



รายงานผล

โครงการบริการวิชาการระดับสถาบัน

มหาวิทยาลัยภาคกลาง

โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น

โดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

ร่วมกับ

เครือข่ายอุดมศึกษาภาคเหนือตอนล่าง



และสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา จังหวัดนครสวรรค์

โรงเรียนบ้านสามัคคีธรรม โรงเรียนวัดพระนอน

โรงเรียนชุมชนบ้านหัวปลวก โรงเรียนหนองพรมหน่อ โรงเรียนสระวิทยา

ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. คณะกรรมการระดับสถาบัน
2. บัณฑิตวิทยาลัย คณะบริหารธุรกิจ คณะบัญชี คณะนิติศาสตร์ และคณะวิทยาศาสตร์

คณะทำงาน

- | | | |
|-----------------------------|------------------|----------------------|
| 1. ดร.สรานุกัทร สติรางกูร | อธิการบดี | ประธาน |
| 2. อ.สถาพร เกียรติพิริยะ | สำนักศึกษาทั่วไป | คณะทำงาน |
| 3. ดร.ทงศักดิ์ เหมือนเตย | บัณฑิตวิทยาลัย | คณะทำงาน |
| 4. ดร.ประสิทธิ์ เพยกลีน | บัณฑิตวิทยาลัย | คณะทำงาน |
| 5. อ.รจกา สติรางกูร | คณะวิทยาศาสตร์ | คณะทำงาน |
| 6. อ.ปิยะพงศ์ ประไพศรี | คณะบัญชี | คณะทำงาน |
| 7. อ.ชนากานต์ ฉัตรมี | คณะบัญชี | คณะทำงาน |
| 8. อ.ธารินทร์ กุลปรียะวัฒน์ | คณะนิติศาสตร์ | คณะทำงาน |
| 9. อ.คุณากร วรวิทย์รัตนกุล | คณะนิติศาสตร์ | คณะทำงาน |
| 10. อ.กันหา พงษ์พิงศกร | คณะบริหารธุรกิจ | คณะทำงาน |
| 11. อ.วิเชียร โสมวิภาต | คณะบริหารธุรกิจ | คณะทำงานและเลขานุการ |

บทสรุปผู้บริหาร

โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง เครือข่ายภาคเหนือตอนล่าง ประจำปีงบประมาณ 2566 มหาวิทยาลัยภาคกลาง จังหวัดนครสวรรค์ รับผิดชอบทั้งสิ้น 1 โครงการ จำนวน 5 โรงเรียน โดยมีลักษณะการดำเนินงานพัฒนาสื่อการสอนและเพิ่มทรัพยากรแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเพื่อเพิ่มศักยภาพของนักเรียนและชุมชนให้สูงขึ้น

จากผลการดำเนินโครงการโครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง เครือข่ายภาคเหนือตอนล่าง ประจำปีงบประมาณ 2565 มหาวิทยาลัยภาคกลางเข้าร่วมดำเนินโครงการกับทางแม่ข่ายฯ คือมหาวิทยาลัยนเรศวรและสถาบันอื่นในเครือข่ายอุดมศึกษาภาคเหนือตอนล่าง โดยผลการดำเนินโครงการที่ผ่านมาสามารถพัฒนาคุณภาพการศึกษาและพัฒนาท้องถิ่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินโครงการ จากการที่มหาวิทยาลัยร่วมกับทางโรงเรียนทั้ง 5 แห่งโดยอธิการบดีมหาวิทยาลัยภาคกลางกับผู้บริหารของโรงเรียน มีการทำข้อตกลงและลงนามใน MOU เพื่อร่วมมือในการดำเนินโครงการให้เกิดความสำเร็จ ทำให้มีการจัดกิจกรรมอบรมให้แก่ครู ทั้ง 5 โรงเรียนได้เข้าร่วมการอบรมในหัวข้อ ”การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาสื่อการสอนของครู” ภายใต้โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง” ส่งผลให้ครูที่เข้าร่วมการอบรมได้รับความรู้และนำไปพัฒนาสื่อการสอนในโรงเรียน เป็นผลให้การดำเนินโครงการเป็นไปด้วยความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

ทั้งนี้การดำเนินโครงการฯได้รับความร่วมมือจาก ทางโรงเรียน สำนักงานเขตพื้นที่ประถมศึกษา นครสวรรค์เขต 1 การสนับสนุนด้านงบประมาณจากสถาบันแม่ข่ายฯและสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และชุมชนในทุกพื้นที่ที่ดำเนินการ โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ได้รับประโยชน์อย่างยิ่ง มหาวิทยาลัยภาคกลาง เห็นว่าโครงการนี้เป็นโครงการที่ดี มีประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อม สมควรจะต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อสนองตอบวัตถุประสงค์หลักของกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) อีกทั้งจะเป็นการยกระดับการเรียนรู้ของนักเรียนและชุมชนให้ดีขึ้นสืบไป

คำนำ

โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ประจำปีงบประมาณ 2566 เครือข่ายอุดมศึกษาภาคเหนือตอนล่าง ในความรับผิดชอบของ มหาวิทยาลัยภาคกลาง จำนวน 1 โครงการที่ได้รับงบประมาณจากกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) มีการดำเนินงานตามโครงการที่เสนอเพื่อพิจารณาและได้รับ อนุมัติให้ดำเนินการภายใต้กรอบการทำงานของความร่วมมือระหว่างเครือข่ายฯ เป็นอย่างดี สามารถทำให้โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นโดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็น พี่เลี้ยงประสบความสำเร็จและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเกิดนวัตกรรมที่ได้จากการดำเนิน โครงการ ส่งผลให้ภาพรวมการศึกษาของไทยมีแนวโน้มที่สูงขึ้น ทั้งนี้เป็นผลมาจากนโยบายของ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ซึ่งทำให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้รับ ประโยชน์อย่างมากและเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาที่เป็นประโยชน์กับทุกฝ่าย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทสรุปสำหรับผู้บริหาร	2
คำนำ	3
สารบัญ	4
ชื่อโครงการ	5
โครงการนี้อยู่ภายใต้ 4 กิจกรรมหลัก	5
หัวหน้าโครงการ	6
ผู้ประสานโครงการ	6
ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	8
การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาลฯ	8
ผลการดำเนินงาน (ให้ระบุผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ)	9
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	10
งบประมาณในการดำเนินโครงการ	11
ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินโครงการ และแนวทางการแก้ไข	11
ผลลัพธ์และผลกระทบที่เกิดขึ้น	12
ภาพการดำเนินโครงการในภาพรวม พร้อมคำบรรยายใต้ภาพ	14

1. ชื่อโครงการ การพัฒนาสื่อการสอนและเพิ่มทรัพยากรแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเพื่อเพิ่มศักยภาพของนักเรียนและชุมชนให้สูงขึ้น

The project to develop teaching materials and increase the school's learning resources to increase the potential of students and communities.

2. โครงการนี้อยู่ภายใต้ 4 กิจกรรมหลัก ได้แก่ (โปรดเลือกที่สอดคล้องมากที่สุดเพียง 1 กิจกรรม)

2.1 ประเภทโครงการ โครงการเดิม/ต่อเนื่อง โครงการใหม่

2.2 ความสอดคล้องของโครงการ/กิจกรรมที่ดำเนินการสอดคล้องกับกิจกรรมใดมากที่สุด

1) กิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของเด็กไทย

2) กิจกรรมพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดค้นและเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหา หรือพัฒนาตนเอง ครอบครัว โรงเรียนและชุมชน

3) กิจกรรมพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องหรือกับสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 เพื่อเปิดโอกาสให้โรงเรียนได้พัฒนาแนวทางและสื่อการเรียนการสอนเพื่อลดช่องว่างทางการศึกษาในช่วงระหว่าง/หลังสถานการณ์ เช่น กิจกรรมการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยีและสารสนเทศ (IT) เพื่อการเรียนการสอน เป็นต้น

4) กิจกรรมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและหน่วยงานทุกภาคส่วนในพื้นที่โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิชาการ วิชาชีพและทักษะชีวิต เพื่อสร้างรายได้สร้างอาชีพ และยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน

2.3 ความสอดคล้องของโครงการ/กิจกรรมที่ดำเนินการสอดคล้องกับกิจกรรมใดรองลงมา 2

(ข้อ 2.1 และ 2.2 ใส่เฉพาะหมายเลข 1, 2, 3 หรือ 4 เลือกเพียง 1 กิจกรรมหลักเท่านั้น หากเป็นกิจกรรมที่ 4 ให้ระบุชื่อกิจกรรมเพิ่มเติมด้วย)

กิจกรรม ด้านพัฒนาครูผู้เรียนเน้นการพัฒนาครู เพื่อให้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะในการพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพด้านวิชาการ ทักษะวิชาชีพ ทักษะชีวิตและด้านคุณธรรมและจริยธรรม

1) กิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนของเด็กไทย

2) กิจกรรมพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดค้นและเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหา หรือพัฒนาตนเอง ครอบครัว โรงเรียนและชุมชน

3) กิจกรรมพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องหรือกับสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น สถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 เพื่อเปิดโอกาสให้โรงเรียนได้พัฒนาแนวทางและสื่อการเรียนการสอนเพื่อลดช่องว่างทางการศึกษาในช่วงระหว่าง/หลังสถานการณ์ เช่น กิจกรรมการผลิตและใช้สื่อเทคโนโลยีและสารสนเทศ (IT) เพื่อการเรียนการสอน เป็นต้น

4) กิจกรรมพัฒนาแหล่งเรียนรู้ในชุมชนโดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและหน่วยงาน

ทุกภาคส่วนในพื้นที่โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านวิชาการวิชาชีพและทักษะชีวิตเพื่อสร้างรายได้ สร้างอาชีพและยกระดับคุณภาพชีวิตของชุมชน

ชื่อหัวหน้าโครงการ (ภาษาไทย) ดร.สรานฎภัทร สติรางกูร

(ภาษาอังกฤษ) Dr. Saranphat Satiranggul

ตำแหน่งทางวิชาการ อาจารย์

หน่วยงานต้นสังกัด มหาวิทยาลัยภาคกลาง

สถานที่ติดต่อ 932 หมู่ 9 ตำบลนครสวรรค์ตก อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครสวรรค์ 60000

โทรศัพท์ 056-801821

โทรสาร 056-801824

โทรศัพท์เคลื่อนที่ 081-8885048

e-mail: poo8853@gmail.com

4. ผู้ประสานโครงการ

ชื่อหัวหน้าโครงการ/ผู้ร่วมโครงการ อาจารย์วิเชียร โสมวิภาต

คุณวุฒิ (สาขาความชำนาญ) การบริหารการตลาดและโลจิสติกส์

หน่วยงานต้นสังกัด คณะบริหารธุรกิจ

สถานที่ติดต่อ 932 หมู่ 9 ตำบลนครสวรรค์ตก อำเภอเมืองฯ จังหวัดนครสวรรค์ 60000

โทรศัพท์ 056-801821

โทรสาร 056-801824

โทรศัพท์เคลื่อนที่ 081-8885048

e-mail: poo8853@gmail.com

ความรับผิดชอบในโครงการ ผู้ประสานงานโครงการ

5. ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

5.1 วัตถุประสงค์

5.1 เพื่อพัฒนาครูของโรงเรียนในการผลิตสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีส่งเสริมการอ่านและการเขียน

5.2 เพื่อแก้ปัญหการอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ของนักเรียนในโรงเรียน

5.3 เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนและชุมชนให้สูงขึ้น

5.2 กลุ่มเป้าหมาย/พื้นที่ดำเนินการ

ลำดับ	ชื่อโรงเรียน	จังหวัด	สังกัด	จำนวน	
			สพฐ./อปท./กทม./ ตชด./อื่นๆ	ครู	นักเรียน
1	โรงเรียนบ้านสามัคคีธรรม	นครสวรรค์	สพป นครสวรรค์ เขต1	5	67
2	โรงเรียนวัดพระนอน	นครสวรรค์	สพป นครสวรรค์ เขต1	10	88
3	โรงเรียนชุมชนบ้านหัว พลวง	นครสวรรค์	สพป นครสวรรค์ เขต1	19	276
4	โรงเรียนหนองพรมหน่อ	นครสวรรค์	สพป นครสวรรค์ เขต1	13	148
5	โรงเรียนสระวิทยา	นครสวรรค์	สพป นครสวรรค์ เขต1	7	54
รวม				54	633

5.3 ผลผลิต/ผลลัพธ์

ผลผลิต

ผลผลิต (Output)	KPI เชิงปริมาณ
จำนวนนักเรียน	633 คน
จำนวนครู	54 คน
จำนวนโรงเรียน	5 โรงเรียน
จำนวนนิสิต/นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ	45 คน
จำนวนอาจารย์มหาวิทยาลัย	10 คน
จำนวนชุมชน	5 แห่ง
จำนวนคู่มือ/สื่อการเรียนการสอน	5 ชิ้น
จำนวนนวัตกรรม	10 ชิ้น
จำนวนโครงการของเด็กนักเรียน	5 ชิ้น
อื่นๆ (ระบุ)	แหล่งเรียนรู้ในชุมชน 5 แห่ง

ผลลัพธ์

ผลผลิต (Outcome)	KPI เชิงคุณภาพ
นักเรียน	633 คน
ครู	54 คน
โรงเรียน	5 โรงเรียน
นิสิต/นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ	45 คน
อาจารย์มหาวิทยาลัย	10 คน
ชุมชน	5 แห่ง
คู่มือ	5 ชิ้น
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ	94.56

5.4 ดัชนีชี้วัดความสำเร็จ

ความพึงพอใจของโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ ในการเข้าร่วมโครงการประจำปี 2566 ภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ร้อยละ 94.56 , $\bar{x} = 4.73$) ทุกรายชื่อ

6. การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล และรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (โปรดเลือกนโยบาย พร้อมทั้งอธิบายความสอดคล้องกับการดำเนินงาน)

6.1 การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐบาล

- 6.1.1 ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทุกช่วงวัย (โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง 1 ข้อ)
 - มุ่งเน้นการพัฒนาโรงเรียนควบคู่กับการพัฒนาครู
 - ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา
 - ส่งเสริมหลักคิดที่ถูกต้อง
- 6.1.2 การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 (โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง 1 ข้อ)
 - ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม
 - ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี
 - ทักษะด้านชีวิตและอาชีพ

6.2 การดำเนินโครงการสอดคล้องกับนโยบายรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (โปรดเลือกนโยบายที่สอดคล้องมากที่สุด เพียง 1 ข้อ)

- สร้างและพัฒนาคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 (ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะแห่งอนาคต)
- สร้างและพัฒนาองค์ความรู้ (ขับเคลื่อนการวิจัยให้ตอบโจทย์ประเทศทั้ง Farming, Active Aging)
- สร้างและพัฒนานวัตกรรม (นวัตกรรมชุมชน, นวัตกรรมสังคม)
- อื่นๆ (โปรดระบุ.....)

