

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การพัฒนาผลการอ่าน การเขียนวิชาภาษาไทย เรื่อง
การอ่านออกเขียนได้ ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล
โดยใช้กิจกรรมลูกเขื่อนภูมิพล อ่านคล่อง เขียนคล่อง
ท่องคำพื้นฐาน ด้วยการใช้เกมบิงโกเป็นสื่อ



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย



นางสาววงษ์ชีวา สิงห์พูล
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนเขื่อนภูมิพล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1
กระทรวงศึกษาธิการ

แบบนำเสนอผลงานนวัตกรรมที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ประเภทผลงาน () ผู้บริหาร
(/) ครู () ระดับปฐมวัย
(/) ระดับชั้นพื้นฐาน

ข้อมูลทั่วไป

๑. โรงเรียนเชื่อนภูมิพล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑
๒. ชื่อครูผู้สอน นางสาวขวัญชีวา สิงห์พล
๓. เรื่องที่สอน การพัฒนาผลการอ่าน การเขียนวิชาภาษาไทย เรื่องการอ่านออกเขียนได้
ของนักเรียนโรงเรียนเชื่อนภูมิพล โดยใช้กิจกรรมลูกเชื่อนภูมิพล อ่านคล่อง
เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน ด้วยการใช้เกมบิงโกเป็นสื่อ

รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

ภาษาไทยเป็นสมบัติทางวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจในการอยู่ร่วมกัน เสริมสร้างบุคลิกภาพและความสัมพันธ์อันดีงามของคนในชาติให้ดำรงอยู่ได้อย่างสันติสุขและยังเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ประสบการณ์จากแหล่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศต่าง ๆ เพื่อนำมาพัฒนาความคิด สติปัญญา การวิเคราะห์ วิจารณ์กับการเปลี่ยนแปลงของโลกและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี ตลอดจนนำไปใช้ในการประกอบอาชีพให้มีความเจริญมั่นคง นอกจากนี้ภาษาไทยยังเป็นสื่อแสดงถึงภูมิปัญญาของบรรพบุรุษด้านวัฒนธรรมประเพณีและสุนทรียภาพ โดยบันทึกไว้ในรูปแบบของวรรณกรรมและวรรณคดีที่ล้ำค่า (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๕๑)

ปัญหาและอุปสรรคของการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย สาเหตุของปัญหา ส่วนใหญ่เกิดจากครูผู้สอนที่ยังคงยึดวิธีการ หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเดิม ไม่มีนวัตกรรมในการพัฒนาผู้เรียนและส่งเสริมการเรียนรู้ ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ขาดการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม รวมถึงการเรียนรู้และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี หากครูผู้สอนไม่ปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมเป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ไม่สนใจบทเรียน และกลายเป็นปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เพราะนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจเนื้อหา ไม่เห็นความสำคัญหรือเห็นประโยชน์ของการอ่าน การเขียนให้ถูกต้อง จึงทำให้ผลการอ่าน การเขียนด้านการอ่าน การเขียน อยู่ในระดับที่ไม่น่าพอใจ นอกจากนี้สาเหตุหรือปัจจัยที่ทำให้การจัดการเรียนการสอน ยังไม่ประสบความสำเร็จ คือการรับรู้จากสื่อเทคโนโลยี สื่อออนไลน์ ต่างๆ ยังมีการใช้คำศัพท์สแลงอยู่มาก ดังนั้น ผู้สอนจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ กิจกรรมให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ เข้าใจและสามารถ

นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ซึ่งการที่ผู้เรียนจะใช้คำได้ถูกต้องนั้นต้องเกิดจากการจดจำและเข้าใจความหมายคำได้อย่างถูกต้อง

