ที่ ตง ๐๐๒๓.๓/ว ๕๑๕๖

ศาลากลางจังหวัดตรัง
ถนนพัทลุง ตง ๙๒๐๐๐

๑๑ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

เรื่อง ชักซ้อมแนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

เรียน นายอำเภอ ทุกอำเภอ ,นายกเทศมนตรีนครตรัง และนายกเทศมนตรีเมืองกันตัง

อ้างถึง ๑. คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ. ๒๙๓/๒๕๕๑ ลงวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๑
๒. คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ. ๑๒๒๓/๒๕๖๐ ลงวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐
๓. หนังสือจังหวัดตรัง ด่วนที่สุด ที่ ตง ๐๐๒๓.๓/๑๐๐๗๘ ลงวันที่ ๒๙ พฤศจิกายน ๒๕๕๙
๔. หนังสือจังหวัดตรัง ด่วนที่สุด ที่ ตง ๐๐๒๓.๓/ว ๓๙๓๒ ลงวันที่ ๑๕ สิงหาคม ๒๕๖๐

สิ่งที่ส่งมาด้วย สำเนาหนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๓๗๘๒ ลงวันที่ ๑๘ กันยายน ๒๕๖๒ จำนวน ๑ ชุด

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้มีคำสั่ง ที่ สพฐ. ๒๙๓/๒๕๕๑ ลงวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๑ เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และคำสั่ง ที่ สพฐ. ๑๒๒๓/๒๕๖๐ เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การบริหารจัดการเวลาเรียนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโครงการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ เพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาทุกสังกัดที่จัดการศึกษา นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรและจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนทุกคนไทยให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นในฐานะหน่วยงานที่มีหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุนการจัดบริการสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้ร่วมกับสถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงเฮลซิงกิ ประเทศฟินแลนด์ ได้จัดโครงการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครูสู่การบูรณาการเรียนรู้ตามแนวทางของประเทศฟินแลนด์ในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมาอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งเสริมการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยให้มีคุณภาพด้านความรู้ คุณลักษณะ และทักษะที่จำเป็น สอดคล้องกับกรอบหลักสูตรการศึกษาตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด นั้น

เพื่อส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ นโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ของกระทรวงศึกษาธิการ และกรอบแนวทางการจัดการศึกษาตามแนวทางการจัดการศึกษาของฟินแลนด์ กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจึงได้จัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการศึกษาของฟินแลนด์ พร้อมตัวอย่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับการศึกษาปฐมวัย และระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดตรัง จึงขอความร่วมมือองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นแจ้งให้สถานศึกษาในสังกัดดำเนินการ ดังนี้

/๑. วิเคราะห์...

๑. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เพื่อแปลงมาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์สู่หลักสูตรสถานศึกษา

๒. จัดการเรียนรู้ หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และลดการนำแบบพิมพ์มาสอนผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย เน้นการคิดวิเคราะห์ตามที่หลักสูตรสถานศึกษากำหนด แทนการท่องจำตามแบบพิมพ์

๓.จัดเวลาเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรให้มีเวลาให้ผู้เรียนทำกิจกรรมนอกห้องเรียนเป็นช่วงๆ ตามความเหมาะสม อย่างน้อยควรจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนหลังเวลาเรียนทุกคาบ โดยนำวิธีการจัดการเรียนการสอนของฟินแลนด์มาปรับประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ให้เหมาะสม

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณาดำเนินการ สำหรับอำเภอให้แจ้งเทศบาลตำบลและองค์การบริหารส่วนตำบลที่มีโรงเรียนหรือศูนย์พัฒนาเด็กเล็กดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

**(นายศตพงษ์ สุนทรารักษ์)**
**ท้องถิ่นจังหวัด ปฏิบัติราชการแทน**
**ผู้ว่าราชการจังหวัดตรัง**

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัด
กลุ่มงานส่งเสริมและพัฒนาท้องถิ่น
โทร.๐๗๕-๒๑๘-๒๑๑/โทรสาร ๐๗๕-๒๑๑-๖๒๐
ผู้ประสานงาน นางสาวปาริดา เอียดตรง โทร.๐๘๖-๒๙๕๒๔๗๕

ศาลากลางจังหวัดตรัง
เลขที่รับ 27036
วันที่ 30 ต.ค. 2562
เวลา

สำนักงานส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นจังหวัดตรัง
เลขที่รับ 10887
วันที่ 30 ต.ค. 2562
เวลา

กลุ่มงานส่งเสริมฯ
30 ต.ค. 2562
เวลา

ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๓๗๙๒

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
ถนนนครราชสีมา กทม. ๑๐๓๐๐

๑๙ กันยายน ๒๕๖๒

เรื่อง ชักซ้อมแนวทางการจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตามกรอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐

เรียน ผู้ว่าราชการจังหวัด ทุกจังหวัด

อ้างถึง ๑. คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ ๒๙๓/๒๕๕๑ ลงวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๑
๒. คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ ๑๒๒๓/๒๕๖๐ ลงวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐
๓. หนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๒๔๖๐ ลงวันที่ ๒๔ พฤศจิกายน ๒๕๕๙
๔. หนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๑๕๗๒ ลงวันที่ ๙ สิงหาคม ๒๕๖๐
๕. หนังสือกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น ที่ มท ๐๘๑๖.๓/ว ๒๓๖๑ ลงวันที่ ๑๒ กรกฎาคม ๒๕๖๒

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แนวทางการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์ จำนวน ๑ ชุด
๒. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์ จำนวน ๑ ชุด

ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้มีคำสั่ง ที่ สพฐ ๒๙๓/๒๕๕๑ ลงวันที่ ๑๑ กรกฎาคม ๒๕๕๑ เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ คำสั่งกระทรวงศึกษาธิการ ที่ สพฐ. ๑๒๒๓/๒๕๖๐ เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ลงวันที่ ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐ และประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การบริหารจัดการเวลาเรียนของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในโครงการลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ เพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษา หน่วยงานระดับท้องถิ่นและสถานศึกษาทุกสังกัดที่จัดการศึกษา ได้นำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการพัฒนาหลักสูตร และจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคน ให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ ซึ่งกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นในฐานะหน่วยงานที่มีอำนาจหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุนการจัดบริการสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ได้ร่วมกับสถานเอกอัครราชทูต ณ กรุงเฮลซิงกิ ประเทศฟินแลนด์ จัดโครงการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาครูสู่การบูรณาการเรียนรู้ตามแนวทางของประเทศฟินแลนด์ในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเป็นการส่งเสริมการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สามารถพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยให้มีคุณภาพด้านความรู้ คุณลักษณะ และทักษะที่จำเป็น สอดคล้องกับกรอบหลักสูตรการศึกษาตามที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนด นั้น

เพื่อส่งเสริมให้การจัดการเรียนรู้ของสถานศึกษาในสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีความสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ นโยบายลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ ของกระทรวงศึกษาธิการ และกรอบแนวทางการจัดการศึกษาตามแนวทางการจัดการศึกษาของฟินแลนด์ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสุขกับการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้มีศักยภาพ

/มีความรู้พื้นฐาน...