7. ผลการดำเนินงาน (ให้ระบุผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ)

ตารางแสดงแผนการดำเนินโครงการเปรียบเทียบกับผลการดำเนินโครงการ

แผนการดำเนินโครงการ	ผลการดำเนินโครงการ
1.เสนอขออนุมัติโครงการ	ได้รับการอนุมัติโครงการ
2.แต่งตั้งคณะกรรมการ วางแผนดำเนินงาน	มีคณะกรรมการขับเคลื่อนโครงการ
3.ศึกษาวิเคราะห์ และดำเนินงานตามโครงการการพัฒนา สร้างสรรค์สื่อการสอนของครูเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ ด้าน การอ่านออก เขียนได้ของนักเรียนโรงเรียนวัดหนองพรมหนอง ดิ่งนี้	
3.1 ประชุมวางแผนขอบเขตการดำเนินงานโครงการ	มีการประชุมวางแผนขอบเขตการดำเนินงานโครงการ
3.2 จัดซื้ออุปกรณ์สำหรับการสร้างสรรค์สื่อการสอน	มีการจัดซื้ออุปกรณ์สำหรับการผลิตสื่อการสอน
3.3 ดำเนินการตามแผนการดำเนินงานในโครงการที่วางไว้	
1) ออกแบบสื่อการสอนเพื่อใช้พัฒนาและส่งเสริมทักษะ การเรียนรู้ด้านการอ่านออก เขียนได้ของนักเรียน	ครูมีการออกแบบสื่อการสอนที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ กำหนดไว้ตามโครงการ
2) นำวัสดุอุปกรณ์ที่ได้รับมาผลิตสื่อตามโครงการ - สื่อการสอน - คู่มือการใช้สื่อ	ครูมีการผลิตสื่อการสอน และจัดทำคู่มือการใช้สื่อ
3) นำสื่อการสอนที่จัดทำขึ้นไปดำเนินการใช้ในกิจกรรม การเรียนการสอนกับผู้เรียนในชั้นเรียน	ครูนำสื่อการสอนที่จัดทำขึ้นไปใช้จริงกับกิจกรรมการ เรียนการสอน
4) วัด และประเมินผลการดำเนินงานการใช้สื่อใน กิจกรรมการเรียนการสอนกับผู้เรียนในชั้นเรียน	ครูมีการวัด และประเมินผลการดำเนินงานการใช้สื่อ ในกิจกรรมการเรียนการสอน
5) แก้ไข ปรับปรุง หรือพัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพตรง ตามวัตถุประสงค์การผลิตสื่อที่ตั้งไว้ในโครงการ	ครูมีการแก้ไข ปรับปรุง พัฒนาสื่อให้มีประสิทธิภาพ ตรงตามวัตถุประสงค์การผลิตสื่อที่ตั้งไว้ในโครงการ
6) รายงานผลการใช้สื่อการสอนกับผู้เรียนในชั้นเรียน	ครูมีการจัดทำรายงานผลการนำสื่อการสอนไปใช้กับ ผู้เรียน
7) นิเทศ ติดตาม การนำสื่อการสอนไปใช้กับผู้เรียน	ครูมีการนิเทศ ติดตาม การนำสื่อการสอนไปใช้กับ ผู้เรียน
4. โรงเรียนนำเสนอผลการดำเนินงาน แก่มหาวิทยาลัย ภาคกลาง อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์	ผู้รับผิดชอบโครงการนำเสนอผลการดำเนินงาน แก่ มหาวิทยาลัยภาคกลาง
5.สรุป และรายงานผลการดำเนินโครงการ	ผู้รับผิดชอบโครงการสรุป และรายงานผลการดำเนิน โครงการ

8. ขอบเขตการดำเนินโครงการ/กิจกรรม

- ดำเนินโครงการปีงบประมาณ 2566

9. งบประมาณในการดำเนินโครงการ

9.1 ได้รับการสนับสนุนจากสถาบันอุดมศึกษาแม่ข่าย จำนวน 170,000 บาท

9.2 รายงานการใช้จ่ายงบประมาณ

ที่	รายการค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน (บาท)	(ร้อยละของค่าใช้จ่ายทั้งหมด)
1	- ค่าตอบแทนวิทยากร (1 คน 2 ชม.ๆ ละ 1,000 บาท) (2,000*1)	2,000	1.18
2	- ค่าอาหารกลางวัน อาหารว่างและเครื่องดื่มผู้เข้าอบรม (ค่าอาหาร+เครื่องดื่ม+ของว่าง ผู้เข้าร่วมอบรม 60 คน) (60 *150)	9,000	5.29
3	- ค่าจ้างเหมายานพาหนะและค่าน้ำมันเชื้อเพลิง (เหมารถจากโรงเรียนถึงมหาวิทยาลัยภาคกลางเพื่ออบรม)และ(เดินทางเพื่อนำเสนอผลการดำเนินงาน) (1,500*5)	7,500	4.41
4	- ค่าวัสดุผลิตสื่อนวัตกรรมส่งเสริมการอ่าน การเขียน การจัดกิจกรรมแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้และพัฒนาห้องสมุด (30,000*5)	150,000	88.23
5	- ค่าวัสดุจัดทำสรุป รายงานประเมินผล และอื่นๆ (500*5)	1,500	0.88
	รวม	170,000	100

10. ปัญหา อุปสรรคในการดำเนินโครงการ และแนวทางการแก้ไข

10.1 ปัญหาด้านสภาพการเรียนการสอน เด็กมีความแตกต่างกันด้านสติปัญญา และด้านร่างกาย

แนวทางการแก้ไข คือ จัดกลุ่มให้เพื่อนช่วยเพื่อน คอยกำกับแนะนำช่วยเหลือ จัดครูเข้าสอนตามประสบการณ์ความถนัด จัดอบรมเพื่อให้ความรู้ จัดทำนวัตกรรมที่มีโอกาสเป็นไปได้ และสร้างการมีส่วนร่วมจากชุมชน สอนเพิ่มเติมนอกเวลา และจัดการสอนแบบรวมชั้น โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนตามช่วงชั้น

11. ผลลัพธ์และผลกระทบที่เกิดขึ้น

11.1 นักเรียนทุกคนได้รับการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้านการอ่านออก เขียนได้ ร้อยละ 100

11.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มสูงขึ้นมากกว่าร้อยละ 80

11.3 ผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐาน (O-NET, NT, RT) เพิ่มขึ้นมากกว่าปีการศึกษาที่ผ่านมามากกว่าร้อยละ 5

11.4 ครูพัฒนาสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอนในการแก้ไขปัญหาการอ่าน การเขียน และนำไปใช้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าร้อยละ 85

11.5 โรงเรียนมีสื่อการสอนที่ทันสมัย ทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ ร้อยละ 85

- **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น** จากการทดสอบหลังเรียนพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมส่งเสริมภาษาไทยสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสาระและสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องมากขึ้น
- **ทักษะการใช้ภาษาไทยดีขึ้น** นักเรียนมีทักษะการใช้ภาษาไทยที่ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นทักษะการอ่าน เขียน พูด และฟัง นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงได้ชัดเจนและเข้าใจความหมาย สามารถเขียนเรียงความหรือจดบันทึกได้อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ สามารถพูดจาสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและเข้าใจง่าย และสามารถฟังและจับใจความสำคัญของบทสนทนาได้
- **ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น** นวัตกรรมส่งเสริมภาษาไทยบางประเภท เช่น เกมหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ ช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น นักเรียนสามารถคิดไอเดียใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่และน่าสนใจ
- **ความสนใจในการเรียนรู้ภาษาไทยเพิ่มขึ้น** นวัตกรรมส่งเสริมภาษาไทยบางประเภท เช่น การใช้เทคโนโลยีหรือสื่อสมัยใหม่ ช่วยให้การเรียนรู้ภาษาไทยสนุกสนานและน่าสนใจยิ่งขึ้น นักเรียนจึงมีความสนใจในการเรียนภาษาไทยมากขึ้นและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม

12. ผลการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของครูและนักเรียนภายใต้กิจกรรมต่าง ๆ ของโครงการจำแนกตามกิจกรรม

โรงเรียนทั้ง 5 แห่งได้รับงบประมาณจัดสรรจาก สปอว. ในการดำเนินงานโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อ่าน เทคโนโลยีและรูปแบบการสอนของครูในโรงเรียนเพื่อการแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ของนักเรียน ด้วย ขบวนการ PLC และการพัฒนาเพื่อให้เกิดความสามารถและทักษะในการพัฒนาด้านวิชาการ วิชาชีพทักษะชีวิตและด้านคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งทำให้คณะครู นักเรียนและชุมชนมีการพัฒนาการในด้านความรู้ทางวิชาการเพิ่มสูงขึ้น ดังนี้

1. นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

2. นักเรียนสามารถใช้ทักษะการอ่านและการเขียนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาหาความรู้เพิ่มเติม มีความพร้อมและสามารถนำความรู้ไปพัฒนาชุมชนในอนาคต
3. โรงเรียนได้รับงบประมาณในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ทางเทคโนโลยี และมีความทันสมัยมากขึ้น
4. ครูในโรงเรียนมีการพัฒนาพื้นฐานการพัฒนาสื่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองด้านเทคโนโลยีในการเรียนการสอนและการทำงานของโรงเรียนซึ่งเป็นการพัฒนาให้โรงเรียนมีศักยภาพสูงขึ้นในทุกมิติ

ผลผลิต (Outcome)	ผลการดำเนินงาน	ตัวอย่างผลลัพธ์ที่เห็นเป็นรูปธรรม
นักเรียน	นักเรียนมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนที่สูงขึ้น ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม
ครู	-การอบรมครูเพื่อพัฒนาสื่อการสอนทางเทคโนโลยีสำหรับการเรียนการสอน เพื่อแก้ปัญหา การอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ของนักเรียน -การใช้สื่อการเรียนรู้กับนักเรียนของโรงเรียน	- ครูในโรงเรียนสามารถพัฒนาสื่อนวัตกรรม ส่งเสริมการอ่านและการเขียน -ครูผู้สอนมีสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาที่เหมาะสมต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ในระดับชั้น
โรงเรียน	การจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับโครงการ	โรงเรียนมีการจัดกิจกรรมตามแผนงานของโรงเรียนและสอดคล้องกับแผนงานของโครงการพี่เลี้ยง ทำให้มีงบประมาณในการจัดกิจกรรมเพิ่มขึ้น ส่งผลให้กิจกรรมของโรงเรียนเป็นไปตามแผนงานและประสบความสำเร็จในกิจกรรม
นิสิต/นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ	การเข้าร่วมการดำเนินโครงการ	ทำให้นักศึกษามีประสบการณ์ในการเรียนรู้ในห้องเรียนที่สูงขึ้น
อาจารย์มหาวิทยาลัย	การเข้าร่วมโครงการ การประสานงานโครงการ	ทำให้รับรู้ถึงสภาพปัญหาของโรงเรียนและสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อการแก้ปัญหาในระยะยาว
สถาบันอุดมศึกษา	เป็นพี่เลี้ยงของโครงการฯ	มหาวิทยาลัยได้มีการประสานงานและรับรู้แนวทางการดำเนินงานของโรงเรียนซึ่งสามารถใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนงานของมหาวิทยาลัยต่อไป
ชุมชน	เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความรู้จากฐานราก	ชุมชนสามารถเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมและการพัฒนาท้องถิ่นในระยะยาว

ก่อนเข้าร่วมโครงการ		หลังเข้าร่วมโครงการ		ระบุงการเปลี่ยนแปลงที่สะท้อน ผลการเรียนรู้	
ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน	ครู	นักเรียน
ร้อยละ 80	ร้อยละ 90	ร้อยละ 90	95	ได้รับการอบรม และการพัฒนาสื่อ การสอนด้วย เทคโนโลยีที่ ทันสมัย	ได้รับการพัฒนา ทักษะด้านการอ่าน ออกเขียนได้และเด ผลลัพธ์ทางการ เรียนที่สูงขึ้น

13. ภาพการดำเนินโครงการในภาพรวม พร้อมคำบรรยายใต้ภาพ

โรงเรียนในโครงการได้ร่วมประชุมเพื่อมอบหมายและดำเนินโครงการที่เลี้ยง 66











ภาคผนวก

คู่มือการใช้สื่อ

(1)

คู่มือการใช้สื่อการสอน

สื่อพยัญชนะภาษาไทย ก-ฮ

วิชา ภาษาไทย

ระดับชั้นอนุบาล 2

เรื่อง อ่านพยัญชนะไทย ก-ฮ



คู่มือการใช้สื่อการสอน

1. ชื่อสื่อการสอน พยัญชนะไทย ก-ฮ
2. ชื่อครูผู้ผลิตสื่อการสอน นางสาวรจนา ดีเทียน
3. ใช้สื่อประกอบการสอน รายวิชาภาษาไทย
4. ใช้สื่อสำหรับการเรียนการสอนในระดับชั้น อนุบาล2
5. ที่มาและความสำคัญของการผลิตสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาให้แก่ ผู้เรียน สื่อการสอนมีให้เลือกมากมาย สิ่งสำคัญคือผู้สอนจะต้องเลือก และใช้สื่อการสอนให้ เหมาะกับ บทเรียน สื่อการสอนนั้นจะต้องใช้ได้ อย่งสะดวก และที่สำคัญก็คือ เมื่อนำมาใช้แล้ว จะช่วยให้ การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นวัตกรรมนี้ เป็น