ผู้วิจัยสอนในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕-๖ พบว่านักเรียนยังอ่าน และเขียนคำภาษาไทยไม่ถูกต้องในบางคำ ขาดความใส่ใจที่จะฝึกฝนการอ่าน การเขียน คำให้ถูกต้อง จากสภาพปัญหาที่พบรวมถึงการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การเรียน การสอนแบบเน้นความจำแบบการใช้เกมบิงโกเป็นการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาผลการอ่าน การเขียนทางการศึกษา ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน และสามารถกระตุ้นความจำของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับ (ทิตินา แคมมณี, ๒๕๕๐) ได้กล่าวถึงการสอนแบบเน้นความจำไว้ว่า รูปแบบนี้มีวัตถุประสงค์ช่วยให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาสาระที่เรียนรู้ได้ดีและได้นาน และได้เรียนรู้กลวิธีการจำ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้สาระอื่น ๆ ได้อีก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (Two – Process Theory of Memory) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดย แอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) ในปี ค.ศ. ๑๙๖๘ กล่าวถึง ความจำระยะสั้นหรือความจำทันทีทันใดและความจำระยะยาวกว่า ความจำระยะสั้นเป็นความจำชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นจะต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกที่เข้ามาอยู่ในระบบความจำระยะสั้น ดังนั้น จำนวนที่เราจำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาเวลายาวนาน สิ่งนั้นก็จะมีโอกาสสูงตัวในความจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาวสิ่งนั้นก็จะต้องติดอยู่ในความทรงจำตลอดไป (ชัยพร วิชชาวุธ, ๒๕๒๐) และงานการวิจัยของ วิชนี

ศรีโชติ (๒๕๖๐) พบว่า การนำเกมบิงโกมาใช้ในการพัฒนาผลการอ่าน การเขียน การสอนภาษาจีนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ นั้นจะช่วยแรงกระตุ้นเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดความอยากเรียนรู้ ปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ ช่วยพัฒนาทักษะการจำและการอ่านออกเสียงคำศัพท์ภาษาจีน เรื่องตัวเลข หลังจากที่เรียนรู้ในห้องเรียนแล้ว ผู้เรียนยังสามารถนำไปทบทวนได้ตนเองที่บ้าน ส่งผลให้การเรียนภาษาจีนมีการพัฒนาและมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น (วิชนี ศรีโชติ , ๒๕๖๐)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงศึกษาการพัฒนาผลการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้เกมบิงโก เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน โดยใช้สื่อการศึกษาประกอบการเรียนการสอนที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้แบบใหม่ที่ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและความรู้ไปพร้อมกัน

๒. จุดประสงค์และเป้าหมาย ของการดำเนินงาน

๒.๑ เพื่อพัฒนาผลการอ่าน การเขียน ภาษาไทยของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้เกมบิงโก ตามเกณฑ์ร้อยละ ๘๐

๒.๒ เพื่อเปรียบเทียบผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย โดยใช้เกมบิงโกระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล

๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การพัฒนาผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้ เกมบิงโก ดำเนินการโดยใช้กระบวนการเชิงระบบคุณภาพ (PDCA) มาใช้ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning นำไปสู่نواتกรรมการศึกษาที่มีคุณภาพ ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

๑) ขั้นการวางแผน (Plan)

ดำเนินการวิเคราะห์สภาพปัจจุบัน สภาพปัญหาความต้องการของการจัดการเรียนการสอน รายวิชาภาษาไทย หาจุดเด่นจุดด้อยของการจัดการเรียนรู้ และกำหนดเป้าหมายในการจัดการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาผลการอ่าน การเขียนภาษาไทยของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เทคนิค วิธีการจัดการเรียนรู้ สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยี ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ และนำเข้าสู่กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

๒) ขั้นดำเนินการ (Do)

ดำเนินการตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนาผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้เกมบิงโก ดังนี้

๒.๑) ศึกษาหลักการใช้ภาษาไทย ด้านการอ่าน การเขียน ให้สอดคล้องกับหลักสูตร และตัวชี้วัด

๒.๒) ศึกษาเอกสาร ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับคำชนิดต่างๆ และการจัดการเรียนรู้ แบบ Active Learning

๒.๓) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนว Backward design ที่เน้นการจัดกิจกรรม แบบ Active Learning และสร้างนวัตกรรม “เกมบิงโก” โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อ นวัตกรรมนี้ด้วย

๒.๔) จัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้และนวัตกรรมที่สร้างขึ้น พร้อมกับวัดและประเมินผลการอ่าน การเขียนของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนจากชุดกิจกรรมลูกเขื่อนภูมิพล อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท้องคำพื้นฐาน

๓) ขั้นการตรวจสอบผลการดำเนินงาน (Check)

ดำเนินการวิเคราะห์ผลการอ่าน การเขียน ภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้เกมบิงโก จากคะแนนการเขียนตามคำบอก ซึ่งสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มี ๒ ชนิด คือ

