงพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวก ได้แก่ มีสมาธิในการฟังมากขึ้น สนใจเนื้อหา สามารถทำ

ตามคำสั่งของครูได้อย่างต่อเนื่อง และมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมกิจกรรมในลักษณะที่เหมาะสม ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนถึงการพัฒนาของทักษะ EF ได้แก่

- **ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory)** จากการจดจำคำสั่งและเนื้อหาจากนิทาน
- **การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control)** จากการฟังและรอคอยลำดับในการเล่นเกมน
- **ความสามารถในการคิดยืดหยุ่น (Cognitive Flexibility)** จากการเปลี่ยนบทบาทและสถานการณ์ในกิจกรรมอย่างหลากหลาย

การใช้กิจกรรมที่หลากหลายและมีความน่าสนใจ เช่น เกมการศึกษาและนิทานหุ่นมือ มีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นการทำงานของสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเอง ส่งผลให้พฤติกรรมของเด็กมีพัฒนาการดีขึ้นในด้าน EF ซึ่งจะส่งเสริมให้เด็กพร้อมต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไปอย่างมั่นคง

๔.๑ ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

จากการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะสมอง (Executive Functions: EF) โดยใช้สื่อนิทานหุ่นมือสร้างสรรค์เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่าเด็กมีพัฒนาการในด้านพฤติกรรมและทักษะต่าง ๆ ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะด้านสมาธิ การฟัง ความสามารถในการจดจำ การควบคุมตนเอง และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งนี้สามารถสรุปผลที่เกิดขึ้นได้ ดังนี้

๑. เด็กมีความสนใจและมีสมาธิในการฟังนิทานมากขึ้น สามารถจดจ่อกับกิจกรรมได้นานขึ้น และสามารถตอบคำถามหรือเล่าเรื่องตามที่ฟังได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๒. เด็กแสดงออกถึงความสามารถในการควบคุมตนเองได้ดีขึ้น มีความอดทนและยับยั้งชั่งใจก่อนลงมือปฏิบัติ โดยเฉพาะในกิจกรรมที่ต้องรอคอยหรือปฏิบัติตามลำดับคำสั่ง
๓. เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่ดีขึ้น มีความกล้าแสดงออก มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อน และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม
๔. เด็กสามารถคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และมีความยืดหยุ่นทางความคิดในการสวมบทบาทหรือเปลี่ยนมุมมองจากบทบาทในนิทาน
๕. การใช้หุ่นมือเป็นสื่อช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเป็นมิตร ส่งผลให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

๔.๒ ประโยชน์ที่ได้รับ

สำหรับนักเรียน

ได้รับการส่งเสริมพัฒนาทักษะสมองส่วนหน้า (Executive Functions: EF) อันเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้และการดำเนินชีวิต เช่น การยับยั้งชั่งใจ ความจำใช้งาน การคิดวางแผน และความยืดหยุ่นทางความคิด มีความสนใจและจดจ่อกับกิจกรรมมากขึ้น สามารถควบคุมพฤติกรรมตนเองได้ดีขึ้น และกล้าแสดงออกในทางที่เหมาะสม ได้รับการพัฒนาในด้านอารมณ์และสังคม สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น มีปฏิสัมพันธ์ที่

ดี และเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองในนิทานผ่านบทบาทสมมติ ได้รับประสบการณ์เรียนรู้ที่สนุกสนาน ผ่านการเล่นเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

สำหรับผู้สอน

สามารถนำเครื่องมือหรือนวัตกรรมทางการศึกษา (เช่น หุ่นมือนิทาน) มาใช้เป็นสื่อในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ ได้พัฒนาทักษะด้านการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก และตอบสนองต่อทักษะ EF ได้ตรงจุด

เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่เหมาะสมกับบริบทห้องเรียน

มีข้อมูลที่ชัดเจนจากการสังเกตและประเมินพัฒนาการของผู้เรียน นำไปสู่การปรับปรุงการสอนได้ตรงตามความต้องการของเด็กแต่ละคน

สำหรับสถานศึกษา

มีแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรและแนวคิดใหม่ด้านพัฒนาสมอง EF

ยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัย โดยเชื่อมโยงระหว่างแผนการจัดการประสบการณ์กับพัฒนาการเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เพิ่มโอกาสในการนำเสนอผลงานดีเด่นของสถานศึกษาในเวทีต่าง ๆ ทั้งในระดับเขตและระดับประเทศ ส่งเสริมภาพลักษณ์ของโรงเรียนในฐานะสถานศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

๖. บทเรียนที่ได้รับ

ด้านการจัดการเรียนการสอน

การจัดกิจกรรมที่เน้นความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากการดำเนินกิจกรรม พบว่าเด็กปฐมวัยมีความสนใจเรียนรู้มากขึ้นเมื่อกิจกรรมมีลักษณะเชิงสร้างสรรค์ สนุกสนาน และตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก การเลือกใช้นิทานหุ่นมือจึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กและส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง

ความสำคัญของการใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม

หุ่นมือเป็นสื่อที่ช่วยกระตุ้นพัฒนาการหลายด้านในเวลาเดียวกัน ทั้งด้านภาษา อารมณ์ สังคม และการคิดวิเคราะห์ การเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของผู้เรียน จึงเป็นหัวใจสำคัญในการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ

การส่งเสริม EF ต้องใช้กิจกรรมที่หลากหลายและต่อเนื่อง

การพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (EF) ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จากกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งเพียงครั้งเดียว แต่ต้องมีการออกแบบกิจกรรมอย่างหลากหลาย และจัดต่อเนื่องในช่วงเวลาที่เหมาะสม จึงจะเกิดผลอย่างยั่งยืน

การประเมินผลควรสะท้อนพฤติกรรมจริงของเด็ก

การใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมขณะทำกิจกรรม การตอบคำถาม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการประเมินพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะในด้าน EF ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ต้องอาศัยการแสดงออกในสถานการณ์จริง

ครูต้องมีบทบาทเป็นผู้ออกแบบ ผู้ชี้แนะ และผู้เสริมแรงทางบวก

บทบาทของครูในกิจกรรมนี้ ไม่เพียงแต่เป็นผู้เล่านิทานหรือผู้ควบคุมกิจกรรมเท่านั้น แต่ยังคงเป็นผู้ออกแบบสถานการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม สนับสนุนให้เด็กกล้าแสดงออก และให้แรงเสริมเชิงบวกเพื่อส่งเสริมความมั่นใจในตนเองของเด็ก

ด้านประสบการณ์ของครู

เกิดความตระหนักถึงความสำคัญของ EF ในเด็กปฐมวัย

ครูได้เรียนรู้ว่าทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) เป็นพื้นฐานสำคัญต่อการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งด้านพฤติกรรม การเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตในระยะยาว ส่งผลให้ครูให้ความสำคัญกับการออกแบบกิจกรรมที่สามารถพัฒนา EF ได้อย่างเป็นระบบ

เพิ่มทักษะในการออกแบบสื่อและกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์

การนำ “นิทานหุ่นมือ” มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้ครูมีโอกาสฝึกฝนและพัฒนาทักษะการประดิษฐ์สื่อ การเขียนบทนิทาน การจัดลำดับเหตุการณ์ ตลอดจนการสร้างสถานการณ์เพื่อกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแสดงออกอย่างเหมาะสม

มีความเข้าใจในการวิเคราะห์พฤติกรรมเด็กเชิงลึกมากยิ่งขึ้น

จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กอย่างต่อเนื่อง ครูสามารถมองเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งด้านความสนใจ สมาธิ การควบคุมอารมณ์ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งผลให้สามารถปรับแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนรายบุคคลได้อย่างแม่นยำ

พัฒนาทักษะการประเมินผลแบบไม่เป็นทางการ (Authentic Assessment)

ครูได้เรียนรู้วิธีการประเมินผ่านการสังเกต การสนทนา และการเก็บข้อมูลจากสถานการณ์จริง ซึ่งสะท้อนถึงพฤติกรรมและความสามารถของเด็กได้ดีกว่าการประเมินแบบเดิม อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการวางแผนพัฒนาการเรียนรู้ในระยะต่อไป

เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

จากกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่มีความหมายและสนุกสนาน ครูได้เห็นรอยยิ้มและพัฒนาการของเด็กอย่างใกล้ชิด ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพของเด็กปฐมวัยอย่างแท้จริง

ด้านประสบการณ์ของนักเรียน

เด็กมีสมาธิ จดจ่อ และตั้งใจฟังมากขึ้น

สมรรถนะ: มีพัฒนาการในการรับรู้และใช้ภาษา

EF: Inhibitory Control – เด็กสามารถยับยั้งพฤติกรรมไม่เหมาะสม เช่น การพูดแทรก การลุกเดินขณะฟังนิทาน และจดจ่ออยู่กับกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง

เด็กสามารถจำและนำข้อมูลมาใช้ได้

สมรรถนะ: มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและการคิด

EF: Working Memory – เด็กสามารถจดจำเนื้อเรื่อง ตัวละคร และลำดับเหตุการณ์ในนิทาน แล้วนำมาตอบคำถามหรือสรุปด้วยตนเอง

เด็กคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

สมรรถนะ: มีความสามารถในการคิดและแก้ปัญหา

EF: Cognitive Flexibility – เด็กสามารถปรับเปลี่ยนความคิด เข้าใจมุมมองที่แตกต่างของตัวละคร และใช้วิธีการหลากหลายในการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เล่าในนิทาน