สื่อช่วยในการสอนใน รายวิชาต่างๆ ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งระดับชั้นอนุบาล ระดับประถมศึกษา อีกทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกเนื้อหาบทเรียน ตามแต่ผู้สอนจะนำไปประยุกต์ใช้ จุดเด่นของสื่อ พยัญชนะไทย ก- ฮ ชั้นนี้มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน ดังนี้

- 1) เด็กเรียนรู้พยัญชนะไทยได้ 44 ตัว
- 2) สีเส้นสวยงาม

6.วัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อการสอน

- 1) เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และจำพยัญชนะได้
- 2) เพื่อให้เด็กอ่านคำที่หัดสะกดคำ
- 3) เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจมากขึ้น

7.ประเภทของสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็น สื่อประเภทวัสดุ สิ่งประดิษฐ์ เป็นสื่อที่เน้นผลผลิต และเทคนิคกระบวนการ การศึกษาในห้องเรียน

8.วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อการสอน

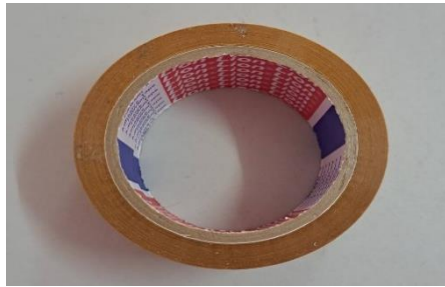
- 1) ไม้ตะเกียบ



- 2) แผ่นเคลือบ



3) กระดาษแก้วขึ้น



9. ขั้นตอนวิธีการผลิตสื่อการสอน

1)



2)



3)



10. ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1) ให้เด็กๆ ดูรูปภาพพยัญชนะไทย ก-ฮ
- 2) ถามเด็กๆว่าเคยเห็นพยัญชนะจากไหนได้บ้าง

ขั้นสอน

- 1) ให้เด็กดูพยัญชนะไทย ก-ฮ
- 2) ครูนำตัวพยัญชนะไทยให้เด็กดูว่า ตัวอะไร
- 3) ให้เด็กช่วยกันตอบ
- 4) ครูนำเด็กอ่าน ก ให้ออกเสียงตามครู ว่า กอ
- 5) ครูให้เด็กอ่านตามจนครบทุกตัว

ขั้นสรุป

เด็กสามารถรู้พยัญชนะไทยและออกเสียงพูดตามได้

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กได้เรียนพยัญชนะไทยและสามารถอ่านออกเสียงได้

12. ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการแก้ไข

-

(2)

คู่มือการใช้สื่อการสอน

ชื่อสื่อ พยัญชนะสรรษา

วิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 3

เรื่อง การอ่านออกเสียงพยัญชนะ



คู่มือการใช้สื่อการสอน

ชื่อสื่อ พยัญชนะสรรษา

วิชา ภาษาไทย

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 3

เรื่อง การอ่านออกเสียงพยัญชนะ

คู่มือการใช้สื่อการสอน

1. ชื่อสื่อการสอน พยัญชนะหรรษา
2. ชื่อครูผู้ผลิตสื่อการสอน นางสาววิชาดา จันทร์อ๋ม
3. ใช้สื่อประกอบการสอน มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
4. ใช้สื่อสำหรับการเรียนการสอนในระดับชั้น อนุบาล และ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
5. ที่มาและความสำคัญของการผลิตสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาให้แก่ ผู้เรียน สื่อการสอนมีให้เลือกมากมาย สิ่งสำคัญคือผู้สอนจะต้องเลือก และใช้สื่อการสอนให้ เหมาะ กับ บทเรียน สื่อการสอนนั้นจะต้องใช้ได้ อย่างสะดวก และที่สำคัญก็คือ เมื่อนำมาใช้แล้ว จะช่วยให้ การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นวัตกรรมนี้ เป็น สื่อช่วยในการสอนใน รายวิชาต่างๆ ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งระดับชั้นอนุบาล ระดับประถมศึกษา และระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น อีกทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกเนื้อหาบทเรียน ตามแต่ผู้สอนจะนำไปประยุกต์ใช้ จุดเด่นของสื่อพยัญชนะหรรษา ขึ้นนี้มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน ดังนี้

- 3) การจัดประสบการณ์ให้เด็กมีทักษะการใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

6.วัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อการสอน

- 4) เพื่อให้เด็กสามารถจำพยัญชนะไทย ทั้ง 44 ตัวได้
- 5) เพื่อให้อ่านและเขียนพยัญชนะไทยได้
- 6) เพื่อเป็นพื้นฐานการอ่านและเขียนสระและการประสมคำได้

7.ประเภทของสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็น สื่อประเภทวัสดุ สิ่งประดิษฐ์ เป็นสื่อที่เน้นผลผลิต และเทคนิคกระบวนการ การศึกษาใน ห้องเรียน

8.วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อการสอน

- 4) ฟิวเจอร์บอร์ด



5) สติ๊กเกอร์ใสแผ่นใหญ่



6) กระดาษปก A4 คละสี



7) กาวสองหน้าบาง



8) หมุดสองขา



9. ขั้นตอนวิธีการผลิตสื่อการสอน

1) หากภาพพัยชนะ นำมาตบแต่งในคอมให้สวยงาม สั่งพิมพ์ ไปที่คุณสมบัติเครื่องพิมพ์ การตั้งค่ากระดาษ เลือกการพิมพ์แบบการเรียง/โปรการ์ด เลือกขนาด 3x3 (พิมพ์ออกมา 9 แผ่น)



4) นำภาพพัยชนะมาตัดตามรูป ทั้ง 9 แผ่น



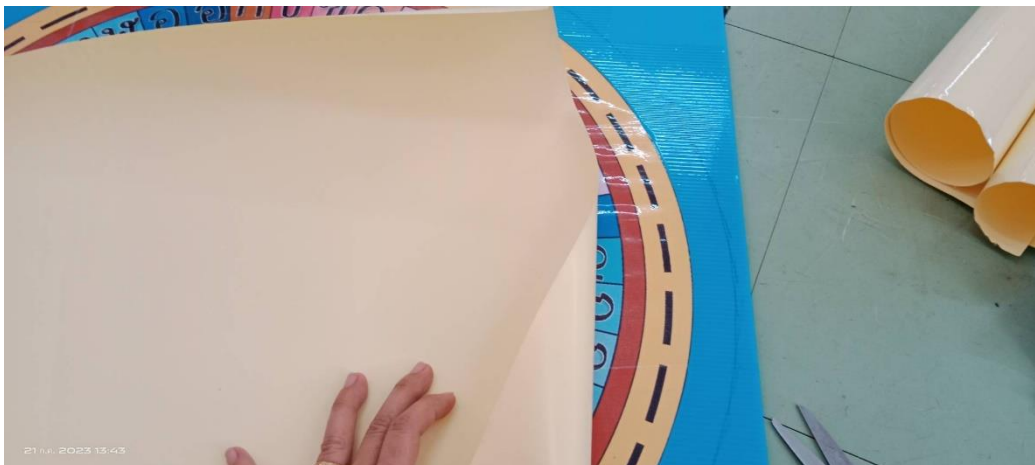
5) ประกอบภาพพยัญชนะเข้าด้วยกัน จะได้ภาพพยัญชนะเป็นวงกลม โดยให้กาบสองหน้าบางติด



6) นำภาพพยัญชนะที่ประกอบเป็นวงกลมเรียบร้อยนำติดกับฟิวเจอร์บอร์ดแผ่นที่ 1



7) นำแผ่นสติ๊กเกอร์ใสแผ่นใหญ่เคลือบทับภาพพยัญชนะเพื่อให้แข็งแรงและป้องกันน้ำ



8) เจาะรูตรงกลางวงกลมพญูชนะ โดยใช้หมุดสองขาติดกับฟิวเจอร์บอร์ดแผ่นที่ 2



9) ติดสัญลักษณ์ หมุนวงล้อตรงกับพญูชนะตัวใด ตบแต่งให้สวยงาม



10) ติดเสร็จเรียบร้อยครุฑทดลองหมุน นำให้สอนเด็ก



10. ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1) ครูแนะนำสื่อ บอกชื่อ การใช้สื่อ การเก็บรักษา
- 2) เด็กท่อง ตัวพยัญชนะทั้ง 44 ตัว โดยครูเป็นผู้หมุนพยัญชนะตาม

ขั้นสอน

- 3) ครูเล่นเกมกับเด็ก ให้เด็กผู้นำ 1 คนออกมาหมุนพยัญชนะ
- 4) ให้เด็กในห้องทั้งหมดยกมือตอบ ใครยกก่อนเป็นผู้ตอบคนแรก ตอบถูกให้เด็กคนนั้นมาหมุนพยัญชนะ ตอบผิดให้คนที่ยกมือคนที่ สองตอบและเรียงไปจนกว่าจะตอบถูกต้อง
- 5) ให้เด็กบอกชื่อพยัญชนะ พร้อมทั้งอ่านออกเสียงให้ถูก.
- 6) เด็กที่ตอบถูกโดนครูไม่ต้องแนะนำ ครูมอบรางวัลให้

ขั้นสรุป

- 7) เด็กทุกคนอ่านชื่อตัวพยัญชนะพร้อมกัน
- 8) เด็กและครูตอบมือให้กำลังใจเด็กที่ได้รับรางวัลมากที่สุด

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เด็กสามารถจำพยัญชนะไทย ทั้ง 44 ตัวได้
2. เด็กอ่านและเขียนพยัญชนะไทยได้
3. เด็กมีพื้นฐานการอ่านและเขียนสระและการประสมคำได้

12. ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการแก้ไข

- 1) สื่อต้องมีขนาดใหญ่ ใช้สอน เด็กทุกคนที่นั่งในห้องเรียนสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

(3)

คู่มือการใช้สื่อการสอน ร้านค้าภาษา พาสุขสันต์

วิชา ภาษาไทย
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

เรื่องอักษรสามหมู่, เสียงวรรณยุกต์, คำที่มีตัวการ์นต์



คู่มือการใช้สื่อการสอน

๑. ชื่อสื่อการสอน ร้านค้าภาษา พาสุขสันต์

๒. ชื่อครูผู้ผลิตสื่อการสอน

๑.นางสาวชนิษฐา สีหยวก	ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑
๒.นางสาวนพรัตน์ พิสิทธิ์	ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๓.นางรุ่งรัตน์ แจ่มฟ้า	ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒
๔.นายปรมัตต์ ไทรเทพยัม	ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓

๓. วัสดุประกอบการสอน รายวิชาภาษาไทย

๔. ใช้สื่อสำหรับการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น

๕. ที่มาและความสำคัญของการผลิตสื่อการสอน

รายงานฉบับสมบูรณ์โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น

โดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง เครือข่ายอุดมศึกษาภาคเหนือตอนล่าง ปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

(หน้า 31)

สื่อการเรียนการสอน นับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก ประการหนึ่งในกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอนก็คือตัวกลางหรือช่องทาง ที่ใช้ในการ นำเรื่องราวข้อมูลข่าวสารจากผู้สอนไปสู่ผู้เรียน เพื่อให้การเรียนรู้หรือการเรียนการสอนบรรลุผล สำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้ได้เป็นอย่างดีจึงอาจกล่าวได้ว่า สื่อการเรียนการสอน นับได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนการสอนมีหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีคุณลักษณะหรือคุณสมบัติต่างกันไป ผู้สอนที่ ตระหนักในคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน จะต้องศึกษาให้เข้าใจถึงเงื่อนไขการเลือกใช้สื่อ และใช้งาน ได้อย่างถูกต้องเต็มตามประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนนั้น ๆ

สื่อการสอน ร้านค้า ภาษา พาสุขสันต์ นี้ เป็นสื่อช่วยในการสอนรายวิชาภาษาไทย ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งระดับชั้นอนุบาล ระดับประถมศึกษา และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อีกทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกเนื้อหาบทเรียน ตามแต่ผู้สอนจะนำไปประยุกต์ใช้ จุดเด่นของสื่อ ร้านค้า ภาษา พาสุขสันต์ ชั้นนี้ มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน ดังนี้

- ๑๑) อักษรสามหมู่
- ๑๒) เสียงวรรณยุกต์
- ๑๓) คำที่มีตัวการ์นต์

๖. วัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อการสอน

- ๗) เพื่อส่งเสริมการอ่าน และการเขียนภาษาไทยของนักเรียน
- ๘) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ และความเข้าใจเรื่องอักษรสามหมู่, เสียงวรรณยุกต์ และคำที่มีตัวการ์นต์
- ๙) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ในการเรียนรู้ภาษาไทย

๗. ประเภทของสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็น สื่อประเภทวัสดุ สิ่งประดิษฐ์ เป็นสื่อที่เน้นผลผลิต และเทคนิคกระบวนการ การศึกษาในห้องเรียน และนอกห้องเรียน

๘. วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อการสอน

- ๙) แผ่นฟิวเจอร์บอร์ด
- ๑๐) กระดาษการ์ดสีขาว
- ๑๑) กระดาษโฟโต้
- ๑๒) แผ่นพลาสติกเคลือบใส
- ๑๓) สติกเกอร์ใส PVC
- ๑๔) เทปแลคซี
- ๑๕) กาวสองหน้าบาง
- ๑๖) แผ่นแม่เหล็ก
- ๑๗) แผ่นรองตัด



๑๘) ไม้บรรทัดเหล็ก

๑๙) ตลับเมตร

๒๐) คัตเตอร์

๒๑) กรรไกร

๒๒) คีม

๒๓) เลื่อยตัดท่อ PVC

๒๔) ท่อ PVC

๒๕) สายเคเบิลไทร์

๒๖) เชือกเอ็น

๒๗) หมุดทองเหลือง ๒ ขา

๒๘) โน้ตบุ๊ก

๒๙) เครื่องปริ้น

๓๐) เครื่องเคลือบ



๙. ขั้นตอนวิธีการผลิตสื่อการสอน

๑) ออกแบบสื่อจากโน้ตบุ๊ก และปริ้นใส่กระดาษการ์ดสีขา/กระดาษโฟโต้





๒) นำชิ้นงานมาตัดด้วยคัตเตอร์/กรรไกร

๓) นำชิ้นงานที่ตัดเรียบร้อยแล้วใส่แผ่นพลาสติกเคลือบใส และนำไปใส่เครื่องเคลือบร้อน