๑. สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

๑.๑ ร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

๑.๒ ค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

๑.๓ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	$\sum$	แทน	ผลรวม

๒. การหาค่าดัชนีประสิทธิผล

ดัชนีประสิทธิผล ใช้สูตร

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมคะแนนทดสอบหลังเรียน} - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}{(\text{จำนวนนักเรียน } X \text{ คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนทดสอบก่อนเรียน}}$$

๔) ขั้นการแก้ไขปรับปรุง (Action)

นำผลจากวิเคราะห์ผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน โดยใช้เกมบิงโก ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มาวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน ของนวัตกรรม จากนั้นดำเนินการปรับปรุงและพัฒนาวัตกรรมการให้ดียิ่งขึ้น

๔. ผลการดำเนินการ/ผลการอ่าน การเขียน/ประโยชน์ที่ได้รับ

๔.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

ตาราง ๑ เปรียบเทียบผลการอ่าน การเขียนทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียน และผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผล การพัฒนาผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน โดยใช้เกมบิงโก (เอกสารอ้างอิง : หน้า ๑๙)

สภาพการเรียนรู้	จำนวนนักเรียน	คะแนนรวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ
ก่อนเรียน	๑๘๐	๒๒๒	๓.๕๒๓๘๑	๑.๔๗๙๕๐๗	๑๗.๖๒
หลังเรียน	๑๘๐	๑๑๘๘	๑๘.๘๕๗๑๔	๑.๗๗๖๗๐๕	๙๔.๒๙
ดัชนีประสิทธิผล E.I. = ๐.๙๓๐๖					

จากตาราง พบว่า

๑) การพัฒนาผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพลโดยใช้เกมบิงโก นักเรียนมีผลการอ่าน การเขียนหลังเรียน ร้อยละ ๙๔.๒๙ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ ๘๐ ที่ตั้งไว้ และมีผลการอ่าน การเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

๒) การพัฒนาผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล โดยใช้เกมบิงโก มีดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ ๐.๙๓๐๖ แสดงว่านักเรียน มีความก้าวหน้าทางการเรียน คิดเป็นร้อยละ ๙๓.๐๖

๔.๒ ผลการอ่าน การเขียนของงาน

๑) ผลการอ่าน การเขียนภาษาไทย ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนภูมิพล สูงขึ้น มีผลต่างของผลการอ่าน การเขียนหลังเรียนเพิ่มขึ้นจากผลการอ่าน การเขียนก่อนเรียน ร้อยละ +๗๖.๖๗

๔.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๑) นักเรียนมีผลการอ่าน การเขียนภาษาไทยที่ถูกต้องมากขึ้น
- ๒) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการอ่าน การเขียนภาษาไทย
- ๓) นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทดสอบระดับชาติ O-NET ได้
- ๔) ครูผู้สอนมีนวัตกรรมการศึกษาที่สามารถปรับใช้กับเนื้อหาอื่นและเผยแพร่ได้

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑ ดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนและนวัตกรรมการศึกษาสู่ความสำเร็จ
ภายใต้นโยบายของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต ๑ ลูกพระเจ้าตาก อ่านออก เขียนได้ โดยปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา ดังนี้

๕.๒ การสนับสนุนจากโรงเรียน ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู ผู้ปกครอง และบุคลากรทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง

๕.๓ ครูมีความเข้าใจ และสามารถอธิบายแนวทางการใช้นวัตกรรมได้เป็นอย่างดี

๕.๔ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อการเรียนรู้และตั้งใจเรียนรู้ในทุกกิจกรรม

๖. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

เกมบิงโกเหมาะสำหรับใช้เป็นกิจกรรมในการทบทวนคำศัพท์แทนการสอนท่องจำแบบเดิมมีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการตรวจสอบผลการแข่งขัน ใช้เวลาในการเล่นในแต่ละรอบไม่นาน เปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ครูสามารถควบคุมการเล่นให้อยู่ในขอบข่ายที่ไม่รบกวนห้องข้างเคียง ครูผู้สอนสามารถจัดทำเกมบิงโกขึ้นเองได้ง่าย และควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดทำเกมบิงโก โดยครูผู้สอนจำเป็นต้องปรับระดับคำศัพท์ให้เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน หากใช้คำศัพท์ที่ยากเกินความสามารถของนักเรียนจะทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อและไม่สนุก ซึ่งการใช้เกมบิงโกคำพื้นฐาน เป็นนวัตกรรมการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุกสนาน และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดี และที่สำคัญคือช่วยให้นักเรียนสามารถจดจำคำได้อย่างรวดเร็วและมีความคงทน ส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจตามทักษะการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับความรู้เต็มตามศักยภาพ ส่งผลให้นักเรียนมีผลการอ่าน การเขียนทางการเรียนที่สูงขึ้น