เด็กควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น

สมรรถนะ: มีพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

EF: Self-regulation – เด็กแสดงความสามารถในการควบคุมอารมณ์ตนเอง เช่น ไม่อแงเมื่อไม่ได้รับบทที่ต้องการ มีน้ำใจต่อเพื่อน และรู้จักรอคอยอย่างเหมาะสม

เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม

สมรรถนะ: มีพัฒนาการด้านสังคม

EF: ส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่น การฟังเพื่อน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการเล่นบทบาทสมมุติ ร่วมกันในกิจกรรม ส่งผลให้เด็กสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

เด็กกล้าแสดงออกและสื่อสารได้อย่างมั่นใจ

สมรรถนะ: มีพัฒนาการด้านการใช้ภาษาและการสื่อสาร

EF: สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ผ่านการใช้คำพูดในการเล่าเรื่อง การแสดงบทบาท และการตอบคำถาม ซึ่งแสดงถึงความเข้าใจและความสามารถในการจัดระเบียบความคิด

ข้อเสนอแนะสำหรับครู

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) โดยใช้นิทานร่วมกับสื่อตุ๊กตาหุ่นมือ พบว่าการออกแบบกิจกรรมอย่างเหมาะสมมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาทักษะของเด็กปฐมวัย ดังนั้น จึงมีข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอน ดังต่อไปนี้

- ควรเลือกนิทานที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีเนื้อเรื่องที่กระตุ้นความคิด และแฝงคุณธรรมจริยธรรม เช่น ความมีน้ำใจ การแบ่งปัน การรอคอย หรือการแก้ปัญหา โดยเนื้อหาของนิทานควรสามารถนำไปสู่การพัฒนาทักษะ EF ได้อย่างเป็นรูปธรรม เด็กสามารถเข้าใจบทบาทตัวละคร เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และเรียนรู้จากสถานการณ์จำลองผ่านเรื่องเล่า

- การใช้หุ่นมือในการดำเนินเรื่องควรดำเนินอย่างสร้างสรรค์ มีความหลากหลายในบทบาท และมีการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับเรื่องราว หุ่นมือควรมีสีสัน รูปลักษณ์ และเสียงที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ เป็นสื่อกลางที่ช่วยสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นจินตนาการ และทำให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่

- การตั้งคำถามปลายเปิดในระหว่างเล่านิทานหรือหลังจบกิจกรรม เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) ตัวอย่างคำถาม เช่น “ถ้าเธอเป็นตัวละครในเรื่อง จะเลือกทำอะไร?” หรือ “ถ้าเกิดเหตุการณ์แบบนี้ในชีวิตจริง เราควรแก้ปัญหาอย่างไร?” ซึ่งจะเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดในเชิงลึก แสดงความรู้สึก และฝึกการตัดสินใจ

- การประเมินพฤติกรรมของเด็กควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยอาจใช้แบบสังเกต (Checklist) หรือแบบประเมินรูบริก (Rubric) ที่ครอบคลุมพฤติกรรมด้าน EF เช่น ความสามารถในการควบคุมตนเอง การจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) และความสามารถในการปรับเปลี่ยนแนวคิด ทั้งนี้เพื่อให้การประเมินเป็นไปตามสภาพจริงและสะท้อนพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง

- ควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการทำงานกลุ่มและการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็ก การผลัดกันเล่นบทบาท การรอคิว การพูดคุยและให้กำลังใจกัน ซึ่งจะส่งเสริมทักษะทางสังคม และส่งผลต่อการพัฒนา EF ในด้านการควบคุมอารมณ์ การมีวินัยในตนเอง และการร่วมมือกับผู้อื่น

สุดท้าย หลังจบกิจกรรม ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้สะท้อนความคิดและความเข้าใจจากกิจกรรมที่ทำ ผ่านการพูดคุย ชักถาม หรือการวาดภาพประกอบ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการคิดย้อนทบทวน (Reflection) และเปิดโอกาสให้ครูได้นำผลที่ได้ไปพัฒนาปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์ในครั้งต่อไปให้สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับนักเรียน

ฝึกการฟังอย่างตั้งใจและมีสมาธิ

นักเรียนควรตั้งใจฟังนิทานและสังเกตบทบาทของหุ่นมืออย่างใส่ใจ เพื่อฝึกสมาธิ ความจำเพื่อใช้งาน และความสามารถในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะ EF

แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามอย่างกล้าหาญ

ควรกล้าแสดงออกทางความคิด แสดงความคิดเห็นจากเรื่องที่ฟัง และตอบคำถามของคุณครูโดยใช้เหตุผลอย่างเหมาะสม เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และความยืดหยุ่นทางความคิด

ร่วมกิจกรรมอย่างมีวินัยและรับผิดชอบ

นักเรียนควรปฏิบัติตามกติกาในการเล่น การทำงานกลุ่ม หรือการเล่นบทบาทสมมติด้วยความรับผิดชอบ และรู้จักควบคุมตนเอง ซึ่งจะส่งเสริมทักษะการยับยั้งชั่งใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้

นักเรียนควรใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออก ไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบตัวละคร การเล่าเรื่อง หรือการวาดภาพสะท้อนความเข้าใจ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางความคิดและอารมณ์

เรียนรู้จากประสบการณ์และสะท้อนความรู้สึกของตนเอง

ควรมีโอกาสในการพูดถึงความรู้สึก ความเข้าใจ หรือข้อคิดที่ได้รับจากกิจกรรมอย่างอิสระ เช่น การพูดคุย การวาดภาพ หรือเล่าเรื่องต่อ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดย้อนทบทวน (Reflection) และการเข้าใจอารมณ์ของตนเอง

๖. ปัจจัยความสำเร็จ

๖.๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต ๓ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาในพื้นที่ โดยได้ให้การสนับสนุนทั้งในด้าน ทรัพยากรบุคคล ที่มีความรู้ความสามารถ ตลอดจน การจัดสรรงบประมาณ เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาทักษะ EF อย่างมีประสิทธิภาพ อันส่งผลให้การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยสามารถดำเนินไปได้อย่างมีคุณภาพและเห็นผลเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนในพื้นที่มีคุณภาพสูงขึ้นและเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีตามเป้าหมาย

๖.๒ ผู้บริหารโรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ และคณะครู ซึ่งได้ร่วมกันวางแผน ส่งเสริม บูรณาการแนวคิด EF เข้ากับแผนการจัดการประสบการณ์อย่างเหมาะสม พร้อมทั้งจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการฝึกทักษะ EF อย่างเป็นระบบ

การมีวิสัยทัศน์ของผู้บริหารที่มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ประกอบกับความร่วมมือของคณะครูที่มีความเข้าใจในแนวคิด EF และพร้อมเปิดรับวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ส่งผลให้การดำเนินงานเกิดความต่อเนื่อง เป็นรูปธรรม และส่งผลดีต่อพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริงการมีความเป็นทีมและ

การสื่อสารที่ตีระหว่างผู้บริหารและครูส่งผลให้เกิดการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีคุณภาพและเกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายที่วางไว้

๖.๓ นักเรียนชั้นอนุบาล ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ที่แสดงความตั้งใจ มุ่งมั่น และมีวินัยในการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions : EF) ด้วยความกระตือรือร้นและต่อเนื่อง

ความมีสมาธิ ความสามารถในการควบคุมตนเอง การจดจำเพื่อนำไปใช้ การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่นักเรียนได้ฝึกฝนในกิจกรรมต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งที่แสดงถึงพัฒนาการที่ดี และเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการเรียนรู้และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในอนาคต

ขอชื่นชมในความพยายามของนักเรียนทุกคน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้นำทักษะ EF ที่ได้รับไปต่อยอดในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นอย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่การใช้สื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อ/การได้รับการยอมรับ

- ข้าพเจ้าแบ่งปันองค์ความรู้ เรื่อง การพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ให้แก่เพื่อนครูภายนอกโรงเรียน เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยยิ่งขึ้น

- ข้าพเจ้านำนวัตกรรมการจัดการเรียนการสอนที่นำการพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) มาประยุกต์ใช้ เผยแพร่บนสื่อประชาสัมพันธ์โรงเรียนตามช่องทาง Line กลุ่มห้องเรียนให้แก่ผู้ปกครองและนักเรียนได้รับทราบแนวทางปฏิบัติ

- นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนที่นำการพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต ๓ สามารถนำมาบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระอื่น ๆ ในการจัดการเรียนการสอนปรับใช้ ในทุกชั้นเรียน ขยายผลไปสู่โรงเรียนเครือข่าย และระดับอื่น ๆ ต่อไป

- ร่วมประชุมผ่านระบบออนไลน์ หัวข้อ “พัฒนาศักยภาพผู้อำนวยการเล่น (Play worker ซึ่งจัดขึ้นโดยกระทรวงสาธารณสุข ศูนย์อนามัยที่ ๒ พิษณุโลก เมื่อวันที่ ๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

- ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการบ้านนักวิทยาศาสตร์น้อย “ประเทศไทย” ระดับปฐมวัย ประจำปี ๒๕๖๘ หัวข้อ “เทคโนโลยี : จากที่นี่ไปที่นี่” และโครงการวิทยาศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ณ ห้องประชุมมังคละ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต ๓ เมื่อวันที่ ๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๘