มีความรู้พื้นฐาน ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะชีวิต ทักษะการทำงาน เสริมสร้างคุณลักษณะและค่านิยมที่ดีงาม และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น จึงได้จัดทำแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการจัดการศึกษาของฟินแลนด์ พร้อมตัวอย่างการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ระดับการศึกษาปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามสิ่งที่ส่งด้วย ซึ่งสถานศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นอาจใช้เป็นแนวทางในพัฒนาหลักสูตรสู่สถานศึกษาทั้งระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานหรือการศึกษาปฐมวัย เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักการดังกล่าว จึงขอความร่วมมือจังหวัดแจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่จัดการศึกษาให้แจ้งสถานศึกษาในสังกัดดำเนินการ ดังนี้

๑. วิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ เพื่อแปลงมาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์สู่หลักสูตรสถานศึกษา

๒. จัดการเรียนรู้ หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย ให้สอดคล้องกับหลักสูตรสถานศึกษาที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ หรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ หรือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และลดการนำแบบพิมพ์มาสอนผู้เรียน เพื่อให้การจัดการเรียนรู้หรือจัดประสบการณ์ปฐมวัย เน้นการคิดวิเคราะห์ตามที่หลักสูตรสถานศึกษากำหนด แทนการท่องจำตามแบบพิมพ์

๓. จัดเวลาเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรให้มีเวลาให้ผู้เรียนทำกิจกรรมนอกห้องเรียนเป็นช่วง ๆ ตามความเหมาะสม อย่างน้อยควรจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนหลังเวลาเรียนทุกคาบโดยนำวิธีการจัดการเรียนการสอนของฟินแลนด์มาปรับประยุกต์ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามหลักการลดเวลาเรียนเพิ่มเวลารู้ให้เหมาะสม

จึงเรียนมาเพื่อโปรดแจ้งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นให้สถานศึกษาหรือศูนย์พัฒนาเด็กเล็กดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(นายสุทธิพงษ์ จุลเจริญ)
อธิบดีกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น
กลุ่มงานส่งเสริมการจัดการศึกษาท้องถิ่น
โทร. ๐-๒๒๔๑-๙๐๒๑-๓ ต่อ ๒๑๑
โทรสาร ๐-๒๒๔๑-๙๐๒๒-๓ ต่อ ๒๑๘
ผู้ประสานงาน นางสาววันทนีย์ นาส้มกบ โทร. ๐๙-๓๔๓๒-๑๓๑๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑

**แนวทางการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์**
**ในสถานศึกษาสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น**

**๑. หลักสูตรสถานศึกษา**

หลักสูตรสถานศึกษาและแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องออกแบบให้ครอบคลุมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ สภาพแวดล้อม เหตุการณ์ปัจจุบัน บริบทและความต้องการของท้องถิ่น และจุดเน้นของสถานศึกษา

**๒. การจัดสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้**

จัดห้องเรียนต้องจัดให้เอื้อให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน หรือปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดห้องเรียนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น ภายใต้แนวคิด โรงเรียนและการเรียนรู้คือความสนุก

**๓. การเตรียมการจัดการเรียนรู้ของครู**

๓.๑ การให้โอกาสครูสามารถทดลองสิ่งใหม่ ๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการวิจัยเพื่อพัฒนาอย่างง่าย ไม่มีรูปแบบ เน้นให้พัฒนานักเรียนอย่างมีความสุข รวมถึงข้อผิดพลาด และจะต้องเรียนรู้จากข้อผิดพลาดนำมาปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ภายใต้หลักสูตรสถานศึกษา

๓.๒ ครูควรใช้เวลาในการจัดเตรียมแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อ ใบงาน สำหรับจัดกิจกรรมให้นักเรียน

**๔. รูปแบบการจัดการเรียนรู้**

๔.๑ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ครูใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย ไม่สร้างภาระหรือความกดดันให้กับนักเรียน มีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมทุก ๑๐ – ๑๕ นาที แต่ยังคงวัตถุประสงค์เดิม ซึ่งใน ๑ เนื้อหาอาจมีกิจกรรม ๔ – ๕ กิจกรรม โดยนักเรียนจะใช้เวลาเรียนประมาณ ๔๕ นาที และพัก ๑๕ นาที ซึ่งในช่วงเวลาพัก นักเรียนจะต้องออกไปทำกิจกรรมหรือเล่นนอกห้องเรียน ซึ่งในระหว่างเรียน ครูจะทำหน้าที่เพียงเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสังเกตนักเรียนแต่ละคนเพื่อวัดและประเมินผลการเรียนรู้

๔.๒ การจัดการเรียนรู้ควรปล่อยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายอย่างอิสระ โดยอยู่บนพื้นฐานกติกาที่ได้วางเอาไว้

๔.๓ การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning เน้นปฏิบัติ ฟัง พูด ปฏิบัติทำกิจกรรม หรือให้นักเรียนค้นคว้าความรู้จากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เน้นสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองแบบยั่งยืน โดยมีครูเป็นผู้ช่วยเหลือให้ค้นหาความรู้เอง ไม่ใช่หาข้อมูลมาให้เด็กท่องจำ

๔.๔ การจัดการเรียนรู้โดยเน้นภาคปฏิบัติให้สอดคล้องกับสภาพที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง หรือการเน้นทักษะแก้ปัญหาให้เด็กนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในโลกแห่งความเป็นจริงหลังจากเรียนจบไปแล้ว

๔.๕ การมอบการบ้าน ให้มอบเฉพาะกรณีที่มีความจำเป็นจริง ๆ เท่านั้น

๔.๖ การมุ่งเน้นฝึกทักษะอาชีพให้นักเรียน โดยวิชาการงานอาชีพควรเน้นปฏิบัติจริง ภายใต้การช่วยเหลือและการดูแลความปลอดภัยของครู

๔.๗ การใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นในการจัดการเรียนรู้ให้มากขึ้น

๔.๘ การจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับนักเรียนเป็นรายบุคคล โดยเชื่อว่านักเรียนทุกคนมีคุณค่าและมีศักยภาพ สามารถทำประโยชน์แก่สังคมได้

/๔.๙ การสร้าง...

๔.๔ การสร้างการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกอยากเรียนมากขึ้น โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมวางแผนการเรียนรู้ของตนเอง การดำเนินการ และการประเมินผล

**๕. การประเมินผลการจัดการเรียนรู้**

๕.๑ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ในระหว่างภาคเรียน ให้ดำเนินการโดยครูผู้สอน โดยออกแบบให้ครอบคลุมความรู้ ความสามารถ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับมาตรฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตลอดจนการประเมินพฤติกรรมและอุปนิสัยของนักเรียน ทั้งนี้ ไม่ควรนำผลการประเมินผลนักเรียนไปจัดลำดับที่หรือความสามารถของนักเรียน

๕.๒ การวัดและการประเมินผลนักเรียนให้ดำเนินการตลอดเวลา โดยเน้นการสังเกตการเรียนรู้ในรายวิชา การตอบโต้กับนักเรียน หรือหารือกับบุคลากรอื่น เพื่อเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนและเครื่องมือการสอนหากจำเป็น การทบทวน/การปฏิบัติงานให้ช้าลงหรือเร็วขึ้น การเปลี่ยนแปลงกลุ่มปฏิบัติงาน ฯลฯ

๕.๓ การปรับลดกิจกรรมที่เน้นการทดสอบลงให้เหลือน้อยมากเท่าที่จะเป็นไปได้ และมอบหมายภาระงานหรือกิจกรรมให้นักเรียนทำแล้วสังเกตผลการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมเป็นการวัดและการประเมินผลแทน

๕.๔ การวัดและประเมินผลโดยการทดสอบ ให้คำนึงถึงความแตกต่างหลากหลายของนักเรียน ครูจึงไม่จำเป็นต้องทดสอบด้วยวิธีการเดียวกันทุกคน โดยเฉพาะเด็กพิเศษต้องแยกข้อสอบคนละชุดกับนักเรียนทั่วไป การวัดผลต้องใช้วิธีที่หลากหลาย

๕.๕ การวัดและประเมินผลจะต้องดำเนินการควบคู่กับการให้ข้อเสนอแนะในเชิงบวก หรือข้อเสนอแนะในทางสร้างสรรค์ ในการปรับปรุงและพัฒนานักเรียน โดยให้ดำเนินการด้วยความระมัดระวังเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับนักเรียน

**๖. การให้ความช่วยเหลือนักเรียน**

๖.๑ การมุ่งเน้นให้ความช่วยนักเรียนที่เรียนช้าไม่ทันเพื่อนนักเรียนในชั้น ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง

๖.๒ การวิเคราะห์การต้องความช่วยเหลือของเด็ก เพราะความต้องการความช่วยเหลือของเด็ก หากถูกค้นพบตั้งแต่ระดับชั้นปฐมวัยจะส่งผลดีต่อเด็ก

