



การจัดการเรียนรู้สู่ฐานสมรรถนะ กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Active Learning)

ครูผู้สอน นางสาวธนพร แก้วกำกัถ

โรงเรียนอนุบาลปะทิว(บางสนพิพิธราชราษฎร์บำรุง)

เครือข่ายสถานศึกษาปะทิว ๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓ เรื่อง สระ -เอ เปลี่ยนรูปและสระลดรูป



การสอน Active Learning โดยใช้รูปแบบ เกม (Games)



จุดประสงค์การเรียนรู้



ความรู้ (K)

- บอกลักษณะของสระ -เอ เปลี่ยนรูปและ

สระลดรูปได้

ทักษะ/กระบวนการ (P)

- เขียนสะกดคำที่มีสระ -เอ เปลี่ยนรูปและ

สระลดรูปได้

เจตคติ / คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

กระบวนการ/วิธีการ



ขั้นที่ ๑ ขั้นการเรียนรู้ระบุคำถาม

- ครูตั้งคำถามว่า “มีรูปสระอะไรบ้างที่ประกอบกับคำที่มีตัวสะกดแล้วรูปสระคงเดิมปรากฏให้เห็น” และ “มีรูปสระอะไรบ้างที่ประกอบกับคำที่มีตัวสะกดแล้วสระเปลี่ยนแปลง”

ขั้นที่ ๒ ขั้นการเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ

- ครูเปิดสื่อบัตรตาราง สระ -เอ ใน PowerPoint เพื่อให้นักเรียนร่วมประสมคำแล้วเขียนลงในสมุด

ขั้นที่ ๓ ขั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างความรู้

- นักเรียนเล่นเกม “ย้ายบ้าน” โดยแบ่งพื้นที่ในห้องเป็น ๓ ส่วน แทนบ้าน ๓ หลัง คือบ้านคงรูป บ้านลดรูป และบ้านเปลี่ยนรูป จากนั้นนำบัตรคำศัพท์สระ -เอ ที่ได้รับ ไปอยู่ในส่วนของบ้านที่ตนเองคิดว่าตรงกับลักษณะของสระที่ได้รับ โดยจำเวลาเกมละ ๓๐ วินาที ถ้าตอบถูกจะได้รับแต้มดาว เกมละ ๒ ดาว

ขั้นที่ ๔ ขั้นการเรียนรู้เพื่อสื่อสาร

- นักเรียนทำกิจกรรม “เพื่อนสู่เพื่อน” สรุปรูปร่างสระ เปลี่ยนรูป สระลดรูป โดยให้นักเรียนออกมาเขียนยกตัวอย่างคำศัพท์สระที่มีตัวสะกดแล้วสระเปลี่ยนรูปหรือสระลดรูปหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ ๕ ขั้นการเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม

- นักเรียนจัดทำผลงานสรุปรูปร่างสระด้วยการเขียนแผนภาพความคิดสระ -เอ ลงในใบแผนภาพความคิด ตกแต่งให้สวยงาม

ก	ข	ง
ป	เ-อ	ย
ห	ด	ต



กระบวนการ/วิธีการ

สื่อการเรียนรู้

- บัตรตาราง สระ -เอ
- บัตรคำสระ -เอ
- การวัดและประเมินผล
- การถาม - ตอบในชั้นเรียน
- การเล่นเกม “ย้ายบ้าน”
- การทำผลงานแผนภาพความคิด



ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

- ตนเอง เกิดการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียน จนนักเรียนสามารถสร้างความรู้จากสิ่งที่ปฏิบัติในห้องเรียนได้
- นักเรียน เกิดความรู้ควบคู่กับความสุขในการเรียนวิชาภาษาไทย
- เพื่อนครู สามารถนำนวัตกรรมไปปรับประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาต่าง ๆ
- สถานศึกษา เกิดการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีส่วนร่วมได้ลงมือทำอย่างสูงสุดในกระบวนการเรียนรู้



การนำนวัตกรรมไปปรับใช้

- การบูรณาการกับรายวิชาต่าง ๆ โดยการนำเกม “ย้ายบ้าน” ไปปรับใช้ในการทดสอบความรู้ก่อน - หลังเรียน โดยเปลี่ยนจาก ๓ ส่วน เป็น ๔ ส่วน แทน ๔ ตัวเลือก เช่น A B C D อาจมีโจทย์เพื่อตอบคำถาม แล้วให้นักเรียนเลือกบ้านที่ถูกต้องที่สุด
- การนำเกม “ย้ายบ้าน” ไปจัดโดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบของตัวเลือกหรือโจทย์เพื่อใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนได้ เช่น กิจกรรมวันสุนทรภู่ วันคริสต์มาส ฯลฯ



การเผยแพร่ผลงาน



Facebook , Line : โรงเรียนอนุบาลปะทิว



Website : โรงเรียนอนุบาลปะทิว