๔) นำชิ้นงานบางส่วนที่ไม่สามารถเข้าเครื่องเคลือบร้อนได้เคลือบด้วยสติ๊กเกอร์ใส PVC



- ๕) นำชิ้นงานติดลงแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด จากนั้นใช้คัตเตอร์ตัดตามแบบที่วางแผนไว้
- ๖) นำชิ้นงานที่ผ่านการเคลือบร้อนเรียบร้อยแล้ว มาตัดตามแบบที่วางแผนไว้



- ๗) นำชิ้นงานมาติดแผ่นแม่เหล็ก และประกอบเข้าตามหัวข้อความรู้เรื่องต่างๆ



- ๘) นำชิ้นงานรูปหน้าร้านค้าที่เตรียมไว้ มาวัดด้วยตลับเมตร และนำท่อ PVC มาตัดด้วยเลื่อยตามขนาดที่วัด



- ๙) นำชิ้นงานประกอบเข้ากับโครงสร้างท่อ PVC ที่ทำขึ้น จากนั้นใช้สายเคเบิลไทรรััดให้แน่น
- ๑๐) ใช้เชือกเอ็นร้อยมัดด้านหลังเพื่อรั้งแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดด้านหน้าให้สามารถเปิดปิดเป็นหน้าร้านได้
- ๑๑) นำหมุดทองเหลือง ๒ ขา ใส่เข้าไปใต้แผ่นฟิวเจอร์บอร์ดด้านหน้า เพื่อรั้งแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด



- ๑๒) ตรวจสอบความเรียบร้อยของชิ้นงานอีกครั้ง

๑๐. ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

๑) นักเรียน และครูผู้สอนร่วมกันสนทนา เกี่ยวกับเรื่องความรู้ในวิชาภาษาไทยที่ได้เรียนรู้ผ่านมาแล้ว และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นว่านักเรียนแต่ละคนจดจำเรื่องอะไรได้บ้าง

๒) ครูผู้สอนประเมินความรู้ของนักเรียนจากการสังเกต และการตอบคำถามของนักเรียน

ขั้นสอน

๓) ครูผู้สอนใช้คำถามเพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานของนักเรียนเรื่อง อักษรสามหมู่, เสียงวรรณยุกต์ และคำที่มีตัวการันต์ โดยใช้วิธีให้นักเรียนยกตัวอย่าง อักษร หรือคำ ในเรื่องนั้นๆ

๔) ครูผู้สอนประเมินความรู้ ความเข้าใจของนักเรียน และแบ่งนักเรียนตามกลุ่มอ่อน กลุ่มปานกลาง และ กลุ่มเก่ง ตามพื้นฐานความรู้ความสามารถของนักเรียน

๕) ครูผู้สอนให้นักเรียนทั้ง ๓ กลุ่ม คือ กลุ่มอ่อน กลุ่มปานกลาง และ กลุ่มเก่ง นับเลขในกลุ่มของตัวเอง ๑-๓ เพื่อคละนักเรียนรวมกัน (ครูผู้สอนสามารถใช้วิธีต่างๆในการแบ่งกลุ่มนักเรียนตามความถนัดของครูผู้สอน)

๖) ครูผู้สอนอธิบาย กฎ กติกา และมารยาท ในการเล่นเกม โดยใช้สื่อ ร้านค้าภาษา พาสซุขสันต์ สร้างความรู้ ความจำ และความเข้าใจให้นักเรียนเรื่อง อักษรสามหมู่, เสียงวรรณยุกต์ และคำที่มีตัวการันต์ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ และเพื่อพัฒนาทักษะด้านการอ่าน และการเขียน

๗) ครูผู้สอนสามารถกำหนด กฎ กติกา และมารยาท ในการเล่นเกมได้เองตามความเหมาะสมของนักเรียน เช่น

๗.๑) กำหนดให้นักเรียนร่วมกันแสดงบทบาทสมมุติ ดยกำหนดให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนกันแสดงเป็น อาชีพ แม่ค้า หรือ พ่อค้า ที่ประจำอยู่ที่ร้านค้าภาษา พาสซุขสันต์ และให้นักเรียนกลุ่มที่เหลือแสดงบทบาทสมมุติเป็นลูกค้า

๗.๒) ให้นักเรียนแข่งขันกันตามหัวข้อเรื่อง อักษรสามหมู่, เสียงวรรณยุกต์ หรือ คำที่มีตัวการันต์ โดยใช้สื่อที่ครูทำมาเป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

๗.๓) เรื่องอักษรสามหมู่ ครูจัดทำสื่อการสอนเป็นรูปขนมไทย ได้แก่

- อักษรกลาง เป็น รูปขนมตะโก้
- อักษรสูง เป็น รูปขนมตาล
- อักษรต่ำเดี่ยว เป็น รูปขนมสอดไส้
- อักษรต่ำคู่ เป็น รูปขนมข้าวต้มมัด





๗.๔) เรื่องเสียงวรรณยุกต์ ครูจัดทำสื่อการสอนเป็นรูปขนมโดนัท ได้แก่

- เสียงสามัญ
- เสียงเอก
- เสียงโท
- เสียงตรี
- เสียงจัตวา



๗.๕) เรื่องคำที่มีตัวการ์ตูน ครูจัดทำสื่อการสอนเป็นรูปขนมคัพเค้ก

- ต์
- ย์
- ร์
- ณ์
- ห์
- ค์
- ณ์
- ทร์
- ตร์



*หมายเหตุ ครูผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียนได้ตามพื้นฐานความรู้ความสามารถ และการเรียนรู้ตามช่วงวัยต่างๆ

ขั้นสรุป

๗) ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมสนทนาเพื่อสรุปองค์ความรู้ต่างๆที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจากการใช้สื่อ ร้านค้าภาษา พาสูซันต์

๘) ครูผู้สอนมอบหมายให้นักเรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนในครั้งนี้ลงในใบงานที่ครูแจกให้กับนักเรียน และระบายสีตกแต่งใบงานให้สวยงาม

๑๑.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- ๑) นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน และการเขียนภาษาไทย
- ๒) นักเรียนมีความรู้ และความเข้าใจเรื่องอักษรสามหมู่, เสียงวรรณยุกต์ และคำที่มีตัวการ์ตูน

๓) นักเรียนเกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน ในการเรียนรู้ภาษาไทย

๑๒.ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการแก้ไข

พื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ ทักษะการอ่าน และการเขียนของนักเรียนแต่ละคน แต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน จึงทำให้กระบวนการจัดการเรียนการสอนใช้ระยะเวลาเกินที่กำหนด ครูผู้สอนจึงต้องเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนใช้ทักษะต่างๆที่ตนเองมีสามารถแสดงออกมาได้อย่างเต็มศักยภาพของนักเรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆที่ครูผู้สอนจัดขึ้น

(๔)

คู่มือการใช้สื่อตารางแยกมาตราตัวสะกด วิชา ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



คู่มือการใช้เกมประกอบการสอนภาษาไทย เรื่อง ตารางแยกมาตราตัวสะกด ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

คู่มือนี้จัดทำขึ้นเพื่อชี้แจงวิธีการจัดกิจกรรมโดยการใช้เกมการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และผู้ที่สนใจ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ความเป็นมาของการจัดทำสื่อเกมประกอบการสอน

เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไม่สามารถแยกคำ อ่านและเขียนคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดได้ จึงได้จัดทำสื่อเกมการศึกษา ตารางแยกมาตราตัวสะกด (8 มาตราตัวสะกด) เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการแยกประเภท การอ่าน และการเขียน คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดและคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดในภาษาไทยได้ถูกต้อง

2. วัตถุประสงค์ของการจัดทำ

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและสามารถแยกประเภทของคำที่สะกดแต่ละมาตราได้
2. เพื่อพัฒนาการอ่าน การเขียน คำที่สะกดตรงตามมาตราตัวสะกดและคำที่สะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด

3. ลักษณะของสื่อ

เป็นสื่อทำมือ ประเภทตารางแยกบัตรคำ

4. อุปกรณ์

- 4.1 แผ่นเคลือบ
- 4.2 กระดาษการ์ดสีขาว
- 4.3 กระดาษ A4
- 4.4 ฟิล์มเจอร์บอร์ด์
- 4.5 กาวสองหน้าบาง

5. ขั้นตอนการผลิตสื่อ

5.1 วัดขนาดฟิล์มเจอร์บอร์ด์ ที่เป็นพื้นหลัง และช่องสำหรับสอดบัตรคำทั้ง 8 มาตรฐานตัวสะกด



5.2 ปริ้นท์หัวข้อชื่อมาตรฐานตัวสะกด และบัตรคำที่สะกดด้วยมาตรฐานตัวสะกดทั้ง 8 มาตรฐานตัวสะกด เคลือบบัตรคำเพื่อความคงทน





ภาพการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อการสอน



(5)

คู่มือการใช้สื่อเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



คู่มือการใช้เกม

ประกอบการสอนภาษาไทย

เรื่อง สำนวนสุภาษิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คู่มือนี้จัดทำขึ้นเพื่อชี้แจงวิธีการจัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และผู้ที่สนใจ มีรายละเอียด ดังนี้

ความเป็นมาของการจัดทำสื่อเกมประกอบการสอน

เนื่องจากสื่อเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนจะได้รับความรู้ในเรื่องของสำนวนสุภาษิตไทย ความหมายของสำนวนสุภาษิต โดยมี

ภาพประกอบ ซึ่ง ตัวสื่อเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนด้วยกัน และนักเรียนกับครู สามารถใช้ได้ระหว่างการเรียนรู้หรือใช้ในการวัดและประเมินผลของนักเรียนเมื่อเรียนจบบทเรียน

วัตถุประสงค์ของการจัดทำเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

- 10) เพื่อให้นักเรียนรู้จักสำนวนสุภาษิตไทย
- 11) เพื่อให้นักเรียนรู้จักความหมายของสำนวนสุภาษิตไทย
- 12) เพื่อให้นักเรียนเพลิดเพลินกับการเรียนภาษาไทยโดยใช้เกม

ลักษณะของสื่อเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

เกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย เป็นเกมที่จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการสอนวิชาภาษาไทย เรื่องสำนวนสุภาษิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นสื่อเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย จัดทำขึ้นจำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย กระดานเกม จำนวน 1 แผ่น การ์ดเกมทั้งหมด 4 สี เพอร์ช ลูกเต๋า

วัสดุอุปกรณ์

1. พิวเจอร์บอร์ด
2. แผ่นเคลือบ
3. กระดาษสติ๊กเกอร์ a4 ขาวด้าน
4. สติ๊กเกอร์ใสขนาด A4



5. กระดาษ A4



ขั้นตอนการผลิตสื่อเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

1. ปรีนแบบกระดานเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย



2. นำแบบกระดานเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทยที่ปรีนมาต่อกัน
3. นำแบบกระดานเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทยที่ต่อกันเสร็จแล้วติดลงบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดโดยใช้กาวสองหน้าบางเสร็จแล้วนำสติ๊กเกอร์ใสแผ่นใหญ่เคลือบทับอีกหนึ่งรอบ



4. ทำการ์ดเกมทั้งหมด 4 สี เพชร ลูกเต๋า โดยการปริ้นการ์ดเกมทั้งหมด 4 สี เพชร ลูกเต๋า แล้วเคลือบด้วยแผ่นเคลือบแล้วนำมาตัดตามจำนวนต่างๆ ดังนี้
5. ทำลูกเต๋า พิมพ์ลูกเต๋าดูออกมาแล้วตัดตามรอยติดกา

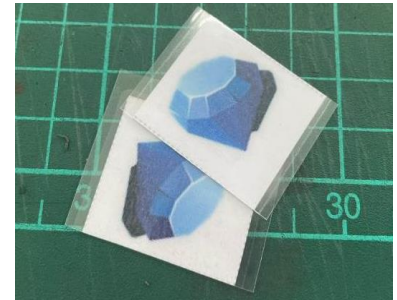


การใช้สื่อเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

ขั้นตอนวิธีการใช้เกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นทุกคนจะได้รับเพชรขวัญฤกษ์เป็นทุนคนละ 15 เพชร จากนั้นตกลงกันว่าใครจะเริ่มเล่นก่อน



2. ทอยลูกเต๋า แล้วเดินไปในช่องตามจำนวนที่ได้บนลูกเต๋า
3. เปิดการ์ด ตามสีในช่องที่ได้ แล้วทำตามคำสั่งการ์ดหากเป็นการ์ดภารกิจสำนวนไทย ตอบได้ รับ 1 เพชร ตอบผิดไม่ได้รับเพชร ไม่ตอบจะต้องเสีย 1 เพชร 1 เพชร
4. หากตกลงในช่องแฉทำบุญ หยุดเล่น 1 ตา ช่องแฉชมการแสดงต้องเสีย 10 เพชร แฉชื่อขนมไทยต้องเสีย 5 เพชร
5. เล่นไปเรื่อยๆ ตามเวลาที่กำหนด เช่น 15-30 นาที

บทบาทของนักเรียน/ผลที่จะได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสำนวนสุภาษิตไทยและความหมายของสำนวนสุภาษิตไทย
2. ทักษะการบวกเลขในการเดินบนกระดานเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย
3. นักเรียนได้ใช้ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจากการเล่นเกมภารกิจพิชิตสำนวนไทย

(6)

คู่มือการใช้สื่อการสอน

ป้ายจราจรนำรู้

วิชา สังคมศึกษา

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เรื่องการเรียนรู้และการอ่านป้ายจราจร

คู่มือการใช้สื่อการสอน

1. ชื่อสื่อการสอน ป้ายจราจรนำรู้
2. ชื่อครูผู้ผลิตสื่อการสอน นางสาวทัตพร เสืออุดม
3. ใช้สื่อประกอบการสอน รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
4. ใช้สื่อสำหรับการเรียนการสอนในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1
5. ที่มาและความสำคัญของการผลิตสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาให้แก่ ผู้เรียน สื่อการสอนมีให้เลือกมากมาย สิ่งสำคัญคือผู้สอนจะต้องเลือก และใช้สื่อการสอนให้ เหมาะ กับ บทเรียน สื่อการสอนนั้นจะต้องใช้ได้ อย่งสะดวก และที่สำคัญก็คือ เมื่อนำมาใช้แล้ว จะช่วยให้ การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นวัตกรรมนี้ เป็น สื่อช่วยในการสอนใน รายวิชาต่างๆ ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งระดับชั้นอนุบาล ระดับประถมศึกษา และระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น อีกทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกเนื้อหาบทเรียน ตามแต่ผู้สอนจะนำไปประยุกต์ใช้ จุดเด่นของสื่อป้ายจราจรนำรู้ ขึ้นนี้มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน ดังนี้