๖.๓ การกำหนดให้มีที่ปรึกษานักเรียน โดยให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นร่วมกับสถานศึกษาจัดให้มีที่ปรึกษา เพื่อให้คำแนะนำและแก้ไขปัญหาให้นักเรียน ทั้งปัญหาการเรียน ปัญหาส่วนตัว และการให้คำแนะนำด้านอาชีพ ให้สอดคล้องกับระดับการศึกษา ทั้งนี้ อาจพิจารณาตั้งจากครูในโรงเรียน ผู้ประกอบวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง หรือบุคคลอื่นที่เหมาะสม

**********

# กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของฟินแลนด์

## ระดับการศึกษาปฐมวัย
## ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ประถมศึกษา)

กองส่งเสริมและพัฒนาการจัดการศึกษาท้องถิ่น
กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
กระทรวงมหาดไทย

# กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของประเทศฟินแลนด์

## ระดับปฐมวัยและระดับประถมศึกษา

### ระดับปฐมวัย

๑. กิจกรรม Ball in a circle

อุปกรณ์ : ลูกบอลขนาดกลาง

วิธีการเล่น : - ให้เด็กและครูนั่งเป็นวงกลมชิดกันมากที่สุด แล้วยืดขาออกมา

- วางลูกบอลลงแล้วส่งต่อด้วยขา ห้ามใช้มือ

ประโยชน์ : - ได้เรียนรู้การทำตามกติกา

- ได้ใช้กล้ามเนื้อขา

๒. กิจกรรม Tell me what do you like?

อุปกรณ์ : -

วิธีการเล่น : - ให้เด็กบอกเพื่อน ๆ ว่าตนเองชอบอะไร โดยห้ามใช้เสียง อาจแสดงท่าทางหรือใช้ภาพวาด บอกไปเรื่อย ๆ หากเจอคนที่ชอบสิ่งเดียวกันให้จำเพื่อนคนนั้นไว้

- จับกลุ่มเพื่อนที่มีสิ่งที่ชอบเหมือนกัน

- แนะนำสิ่งที่กลุ่มตนเองชอบ โดยใช้ท่าทางเท่านั้น ห้ามใช้เสียง ให้เพื่อนกลุ่มอื่นทาย

ประโยชน์ : - ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบท่าทาง

- ได้ใช้รู้จักเพื่อนใหม่

๓. กิจกรรม Spiderweb

อุปกรณ์ : ก้อนด้ายไหมพรม

วิธีการเล่น : - ให้เด็กและครูนั่งเป็นวงกลม

- ครูเป็นคนเริ่มกิจกรรม โดยครูแนะนำตัวเอง เช่น สวัสดี ฉันชาร่า เป็นต้น แล้วจึงโยนก้อนด้ายให้คนต่อไปที่อยากทำความรู้จัก

- คนที่ได้รับก้อนด้ายต้องพูดว่า สวัสดีชาร่า ฉันโจแอน โยนก้อนด้ายให้คนต่อไปที่อยากทำความรู้จักต่อไปเรื่อย จนด้ายหมด จะได้รูปร่างคล้ายใยแมงมุม

- เมื่อด้ายหมดแล้วให้คนที่ถือปลายด้าย โยนปลายด้ายคืนให้คนที่ถือด้ายอีกฝั่ง เพื่อคลายใยแมงมุม แล้วพูดแนะนำตนเองเหมือนเดิม เช่น สวัสดีโจแอน ฉันชาร่า เป็นต้น

- เล่นไปเรื่อย ๆ จนหมดม้วนด้ายคืนเป็นก้อนเหมือนเดิม

ประโยชน์ : - เด็กได้รู้จักเพื่อนใหม่

- เด็กรู้จักรอคอย

- เด็กรู้สึกปลอดภัยในห้อง

๔. กิจกรรม Dinos in a Train

อุปกรณ์ : - หุ่นไดโนเสาร์ตัวเล็ก

วิธีการเล่น : - จับกลุ่ม ๕ คน

- ครูให้ไดโนเสาร์กลุ่มละ ๕ ตัว

- เด็กยืนต่อแถวตอนที่จุด Start เมื่อครูให้สัญญาณ เด็กคนแรกต้องหยิบไดโนเสาร์และวิ่งไปวางไว้ที่เส้นชัย และวิ่งกลับมาแตะเพื่อนคนต่อไป

- เด็กคนต่อไปหยิบไดโนเสาร์และวิ่งไปวางไดโนเสาร์ตั้งเป็นแถวต่อจากคนแรกที่เส้นชัย และวิ่งกลับมาแตะเพื่อนคนต่อไป ทำไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้ายและมี ๑ คน

- กลุ่มไหนที่ไดโนเสาร์ต่อแถวได้ก่อน เป็นผู้ชนะ

- รอบต่อไป อาจเปลี่ยนกติกาให้ยากขึ้น เป็นวางไดโนเสาร์ไว้ที่หัวห้ามตก หากตกต้องมาเริ่มใหม่ เป็นต้น

ประโยชน์ : - ฝึกความซื่อสัตย์

- ฝึกสมาธิ

- ฝึกการเคลื่อนไหว

- ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม

๕. กิจกรรม Number-amount correspondence

อุปกรณ์ : - หุ่นไดโนเสาร์ตัวเล็ก
- ตะกร้า
- ที่หนีบผ้า
- ลูกเต๋า

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม
- ให้กลุ่มหนึ่งทอยลูกเต๋า อีกกลุ่มหนึ่งดูจำนวนจากลูกเต๋าที่ทอยได้ แล้วใช้ที่หนีบผ้าคีบไดโนเสาร์ไปวางใส่ตะกร้าให้ครบจำนวน
- อีกกลุ่มตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ
- เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมือ

๖. กิจกรรม Code a friend

อุปกรณ์ : - ลูกเต๋า
- การ์ดการแสดงท่าทาง

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม
- ให้กลุ่มหนึ่งทอยลูกเต๋า และหยิบการ์ดการแสดงท่าทาง อีกกลุ่มหนึ่งดูจำนวนจากลูกเต๋าที่ทอยได้ แล้วแสดงท่าทางให้เหมือนกับการ์ดและตามจำนวนที่ปรากฏบนลูกเต๋า
- อีกกลุ่มตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ
- เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย

๗. กิจกรรม Missing number

อุปกรณ์ : - ลูกเต๋า
- การ์ดการแสดงท่าทาง
- ไม้หนีบผ้า
- แถวตัวเลข

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม
- ให้อีกหนึ่งกลุ่มทอยลูกเต๋า โดยไม่ให้อีกกลุ่มเห็นจำนวน แล้วใช้ไม้หนีบผ้า หนีบปิดตัวเลขบนแถวตัวเลข และหยิบการ์ดการแสดงท่าทาง อีกกลุ่มหนึ่งดูจำนวนจากตัวเลขที่หายไป แล้วแสดงท่าทางให้เหมือนกับการ์ดและตามจำนวนที่หายไป
- อีกกลุ่มตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ
- เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกาย

๘. กิจกรรม Mathematical concepts

อุปกรณ์ : - กระดาษสี ๒ สี (แดง-น้ำเงิน)

- โมเดลช้างตัวเล็ก

- ลูกเต๋า

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้กลุ่มหนึ่งทอยลูกเต๋า โดยไม่ให้อีกกลุ่มเห็นจำนวน แล้วเลือกช้างให้เท่ากับจำนวนที่ได้วางไว้บนกระดาษสีแดง

- บอกเพื่อนอีกกลุ่มว่าให้หยิบช้าง น้อยกว่า มากกว่า หรือเท่ากับ จำนวนในกะดาษสีแดง เช่น หยิบช้างมากกว่าเรา ๒ ตัว

- ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้คิดคำนวณเลขอย่างง่าย

๙. กิจกรรม Measuring

อุปกรณ์ : - กระดาษที่มีรูป มือ เท้า และแขน อย่างละ ๑ แผ่น

- กระดาษเปล่า ๓ แผ่น

- ปากกา

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้กลุ่มหนึ่งเป็นผู้ออกคำสั่ง โดยต้องสั่งให้อีกกลุ่มไปวัดสิ่งของต่างๆ เช่น โต๊ะสูงกี่มือ ม้านั่งยาวกี่เท้า และชาร่าสูงกี่แขน