๗.๒ รางวัลที่ได้รับ ระหว่างปีการศึกษา ๒๕๖๖ - ๒๕๖๘



BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



๘. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์การใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติ

๘.๑ การขยายผลสู่เพื่อนร่วมวิชาชีพ

การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) นำกระบวนการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นทักษะ EF ไปแบ่งปันในวง PLC ของสายชั้นปฐมวัยภายในโรงเรียน เพื่อให้ครูท่านอื่นนำเทคนิคการใช้คำถาม กระตุ้นการคิด หรือการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสมองไปปรับใช้ในห้องเรียนของตนเอง

การเป็นแหล่งเรียนรู้ เปิดโอกาสให้คณะครูในเครือข่ายพัฒนาคุณภาพการศึกษา หรือสถานศึกษา ใกล้เคียง เข้ามาศึกษาดูงานกระบวนการจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องการพัฒนาสมองส่วนหน้า ในเด็กปฐมวัยอย่างเป็นรูปธรรม

๘.๒ การประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลาย

การบูรณาการในกิจวัตรประจำวัน: นำหลักการของนวัตกรรมไปประยุกต์ใช้ในทุกช่วงเวลาของวัน เช่น ช่วงการรับประทานอาหาร (การฝึกยับยั้งชั่งใจรอคอย) หรือช่วงการเล่นตามมุม (การฝึกการยืดหยุ่นทางความคิด และการแก้ปัญหา) ไม่จำกัดเฉพาะแค่ในชวงกิจกรรมหลักเท่านั้น

การปรับใช้ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล: นวัตกรรมนี้สามารถปรับระดับความยากง่ายของกิจกรรมให้ สอดคล้องกับระดับพัฒนาการและฐานทุนทางสมองของเด็กแต่ละคน รวมถึงเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เพื่อช่วย กระตุ้นทักษะการกำกับตนเองได้อย่างทั่วถึง

๘.๓ การสร้างความร่วมมือกับผู้ปกครองและชุมชน

EF at Home ขยายผลนวัตกรรมสู่บ้านโดยการจัดทำคู่มือสั้นๆ หรือสื่อออนไลน์ประชาสัมพันธ์ให้ ผู้ปกครองเข้าใจวิธีการฝึกทักษะ EF ง่ายๆ ผ่านงานบ้านหรือการเล่นที่บ้าน เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งที่ โรงเรียนและที่บ้าน

เครือข่ายศิษย์เก่าและชุมชน ประยุกต์ใช้ความร่วมมือจากเครือข่ายผู้ปกครองและศิษย์เก่าในการ สนับสนุนสื่อการเรียนรู้ หรือเป็นวิทยากรท้องถิ่นในกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะชีวิต ซึ่งเป็นการต่อยอดให้ นวัตกรรมมี ความเข้มแข็งและยั่งยืน

๘.๔ แนวทางการต่อยอดในอนาคต

การพัฒนากระบวนข้อมูล: มีแผนการจัดเก็บข้อมูลพัฒนาการด้าน EF ของเด็กอย่างเป็นระบบในรูปแบบ ดิจิทัล เพื่อติดตามผลระยะยาว และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนานวัตกรรมในเวอร์ชันที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นในปี การศึกษาถัดไป

๙. บรรณานุกรม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. การเข้าใช้งานระบบ OBEC Content Center สืบค้นจาก

<https://contentcenter.obec.go.th/>

ณรงค์ศักดิ์ สังข์สุข. (๒๕๖๕). *การส่งเสริมทักษะสมอง EF ด้วยนิทานและกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย*.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิชาการ.

อังคณา ศรีสุคนธ์. (๒๕๖๓). "การใช้หุ่นมือส่งเสริมสมาธิและการควบคุมตนเองในเด็กอนุบาล." *วารสารวิจัยและ*

พัฒนาการศึกษา, ๑๐(๒), ๔๕-๕๘.

ภาคผนวก

- ๑.แผนการจัดการเรียนรู้
- ๒.คู่มือการใช้นิทานที่มีหุ่นเชิดประกอบ
- ๓.ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน
- ๔.สื่อหุ่นมือ
- ๕.การเผยแพร่การใช้สื่อ/การได้รับการยอมรับ
- ๖.ประวัติผู้ส่งผลงาน

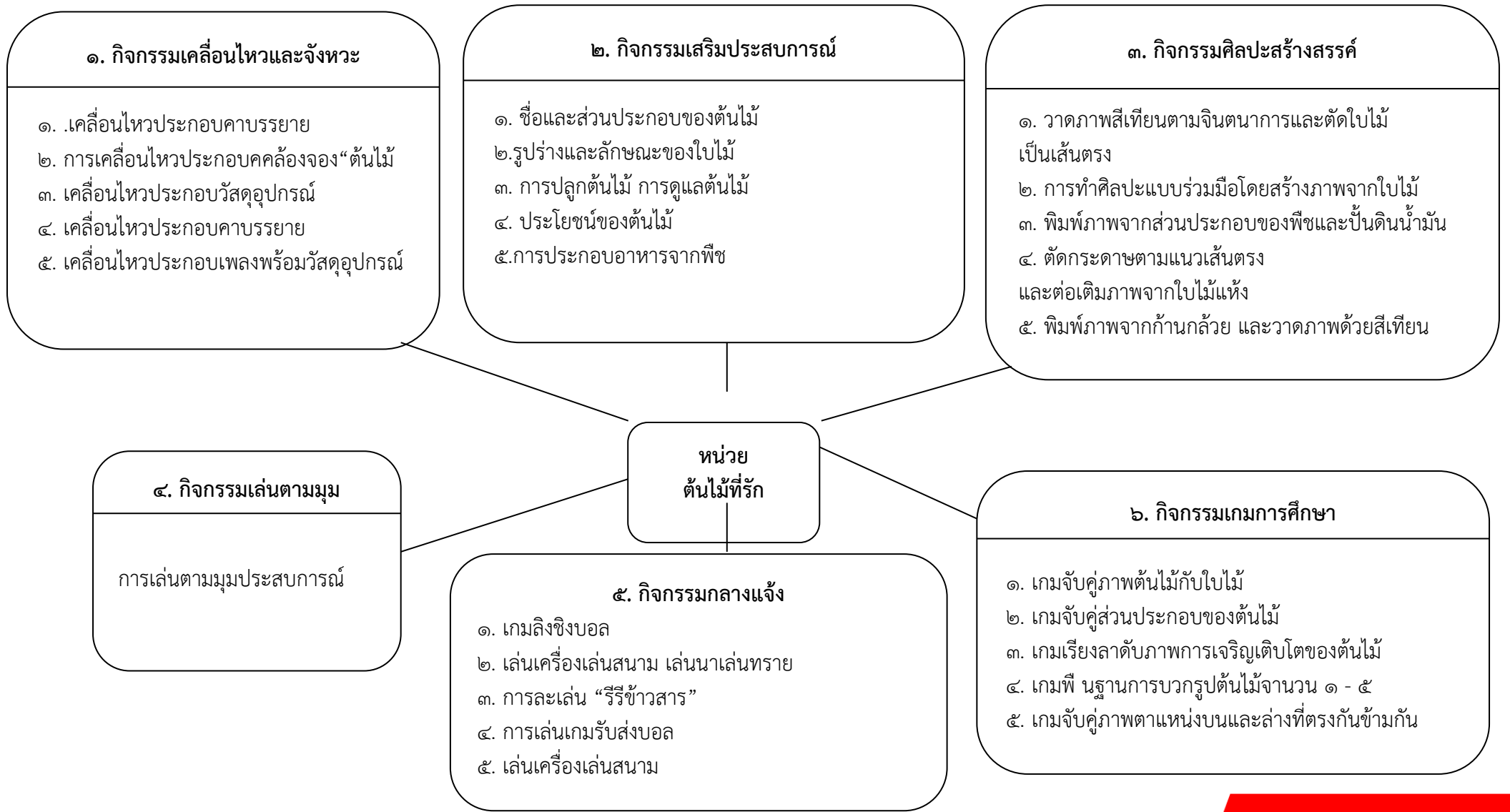
การวางแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์

ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ หน่วย ต้นไม้ที่รัก

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	เล่นตามมุม	กลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๑	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวประกอบ คำบรรยาย	ชื่อและส่วนประกอบของต้นไม้	- วาดภาพสีเทียนตาม จินตนาการ - ตัดไปไม้เป็นเส้นตรง	- เล่นตามมุม ประสบการณ์	- เกมลิงชิงบอล	- เกมจับคู่ภาพต้นไม้ กับใบไม้
๒	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - การเคลื่อนไหว ประกอบค คล้องจอง “ต้นไม้”	รูปร่างและลักษณะของใบไม้	- การทำศิลปะแบบร่วมมือ โดยสร้างภาพจากใบไม้	- เล่นตามมุม ประสบการณ์	- เล่นเครื่องเล่น สนาม - เล่นน้ำ เล่นทราย	- เกมจับคู่ ส่วนประกอบของ ต้นไม้
๓	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวประกอบวัสดุ อุปกรณ์	การปลูกต้นไม้การดูแลต้นไม้	- พิมพ์ภาพจากส่วนประกอบ ของพืช - ปั้นดินน้ำมัน	- เล่นตามมุม ประสบการณ์	- การละเล่น “รีรีข้าวสาร”	เกมเรียงลำดับภาพ การเจริญเติบโต ของต้นไม้
๔	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวประกอบ คำบรรยาย	ประโยชน์ของต้นไม้	- ต่อเติมภาพจากใบไม้แห้ง - ตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง	- เล่นตามมุม ประสบการณ์	- การเล่นเกม รับส่งบอล	- เกมพื้นฐานการ บวกรูปต้นไม้จำนวน ๑ - ๕