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

๗.๑ การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ

ผู้จัดทำได้เผยแพร่ผ่านเผยแพร่กิจกรรม”ลูกเขื่อนภูมิพล อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน”โดยใช้สื่อเกมบิงโก เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และนำนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จมาเป็นนวัตกรรมในกิจกรรม PLC เพื่อให้คณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยได้นำไปใช้ดังภาพ

(ลงชื่อ) ครูผู้สอน
(นางสาวขวัญชีวา สิงห์พูล)
ตำแหน่ง ครู โรงเรียนเขื่อนภูมิพล
วันที่ ๑๘ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๘

การตรวจสอบและรับรองของผู้บังคับบัญชา

ได้ตรวจสอบแล้ว ขอรับรองว่าข้อมูลถูกต้องเป็นความจริง

(ลงชื่อ) ผู้บังคับบัญชา
(นางสาวพัญชลี สอนกอง)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนเขื่อนภูมิพล
วันที่ ๑๘ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๘

ภาคผนวก

ตัวอย่างแผ่นบิงโกคำราชาศัพท์(หมวดร่างกาย)



ตัวอย่างชุดกิจกรรม“ลูกเขื่อนภูมิพล อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน”



ผลสรุปคะแนน

จากกิจกรรม “ลูกเซียนภูมิพล อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน”

ภาพการพัฒนาการอ่าน การเขียน ภาษาไทย
ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน โดยใช้กิจกรรม
“ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน” ด้วยเกมบิงโก

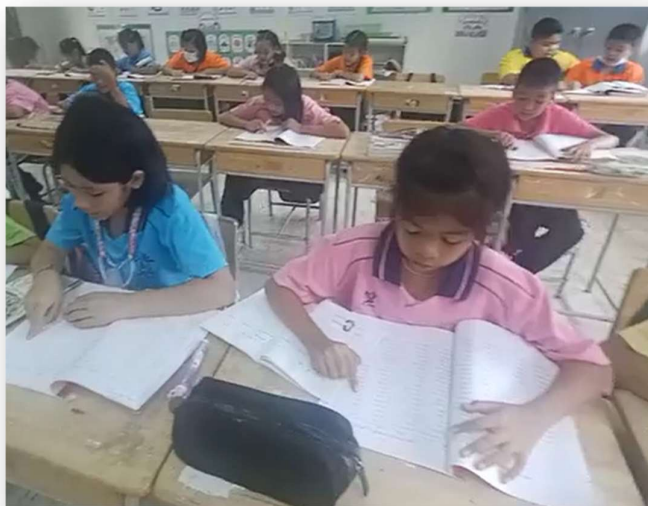


นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำสื่อบิงโก



การใช้สื่อบิงโกในกิจกรรม “ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน”
เพื่อพัฒนาการอ่าน การเขียน ภาษาไทย

ภาพการพัฒนาการอ่าน การเขียน ภาษาไทย
ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน โดยใช้กิจกรรม
“ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน” ด้วยเกมบิงโก



การอ่านคำพื้นฐาน ในกิจกรรม“ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน”



การเขียนตามคำบอก“ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน”

ภาพการพัฒนาการอ่าน การเขียน ภาษาไทย
ของนักเรียนโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน โดยใช้กิจกรรม
“ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน” ด้วยเกมบิงโก



เผยแพร่ผลงานในงานกิจกรรมเปิดบ้านวิชาการโรงเรียนเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน



ศึกษานิเทศก์เข้าตรวจเยี่ยมและสังเกตการใช้

กิจกรรม “ลูกเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน อ่านคล่อง เขียนคล่อง ท่องคำพื้นฐาน” ด้วยเกมบิงโก



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

โรงเรียนเขื่อนภูมิพล

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตาก เขต 1

กระทรวงศึกษาธิการ