- เมื่ออีกกลุ่มไปวัดมาแล้ว ให้เขียนคำตอบลงบนกระดาษสำหรับการวัดด้วย มือ เท้า และแขน

- ตรวจสอบความถูกต้อง แล้วเปลี่ยนตำแหน่งกัน

ประโยชน์ : - เด็กได้รู้จักการวัดอย่างง่าย

๑๐. กิจกรรม Finding the same

อุปกรณ์ : - การ์ดที่มีรูปภาพตัวเลข ๑ – ๑๐ และการ์ดที่มีรูปภาพสิ่งของตามจำนวน ๑ – ๑๐ จำนวนละ ๑ แผ่น

- ไม้ตีแมลงวัน

วิธีการเล่น : - แบ่งเด็กออกเป็น ๒ กลุ่ม

- ให้แข่งกันระหว่างกลุ่ม โดยมีคนยกภาพการ์ดที่มีรูปภาพตัวเลข ๑ – ๑๐ และผู้เล่นต้องใช้ไม้ตีแมลงวันตีการ์ดที่มีรูปภาพสิ่งของตามจำนวน ๑ – ๑๐ ให้ตรงกับภาพตัวเลขที่ยก

ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

๑๑. กิจกรรม Number-amount-colour correspondence

อุปกรณ์ : - ลูกสี่เหลี่ยมสีน้ำเงิน สีเขียว และสีแดง

- การ์ดที่มีจำนวนวงกลม ๑ – ๑๐ อย่างละแผ่น ๓ ชุด ๆ ละ ๑ สี

- การ์ดที่มีตัวเลข ๑ – ๑๐ อย่างละแผ่น ๓ ชุด ๆ ละ ๑ สี

วิธีการเล่น : - เด็กเลือกการ์ดที่มีตัวเลข ๑ – ๑๐ อย่างละแผ่น ๓ ชุด ๆ ละ ๑ สี มา ๑ แผ่น

- หาการ์ดที่มีจำนวนวงกลม ๑ – ๑๐ ให้ได้สีและจำนวณตรงกับการ์ดตัวเลข

- หยิบลูกสี่เหลี่ยมสีให้สีตรงและจำนวนครบตามการ์ดทั้ง ๒ แผ่น

- ให้คุณครูตรวจสอบความถูกต้อง

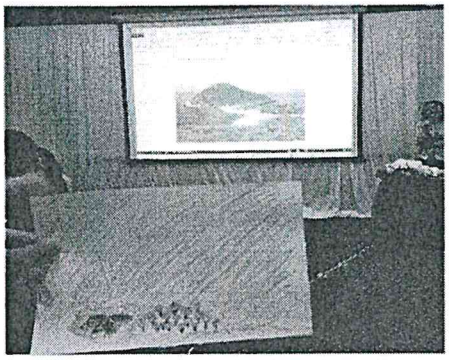
ประโยชน์ : - เด็กเข้าใจความสอดคล้องระหว่างตัวเลขกับจำนวนนับ

- เด็กได้ใช้สมองทั้ง ๒ ซีก

## ระดับประถมศึกษา

๑. กิจกรรม Line up (เน้นทักษะการสื่อสาร) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ๖ คนต่อ ๑ กลุ่ม ให้จัดแถวตามคำสั่งของครู โดยไม่มีการพูดคุยกัน เช่น เรียงลำดับจากสูงไปหาต่ำ เรียงลำดับจากคนอายุมากไปหาคนอายุน้อย เรียงลำดับจากวันเกิดหรือเดือนเกิด เป็นต้น โดยวัตถุประสงค์ของกิจกรรมเพื่อให้เข้าใจความสำคัญของทักษะการสื่อสารในการทำกิจกรรมร่วมกัน

๒. กิจกรรม Line drawing (เน้นทักษะการสื่อสาร) จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม ๒ คน โดยให้คนหนึ่งดูรูปแล้วอธิบายรูปวาดที่เห็นให้อีกคนหนึ่งฟังแล้ววาดรูปตามคำอธิบายลงบนกระดาษ ให้มีลักษณะรูปภาพ สีสันเหมือนกับรูปที่เห็นให้มากที่สุด

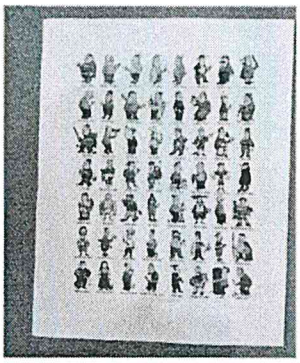


๓. กิจกรรมจริงหรือหลอก (Truth and lie) โดยให้สมาชิกในกลุ่มเล่าเรื่องหรือบอกประวัติส่วนตัวมาคนละ ๓ เรื่องโดยที่จะมีเรื่องที่ไม่เป็นความจริง ๑ เรื่อง ให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มช่วยกันทายว่าเรื่องใดที่เป็นเรื่องโกหก (ให้ทำจนครบทุกคน)

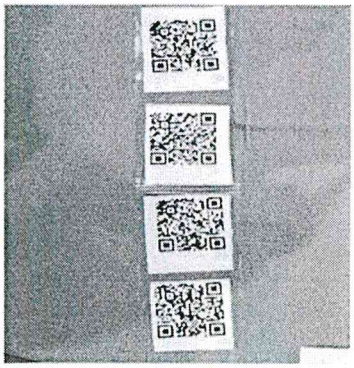
๔. กิจกรรม Wild West and math timetables โดยให้สมาชิก ๒ คนหันหลังชนกันแล้วชูนิ้วขึ้นมา แล้วนำตัวเลขที่ชูนิ้วของเรากับของอีกฝ่ายมาคูณกัน ใครตอบถูกต้องก่อนคนนั้นชนะ

๕. กิจกรรม Physical movements ให้สมาชิกในกลุ่ม ๑ คน ตั้งโจทย์คณิตศาสตร์ขึ้นมาแล้วให้นักเรียนหาคำตอบ โดยการตอบคำถามจะต้องใช้ท่าทางในการตอบตามตัวเลข เช่น ตัวเลข ๐ ให้ปรบมือ, ๑ ให้กระโดด, ๒ ยืนด้วยเท้าข้างเดียว, ๓ กระโดดชูมือ, ๔ ลุกนั่ง, ๕ หมุนตัว ฯลฯ ถ้าตอบ ๑๒ ก็ให้ทำท่ากระโดดแล้วก็ยืนด้วยเท้าข้างเดียว เป็นต้น

๖. กิจกรรม QR – code Detective คำสั่งจะกำหนดสถานการณ์ผู้ร้ายเข้ามาในโรงเรียน นักเรียนจะต้องหาผู้ร้ายจากภาพ โดยให้ใช้การสแกน QR – code แล้วจะมีคำใบ้ เช่น ผู้ร้ายไม่ได้ถือของ ผู้ร้ายใส่เสื้อสีแดง ผู้ร้ายมีผมสีทอง ฯลฯ ให้ผู้เล่นตัดตัวเลือกจนพบกับผู้ร้าย

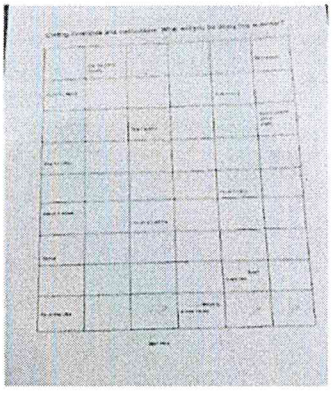


ภาพผู้ร้าย

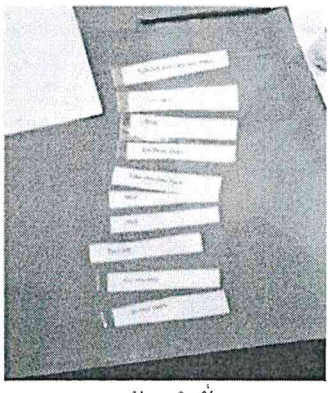


QR – code ไว้สำหรับสแกน

๗. กิจกรรม Coding – What happens next holiday? ให้นักเรียนวางหมากไว้ที่จุดเริ่มต้น แล้วเดินตามช่อง โดยให้หยิบการ์ดในการเดินขึ้นมาแล้วเดินคำสั่งที่การ์ดได้ระบุเอาไว้จนกว่าจะถึงที่ช่องที่ระบุว่านักเรียนจะทำอะไรในวันหยุด