ผังความคิดแผนการจัดการประสบการณ์หน่วย หน่วยต้นไม้ที่รัก ชั้นอนุบาลปีที่ ๒



แผนการจัดประสบการณ์รายวันวันที่ ๑ หน่วยที่ ๑๕ ต้นไม้ที่รัก ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
<p>กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ สนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบจังหวะ และดนตรีได้</p>	<p>(๑) การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทางระดับและพื้นที่</p> <p>(๓) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี</p>		<p>๑. กิจกรรมพื้นฐานให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายไปต่างๆ บริเวณอย่างอิสระตามจังหวะของเสียงดนตรีโดยให้เด็กควบคุมตนเองไปในทิศทางระดับ และพื้นที่อย่างอิสระ</p> <p>๒. ครูแนะนำการทำกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำบรรยาย โดยให้เด็กคิดท่าทางตามจินตนาการของตนเอง</p> <p>๓. เด็กเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำบรรยาย ดังนี้ “ฉันตื่นขึ้นมา แปรงฟัน ล้างหน้า อาบน้ำและแต่งตัว แล้วลงไปในสวน พบไม้ที่แก่จัดสีเหลืองร่วงหล่นลงบนพื้น ๕ ใบ ฉันจึงก้มลงเก็บใบที่ ๑ แล้วเดินต่อไปก้มลงเก็บใบที่ ๒ ใบที่ ๓ ใบที่ ๔ และเก็บต่อไปจนถึงใบที่ ๕. เมื่อเก็บหมดแล้ว ฉันจึงนำไปทิ้งในถังขยะ ฉันเหลือบเห็นไม้บางใบสีเหลืองจัดแสดงว่ากำลังจะร่วง</p>	<p>๑. เครื่องเคาะจังหวะ</p> <p>๒. คำบรรยาย</p> <p>๓. เสียงดนตรีประกอบ การเคลื่อนไหว มีจังหวะซ้ำเร็ว</p>	<p>สังเกต</p> <p>ความสนใจ มี</p> <p>ความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง</p> <p>จังหวะ และดนตรี</p>

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
กิจกรรมเสริมประสบการณ์ บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้	(๑) การสังเกตลักษณะส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม (๑) การสำรวจสิ่งต่างๆ และ แหล่งเรียนรู้รอบตัว (๓) การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ	ชื่อและส่วนประกอบของต้นไม้ ได้แก่ ราก ลำต้น กิ่ง ใบ ดอก	๑. ครูเตรียมสลากตัวเลข ๑ ถึง ๕ และด้านหลังสลากมีชื่อส่วนประกอบของต้นไม้ติดอยู่ ดังนี้ เลข ๑ ภาพราก เลข ๒ ภาพลำต้น เลข ๓ ภาพกิ่ง เลข ๔ ภาพใบไม้ เลข ๕ ภาพดอกไม้ ๒. เด็กๆและครูช่วยกันสร้างข้อตกลงว่าควรปฏิบัติอย่างไรในการออกไปทำกิจกรรมนอกห้องเรียน ๓. แบ่งเด็กออกไปสำรวจและสังเกตส่วนประกอบของต้นไม้ตามที่จับสลากได้ ว่ามีลักษณะอย่างไร ๔. เด็กๆ แต่ละกลุ่มมานำเสนอผลการสังเกตชื่อและส่วนประกอบของต้นไม้ ๕. ครูให้ความรู้เพิ่มเติมว่า “ส่วนประกอบของต้นไม้แต่ละชื่อมีความแตกต่างกันอย่างไร” และสรุปความคิดรวบยอดเกี่ยวกับส่วนประกอบของต้นไม้	๑. แผ่นสลาก ๑ – ๕ ด้านหลังติดภาพ - เลข ๑ ราก - เลข ๒ ลำต้น - เลข ๓ กิ่ง - เลข ๔ ใบ - เลข ๕ ดอก ๒. ต้นไม้ของจริงที่มี ส่วนประกอบครบทั้ง ๕ รายการ	สังเกต การบอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส
กิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้กรรไกรตัดกระดาษ ตามแนวเส้นตรงได้	(๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การตัด การปะ		๑. ครูเตรียมอุปกรณ์กิจกรรม ๒ กิจกรรม ได้แก่ วาดภาพสีเทียนตามจินตนาการและตัดไปไม้เป็นเส้นตรงแล้วนำมาสร้างภาพตามจินตนาการ ๒. ครูแนะนำอุปกรณ์ วิธีการปฏิบัติและข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ๓. เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ทั้ง ๒ กิจกรรมตามความสนใจ ๔. เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์และนำเสนอผลงาน	๑. กระดาษวาดภาพ ๒. สีเทียน ๓. ไปไม้ ๔. กรรไกรปลายมน ๕. กาว	สังเกต การใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง

BEST PRACTICE การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย



โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย					
จุดประสงค์การเรียนรู้	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน	กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
กิจกรรมเล่นตามมุมเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเองได้	(๔) การเล่นบทบาทสมมติ		<p>นิทานหุ่นมือเรื่อง “หนูน้อยหมวกแดง”</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป้าหมาย EF ที่พัฒนา: การควบคุมอารมณ์, ความจำเพื่อใช้งาน (Working Memory) • วัตถุประสงค์: <ul style="list-style-type: none"> ○ เด็กสามารถจดจำลำดับเหตุการณ์ ○ เด็กสามารถอธิบายพฤติกรรมที่เหมาะสม/ไม่เหมาะสมได้ • สมรรถนะหลัก: การใช้ภาษาเพื่อสื่อสาร / การคิดอย่างมีวิจารณญาณ • กิจกรรม: <ul style="list-style-type: none"> - ครูเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือหมาป่า ยาย และหนูน้อย - เด็กเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ - ถาม “ทำไมหนูน้อยไม่ควรคุยกับคนแปลกหน้า?” - เด็กจับกลุ่มสมมติเหตุการณ์คล้ายกัน • ประเมินผล: การตอบคำถาม, ความสามารถในการจำลำดับ, การควบคุมตนเอง 	มุมประสบการณ์ในห้องเรียน	สังเกต การเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
กิจกรรมกลางแจ้งรับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้างได้	(๒) การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ (๔) การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการรับบอล		<ol style="list-style-type: none"> ๑. เตรียมพร้อมร่างกายโดยให้เด็กวิ่งอยู่กับที่ และก้มตัวลงแตะข้อเท้าสลับซ้ายขวา ๑๐ ครั้ง หมุนแขนไปข้างหน้าและข้างหลังอย่างละ ๕ ครั้ง ๒. สาธิตและอธิบายการรับส่งลูกบอล ๓. เด็กจับคู่ รับ - ส่งลูกบอล ตามความถนัดของตนเอง ๔. เมื่อหมดเวลาเด็กเก็บอุปกรณ์ลูกบอล เข้าแถวทำความสะอาด 	๑. ลูกบอล ๒. นกหวีด	สังเกต การรับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
<p>เกมการศึกษา จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียวได้</p>	<p>๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบและการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะ</p>	<p>การจับคู่ต้นไม้กับใบไม้</p>	<p>๑. ครูแนะนำอุปกรณ์พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพต้นไม้กับใบไม้</p> <p>๒. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม ให้เด็ก ๑ กลุ่มรับเกมที่แนะนำใหม่ไปเล่น กลุ่มอื่นๆ เล่นเกมการศึกษาชุดเดิม</p> <p>๓. เด็กเล่นเกมโดยหมุนเวียนสลับเปลี่ยนกันในแต่ละกลุ่มโดยทุกกลุ่มต้องได้เล่นเกมจับคู่ภาพต้นไม้กับใบไม้</p> <p>๔. ครูให้สัญญาณหมดเวลา เด็กเก็บเกมการศึกษาเข้าที่หลังเลิกเล่นแล้ว</p>	<p>๑. เกมเกมจับคู่ภาพต้นไม้กับใบไม้</p> <p>๒. เกมการศึกษาในหน่วยที่ผ่านมา</p>	<p>สังเกต</p> <p>การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว</p>