1. วิชาสังคมศึกษา
2. วิชาภาษาไทย
3. วิชาหน้าที่พลเมือง

6.วัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อการสอน

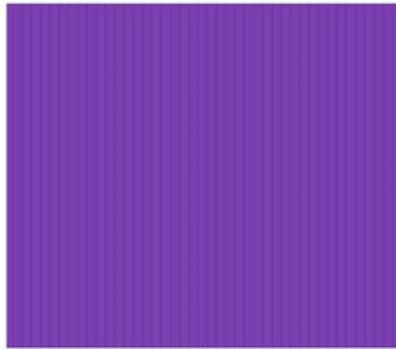
1. เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ป้ายจราจร
2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจสัญลักษณ์ของป้ายจราจร
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านป้ายจราจรได้ถูกต้อง

7.ประเภทของสื่อการสอน

สื่อการสอนเป็น สื่อประเภทวัสดุ สิ่งประดิษฐ์ เป็นสื่อที่เน้นผลผลิต และเทคนิคกระบวนการ การศึกษาในห้องเรียน

8.วัสดุ/อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อการสอน

1. พิวเจอร์บอร์ด



2. แผ่นเคลือบ



3. กระดาษการ์ดสีขาว



4. กาวสองหน้าบาง กรรไกร คัตเตอร์ เทปกาวยนต์



9. ขั้นตอนวิธีการผลิตสื่อการสอน

- 1) ปรีนสื่อป้ายจราจรลงในกระดาษการ์ดขาว
- 2) เคลือบสื่อป้ายจราจรลงในกระดาษสติ๊กเกอร์ใส
- 3) นำกรรไกร/คัตเตอร์ ตัดสื่อป้ายจราจร
- 4) แปะสื่อป้ายจราจรด้วยกาวสองหน้าบางเข้าด้วยกัน
- 5) ตัดฟิวเจอร์บอร์ดเพื่อเป็นฐานรองของป้ายสื่อจราจร
- 6) นำสัญลักษณ์สื่อป้ายจราจรเคลือบด้วยแผ่นเคลือบใส
- 7) นำกาวสองหน้าติดสัญลักษณ์และสื่อป้ายจราจรเข้าด้วยกัน

10. ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1) ผู้สอนอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับป้ายจราจรเบื้องต้น
- 2) ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอเรื่องป้ายจราจร

ขั้นสอน

- 3) นักเรียนเลือกป้ายที่ตนเองชื่นชอบมา 1 ป้ายและอ่านความสำคัญ บอกลักษณะป้ายจราจรดังกล่าว เช่น ป้ายหยุด หมายถึง รถทุกชนิดต้องหยุดเมื่อเห็นว่าปลอดภัยแล้วจึงเคลื่อนรถไปได้ด้วยความระมัดระวัง ลักษณะป้าย มีคำว่าหยุดสีขาว ป้ายสีแดง
- 4) ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนทำความรู้จักกับป้ายจราจร

ขั้นสรุป

- 5) ครูหยิบป้ายจราจรขึ้นมา แล้วให้นักเรียนทายว่าเป็นป้ายอะไร พร้อมอธิบายความหมายของป้าย
- 6) ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความสำคัญของป้ายจราจรว่าป้ายจราจรมีความสำคัญกับคนทุกคน ไม่ว่าจะเป็นบุคคลใช้ยานพาหนะบนท้องถนน หรือบุคคลที่ใช้ท้องถนน

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ให้นักเรียนเรียนรู้ป้ายจราจรและใช้ในชีวิตประจำวัน
2. ทำให้นักเรียนเข้าใจสัญลักษณ์ของป้ายจราจร
3. ทำให้นักเรียนสามารถอ่านป้ายจราจรได้ถูกต้อง

12. ปัญหา/อุปสรรค และแนวทางการแก้ไข

-

7. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อให้นักเรียนสามารถสะกดคำ อ่านคำ และเขียนคำในมาตราตัวสะกดได้ถูกต้อง

8. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อ

- 1) พีวีเจอบอร์ด
- 2) แผ่นสติ๊กเกอร์ใส
- 3) กระดาษโฟโต้
- 4) กาวสองหน้าบาง
- 5) ขาตั้งสื่อ
- 6) นี้อยารพร้อมแหวนลงน็อต สำหรับยึดสื่อวงล้อสะกดคำ
- 7) คัตเตอร์
- 8) ไม้บรรทัดเหล็ก
- 9) ทรายไก่สำหรับทำรูของวงล้อ

9. ขั้นตอนในการผลิตสื่อ

- 1) ศึกษาข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องการสะกดคำ
- 2) ออกแบบสื่อวงล้อสะกดคำในคอมพิวเตอร์
- 3) ปริ้นวงล้อแต่ละวงนำมาตัดแปะด้วยกาวสองหน้าบางและแปะลงในกระดาษพีวีเจอบอร์ดทำเช่นนี้จนครบทุกวง
- 4) เคลือบวงล้อแต่ละวงด้วยสติ๊กเกอร์ใส
- 5) ประกอบวงล้อแต่ละวงเข้าด้วยกันโดยใช้นี้อยารยึดวงล้อทุกวงเข้าด้วยกัน
- 6) นำวงล้อติดตั้งกับขาตั้ง
- 7) นำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

10. วิธีการใช้สื่อ

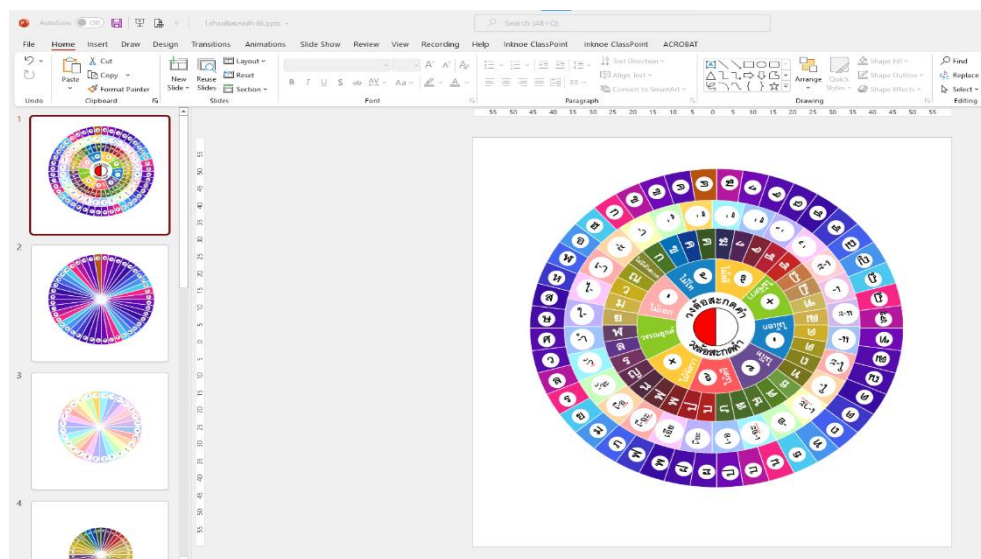
- 1) ให้นักเรียนแต่ละคนเดินมาหมุนวงล้อสะกดคำ ให้พยัญชนะประสมกับสระแล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำนั้น และเขียนคำนั้นลงในสมุด
- 2) ให้นักเรียนแต่ละคนเดินมาหมุนวงล้อสะกดคำ ให้พยัญชนะประสมกับสระแล้วให้มีตัวสะกดประสมด้วย
- 3) ให้นักเรียนแต่ละคนเดินมาหมุนวงล้อสะกดคำ ให้พยัญชนะประสมกับสระตัวสะกดและวรรณยุกต์ แล้วให้นักเรียนอ่านออกเสียง และเขียนคำนั้นลงในสมุด

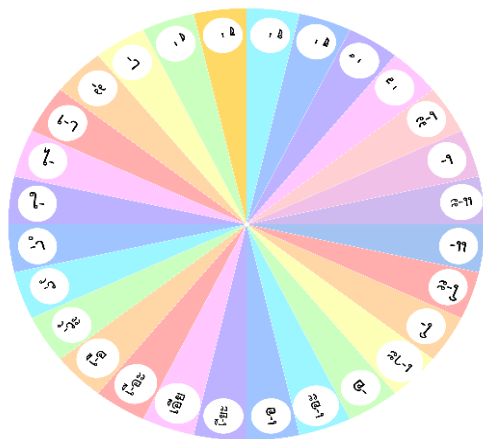
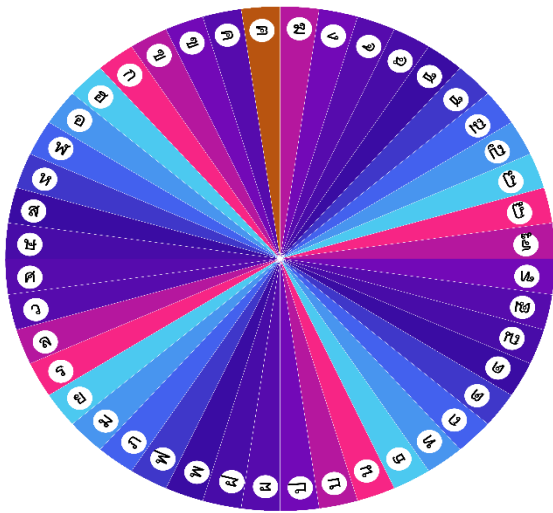
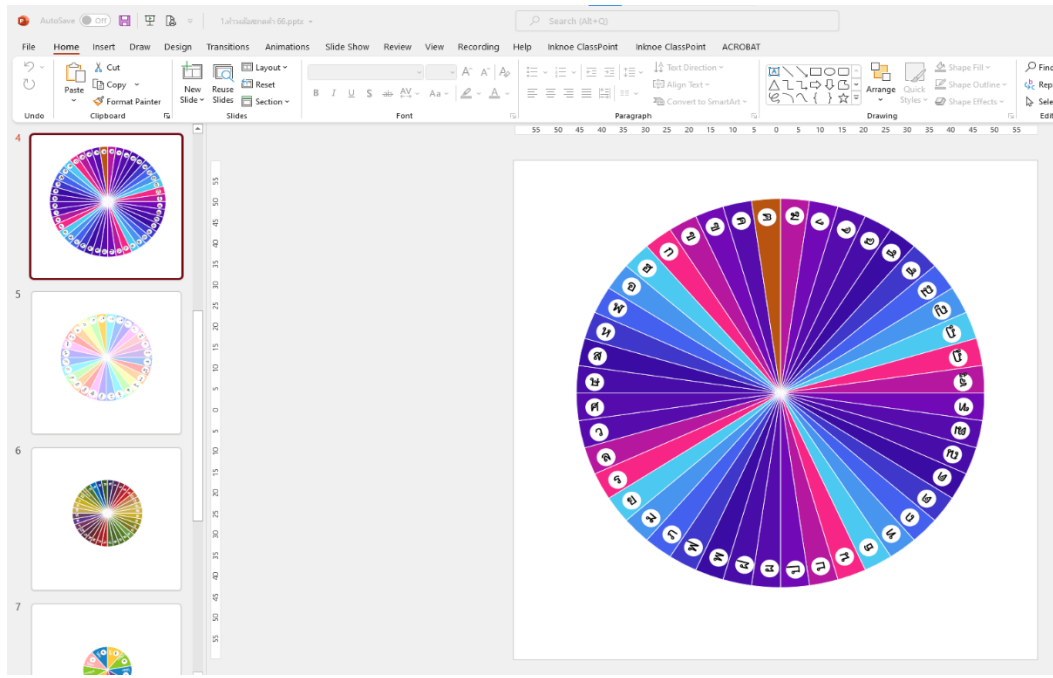
11. ผลการนำสื่อการเรียนการสอนไปใช้

- 1) นักเรียนมีความตั้งใจ สนใจในสื่อที่นำไปสอน
- 2) นักเรียนมีความตื่นตัวและสนุกสนานในเวลาเรียน
- 3) นักเรียนมีส่วนร่วมกับการจัดการเรียนการสอน

12. ประโยชน์ที่ได้รับ

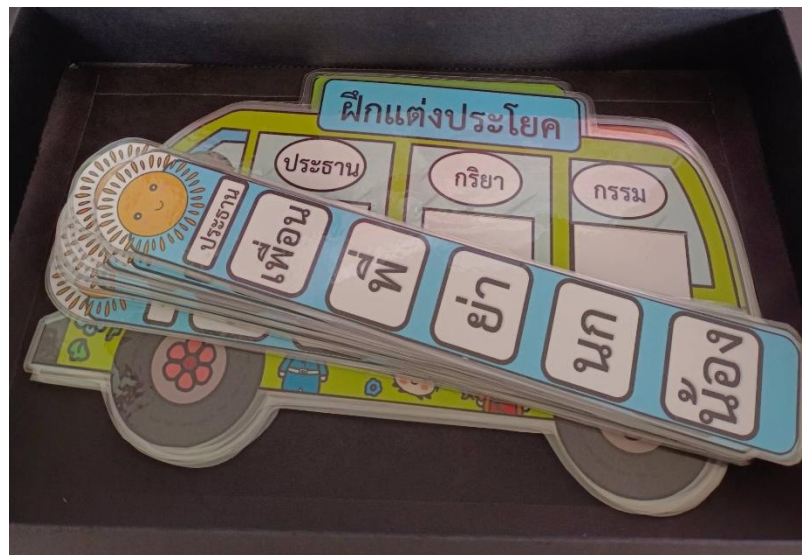
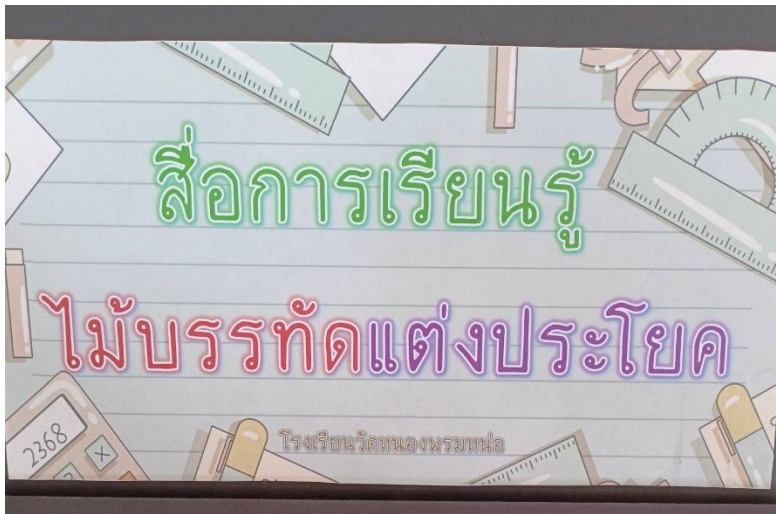
- 1) นักเรียนอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง
- 2) นักเรียนได้รู้จักคำในมาตราตัวสะกด
- 3) นักเรียนผสมคำ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ ได้ถูกต้อง