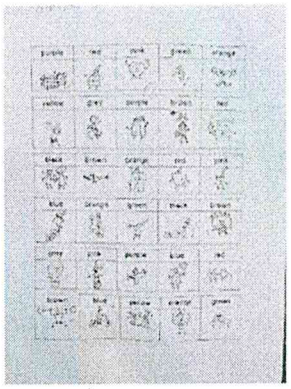


ช่องสำหรับวางหมากเดิน

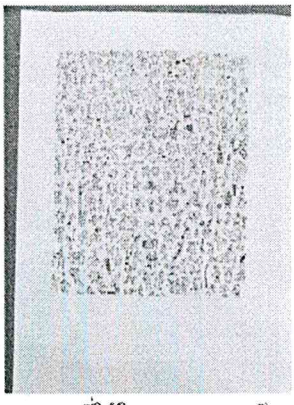


บัตรคำสั่ง

๘. กิจกรรม Color the right ให้นักเรียนดูรูปภาพที่กำหนดให้ แล้วระบายสีตามคำสั่งลงในรูปภาพ



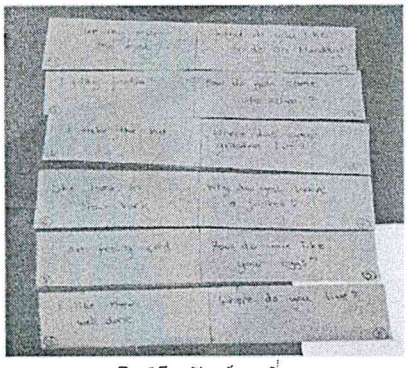
คำสั่งในการระบายสี



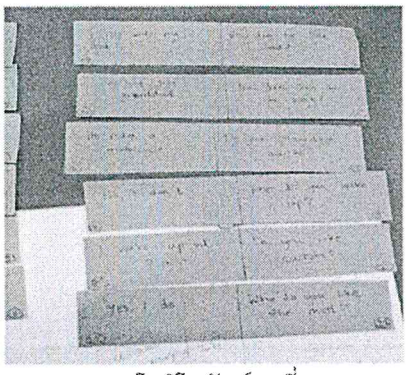
ภาพที่ใช้ในการระบายสี

๙. กิจกรรม What word? ให้นักเรียนหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากรูปภาพที่กำหนดให้ในตารางตัวอักษร (ปริศนาอักษรไขว้) เมื่อนักเรียนเจอคำศัพท์ที่กำหนดให้ ให้นักเรียนแสดงท่าทางตามที่กำหนดให้เมื่อเจอคำศัพท์ที่กำหนด

๑๐. กิจกรรม Domino game ให้แจกการ์ดโดมิโนคนละเท่า ๆ กัน โดยให้คนที่ได้รับกระดาษหมายเลข ๑ ถามคำถามก่อน แล้วให้สมาชิกในกลุ่มที่มีคำตอบจากคำถามคำแรก ตอบคำถามแล้วอ่านคำถามต่อ และให้ผู้ที่มีคำตอบตอบคำถามแล้วถามต่อไปเรื่อย ๆ จนหมด



โดมิโนศัพท์ชุดที่ ๑

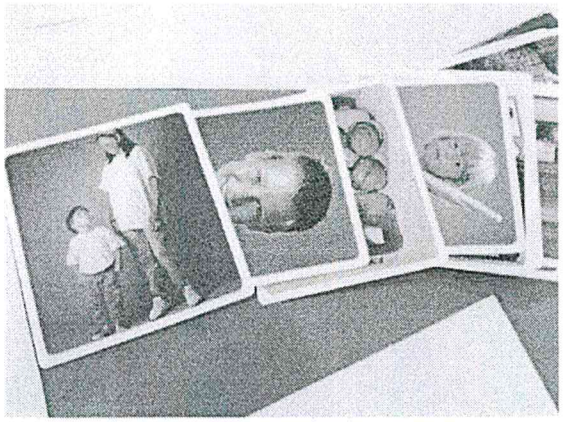


โดมิโนศัพท์ชุดที่ ๒

๑๑. กิจกรรม Spinner ให้นักเรียนหาคำศัพท์จากบัตรคำที่ผิดแล้วแก้ไขให้ถูกต้องให้ มากที่สุด ใช้การจับเวลาโดยการหมุน spinner (วงล้อ) ถ้าวงล้อหยุดหมุนถือว่าหมดเวลา

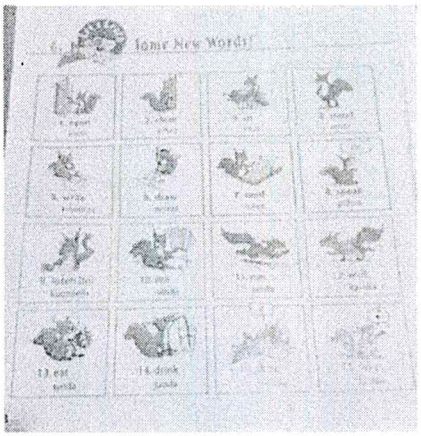
๑๒. กิจกรรม Ice cream sticks ให้นักเรียนไปที่โต๊ะบนหน้าห้อง นำไม้ไอศกรีมบนโต๊ะหน้าห้องกลับมาที่โต๊ะของนักเรียน แล้วเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมคำแปล หลังจากนั้นนำไปไว้ที่เดิม ทำไปเรื่อย ๆ จบครบ ๕ นาที

๑๓. กิจกรรม Adjective cards and stories ให้นักเรียนหยิบการ์ดรูปภาพจากกองมาคนละ ๑ ใบ แล้วให้สมาชิกคนแรกแต่งเรื่องราวจากการ์ดที่หยิบได้ หลังจากนั้นให้สมาชิกคนที่ ๒ แต่งเรื่องราวต่อเนื่องโดยใช้การ์ดที่ตนเองหยิบได้ และวนไปจนครบทุกคน โดยอาจให้หยิบการ์ดเพิ่มคนละ ๑ ใบ เพื่อแต่งเรื่องเพิ่ม



การ์ดภาพสำหรับแต่งประโยค

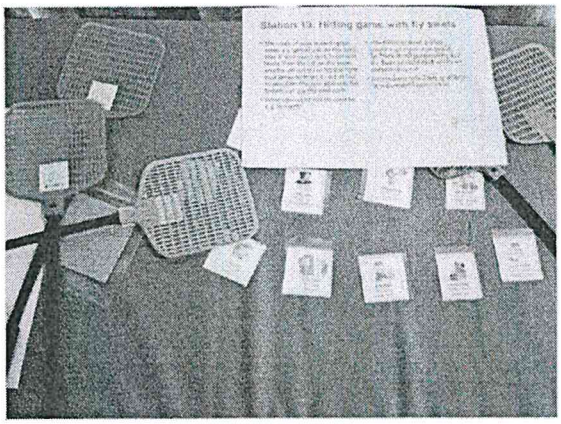
๑๔. กิจกรรม Mime ให้สมาชิกในแต่ละคนในกลุ่มแสดงท่าทางตามคำกริยาที่ได้รับจากแผ่นภาพ แล้วให้สมาชิกที่เหลือทายคำกริยานั้น




บัตรภาพคำกริยา

๑๕. กิจกรรม Nougats and crosses ให้นักเรียนพูดคำศัพท์ภาษาอังกฤษพร้อมคำแปล ถ้านักเรียนพูดได้นักเรียนจะได้วางบัตรคำลงบนกระดาษ ๓ X ๓ ช่อง สลับกันจนกว่าคนใดคนหนึ่งจะวางเรียงติดกันได้ ๓ ช่อง (เหมือนเกมXO)