แผนการจัดประสบการณ์รายวันวันที่ ๒ หน่วยที่ ๑๕ ต้นไม้ที่รัก ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
กิจกรรม เคลื่อนไหวและ จังหวะ สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหว ประกอบ จังหวะ และดนตรีได้	(๑) การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไป ในทิศทาง ระดับและ พื้นที่ (๓) การเคลื่อนไหว ตามเสียงเพลง/ดนตรี		๑. เด็กปฏิบัติกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายต่างๆบริเวณ รอบๆห้องเรียนอย่างอิสระตามจังหวะเสียงดนตรีหรือ เสียงเคาะจังหวะเมื่อได้ยินสัญญาณ“หยุด” ให้หยุด เคลื่อนไหวในทำนองทันที ๒. เด็กพูดคำคล้องจอง“ต้นไม้” ตามครูทีละวรรค ๒ - ๓ ครั้ง หรือจนกว่าเด็กส่วนใหญ่จำได้ ๓. เด็กเคลื่อนไหวท่าท่าประกอบคำคล้องจอง “ต้นไม้” ตามความคิดจินตนาการของตนเอง ๔. ปฏิบัติกิจกรรมในข้อ๓ ซ้ำ ๒ - ๓ ครั้ง ๕. หลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว เด็กพักผ่อนอริยาบถ ๒ - ๓ นาที เพื่อเตรียมปฏิบัติกิจกรรมต่อไป	๑. เพลงบรรเลงหรือ เครื่องเคาะจังหวะ ๒. คำคล้องจอง “ต้นไม้”	สังเกต ความสนใจ มีความสุขและ แสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหว ประกอบ จังหวะ และ ดนตรี
กิจกรรมเสริม ประสบการณ์ ๑. ค้นหาคำตอบ ของข้อสงสัยต่างๆ	(๑) การสำรวจสิ่ง ต่างๆ และแหล่ง เรียนรู้รอบตัว (๓) การสืบเสาะหา	รูปร่างและลักษณะของ ไม้	๑. เด็กไปเก็บใบไม้ที่ร่วงอยู่คนละ ๑ ใบ พยายาม ไม่ให้ซ้ากับเพื่อนแล้วกลับมาในห้องเรียน ๒. เด็กสังเกตรูปร่างและลักษณะใบไม้ของตนเองและ จัดกลุ่มใบไม้ที่มีรูปร่างและลักษณะเหมือนกันใส่ไว้ใน	๑. ใบไม้ชนิดต่างๆ ๒. ภาชนะ ๓. กระดาษรูป	สังเกต ๑. การค้นหา คัดตอบของ ข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการ ของตนเอง

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
กิจกรรมสร้างสรรค์ เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้	(๓) การทำศิลปะแบบร่วมมือ		๑. ครูเตรียมใบไม้แห้งสีต่างๆ พร้อมอุปกรณ์ในการทำศิลปะแบบร่วมมือโดยการสร้างภาพจากใบไม้ ๒. ครูแนะนำอุปกรณ์ วิธีการปฏิบัติและข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม ๓. เด็กแต่ละกลุ่มออกแบบผลงานและลงมือปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันได้ผลงานตามความคิดของทุกคน ๔. เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์และนำเสนอผลงาน	๑. ใบไม้สีต่างๆ ๒. กาว ๓. กระดาษ ๘๐ ปอนด์ ๔. กรรไกรปลายมน	สังเกต การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม
กิจกรรมเล่นตามมุม เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเองได้	(๔) การเล่นบทบาทสมมติ		ชื่อเรื่องกิจกรรม: นิทานหุ่นมือเรื่อง “กระต่ายกับเต่า” <ul style="list-style-type: none"> • เป้าหมาย EF ที่พัฒนา: ความยับยั้งชั่งใจ (Inhibitory Control), การคิดไตร่ตรอง • วัตถุประสงค์: <ul style="list-style-type: none"> ○ เด็กสามารถฟังและเข้าใจเนื้อหา นิทานได้ ○ เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นและเชื่อมโยงกับพฤติกรรมตนเอง • สมรรถนะหลัก: การมีวินัยในตนเอง / การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น • กิจกรรม: <ol style="list-style-type: none"> ๑. ครูใช้หุ่นมือกระต่ายและเต่าเล่าเรื่อง ๒. เด็กทายพฤติกรรมของตัวละคร 	มุมประสบการณ์ในห้องเรียน	สังเกต การเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
			๓. เปิดคำถาม “ถ้าเธอเป็นกระต่าย จะทำอย่างไร?” ๔. ได้กวาดภาพสิ่งที่เรียนรู้ ประเมินผล: สังเกตความสามารถในการรอฟัง พูดคุยตอบคำถาม และแสดงออกอย่างเหมาะสม		
กิจกรรมกลางแจ้ง เล่นและทำ กิจกรรมอย่าง ปลอดภัยด้วย ตนเองได้	(๕) การเล่นเครื่องเล่น สนามอย่างอิสระ (๑) การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไป ในทิศทาง ระดับและ พื้นที่		๑. ครูแนะนำข้อตกลงในการเล่นเครื่องเล่นสนามและการเล่นน้ำ เล่นทราย พร้อมทั้งแนะนำวิธีการเล่นอย่างปลอดภัย ๒. เด็กเลือกเล่นเครื่องเล่นสนาม เล่นน้ำ เล่นทรายตามความสนใจ โดยมีครูดูแลอย่างใกล้ชิด ๓. เมื่อหมดเวลาเด็กเก็บอุปกรณ์เล่นน้ำ เล่นทรายเข้าแถวทำความสะอาดร่างกายก่อนเข้าชั้นเรียน	๑. เครื่องเล่นสนาม ๒. อุปกรณ์เล่นน้ำ เล่นทราย	สังเกต การเล่นและทำกิจกรรม อย่างปลอดภัยด้วยตนเอง
เกมการศึกษา จับคู่และ เปรียบเทียบความ แตกต่างหรือความ เหมือนของสิ่ง	(๑๓) การจับคู่ การ เปรียบเทียบและการ เรียงลำดับสิ่งต่าง ๆ ตามลักษณะ	การจับคู่ส่วนประกอบ ของต้นไม้	๑. ครูแนะ อุปกรณ์พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนส่วนประกอบของต้นไม้ ๒. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม ให้เด็ก ๑ กลุ่มรับเกมที่แนะนำใหม่ไปเล่น กลุ่มอื่นๆ เล่นเกมการศึกษาชุดเดิม	๑. เกมจับคู่ ส่วนประกอบของ ต้นไม้ ๒. เกมการศึกษาใน หน่วยที่ผ่านมา	สังเกต การจับคู่และเปรียบเทียบ ความแตกต่างหรือความ เหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ ลักษณะที่สังเกตพบเพียง

แผนการจัดประสบการณ์รายวันวันที่ ๓ หน่วยที่ ๑๕ ต้นไม้ที่รัก ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
กิจกรรม เคลื่อนไหวและ จังหวะ สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง / เคลื่อนไหว ประกอบ จังหวะ และดนตรีได้	(๓) การเคลื่อนไหว พร้อมอุปกรณ์ (๑) การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไป ในทิศทาง ระดับและ พื้นที่ (๓) การเคลื่อนไหว ตามเสียงเพลง/ดนตรี (๔) การจัดกลุ่มตาม ลักษณะรูปร่าง รูปทรง		๑. กิจกรรมพื้นฐานให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วๆ บริเวณห้องเรียนอย่างอิสระตามจังหวะดนตรีหรือ เสียงเพลง ๒. ครูเตรียมส่วนประกอบของต้นไม้(ของจริง) ให้ ครบเท่าจำนวนเด็ก ๓. เด็กเลือกหยิบส่วนประกอบของต้นไม้แล้ว เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะดนตรีหรือ เสียงเพลง โดยนำสิ่งที่ถืออยู่ในมือแตะสัมผัสร่างกาย ตนเอง เช่น แตะที่แขน แตะที่หูแตะที่ขา เป็นต้น เมื่อได้ยินสัญญาณเป่านกหวีดให้หยุด แล้วจับกลุ่ม ตามประเภทสิ่งของที่ถือตามคำสั่ง เช่น - จับกลุ่มกิ่งไม้ จับกลุ่มใบไม้ จับกลุ่มดอกไม้ ๔. หลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้วให้เด็กพักผ่อน อิริยาบถ โดยนอนราบกับพื้น ๒- ๓ นาทีแล้วลุกขึ้น นั่งจับคู่กันขนาดที่แขนเบาๆ เพื่อเตรียมปฏิบัติกิจกรรม	๑. เครื่องเคาะจังหวะ ๒. ส่วนประกอบของ ต้นไม้ เช่น กิ่งไม้ ใบไม้ ดอกไม้ ๓. ดนตรี/เสียงเพลง ๔. นกหวีด	สังเกต ความสนใจ มีความสุขและ แสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหว ประกอบ จังหวะ และ ดนตรี