(8)

รายงานการใช้สื่อไม้บรรทัดแต่งประโยค
วิชา ภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



คู่มือการใช้สื่อเพื่อพัฒนาการอ่านการเขียนภาษาไทย
เรื่อง ไม้บรรทัดแต่งประโยค ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. ความเป็นมาของการจัดทำสื่อเกมประกอบการสอน

สื่อการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างประสบการณ์ทางการศึกษาให้แก่ ผู้เรียน สื่อการสอนมีให้เลือกมากมาย สิ่งสำคัญคือผู้สอนจะต้องเลือก และใช้สื่อการสอนให้ เหมาะ กับ บทเรียน สื่อการสอนนั้นจะต้องใช้ได้ ง่าย และที่สำคัญก็คือ เมื่อนำมาใช้แล้วจะช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น นวัตกรรมนี้ เป็น สื่อช่วยในการสอนใน รายวิชาต่างๆ ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้งระดับประถมศึกษา และระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนต้น อีกทั้งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับทุกเนื้อหาบทเรียน ตามแต่ผู้สอนจะนำไปประยุกต์ใช้ จุดเด่นของสื่อ
ไม่บรรทัดแต่ประโยค ขึ้นนี้มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอน ดังนี้

- 14) สื่อการสอนชิ้นนี้ มีลักษณะเป็นไม่บรรทัดคำศัพท์ที่สามารถเปลี่ยนคำในการแต่งประโยคได้ ทำให้
ผู้เรียนได้รับความรู้ เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน
- 15) ไม่บรรทัดคำศัพท์และแบบฝึกแต่งประโยคมีรูปแบบและสีสันที่น่ารักสดใส ช่วยดึงดูดความสนใจ
- 16) สื่อการสอนนี้เหมาะสำหรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning ผู้เรียนได้มีการ
ลงมือปฏิบัติจริง และเป็นการเรียนรู้แบบกระตือรือร้น

2. วัตถุประสงค์ของการจัดทำ

- 13) เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศในการเรียน
- 14) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
- 15) เพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน
- 16) เพื่อให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนเข้าใจตรงกัน
- 17) เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเพลิดเพลิน สนุกสนาน และไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน

3. ลักษณะของสื่อ

สื่อการสอนเป็น สื่อประเภทวัสดุ สิ่งประดิษฐ์ เป็นสื่อที่เน้นผลผลิต และเทคนิคกระบวนการ การศึกษาใน
ห้องเรียน

4. ผลการใช้สื่อ

- 1) ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
- 2) สื่อไม่บรรทัดแต่งประโยคทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเพลิดเพลินกับการเรียนรู้มากขึ้น

5. ปัจจัยของความสำเสร็จ

1. สื่อสามารถเข้าใจได้ง่าย เกิดความสนุกสนาน
2. นักเรียนได้ฝึกแต่งประโยคจากสื่อที่ครูจัดทำให้

ภาพกิจกรรมการใช้สื่อ



(9)

คู่มือการใช้สื่อเกมวงล้อสีคู่ตรงข้ามสร้างสรรค์

วิชาทัศนศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



คู่มือการใช้สื่อประกอบการสอนศิลปะ เรื่องวงล้อสีคู่ตรงข้ามสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

คู่มือนี้จัดทำขึ้นเพื่ออธิบายวิธีขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และผู้ที่สนใจมีรายละเอียดดังนี้

ความเป็นมาของการจัดสื่อเกมประกอบการสอน

เนื่องจากเกมสีวงล้อสีคู่ตรงข้ามสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมสำหรับการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ ในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยนักเรียนจะได้รับความรู้ขั้นพื้นฐาน ในเรื่องการผสมสี การเลือกใช้เฉดสีเข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นศิลปะอยู่รอบตัวใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน โดยตัวสื่อเน้นทักษะทางด้านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกับการเลือกใช้เฉดสีให้เหมาะสมกับงานในช่วงเวลาสถานการณ์ต่างๆ เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน แลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์

ฟังความคิดเห็นอย่างมีเหตุมีผลทุกมุมมองรวมถึงการทดลอง สื่อการสอนนี้สามารถใช้ระหว่างการเรียนรู้
ประกอบการสอน หรือใช้ในการประเมินผลของนักเรียนเมื่อเรียนจบบทเรียน

วัตถุประสงค์ของการจัดทำเกมสื่อวงล้อสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์

1. เพื่อให้นักเรียนรู้จักวงจรแม่สีหลัก
2. เพื่อให้นักเรียนรู้จักการผสมสีขั้นที่1/2/3
3. เพื่อให้นักเรียนได้ทดลองผิดลองถูกในการผสมสี
4. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ
5. เพื่อให้นักเรียนเพลิดเพลินผ่อนคลายสนุกกับการเรียนการทดลอง

ลักษณะของสื่อเกมสื่อวงล้อสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์

เกมสื่อวงล้อสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์ เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อประกอบการสอนวิชาทัศนศิลป์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้เป็นเกมสื่อวงล้อสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์ จัดทำขึ้น 1 ชุด
ประกอบด้วย 1).กล่องในรูปแบบเครื่องเล่นแผ่นเสียงสำหรับหมุนจานสี 1 ถัง 2).แผ่นวงจรสี 1 แผ่น
3).แผ่นชิปแม่สีแต่ละสี 1 ชุด 4).แผงตารางเทียบสีรหัสรับถามตอบ 1 แผ่น 5).ใบงานทดลองผสมสี
2 ชุด 6).สีโปสเตอร์ 7).พู่กัน 8).จานสี

วัสดุอุปกรณ์

1. ฟิวเจอร์บอร์ด



2. แผ่นเคลือบ



3. กาวสองหน้า



4. กระดาษA4



5. หมุดทอง



6. กระดาษปกแข็ง



7. จานสี



8. พู่กัน

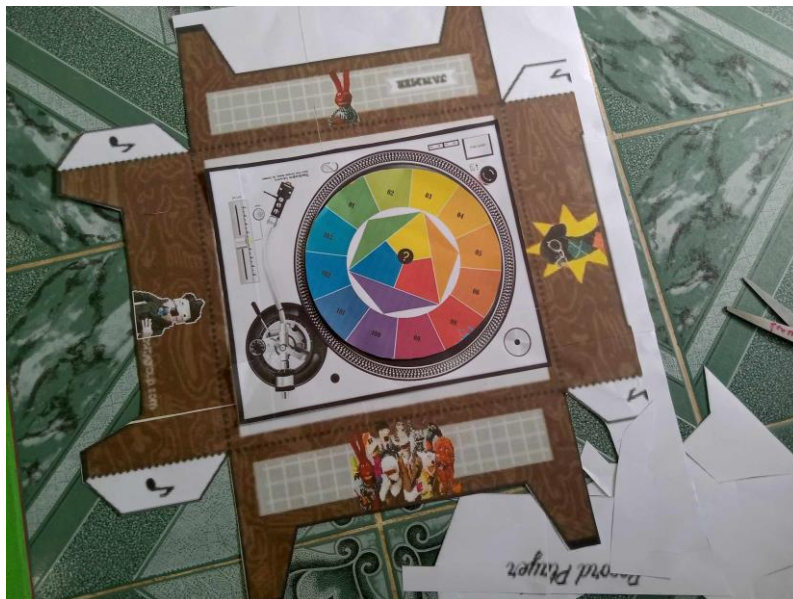


9. สีโปสเตอร์

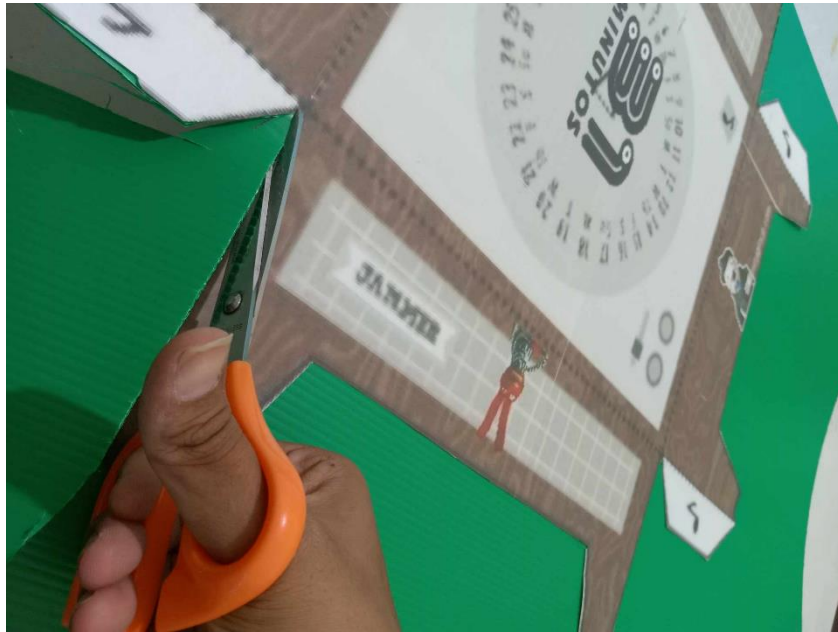


ขั้นตอนการผลิตสีอวาล์วสีคู่ตรงข้ามสร้างสรรค์

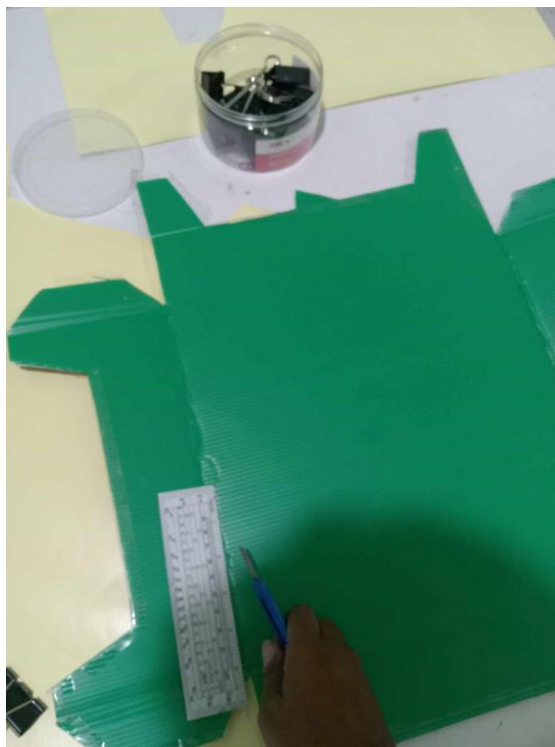
1. ออกแบบสีองค์ประกอบ 3d



2. นำแบบ ทาบบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด เป็นฐานยึดให้แข็งแรง



3. ประกอบแบบรูปทรงเข้าหากันเป็นรูปทรง 3 มิติ





3. นำแผ่นวงจรสีมาประกอบใส่หมุดทองบนฐาน



4. ตัดกระดาษ รูปร่างลูกเต๋า3d

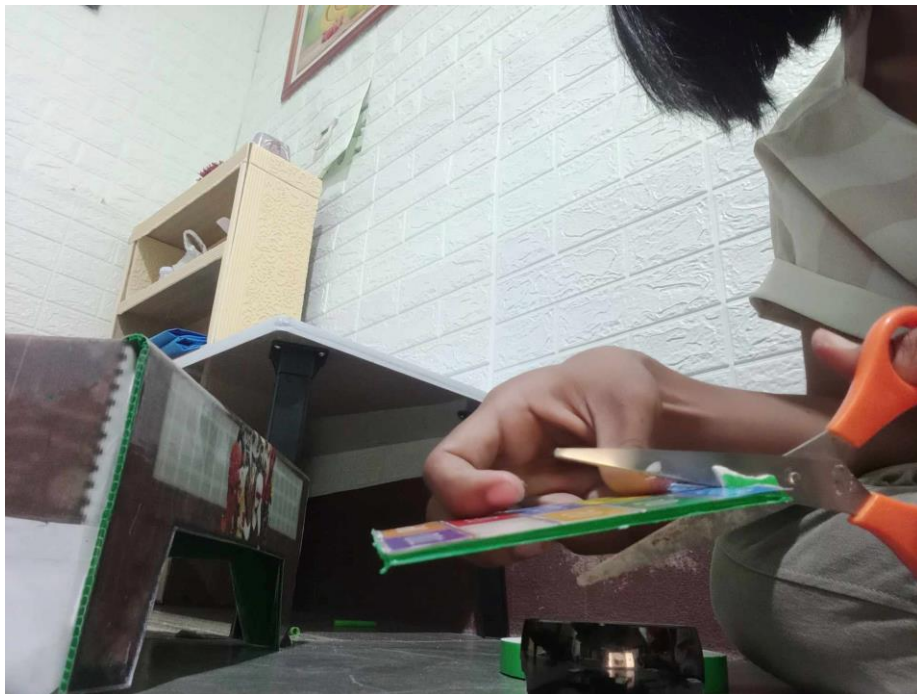


5. ประกอบแบบ กระดาษลูกเต๋า3d ให้ได้ลูกทรงสี่เหลี่ยม



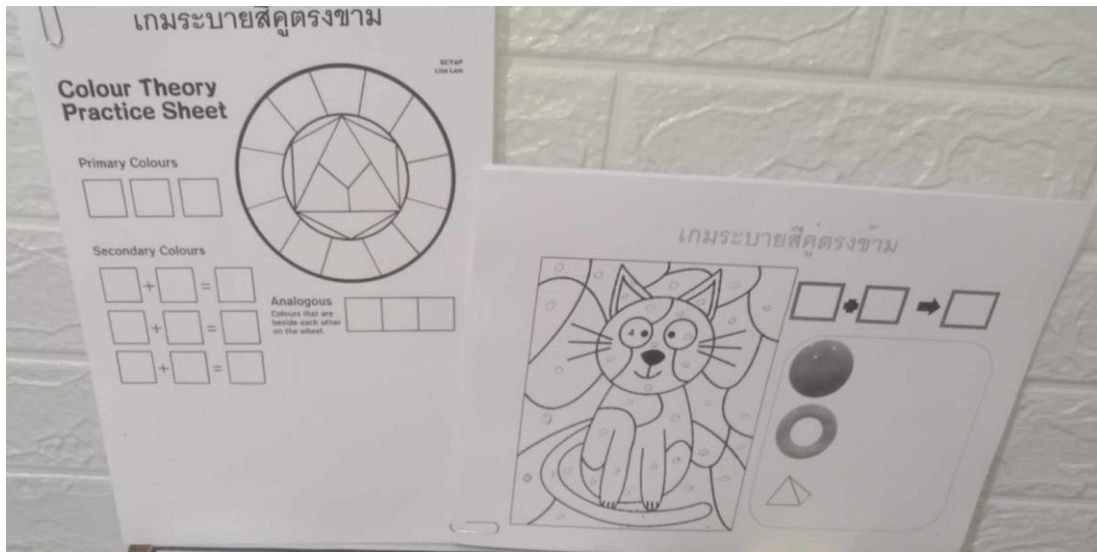


6. ตัดชิปตัวเลข





7. ใบงานเกมทดลองผสมสี



8. นำชิ้นส่วนแต่ละชิ้นมาจัดวางเรียงประกอบกันเป็นชิ้นในชุดเดียวกัน จากนั้นเสร็จสมบูรณ์
ได้เกมสื่อการสอนทดลอง 1 ชุด