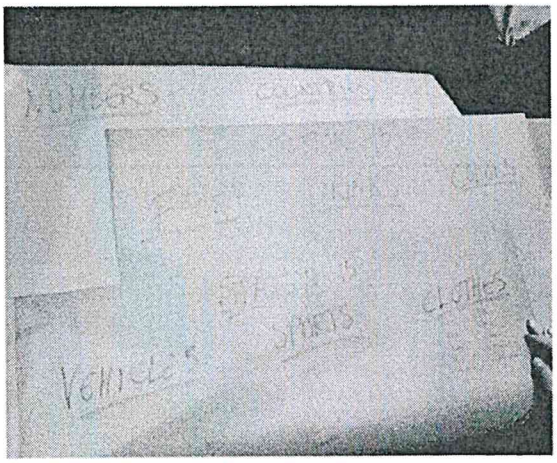
๑๖. กิจกรรม Hitting game with fly swats ให้นักเรียนถือไม้ตีแมลงวันคนละ ๑ อัน โดยที่บนโต๊ะจะมีบัตรคำกริยาช่อง ๒ วางกระจายอยู่บนโต๊ะ แล้วให้สมาชิกคนใดคนหนึ่งพูดชื่อคำกริยานั้นออกมา แล้วให้นักเรียนเอาไม้ตีแมลงวันนั้นตีบนบัตรคำกริยาช่อง ๒ ที่ได้พูด



บัตรคำกิจกรรม Hitting game with fly swats

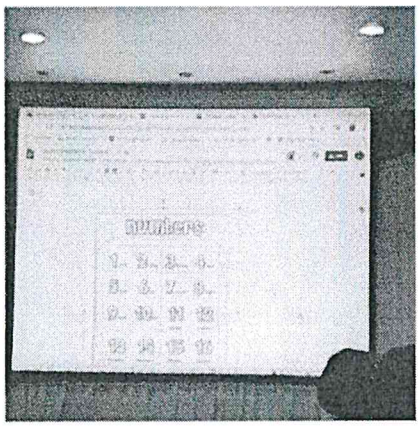
๑๗. กิจกรรม Picture alias ให้สมาชิก ๑ คน หยิบการ์ด ๑ ใบโดยไม่ให้สมาชิกคนอื่นเห็น แล้วค่อยเผยภาพให้สมาชิกดูที่ละน้อย ใครสามารทายการ์ดได้ถูกต้องจะได้การ์ดใบนั้นไป ใครได้การ์ดมากที่สุดคนนั้นชนะ

๑๘. กิจกรรม Brainstorming ให้เขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษให้มากที่สุดลงบนกระดานภายใต้หัวข้อที่ได้รับ ในเวลา ๕ นาที



๑๙. กิจกรรม A Shrinking Vessel โดยแจกเชือกให้คนละเส้นยาวประมาณ ๑.๕ เมตร ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม (กลุ่มละ ๔ คน) ทำเป็นวงให้นักเรียนยืนในวงให้ครบทุกคน หลังจากนั้นตัดออกที่ละ ๓๐ เซนติเมตร แล้วพยายามให้นำอวัยวะใดอวัยวะหนึ่งอยู่ในวงเชือก กลุ่มใดทำให้มีขนาดเล็กที่สุดกลุ่มนั้นชนะ (Teacher Laura จะเดินเข้าไปสังเกตการณ์ทำกิจกรรมทุกกลุ่ม)

๒๐. กิจกรรม ตัวเลขพลาสติก Teacher Laura บอกเนื้อหาให้นักเรียนทั้งห้องฟัง (เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ – ๖ คละกัน ๖ กลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน รวมทั้งห้องมี ๒๔ คน) ว่าวันนี้จะเรียนเรื่อง Number หลังจากนั้นครูฉายภาพขึ้นเครื่องโปรเจคเตอร์ เลข ๑ – ๒๐ ภาษาอังกฤษ แล้วอ่านให้นักเรียนฟัง นักเรียนอ่านตาม



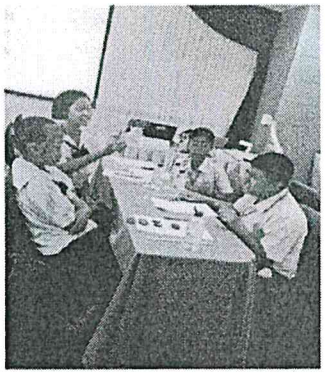
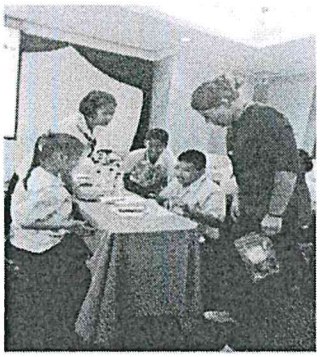
ภาพตัวเลข

๑) ให้แต่ละกลุ่มจับคู่สมาชิกในกลุ่มแล้วผลัดกันทำกิจกรรมโดยการให้นักเรียนคนแรกเขียนตัวเลข ส่วนนักเรียนคนที่ ๒ อ่านตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ (จำนวน ๑ – ๒๐) ผลัดกันทำอย่างน้อยคนละ ๕ ครั้งหลักจากนั้นก็เพิ่มละดับความยากขึ้นจากเลข ๑ – ๒๐ เป็น เลข ๒๐ – ๑๐๐ และสุดท้ายให้เพิ่มอีก ๑ หลัก ให้ตัวเลขอยู่ในหลักพัน

๒) ปรับกิจกรรมจากเขียนตัวเลขลงนกระดาษเป็นการยกนิ้วขึ้นมาให้นักเรียนผลักกันอ่านตัวเลขเป็นภาษาอังกฤษ

๓) ปรับกิจกรรมเป็นให้นักเรียนเขียนด้วยนิ้วลงบนแผ่นหลังเพื่อนให้เพื่อนนักเรียนทาย

๔) ปรับกิจกรรมโดยแจกตัวเลขพลาสติกให้นักเรียนเรียงตัวเลขแล้วอ่าน (เพิ่มจากหลักพันเป็นหลักหมื่น)

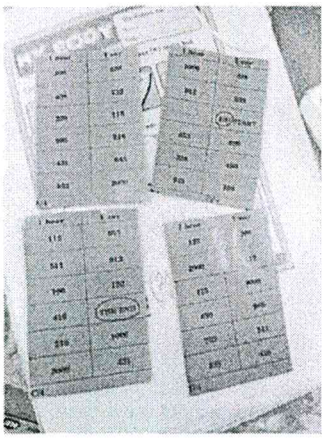
กิจกรรมตัวเลขพลาสติก (Teacher Laura จะเข้าไปสังเกตการณ์ทำกิจกรรมทุกกลุ่ม)

๕) นักเรียนเข้ามาเล่น Bingo ตัวเลขโดยให้นักเรียนเลือกตัวเลขจาก ๑ – ๒๐ มา ๖ ตัว แล้วครูจะสุ่มตัวเลขขึ้นมาครั้งละ ๑ ตัว ใครครบ ๖ ตัวก่อนคนนั้นชนะ

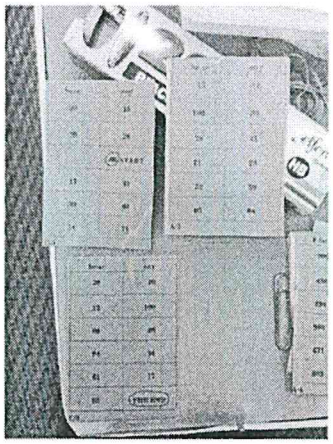
๒๑. กิจกรรมมหาสมบัติ (Scavenger Hunt) โดยครูจะให้แต่ละกลุ่มนำมือถือมาคนละ ๑ เครื่อง แล้วให้ทำตามคำสั่งที่ได้รับ ดังนี้

- Take a self with two strangers (ถ่ายรูปกับคนแปลกหน้า ๒ คน)
- Take a picture of 4 different pens (ถ่ายรูปปากกาที่ต่างกัน ๔ ด้าม)
- Take a picture with a person upside (ถ่ายรูปคนกลับหัวกลับหาง)
- Take a picture of an animal (ถ่ายรูปสัตว์)
- Take a picture of one of you and the translator (ถ่ายรูปคู่กับคนแปล)