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
กิจกรรมเสริมประสบการณ์ มีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เมื่อมีผู้ชี้แนะได้	๑) การมีส่วนร่วมรับผิดชอบดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน (๔) การเพาะปลูกและดูแลต้นไม้	การปลูกต้นไม้และการดูแลต้นไม้	๑. ครูและเด็กดูการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง มาปลูกต้นไม้กันเถอะ จากยูทูป ๒. เด็กออกมาเล่าประสบการณ์ของตนเองเกี่ยวกับการปลูกต้นไม้ ๓. ครูแนะนำอุปกรณ์ในการปลูกต้นไม้กลุ่มละ ๑ กระถาง ๔. แบ่งกลุ่มเด็กออกไปปฏิบัติจริงในการปลูกต้นไม้ แบ่งหน้าที่ในการดูแลรักษาต้นไม้ ให้เด็กแต่ละคนรับผิดชอบดูแลอย่างทั่วถึง ๕. เด็กและครুর่วมกันสรุปวิธีการปลูกและดูแลต้นไม้ พร้อมให้ท่องคาถาล้างจอบ “ต้นไม้”	๑. คลิปการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง มาปลูกต้นไม้กันเถอะ จากยูทูป ๒. ภาชนะสำหรับปลูกต้นไม้กลุ่มละ ๑ กระถาง ๓. ดินสำหรับปลูกต้นไม้ ๔. ต้นไม้ที่ดูแลรักษาง่าย เช่น บานชื่น บานไม่รู้โรย	สังเกต การมีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เมื่อมีผู้ชี้แนะ
กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สนใจมีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะได้	(๒) การเขียนภาพและการเล่นกับสี (๓) การปั้น (๕) การทำงานศิลปะ		๑. ครูเตรียมอุปกรณ์กิจกรรม ๒ กิจกรรม ได้แก่ พิมพ์ภาพจากส่วนประกอบของพืชและปั้นดินน้ำมัน ๒. ครูแนะนำอุปกรณ์ วิธีการปฏิบัติและข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม ๓. เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ทั้ง ๒ กิจกรรมตามความสนใจ ๔. เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์และนำเสนอผลงาน	๑. กระดาษวาดภาพ ๒. สีน้ำ ๓. พู่กัน ๔. ส่วนต่างๆ ของพืช ๕. ดินน้ำมัน	สังเกต ความสนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
<p>กิจกรรมเล่นตามมุม เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเองได้</p>	(๔) การเล่นบทบาทสมมติ		<p>ชื่อเรื่องกิจกรรม: นิทานหุ่นมือเรื่อง “ลูกหมูสามตัว”</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป้าหมาย EF ที่พัฒนา: การวางแผนและลำดับขั้นตอน, ความยืดหยุ่นทางความคิด • วัตถุประสงค์: <ul style="list-style-type: none"> ○ เด็กสามารถเข้าใจผลของการวางแผนล่วงหน้า ○ เด็กสามารถเปรียบเทียบและเลือกทางเลือกที่เหมาะสม • สมรรถนะหลัก: การคิดแก้ปัญหา / การทำงานร่วมกับผู้อื่น • กิจกรรม: <ol style="list-style-type: none"> ๑. เล่านิทานลูกหมูสามตัวประกอบหุ่นมือ ๒. เด็กวิเคราะห์วัสดุที่ใช้สร้างบ้าน ๓. เด็กออกแบบ "บ้านของฉัน" และอธิบายเหตุผล ๔. เล่นบทบาทสมมติ • ประเมินผล: การคิดวิเคราะห์ การออกแบบ การมีส่วนร่วมในกลุ่ม 	มุมประสบการณ์ในห้องเรียน	<p>สังเกต</p> <p>การเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง</p>
<p>กิจกรรมกลางแจ้ง เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้</p>	(๔) การเล่นนอกห้องเรียน		<ol style="list-style-type: none"> ๑. เด็กเตรียมความพร้อมร่างกายโดยการกระโดดขาเดียว กระโดดสองขา และวิ่งเหยาะ ๒. ครูแนะนำข้อตกลงในการเล่น “รีรีข้าวสาร” และสาธิตวิธีการเล่น 	<ol style="list-style-type: none"> ๑. คำคล้องจอง รีรีข้าวสาร ๒. นกหวีด 	<p>สังเกต</p> <p>การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม</p>

แผนการจัดประสบการณ์รายวันวันที่ ๔ หน่วยที่ ๑๕ ต้นไม้ที่รัก ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
<p>กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบ จังหวะ และดนตรีได้</p>	<p>(๑) การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับและพื้นที่</p> <p>(๓) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี</p>		<p>๑. กิจกรรมพื้นฐานให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายทั่วๆบริเวณห้องเรียนอย่างอิสระตามจังหวะเมื่อได้ยินสัญญาณ“หยุด” ให้หยุดเคลื่อนไหวในท่ายืนทันที</p> <p>๒. ครูแนะนำการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำบรรยายโดยให้เด็กคิดท่าทางตามจินตนาการของตนเอง</p> <p>๓. เด็กเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำบรรยาย ดังนี้ “เด็กๆ สมมติตัวเองเป็นเมล็ดพืช ได้รับอากาศ แสงแดด ค่อยๆ เจริญเติบโตสูงขึ้น แตกกิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล ต้นไม้ถูกลมพัดแรงขึ้นๆ ใบไม้ร่วงลงสู่พื้นดิน ให้เด็กๆ ช่วยกันนับใบไม้ที่ร่วง ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ จนถึง ๑๐ ใบ</p>	<p>๑. เครื่องเคาะจังหวะ</p> <p>๒. เพลงบรรเลงจังหวะดนตรี</p> <p>๓. คำบรรยาย</p>	<p>สังเกต</p> <p>ความสนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบจังหวะ และดนตรี</p>

BEST PRACTICE การจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ฟังผู้อื่นพูดจนจบ และสนทนาโต้ตอบ สอดคล้องกับเรื่องที่ฟังได้	(๓) การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง หรือเรื่องราวต่างๆ	๑. ประโยชน์ของต้นไม้ เช่น สร้างที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และเป็นอาหาร	๑. ครูเล่านิทานเรื่อง “ต้นไม้มีประโยชน์” ๒. ร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ของต้นไม้จากนิทาน โดยใช้คำถามดังนี้ - ต้นไม้มีประโยชน์ต่อมนุษย์อย่างไร - ต้นไม้มีประโยชน์ต่อสัตว์อย่างไร - ต้นไม้ทำเป็นของใช้อะไรได้บ้าง - ต้นไม้อะไรนำมาประกอบอาหารได้บ้าง - จะเกิดอะไรขึ้นถ้าโลกเราไม่มีต้นไม้ ฯลฯ ๓. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง “ต้นไม้” หมายเหตุ ในวันรุ่งขึ้น ให้เด็กเตรียมส่วนประกอบของพืช เช่น แครอท ดอกแค ผักบุ้ง ฟักทอง มาประกอบอาหาร	๑. นิทานเรื่องต้นไม้มีประโยชน์ ๒. ภาพต้นไม้ ๓. เพลงต้นไม้	สังเกต การฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง
กิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	(๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การตัด การปะ		๑. ครูเตรียมอุปกรณ์กิจกรรม ๒ กิจกรรม ได้แก่ ตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง และต่อเติมภาพจากใบไม้แห้ง ๒. ครูแนะนำอุปกรณ์ วิธีการปฏิบัติและข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรมพร้อมสาธิตการตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงและการนำกระดาษแนวเส้นตรงไปต่อเติมภาพจากใบไม้แห้ง ๓. เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ทั้ง ๒ กิจกรรมตามความสนใจ ๔. เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์และนำเสนอผลงาน	๑. กระดาษวาดภาพ ๒. ดินสอ ๓. ใบไม้แห้ง ๔. กรรไกรปลายมน ๕. กระดาษสี	สังเกต การใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง

BEST PRACTICE การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
<p>กิจกรรมเล่นตามมุม เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเองได้</p>	<p>(๔) การเล่นบทบาทสมมติ</p>		<p>ชื่อเรื่องกิจกรรม: นิทานหุ่นมือเรื่อง “ช่างกับเพื่อนๆ ในป่า” (เน้นเรื่องความร่วมมือ)</p> <ul style="list-style-type: none"> • เป้าหมาย EF ที่พัฒนา: การควบคุมอารมณ์, การทำงานร่วมกัน (Social EF) • วัตถุประสงค์: <ul style="list-style-type: none"> ○ เด็กเข้าใจการให้ความร่วมมือกับผู้อื่น ○ เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมที่ส่งเสริมมิตรภาพ • สมรรถนะหลัก: การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข • กิจกรรม: <ol style="list-style-type: none"> ๑. เล่านิทานหุ่นมือประกอบเสียงสัตว์ ๒. เด็กเล่นเกม “ช่วยเหลือกัน” เช่น ส่งลูกบอลตามคำสั่ง ๓. ระดมความคิด “ถ้าเพื่อนไม่แบ่งของเล่นเราจะทำอย่างไร?” ๔. เด็กวาดภาพตัวเองขณะช่วยเพื่อน • ประเมินผล: ความร่วมมือในกลุ่ม ความสามารถควบคุมอารมณ์ และการแสดงออกทางบวก 	<p>มุมประสบการณ์ในห้องเรียน</p>	<p>สังเกตการเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง</p>

BEST PRACTICE การวัดประสพการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัย



จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียน			
<p>เกมการศึกษา จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตเห็นเพียงลักษณะเดียวได้</p>	<p>(๘) การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน (๑๓) การจับคู่ การเปรียบเทียบและการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะ</p>	<p>ความคิดรวบยอดจำนวน ๑ - ๕</p>	<p>๑. ครูแนะนำอุปกรณ์พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมพื้นฐานการบวกรูปต้นไม้จำนวน ๑ - ๕ ๒. แบ่งเด็กเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม ให้เด็ก ๑ กลุ่มรับเกมที่แนะนำใหม่ไปเล่น กลุ่มอื่นๆ เล่นเกมการศึกษาชุดเดิม ๓. เด็กเล่นเกมโดยหมุนเวียนสลับเปลี่ยนกันในแต่ละกลุ่มโดยทุกกลุ่มต้องได้เล่นเกมพื้นฐานการบวกรูปต้นไม้จำนวน ๑ - ๕ ๔. เด็กเก็บเกมการศึกษาเข้าที่หลังเลิกเล่นแล้ว</p>	<p>๑. เกมพื้นฐานการบวกรูป ต้นไม้จำนวน ๑ - ๕ ๒. เกมการศึกษาที่เคยเล่นในหน่วยที่ผ่านมา</p>	<p>สังเกต การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ ลักษณะที่สังเกตเห็นเพียงลักษณะเดียว</p>

แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก หน่วยการจัดประสบการณ์ที่ ๑๕ ต้นไม้ที่รัก ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