การใช้สื่อเกมสื่อวงล้อสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์

ขั้นตอนวิธีการใช้สื่อเกมสื่อวงล้อสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์

วิธีการเล่น

1. จำกัดผู้เล่น 10 คน สลับกันทอยลูกเต๋าคนละ 2 รอบ
2. พอได้เบอร์แล้ว บอกกับครูว่าได้เลขอะไรโดยไม่ให้คนอื่นรู้ ครูจะให้ชิปนักเรียน 3 ชิ้นเก็บไว้
3. จากนั้นนักเรียนถือชิปไว้ หมุนวงล้อ เพื่อเทียบสี่คู่ตรงข้ามกับชิปที่นักเรียนได้ เพื่อเป็นการฝึกทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ที่ตัดสินใจ
4. เมื่อเทียบสี่กับวงล้อเสร็จ นักเรียนนำไปงานควบคู่กับสื่อเกม ระบายสี่คู่ตรงข้ามตามชิปสีรหัสที่ตนเองได้เทียบกับวงล้อ ระบายลงในใบงานอย่างละ 3 คู่ พร้อมผสมสี แต่ละคู่ ให้ได้สีขั้นที่ 2 และ 3
5. ในใบงานจะมีรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ให้นักเรียนออกแบบของกินของใช้ต่างๆ คัดแปลงโดยจะต้องมีรูปทรงเรขาคณิตอยู่ด้วย ข้อละ 2 คะแนน
6. รหัสที่นักเรียนได้บอกกับครู จะเป็นรหัสทายคำถามเกี่ยวกับศิลปะทั่วไป โดยใครตอบถูกจะได้ใบงานระบายสี่คู่ตรงข้ามและยังได้จับฉลากเสี่ยงโชคต่อไป ส่วนคนตอบผิดจะได้ใบงานการเรียนรู้สี่คู่ตรงข้ามมาระบายพร้อมมีคะแนนให้

ทุกการเรียนรู้จะเป็นคะแนนเก็บในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเกมสื่อการสอนวิชาศิลปะ

บทบาทของนักเรียน/ผลที่ได้รับ

1. นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในการผสมสีขั้นพื้นฐาน
2. นักเรียนมีทักษะกระบวนการในการคิดและตัดสินใจ มีความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ
3. นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการผสมสีได้
4. นักเรียนได้รับความรู้แลกเปลี่ยน ถามตอบจากกิจกรรมหลังสื่อการสอน
5. นักเรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องและครูประจำรายวิชา สามารถแสดงความคิดเห็นได้
6. การเล่นเกมสื่อการสอนแสดงถึงทักษะกระบวนการความรู้ที่ครูต้องการถ่ายทอดผ่านสื่อเกมสี่คู่ตรงข้ามสร้างสรรค์ ฝึกนักเรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ กล้าคิดกล้าทำ กล้าทดลองสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดการเรียนรู้ เป็นความรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นศิลปะที่อยู่ใกล้ตัว ในชีวิตประจำวัน

สื่อการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้

จุดประสงค์ของการผลิตสื่อ

๑. ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ถึงสิ่งที่มีปัญหา การอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ -๖
๒. สร้างโอกาสให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน
๓. ช่วยเร้าและกระตุ้นความสนใจ ทศนคติที่ดีของ ผู้เรียน ช่วยให้เรียนได้ง่าย รวดเร็ว และ เพลิดเพลิน

ประเภทของสื่อการสอน

ประเภทของนวัตกรรม นวัตกรรมการสอนเป็น ประเภทผลิตภัณฑ์ หรือสิ่งประดิษฐ์ เป็นนวัตกรรมที่ เน้นผลผลิต และเทคนิคกระบวนการ การศึกษาใน ห้องเรียน สื่อ แบบฝึกทักษะโดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ๔R เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ - ๖ ในรายวิชา ภาษาภาษาไทย

วัสดุอุปกรณ์ในการทำสื่อการสอน

๑. กระดาษแข็งสี
๒. กระดาษเอ ๔
๓. กระดาษสี
๔. กาว กรรไกร เทปใส
๕. แผ่นเคลือบ

ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

๑. นักเรียนจับคู่ภายในชั้นเรียน

๒. ให้นักเรียนแต่ละคู่ อ่านนิทาน ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ SQ๔R มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ ๑ Survey (S) นักเรียนแต่ละคู่รับเนื้อนิทาน แล้วร่วมกันอ่านเนื้อเพลงอย่างคร่าว ๆ เพื่อสำรวจองค์ประกอบของเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ ๒ Question (Q) นักเรียนแต่ละคู่ทำใบกิจกรรม ตอนที่ ๑ โดยตั้งคำถามจากนิทาน

ขั้นที่ ๓ Read (R) นักเรียนอ่านนิทาน ตั้งคำถาม

ขั้นที่ ๔ Record (R) นักเรียนทำใบกิจกรรม ตอนที่ ๒ โดยตอบคำถามจากใบกิจกรรม

ขั้นที่ ๕ Recite (R) นักเรียนทำใบกิจกรรม ตอนที่ ๓ โดยเขียนสรุปใจความสำคัญโดยใช้

สำนวนของตนเอง

ขั้นที่ ๖ Reflect (R) ขั้นทบทวนเป็นขั้นกิจกรรมที่ให้นักเรียนวิเคราะห์

๓. ครู - นักเรียน ร่วมสรุปใจความสำคัญของนิทานที่นักเรียนอ่าน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑. ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนเข้าใจตรงกัน

๒. ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจ สร้างบรรยากาศในห้องเรียนและให้กับผู้เรียน

๓. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

๔. ผู้เรียนทบทวนความรู้เองได้ง่าย

ภาพการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อ

(จำนวน ๑ แผนการจัดการเรียนรู้)

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
วิธีการจัดการเรียนรู้แบบ SQ๔R



กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง หลักและวิธีการอ่านจับใจความสำคัญ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔ (นิทาน เรื่อง ก่อนจากกัน)

สอนโดย นางสาวลักษณ์ พูลทวี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕-๖

เวลาเรียน ๒ ชั่วโมง

เวลาเรียน ๑ ชั่วโมง

วันที่

สาระสำคัญ

การอ่านเสริมบทเรียน เป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน โดยให้นักเรียนฝึกอ่านในใจและจับใจความสำคัญเป็นการเพิ่มประสบการณ์ด้านการอ่าน รู้จักคิดวิเคราะห์เรื่องที่อ่านและนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

มาตรฐาน ท ๑.๑

ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด

ป.๕/๕ วิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิต

ป.๕/๗ อ่านหนังสือที่มีคุณค่าตามความสนใจอย่างสม่ำเสมอ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. นักเรียนบอกใจความสำคัญของเรื่องได้ (K)

๒. นักเรียนสามารถตั้งคำถามจาเรื่องที่อ่านได้ (P)

๓. นักเรียนสามารถคิด วิเคราะห์สรุปเรื่องราวที่อ่านได้ (K)

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

๑. ความสามารถในการคิด
๒. ความสามารถในการสื่อสาร
๓. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

๑. รักความเป็นไทย
๒. มีวินัย
๓. ใฝ่เรียนรู้
๔. อยู่อย่างพอเพียง
๕. มุ่งมั่นในการทำงาน
๖. มีจิตสาธารณะ

สาระการเรียนรู้

- การอ่านนิทาน เรื่อง นายพรานเลี้ยงหมา

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (ใช้เวลา ๑๐ นาที)

๑. นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึงเนื้อหาที่เรียนในชั่วโมงที่แล้ว จากนั้นทบทวนเกี่ยวกับหลักการอ่านในใจ และมารยาทในการอ่าน
๒. นักเรียนจับคู่ของตนเอง (buddy) ทบทวนถึงบทบาทและหน้าที่ของตนเอง
๓. นักเรียนรับชม นิทานคุณธรรม นิทาน ๓ D จากยูทูป EP ที่ ๒๔ เรื่อง ก่อน

จากกัน

ขั้นที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการกิจกรรมการเรียนรู้ (ใช้เวลา ๓๕ นาที)

การจัดการเรียนรู้แบบ SQ๔R มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ ๑ Survey (S) นักเรียนแต่ละคู่รับบัตรเนื้อหา นิทาน เรื่อง ก่อนจากกัน แล้วร่วมกันอ่านนิทานอย่างคร่าว ๆ เพื่อสำรวจองค์ประกอบของเนื้อเรื่อง

ขั้นที่ ๒ Question (Q) นักเรียนแต่ละคู่ทำใบกิจกรรม ตอนที่ ๑ โดยตั้งคำถามจากนิทานเรื่อง ทางกลับบ้าน การตั้งคำถามจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจได้เร็วขึ้น ควรพยายามตั้งคำถามให้ได้ เพราะจะช่วยให้การอ่านขั้นต่อไปเป็นไปอย่างมีจุดมุ่งหมายและสามารถจับประเด็นสำคัญได้ถูกต้อง

ขั้นที่ ๓ Read (R) นักเรียนอ่าน นิทาน เรื่อง ก่อนจากกันอีกครั้งอย่างละเอียด

เพื่อให้เข้าใจประเด็นสำคัญของเนื้อหา โดยไม่ต้องจดบันทึกในขณะที่เดียวกันก็ค้นหาคำตอบสำหรับคำถามที่ตั้งไว้หรือในขณะที่กำลังอ่านถ้ามีคำถามได้อีก ก็อาจจดบันทึกเพิ่มเติมไว้ในกิจกรรม ตอนที่ ๑ แล้วตั้งใจอ่านต่อไปจนกว่าจะได้รับคำตอบที่ต้องการ

ขั้นที่ ๔ Record (R) นักเรียนทำใบกิจกรรม ตอนที่ ๒ โดยตอบคำถามจากใบกิจกรรมตอนที่ ๑ ที่นักเรียนได้ตั้งไว้ มุ่งจดบันทึกในสิ่งที่สำคัญและจำเป็นโดยใช้ข้อความอย่างรัดกุมหรือย่อๆ ตามความเข้าใจของนักเรียน เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้นและสามารถจำคำตอบนั้นได้โดยคำตอบนั้นต้องคงความหมายเดิมของเรื่องเอาไว้ และเรียงลำดับเหตุการณ์แล้วเล่าให้คู่หูของตนเองฟัง

ขั้นที่ ๕ Recite (R) นักเรียนทำใบกิจกรรม ตอนที่ ๓ โดยเขียนสรุปใจความสำคัญโดยใช้สำนวนของตนเอง ไม่แน่ใจส่วนใดหรือตอนใดให้กลับไปอ่านซ้ำใหม่

ขั้นที่ ๖ Reflect (R) ขั้นทบทวนเป็นขั้นกิจกรรมที่ให้ให้นักเรียนวิเคราะห์ วิจัยกรณี นิทาน **เรื่อง ก่อนจากกัน** ที่นักเรียนได้อ่านแล้วแสดงความคิดเห็นในประเด็นที่สอดคล้อง หรือแตกต่าง เพื่อใช้ประกอบการทบทวนเรื่องทั้งหมด ในขั้นตอนนี้เป็นการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนว่าจดจำหรือเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดได้มากน้อยเพียงใด ส่วนไหนที่ยังจดจำไม่ได้ก็กลับไปอ่านซ้ำและทบทวน ซึ่งจะช่วยให้ให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดที่ชัดเจนและมีความคงทนในการจดจำอีกด้วย

ขั้นที่ ๓ **ขั้นสรุปและประเมินผลบทเรียน (ใช้เวลา ๑๕ นาที)**

๑. นักเรียนและครูช่วยกันอภิปรายความรู้ที่ได้จากการอ่าน นิทาน **เรื่อง ก่อนจากกัน** ให้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบย่อย แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ นิทาน **เรื่อง ก่อนจากกัน** **สื่อ / แหล่งการเรียนรู้**

๑. บัตรเนื้อหา
๒. ใบกิจกรรมกลุ่ม เรื่อง การอ่านจับใจความจากนิทาน
๓. แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ การอ่านนิทาน
๔. แบบทดสอบย่อยนิทาน **เรื่อง ก่อนจากกัน**
๕. แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม

การวัดและประเมินผล

๑. วิธีประเมิน

- สังเกต

๒. เครื่องมือประเมิน

- แบบสังเกต

๓. เกณฑ์การประเมิน

- นักเรียนผ่านเกณฑ์การสังเกตพฤติกรรม ร้อยละ ๓/๕ - ๘๐



คำชี้แจง ให้นักเรียนตั้งคำถามจากนิทาน “ ก้อนจากกัน ” ที่อ่าน จำนวน ๕ คำถาม



<https://www.joylada.com/profile/18145208>

ข้อที่ 1

ข้อที่ 2

ข้อที่ 3

ข้อที่ 4

ข้อที่ 5

ชื่อ.....ชั้นประถมศึกษาปีที่

ชื่อ.....ชั้นประถมศึกษาปีที่

แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ กิจกรรมที่ 2 (นิทานเรื่อง ก่อนจากกัน)

คำชี้แจง นักเรียนอ่านนิทานเรื่องนี้แล้วตอบคำถาม



<https://www.jaotourlek.com/mom-pregnancy-trick/food-for-low-weight-mum/>

นิทานเรื่อง ทางกลับบ้าน

ณ บ้านหลังเล็กๆ หลังหนึ่ง ซึ่งอยู่ในหมู่บ้านที่ค่อนข้างห่างไกลจากตัวเมือง เกือบเป็นเด็กผู้ชาย ที่อาศัยอยู่กับแม่เพียงสองคน เพราะพ่อของเก๋อทิ้งไปตั้งแต่ยังเด็ก แม่จึงเป็นคนเดียวที่ส่งเสีย เลี้ยงดูเก๋อเรื่อยมา แม่ของเก๋อ ต้องทำงานหนักทุกวัน ร่างกายของแม่ก็แยลงไปเรื่อย ๆ

วันหนึ่ง ในตอนเย็นนั้น แม่ของเขาทำกับข้าวเอาไว้ และแม่บอกให้เขามากินข้าวก่อน แล้วแม่จะกินทีหลัง จากนั้น แม่ก็เดินไปทางกลับบ้าน

ด้านผู้เป็นมารดาที่อยู่หลังบ้าน เธอกำลังนั่งกินข้าวอยู่คนเดียว โดยที่เธอไม่ต้องการให้เก๋อรู้ ว่ากับข้าวที่เธอกินนั้น มันเป็นเพียงข้าวคลุกน้ำปลาเท่านั้น เพราะกับข้าวที่เธอทำให้เก๋อ มันคือกับข้าวที่มีประโยชน์ แต่มีน้อย เก๋อจะกินไม่อิ่ม ถ้าเธอกินด้วย

หญิงวัยกลางคนทำได้เพียงกินข้าวเจิบๆ และรวดเร็วที่สุดเพราะกลัวว่าลูกชายจะมาเจอ อะไรที่ประหยัดได้ก็ต้องทำ ตัวเธอจะอดอยากก็ไม่เป็นไร แต่ลูกชายของเธอ ต้องได้กินอิ่มนอนหลับ

จนกระทั่งเก๋อโตเข้าสู่วัยรุ่น เขาก็ตัดสินใจ ที่จะเลิกเรียนต่อ แล้วบอกกับมารดาว่า เขาจะเข้าเมืองกรุงไปทำงาน เขาทนไม่ไหว กับการที่ต้องมาใช้ชีวิตอดๆอยากๆไปวัน ๆ แม่ก็หาเงินให้เขาใช้จ่าย ไม่ได้มาก ทำให้เขาใช้ชีวิตแร้นทวด อดบ้าง กินบ้าง บางครั้งผู้คนที่ดูถูกนินทา เพราะแบบนี้ เขาจึงทนไม่ไหว และอับอายที่ต้องอยู่แบบนี้

ก็ออกจากบ้านไปทำงาน ปล่อยให้มารดาที่ตอนนี้อายุมากแล้วอยู่คนเดียว เธอไม่สามารถทำงานเหมือนแต่ก่อนได้ ได้แต่อยู่บ้านไปวันๆ ทำอะไรที่พอจะทำได้เท่านั้น เธอมักจะร้องไห้คนเดียวบ่อยๆ ตอนกลางคืน เธอคิดถึงลูกเหลือเกิน ทั้งคิดถึง ทั้งเป็นห่วง แต่หญิงชรา ก็ทำได้เพียงนับวัน นับเดือน รอวันที่ลูกของเธอ จะกลับมาเท่านั้น นานนับเดือนแล้ว ที่เธอจากอ้อมอกของเธอไป แต่ก็ยังไม่มืวี่แวว ที่เธอจะติดต่อมาเลย หญิงชราทำได้แค่ออ ไม่มีเวลาไหนเลย ที่เธอ จะไม่คิดถึงลูก ไม่รู้ว่าจะเป็นการตายร้ายดีอย่างไร ในทุกๆคืน เธอจะเฝ้ามองของเล่นของเกี้ยว ที่เธอเล่นในตอนที่เด็กๆ แต่เมื่อไหร่ที่มองนั้น น้ำตาก็ไหลจะไหลอยู่ตลอด เธอเฝ้าสวดมนต์ภาวนาทุกวัน ให้เธอได้แคล้วคลาดปลอดภัย กินดีอยู่ดี

วันหนึ่ง ในขณะที่เธอ กำลังนั่งอยู่หน้าบ้าน จู่ ๆ ก็เกิดอาการหน้ามืด ตาพร่า โลกรอบๆตัวเธอกำลังหมุนไปเรื่อย ๆ กระทั่งเธอล้มลงไป แต่ก็ยังโชคดี ที่พี่สาวของเธอ หรือพี่ของเกี้ยวเดินผ่านมาพอดี จึงพาเธอขึ้นไปนอนพัก แต่อาการของเธอก็ไม่ได้ดีขึ้นเลย นับจากวันที่เธอเป็นลมล้มนั้น นี้ก็ผ่านมาเกือบอาทิตย์แล้ว และครบหนึ่งปีพอดีที่เธอได้ออกจากบ้านไป ไม่ว่าจะผ่านมากี่เทศกาล เธอก็ได้แต่มองดูครอบครัวคนอื่น ที่มีลูกกลับมาอยู่พร้อมหน้าพร้อมตา แต่ก็เช่นเดิม ไร้การติดต่อใดๆ จากลูกชายของเธอ เธอคิดถึงลูกชายมากจนตรอมใจ และร่างกายทรุดลงไปด้วย

เธอกลายเป็นผู้ป่วยนอนติดเตียง และขยับไม่ได้ ได้แต่นอนอยู่แบบนั้น ยังดีที่มีป้ามาคอยป้อนข้าวป้อนน้ำ เธอเอาแต่ร้องไห้ เพราะคิดถึงลูก ไม่เคยคิดเลยว่า เขาสองคนแม่ลูกจะต้องมาแยกห่างกัน บางทีเธอก็อดคิดไม่ได้ ว่าเธอโดนลูกทิ้งไปแล้ว แต่เมื่อไหร่ที่เธอคิดแบบนี้ เธอก็โกรธตัวเอง ว่าทำไมถึงคิดร้ายๆอะไรแบบนี้กับลูกได้ จนกระทั่งกลางดึกของคืนหนึ่ง ร่างกายของหญิงชราที่แก่ตัวลงมากแล้ว ก็ทนไม่ไหวอีกต่อไป ที่จะฝืนให้ยังมีลมหายใจอยู่ เธอฝืนร่างกายตัวเองมานานมากแล้ว ด้วยความหวังที่ว่า สักวัน ลูกจะกลับมาหาเธอ

ในช่วงสุดท้ายของลมหายใจ เธอเอ่ยในใจว่า “ถึงลูกจะไม่กลับมาหาแม่ แต่แม่ก็เชื่อ ว่าลูกต้องมีเหตุผล แต่ในเวลานี้ แม่ไม่ไหวแล้ว แม่รักลูกนะเกี้ยว รักมากๆ” เปลือกตาและร่างกายที่กำลังหนักอึ้งค่อยๆลบล้าง จนกระทั่งแสงสุดท้ายของชีวิต กำลังจะดับมีดลง กลับสว่างขึ้น ด้วยเสียงเรียกของใครบางคน ที่เธอคิดถึงสุดใจ

“แม่!!” เกี้ยวร้องเรียกแม่ของเขาด้วยเสียงดังลั่น จากนั้นก็วิ่งเข้ามาหามารดาที่นอนอยู่กับเตียงสภาพที่เขาเห็นนั้น ทำให้เขาโกรธตัวเองเป็นอย่างมาก ที่ปล่อยให้มารดา ให้ต้องทนลำบาก ทุกข์ทรมานอยู่คนเดียวมานานนับปี “อยู่กับเกี้ยวก่อนแม่ แม่อย่าเป็นอะไรนะ เกี้ยวกลับมาหาแม่แล้ว เกี้ยวขอโทษ” เขาพูดด้วยน้ำเสียงสะอื้น มองผู้เป็นมารดาด้วยความเจ็บปวด

และปาฏิหาริย์ก็เกิดขึ้น หัวใจของหญิงชรา ที่กำลังจะหยุดเต้นนั้น ตอนนี้กำลังกลับมาเต้นแรงอีกครั้ง เธอดีใจเหลือเกิน ที่การรอคอยนี้สิ้นสุดลงเสียที

หลังจากจากที่แม่หายดี ทั้งสองก็มีเวลามานั่งปรับทุกข์ เกี้ยวจึงเอ่ยขึ้นว่า “แม่ครับ ต่อไปนี้ ผมจะดูแลแม่เองนะ ผมจะไม่ยอมให้แม่ ต้องกินข้าวคลุกน้ำปลาทุกวันแล้วนะ” เขาเอ่ยออกมาด้วยแววตาเศร้าสร้อย ที่ผ่านมา เขารู้มาโดยตลอด เพราะทนเห็นแม่ลำบากไม่ไหว จึงเป็นสาเหตุที่ต้องจากบ้านไป ทำงานหาเงิน เพื่อให้แม่มีชีวิตที่ดีขึ้น และที่เขาไม่ติดต่อแม่กลับมา เพราะเขาทำงานแทบจะไม่มีวันหยุดเลย

“ผมรู้ นะครับ ว่าแม่ลำบากเพื่อผมมาตลอด ต่อไปนี้ ผมจะดูแลแม่เองนะครับ”
หญิงชรา มองลูกชายด้วยความตื่นตันใจ จากนั้นทั้งสองก็สวมกอดกันด้วยความรัก

ผู้แต่ง : นิทานธรรม 3 D



1. นิทานเรื่องนี้ทำให้ทราบว่าเกื้อ เป็นคนที่มีลักษณะอย่างไร

.....
.....
.....

2. พฤติกรรมของแม่เปรียบเทียบกับคนที่มีลักษณะอย่างไร

.....
.....
.....

3. ถ้าคนในสังคมมีลักษณะเหมือนเกื้อมาก ๆ จะส่งผลต่อสังคมอย่างไร

.....
.....
.....

4. ถ้านักเรียนเป็นเกื้อ นักเรียนจะทำอย่างไร เพราะอะไร

.....
.....

.....

5. นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไรแก่ผู้อ่าน

.....

.....

.....



แบบทดสอบนิทาน

เรื่อง ก่อนจากกัน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ข้อที่ถูกที่สุด

๑. อุดออดอยากออดอยาก หมายถึงข้อใด
 - ก. ไม่มีกิน
 - ข. มีกินพอ
 - ค. ไม่มีพอกิน
 - ง. มีกินบ้างไม่มีกินบ้าง
๒. เกือบออกจากบ้านไป เพราะสาเหตุใด
 - ก. หารายได้
 - ข. รู้สึกน้อยใจ
 - ค. อับอายเพื่อน
 - ง. หมดความอดทน
๓. แม่รู้สึกอย่างไรกับเกือบตอนไม่มีเกือบอยู่บ้าน
 - ก. ไม่รู้สึก
 - ข. รู้สึกกลัว
 - ค. รู้สึกเป็นห่วง
 - ง. รู้สึกคิดถึงและเป็นห่วง
๔. เกือบทำอะไรสิ่งใดกับแม่
 - ก. ดูแลแม่ยามเจ็บป่วย
 - ข. มาเยี่ยมบ้านเป็นครั้งคราว
 - ค. กลับมาหาแม่ยามแม่เจ็บป่วย
 - ง. กลับมาอยู่บ้านกับแม่ตอนแก่ชรา
๕. นิทานเรื่องนี้สอนนักเรียนเรื่องใด
 - ก. ก่อร่างสร้างตัว
 - ข. หัวแก้วหัวแหวน
 - ค. สร้างวิมานในอากาศ
 - ง. สวรรค์อยู่ในอกนรกอยู่ในใจ

แผนการจัดการเรียนรู้



หนังสือขอบคุณจากทางโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ



ที่ ศธ 04073.133 / 111

โรงเรียนวัดพระนอน 999 หมู่ 8
ตำบลพระนอน อำเภอเมืองนครสวรรค์
จังหวัดนครสวรรค์ 60000

20 ตุลาคม 2566

เรื่อง ขอขอบคุณ

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยภาคกลาง

ตามที่ มหาวิทยาลัยภาคกลางได้จัดทำ โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่น โดยมีสถาบันอุดมศึกษาเป็นพี่เลี้ยง ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 โครงการการพัฒนาสื่อการสอนและเพิ่มทรัพยากรแหล่งเรียนรู้ของโรงเรียนเพื่อเพิ่มศักยภาพของนักเรียนและชุมชนให้สูงขึ้น ในการดำเนินงานโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางเทคโนโลยีและรูปแบบการสอนของครูในโรงเรียนเพื่อการแก้ปัญหาอ่านไม่ออก เขียนไม่ได้ ของนักเรียน ด้วยขบวนการ PLC และการพัฒนาเพื่อให้เกิดความสามารถและทักษะในการพัฒนาด้านวิชาการ วิชาชีพทักษะชีวิตและด้านคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งทำให้คณะครู นักเรียนและชุมชนมีการพัฒนาการในด้านความรู้ทางวิชาการเพิ่มสูงขึ้น

ในนามของ คณะครู นักเรียน โรงเรียนวัดพระนอน พร้อมด้วยผู้ปกครอง และชุมชนขอขอบคุณในความกรุณาครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในโอกาสต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาวธัญทิพย์ วรรณไพบูลย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดพระนอน

โรงเรียนวัดพระนอน
โทร. ๐๙๕ ๖๑๖ ๒๓๕๕

รางวัลที่ได้รับ