๒๒. กิจกรรม Number Domino โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มรับบัตรคำตัวเลขไปคนละ ๑ ชุด สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะได้บัตรคำตัวเลขคนละ ๑ ใบ เริ่มเล่นจากคนที่ได้บัตรที่มีคำว่า Start ให้พูดตัวเลขในช่อง I say ที่ตรงกับ start หลังจากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มตรวจสอบว่าบัตรของใครในช่อง I hear มีตัวเลขตรงกับที่เพื่อนในสมาชิกอ่านเมื่อกี้ ก็ให้อ่านตัวเลขในแถวเดียวกันแต่อยู่ในช่อง I say ทำไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพูดคนว่า The end ตามตัวอย่าง แล้วจะเปลี่ยนบัตรคำไปเรื่อย ๆ ให้นักเรียนฝึก



ตัวอย่างบัตรคำตัวเลขชุดละ ๔ ใบ

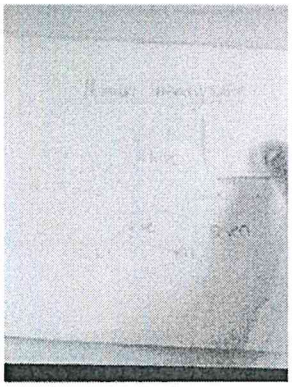


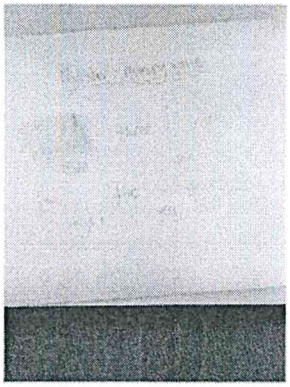
ตัวอย่างบัตรคำตัวเลขชุดละ ๓ ใบ

๒๓. กิจกรรม Activity with number โดยให้นักเรียนนำอวัยวะที่กำหนดให้มาต่อให้ติดกันตามจำนวนที่ได้ระบุไว้ (ใช้ผู้เล่นประมาณ ๒๐ คน)

- 7 0knees
- 10 heads
- 5 shoulders
- 2 back
- 18 hands

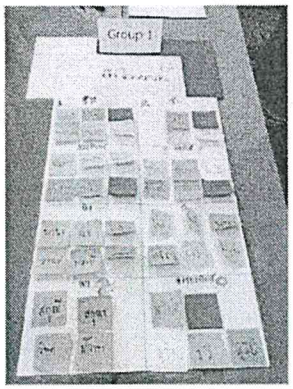
๒๔. กิจกรรม Number memory เขียนตัวเลข ๑ – ๑๐ แล้วฉายบนโปรเจคเตอร์ให้นักเรียนจำตำแหน่ง หลังจากนั้นจะปิดครั้งละ ๑ ตัว ให้นักเรียนบอกให้ได้ว่าตัวที่ปิดเป็นตัวเลขอะไร



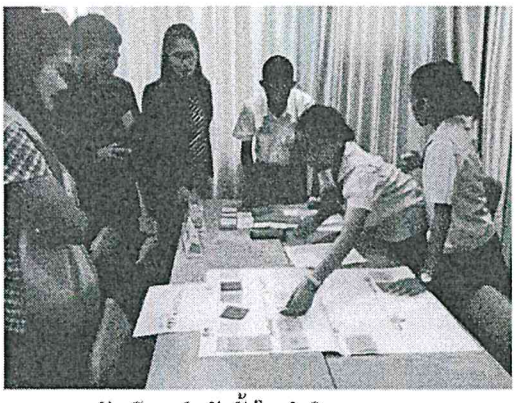


ตัวอย่างกิจกรรม กิจกรรม Number memory

๒๕. กิจกรรมคำไวพจน์ ให้นักเรียนแบ่งหน้าที่กับทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนเลือกสมาชิกในกลุ่มให้เป็นผู้อ่านคำไวพจน์ ๒ คน และให้เป็นผู้ที่จะต้องติดคำไวพจน์ ๒ คน ให้ผู้อ่านคำไวพจน์ทั้ง ๒ คนอ่านคำไวพจน์ แล้วส่งให้ผู้ที่ได้รับหน้าที่ติดคำไวพจน์ติดลงในบอร์ดภายในเวลา ๓ - ๕ นาที ถ้านักเรียนสามารถทำได้สำเร็จจะเป็นผู้ชนะ

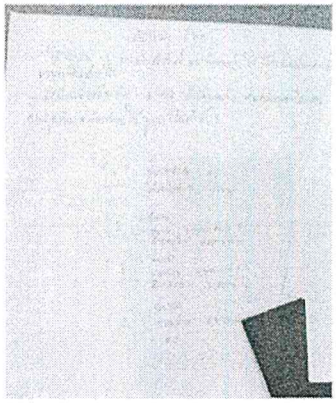



ภาพความสำเร็จกิจกรรมคำไวพจน์



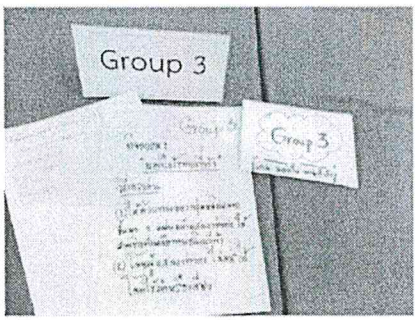
นักเรียนกำลังตั้งใจทำกิจกรรม

๒๖. กิจกรรม Action Fun โดยให้นักเรียน ๑ คน หยิบคำศัพท์ และแสดงท่าทางให้เพื่อนนักเรียนคนอื่นทายว่าเป็นคำอะไร โดยให้ ๓ คนที่เหลือยืนหันหลัง แล้วคนที่ ๑ ให้คนที่ ๒ หันกลับมาใบ้ คนที่สองก็ใบ้ให้คนที่ ๓ และคนที่ ๓ ก็ใบ้ให้คนที่ ๔ ที่ละคนตามลำดับ แล้วให้คนสุดท้ายทายถ้าคนสุดท้ายทายถูกจะเป็นผู้ชนะ



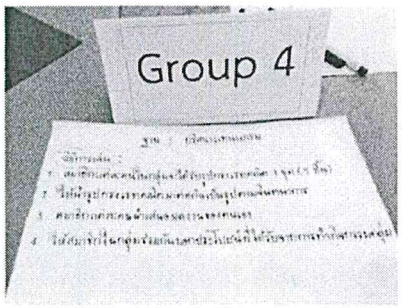
คำอธิบายกิจกรรม Action Fun

๒๗. กิจกรรมบอกใบ้ทายกีฬา ให้ตัวแทนของกลุ่มหยิบฉลากขึ้นมา ๑ แผ่น แล้วแสดงท่าทางให้เพื่อนในกลุ่มอีก ๓ คน ทายชนิดของกีฬา โดยให้ใช้ท่าทาง ห้ามส่งเสียง




คำอธิบายกิจกรรมบอกใบ้ทายกีฬา

๒๘. กิจกรรมปริศนาแทนแกรม สมาชิกในกลุ่มจะได้รับรูปทรงเรขาคณิตจำนวน ๑ ชุด มีทั้งหมด ๗ ชิ้น ให้แต่ละคนต่อเป็นรูปทรงตามต้องการ พร้อมนำเสนอและอธิบายผลงานของตนเอง




ตัวอย่างการจัดกิจกรรมแทนแกรม

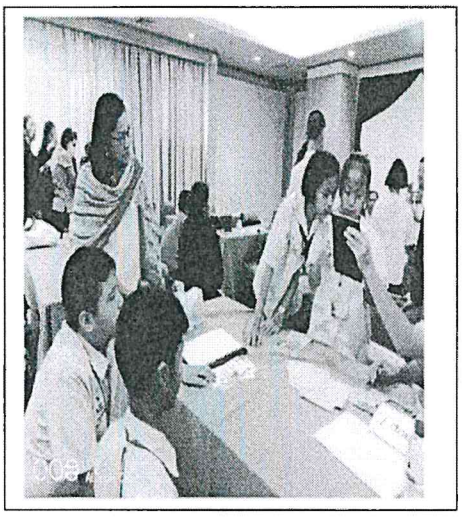
๒๙. กิจกรรมเรียงขวดโดยให้นักเรียนเลือกขวดน้ำ จำนวน ๓ ขวด ที่มีตัวเลขกำกับและสี นำขวดน้ำมาเรียงเป็นแนวตั้งอย่าให้ล้ม แล้วนำตัวเลขมาคูณกัน กลุ่มใดที่สามารถคูณค่าได้มากกว่าและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ แล้วนำขวดน้ำมาเรียงอีกครั้งหนึ่ง โดยให้แต่ละสีแทนจำนวน ดังนี้ สีแดงมีค่า ๒ สีเหลืองมีค่า ๔ สีเขียวมีค่า ๖ สีชมพูมีค่า ๘ สีขาวมีค่า ๐ แล้วนำค่าของตัวเลขมาคูณกับค่าของสีแล้วมารวมกัน กลุ่มใดได้ค่ามากกว่าและถูกต้องจะเป็นผู้ชนะ