คำอธิบาย ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กรายบุคคล จดบันทึกสรุปเป็นรายสัปดาห์ระดับคุณภาพเป็น ๓ ระดับ คือ
 ระดับ ๓ ดี ระดับ ๒ พอใช้ ระดับ ๑ ต้องส่งเสริม

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ประเมินพัฒนาการ													หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย			ด้านอารมณ์ จิตใจ		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
		๑. การเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	๒. การรับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	๓. การใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง	๔. ความสนใจในความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	๕. ความสนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง / เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	๖. การมีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเมื่อมีผู้ใช้ นมะ	๗. การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	๘. การฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	๙. การบอกถึงลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	๑๐. การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว	๑๑. การจำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะอย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	๑๒. การเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ	๑๓. การค้นหาตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	
๑.	เด็กชายวัชรพล แซ่หลี่	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	3	
๒.	เด็กชายวิธาวิณ แซ่ลี	3	3	2	2	1	3	2	1	2	2	3	2	1	
๓.	เด็กชายสิริวิษญ์ แซ่ลี	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	1	2	3	
๔.	เด็กชายสิงขร แซ่ลี	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ประเมินพัฒนาการ													หมายเหตุ
		ด้านร่างกาย			ด้านอารมณ์ จิตใจ		ด้านสังคม		ด้านสติปัญญา						
		๑. การเดินและทากิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	๒. การรับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	๓. การใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรง	๔. ความสนใจในความสูงและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	๕. ความสนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง / เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	๖. การมีส่วนร่วมดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเมื่อมีผู้ใช้ แม่	๗. การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	๘. การฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบ สอดคล้องกับเรื่องที่ตั้ง	๙. การบอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	๑๐. การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว	๑๑. การจำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะอย่างหนึ่งอย่างหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	๑๒. การเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ	๑๓. การค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	
๕.	เด็กชายสิทธิพล แซ่หว่า	1	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	
๖.	เด็กหญิงกัญติธิดา พงษ์ภู	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	
๗.	เด็กหญิงญาณิศา แซ่หลอ	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	
๘.	เด็กหญิงธัญรติ แซ่หว่า	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	

แบบบันทึกการประเมินพัฒนาการ การฟังและความมีวินัย โดยการสังเกต ระดับชั้น อนุบาล 2

โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

เกณฑ์การประเมิน คะแนน 3 = ทำได้ดีมาก (สม่ำเสมอ) คะแนน 2 = ทำได้ปานกลาง (บางครั้ง) คะแนน 1 = ต้องปรับปรุง (ยังไม่ทำ)

ชื่อ - นามสกุล	พฤติกรรมที่สังเกต								รวมคะแนน	หมายเหตุ
	ตั้งใจฟังเมื่อครูหรือเพื่อนพูด	ไม่พูดแทรกขณะฟังพูดอื่น	สามารถจดจำและทำตามคำสั่งได้ง่ายๆได้	ฟังคำสั่งและสามารถปฏิบัติตามได้ถูกต้อง	สามารถตอบคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ฟัง	แสดงออกว่าสนใจฟัง เช่น พยักหน้าหรือแสดงสีหน้า	สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่ฟังได้	แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมขณะฟัง เช่น นั่งนิ่งไม่เล่นสิ่งของหรือมองออกห้องห้องเรียน		
เด็กชายวัชรพล แซ่หลี่	3	2	3	2	2	3	3	3	21	ดี
เด็กชายวิธาวัน แซ่หลี่	3	2	3	2	3	3	3	3	22	ดี
เด็กชายสิริวิชญ์ แซ่หลี่	3	3	3	3	3	3	2	3	23	ดี
เด็กชายสิงขร แซ่หลี่	3	2	3	2	2	2	2	3	19	ดี
เด็กชายสิทธิพล แซ่หว่า	2	3	3	3	2	3	3	2	21	ดี
เด็กหญิงกานต์ธิดา พงษ์ภู	2	3	3	2	3	2	2	3	20	ดี
เด็กหญิงณิศา แซ่หลอ	2	2	3	3	2	3	3	3	21	ดี
เด็กหญิงธัญรัตน์ แซ่หว่า	3	3	3	3	3	2	3	3	23	ดี

ระดับพัฒนาการ 21 - 24 คะแนน = ดีมาก (มีสมาธิและสนใจฟังอย่างดี)

16 - 20 คะแนน = ดี (สนใจฟังแต่ยังมีบางพฤติกรรมที่ต้องพัฒนา)

10-15 คะแนน = ปานกลาง (ต้องการการฝึกฝนเพิ่มเติม)





ต่ำกว่า 10 คะแนน = ควรปรับปรุง (ควรได้รับการส่งเสริมอย่างใกล้ชิด)

คู่มือการใช้งานหนังสือนิทานและหุ่นเชิดประกอบ

คู่มือการใช้งานนิทานที่มีหุ่นเชิดประกอบ นิทานที่มีหุ่นเชิดประกอบเป็นสื่อที่ช่วยให้การเล่าเรื่องน่าสนใจขึ้น กระตุ้นจินตนาการของเด็ก และส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา อารมณ์ และทักษะสังคม คู่มือนี้จะแนะนำวิธีใช้นิทานร่วมกับหุ่นเชิดให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

1. การเตรียมตัวก่อนเล่านิทาน

เลือกนิทานให้เหมาะสม เลือกนิทานที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก

-  วัย 2-3 ปี : เหมาะกับนิทานสั้นๆ ที่มีคำซ้ำและจังหวะสนุก
-  วัย 4-6 ปี : นิทานที่มีเนื้อเรื่องชัดเจน มีตัวละครที่น่าจดจำนิทานควรมีตัวละครหลักที่สามารถใช้หุ่นเชิดแทนได้
-  ความสนใจของเด็ก : เลือกนิทานที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เด็กชอบ เช่น สัตว์ รถยนต์ เจ้าหญิง
-  คุณภาพของหนังสือ : เลือกหนังสือที่มีภาพประกอบสวยงาม ตัวหนังสืออ่านง่าย วัสดุแข็งแรง

เลือกหุ่นเชิดให้เข้ากับเรื่อง

- ใช้หุ่นเชิดที่เหมาะสมกับตัวละครในนิทาน เช่น หุ่นเชิดสัตว์สำหรับนิทานเกี่ยวกับสัตว์
- ถ้าไม่มีหุ่นเชิดที่ตรงกับตัวละคร สามารถใช้หุ่นทั่วไปแทน หรือดัดแปลงการเล่าเรื่องให้เข้ากับหุ่นที่มี

ฝึกการใช้หุ่นเชิด

- ฝึกขยับหุ่นให้ดูเป็นธรรมชาติ เช่น การพยักหน้า โบกมือ กระพริบตา
- ฝึกเปลี่ยนเสียงให้เข้ากับตัวละคร เช่น เสียงนุ่มสำหรับตัวละครใจดี เสียงต่ำสำหรับตัวละครที่น่าเกรงขาม

2. วิธีการเล่านิทานด้วยหุ่นเชิด

เริ่มต้นเรื่องอย่างน่าสนใจ

- ใช้เสียงหรือท่าทางของหุ่นเชิดในการเรียกความสนใจ เช่น ให้นำหุ่นออกมาทักทายเด็ก
- พูดคุยกับเด็กก่อนเริ่มเรื่อง เช่น “วันนี้เรามีเพื่อนใหม่มาเล่าเรื่องสนุกๆ ให้ฟังนะ!”

ใช้หุ่นเชิดในการดำเนินเรื่อง

- ✚ ให้หุ่นเชิดพูดโต้ตอบกันแทนตัวละครในนิทาน
- ✚ ขยับหุ่นให้เข้ากับบทสนทนา เช่น ถ้าตัวละครตกใจ ให้ทำท่ากระโดดหรือถอยหลัง
- ✚ ใช้การเคลื่อนไหวของหุ่นแทนการบรรยาย เช่น ถ้าตัวละครเดินทาง ให้หุ่นเคลื่อนที่ไปมา

สร้างปฏิสัมพันธ์กับเด็ก

- ❖ ตั้งคำถามให้เด็กมีส่วนร่วม เช่น “หนูคิดว่าเจ้ากระต่ายควรทำยังไงต่อดี?”
- ❖ ให้เด็กลองช่วยควบคุมหุ่นตัวใดตัวหนึ่ง
- ❖ ส่งเสริมให้เด็กพูดคุยหรือเล่นบทบาทสมมติกับหุ่น

ใช้เสียงและน้ำเสียงให้เหมาะสม

- ✓ อ่านด้วยน้ำเสียงสนุกสนาน หรือเปลี่ยนเสียงให้เข้ากับตัวละคร
- ✓ มีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก : ตั้งคำถาม เช่น “หนูนึกว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป?” หรือให้เด็กลองเลียนแบบเสียงตัวละคร
- ✓ ซีภาพและอธิบาย : สำหรับเด็กเล็ก ควรชี้ภาพและพูดคำศัพท์เพื่อเสริมสร้างคลังคำศัพท์
- ✓ ทำให้เป็นกิจวัตร : อ่านนิทานก่อนนอน หรือในช่วงเวลาที่สงบ

3. เทคนิคเพิ่มเติมเพื่อทำให้นิทานสนุกขึ้น

ใช้เสียงและน้ำเสียงที่แตกต่างกัน ทำให้แต่ละตัวละครมีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์

ใช้ท่าทางที่แสดงอารมณ์ เช่น ให้หุ่นสั่นเมื่อกลัว หรือกอดอกเมื่อโกรธ

ใส่เอฟเฟกต์เสียงประกอบ เช่น ทำเสียงลมพัด เสียงน้ำไหล เพื่อเพิ่มบรรยากาศ

ใช้ฉากหรืออุปกรณ์ประกอบ เช่น กล่องผ้าเป็นบ้าน ต้นไม้จำลองเป็นฉากป่า

4. การต่อยอดหลังจากเล่านิทาน

ชวนเด็กพูดคุยเกี่ยวกับนิทาน

- ถามความเห็นของเด็กเกี่ยวกับตัวละคร เช่น “หนูชอบตัวละครไหนมากที่สุด? เพราะอะไร
- ให้เด็กสรุปบทเรียนที่ได้จากนิทาน เช่น “เรื่องนี้สอนให้เรารู้ว่าอะไร?”