๓๐. กิจกรรมบอกใบ้ทายคำ ให้จับคู่กัน ๒ คน โดยคนหนึ่งชูบัตรคำเหนือหัว อีกคนหนึ่งใบ้เป็นท่าทางหรือคำพูดก็ได้แต่จะต้องไม่พูดคำและความหมายของคำที่ใบ้ ถ้าคำใดไม่ได้ให้ผ่าน ให้ทำไปเรื่อยๆ จนหมดเวลา คู่ใดได้มากกว่า คู่นั้นจะเป็นผู้ชนะ

ภาพกิจกรรมบอกใบ้ทายคำ

๓๑. กิจกรรมใบ้คำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย โดยให้สมาชิกในกลุ่มออกมาสุ่มบัตรภาพสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย แล้วแสดงท่าทางให้สมาชิกในกลุ่มทาย โดยให้นักเรียนทายโดยไม่ใช้เสียง ถ้านักเรียนเจอคำสำนวน สุภาษิตและคำพังเพยที่นักเรียนไม่สามารถบอกใบ้หรือทายได้ ให้นักเรียนสามารถข้ามคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยดังกล่าว พร้อมทั้งหยิบแผนใหม่ ให้เวลาทายกลุ่มละ ประมาณ ๕ – ๑๐ นาที กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดในเวลาที่กำหนด จะเป็นผู้ชนะ

บัตรคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย



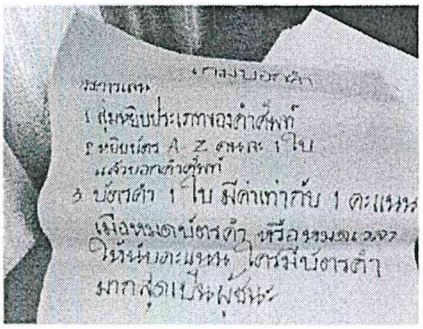
ภาพกิจกรรมทายคำสำนวน สุภาษิต และคำพังเพย

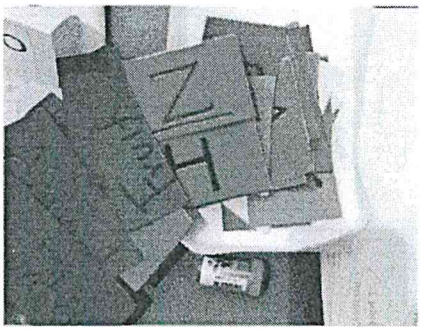
๓๒. กิจกรรม Music Ball ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม หยิบหมวดคำศัพท์ที่จะทำกิจกรรมจากฉลากที่กำหนดให้ หลังจากนั้นให้นักเรียนส่งลูกบอลจนกว่าเพลงจะหยุด ถ้าเพลงหยุดที่ใครให้นักเรียนบอกคำศัพท์ในหมวดที่กำหนดให้พร้อมคำแปลภายใน ๓๐ วินาที นักเรียนคนใดบอกคำศัพท์ได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม magic ball

๓๓. กิจกรรม Fun Number แบ่งผู้เล่นเป็น ๒ ฝ่าย ฝ่ายละ ๑ คน ให้นักเรียนหันหลังชนกันแล้วสุ่มหยิบตัวเลขขึ้นมาคนละ ๑ ตัว และให้นักเรียนอีก ๑ คน ทำหน้าที่หยิบเครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เช่น บวก ลบ คูณ หาร มา ๑ เครื่องหมาย หลังจากนั้นให้นักเรียนหันหลังมาหากัน พร้อมบอกคำตอบที่ได้จากการนำตัวเลขทั้ง ๒ ตัว มากระทำกันตามเครื่องหมายคณิตศาสตร์ที่กำหนดให้ ใครสามารถตอบถูกได้เร็วกว่าเป็นผู้ชนะ

๓๔. กิจกรรมบอกคำ ให้นักเรียนสุ่มหยิบบัตรประเภทของคำศัพท์ (A - Z) ขึ้นมาคนละ ๑ ใบ แล้วบอกคำศัพท์มาประเภทของบัตรที่หยิบได้ ถ้านักเรียนบอกได้ถูกต้อง จะได้บัตรคำนั้นไป ผลัดกันเล่นจนกว่าบัตรคำจะหมด ใครได้บัตรคำมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ



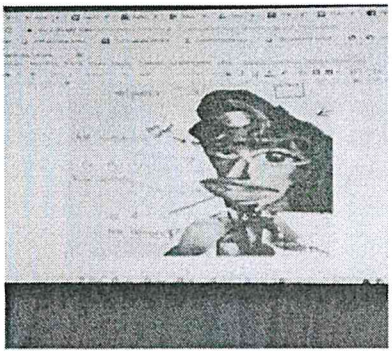




คำอธิบายและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมบอกใบ้ทายคำ

๓๕. กิจกรรมจับมือคลายปม Teacher Laura ให้นักเรียนเล่นกิจกรรมจับมือคลายปมโดยให้นักเรียนจับกลุ่มเป็นวงกลมแล้วยกแขนขวาขึ้นจับมือเพื่อนนักเรียนด้วยกัน โดยห้ามจับเพื่อนนักเรียนที่อยู่ติดกัน หลังจากนั้นก็ใช้แขนซ้ายทำเช่นเดียวกัน แล้วให้นักเรียนคลายปมที่นักเรียนจับออก โดยห้ามปล่อยมือ กลุ่มใดสามารถคลายปมได้ และสามารถทำได้รวดเร็วที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

การรวมกลุ่มทำกิจกรรมจับมือคลายปม

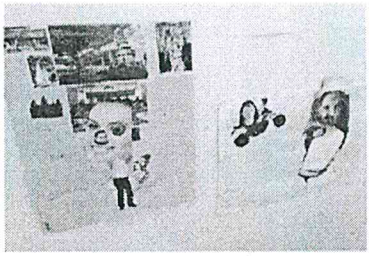
๓๖. กิจกรรมตกแต่งรูปจากหนังสือนิตยสาร โดยให้นักเรียนสร้างหน้าตาคนใหม่โดยการตัดแปะหน้าตาใน เวลา ๑๕ – ๒๐ นาที)

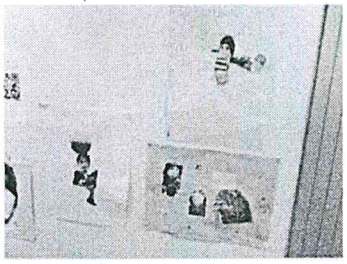


ตัวอย่างภาพกิจกรรม

การทำงานกลุ่มของงนักเรียน

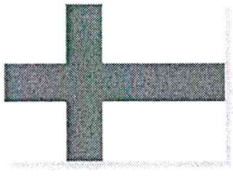
ก่อนหมดเวลา ๕ นาที Teacher Laura บอกให้นักเรียนเก็บนิตยาสารห้ามตัด และเริ่มเก็บขยะ และเมื่องานเสร็จสมบูรณ์ Teacher Laura เพิ่มคำสั่งให้นักเรียน โยงลูกศรอวัยวะที่นักเรียนได้ปะติด พร้อมทั้งเขียนชื่ออวัยวะเป็นภาษาอังกฤษ หลังจากนั้นTeacher Laura ก็สอนชื่อเรียกอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้นักเรียน





ตัวอย่างผลงานนักเรียน

กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น
DEPARTMENT OF LOCAL ADMINISTRATION



V/HT\