ให้เด็กเล่นบทบาทสมมติ

- ให้เด็กใช้หุ่นเชิดเล่นเป็นตัวละครแล้วสร้างเรื่องราวของตัวเอง
- ให้เด็กเล่านิทานใหม่โดยใช้หุ่นในแบบของตัวเอง

ทำกิจกรรมสร้างสรรค์เพิ่มเติม

- วาดภาพจากนิทาน ให้เด็กวาดฉากหรือตัวละครจากเรื่องที่ฟัง
- ประดิษฐ์หุ่นเชิดของตัวเอง ใช้วัสดุง่ายๆ เช่น ถุงกระดาษ ถุงมือ หรือไม้ไอติม
- แต่งนิทานใหม่ ให้เด็กช่วยคิดตอนจบที่แตกต่างจากต้นฉบับ

5. การดูแลรักษาหุ่นเชิด

- ทำความสะอาดสม่ำเสมอ หุ่นกระดาษควรเช็ดฝุ่นด้วยผ้าสะอาด
- เก็บในที่ปลอดภัย หลีกเลี่ยงความชื้นและฝุ่น เพื่อป้องกันเชื้อรา
- ตรวจสอบสภาพของหุ่น หากมีส่วนที่หลุดหรือขาด ควรซ่อมแซมก่อนใช้งาน

6. การดูแลรักษาหนังสือนิทาน

- เก็บให้เป็นระเบียบ ใช้ชั้นวางหรือตะกร้าใ้จ่ายต่อการหยิบอ่าน
- สอนให้เด็กดูแลหนังสือ ห้ามฉีกหรือขีดเขียน และให้เก็บหนังสือหลังอ่านเสร็จ
- ทำความสะอาดหนังสือ ใช้ผ้าแห้งเช็ด หรือสำหรับหนังสือกระดาษแข็ง สามารถใช้ผ้าชุบน้ำหมาดๆ

7. การต่อยอดจากนิทาน

- ชวนเด็กพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราว: ถามความรู้สึกของเด็กเกี่ยวกับตัวละครหรือเหตุการณ์ในนิทาน
- นำเนื้อหาไปใช้ในชีวิตจริง: เช่น นิทานเกี่ยวกับการแบ่งปัน อาจให้เด็กลองแบ่งของเล่นให้เพื่อน
- ทำกิจกรรมเสริม: เช่น วาดภาพพระบายสีเกี่ยวกับนิทาน หรือแสดงบทบาทสมมติ

การใช้งานหนังสือนิทานให้มีประสิทธิภาพ ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาเด็กในด้านภาษาและจินตนาการ แต่ยังเป็นช่วงเวลาที่ดีในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูก ควรเลือกหนังสือที่เหมาะสม อ่านให้สนุก และต่อยอดการเรียนรู้จากนิทานสู่ชีวิตจริง

นิทานที่มีหุ่นเชิดประกอบช่วยให้เรื่องราวมีชีวิตชีวา ดึงดูดความสนใจของเด็ก และทำให้พวกเขามีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น ควรเลือกหุ่นและนิทานให้เหมาะสม ฝึกใช้เสียงและท่าทางเพื่อสร้างสีสัน และส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมทั้งในระหว่างและหลังจากเล่านิทาน

ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน



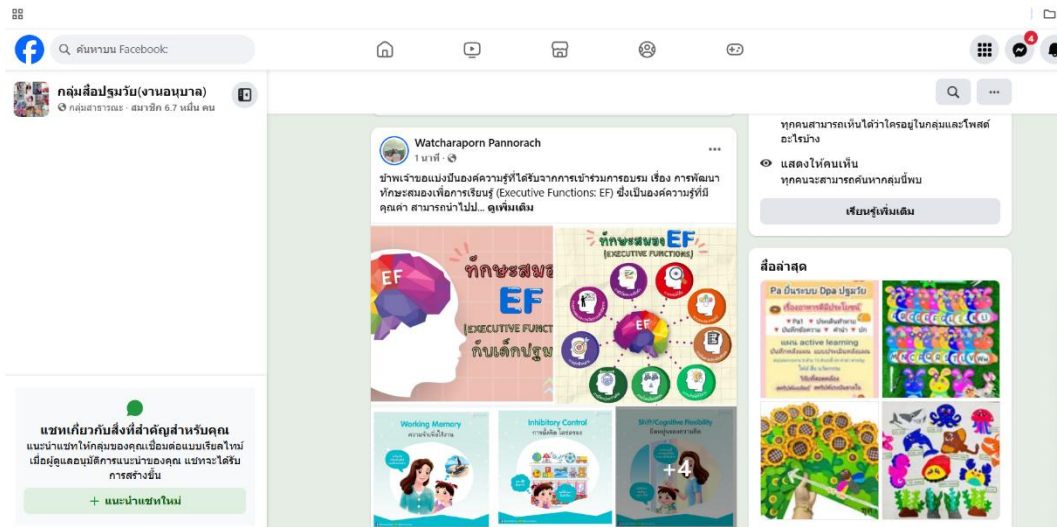
ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน (ต่อ)



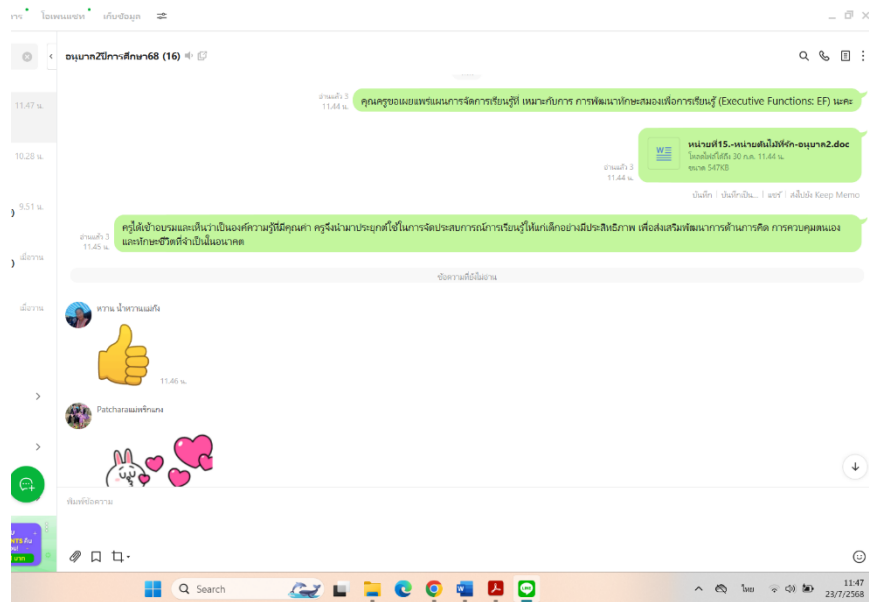
สื่อหุ่นมือ



การเผยแพร่การใช้สื่อ/การได้รับการยอมรับ



ภาพ การเผยแพร่ความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรม เรื่อง การพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ในกลุ่มที่มีครูปฐมวัย ผ่านแพลตฟอร์ม Facebook



ภาพ การเผยแพร่แผนการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้การพัฒนาทักษะสมองเพื่อการเรียนรู้ (Executive Functions: EF) ในกลุ่มที่มีผู้ปกครอง ผ่านแพลตฟอร์ม Line



ภาพ เกียรติบัตรการผ่านการอบรม



ภาพ เกียรติบัตรการผ่านการอบรม

ประวัติผู้ส่งผลงาน



ชื่อ - สกุล : วัชรภรณ์ พันธโนราช

ชื่อผลงาน : พัฒนาทักษะสองด้วย นิทานหุ่นมือ

ประวัติส่วนตัว

ตำแหน่ง ครู

สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต ๓

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี คณะครุศาสตร์บัณฑิต คอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

คำรับรองผลงาน

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า นางสาววัชรภรณ์ พันธโนราช ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ เป็นผู้จัดทำผลงานแบบปฏิบัติที่ดี (Best Practice) โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัยในระดับพื้นที่ ปีงบประมาณ ๒๕๖๙ เรื่อง **พัฒนาทักษะสมองด้วย นิทานหุ่นมือ** และผลงานมีความถูกต้องเหมาะสมที่จะร่วมส่งผลงานการคัดเลือกผลการปฏิบัติที่เป็นแบบอย่างได้ (Best Practices) โครงการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัยในระดับพื้นที่ ปีงบประมาณ ๒๕๖๙ (ผลงานในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘)

ลงชื่อ.....ผู้บังคับบัญชา

(นางพิมพ์ใจ ปิ่นนาค)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