



คู่มือและแผนจัดการเรียนรู้อาษาแม่

ปกากะญอ

ผลิตโดย

มูลนิธิช่วยเหลือเด็กชายแดนจังหวัดตาก
โครงการพลังร่วมชุมชนในการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน
สนับสนุนโดย

Pestalozzi Children's Foundation (PCF)



คำนำ

คู่มือครูเล่มนี้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ โดยยึดหลักผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการจัดการเรียนรู้แบบปฏิบัติการ (Active Learning) ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ สามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม บทบาทของครูมีหน้าที่เอื้ออำนวยอำนวยความสะดวกให้นักเรียนประสบความสำเร็จ โดยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆได้ในเชิงบูรณาการด้วยวิธีการที่หลากหลาย เน้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปความรู้ด้วยตนเอง ให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ ด้านคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม และด้านทักษะ/กระบวนการ นำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข

คู่มือครูเล่มนี้ได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคและวิธีการสอนอย่างหลากหลาย หวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของนักเรียนต่อไป

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 โครงการพลังร่วมชุมชน ในการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน	2
บทที่ 2 แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรภาษาปกาเกอะญอ	3
2.1 การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centered)	3
2.2 การจัดการเรียนการสอนแบบปฏิบัติการ (Active Learning)	4
บทที่ 3 แนวทางในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้	9
บทที่ 4 แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาปกาเกอะญอ	12
บทที่ 5 สื่อที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรภาษาปกาเกอะญอ	12
5.1 สื่อการจัดการเรียนการสอนภาษาแม่	12
5.2 สื่อการจัดการเรียนการสอนภาพโปสเตอร์การ์ดแบบอิเล็กทรอนิกส์และแบบทำด้วยตนเอง	22
5.3 สื่อการจัดการเรียนการสอนมัลติมีเดีย	25
5.4 สื่อการจัดการเรียนการสอน แบบฝึกหัดสำหรับผู้เรียน	27
5.5 สื่อการจัดการเรียนการสอนปฏิทินวัฒนธรรม	27
บรรณานุกรม	28

คู่มือครู

หลักสูตรภาษาปากาเกอะญอ

บทที่ 1 บทนำ

โครงการพลังร่วมชุมชน ในการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

เด็กชาติพันธุ์ผู้หญิงและเด็กผู้ชาย ในชายแดนไทย-เมียนมา เข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพสอดคล้องกับภาษาและวัฒนธรรมอย่างจำกัด เนื่องจากสังคมไทยยังคงมีความอคติกับกลุ่มชาติพันธุ์ การถูกเลือกปฏิบัติทำให้เด็กชาติพันธุ์ผู้หญิงและผู้ชายขาดความตระหนักในตนเองและขาดความมั่นใจในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเอง สืบเนื่องจากหลักสูตรการเรียนการสอนยังไม่การบรรจุเรื่องการศึกษาระหว่างวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความตระหนักและความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม ครูและครูผู้รู้ยังต้องการพัฒนาศักยภาพในการจัดการสอนแบบปฏิบัติการที่มีเนื้อหาการเรียนรู้อันระหว่างวัฒนธรรม รวมถึงเพศสภาพในโรงเรียน ขาดการสนับสนุนด้านเทคนิคสำหรับการพัฒนาหลักสูตรการสอนภาษาแม่ในโรงเรียนหรือชุมชนและคู่มือในการสอนภาษาแม่ และครูผู้รู้ด้านภาษาแม่ยังคงต้องได้รับการพัฒนาศักยภาพในการจัดการสอนภาษาแม่ ที่มีเน้นกระบวนการสอนแบบปฏิบัติการรวมถึงเพศสภาพในโรงเรียน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทางโครงการพลังร่วมชุมชน ในการจัดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ซึ่งเป็นโครงการที่ดำเนินงานโดยมูลนิธิช่วยเหลือเด็กชายแดนจังหวัดตาก ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณจากมูลนิธิหมู่บ้านเด็กเพชรลือตี่ และได้ดำเนินการประสานความร่วมมือกับสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดตาก เขต 2 องค์การบริหารส่วนตำบลพระธาตุ และองค์การบริหารส่วนตำบลพระธาตุผาแดง รวมถึงหน่วยงานต่างๆที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษาและด้านวัฒนธรรม ในการขับเคลื่อนการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนและเพื่อให้เด็กชาติพันธุ์ผู้หญิงและผู้ชายเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพที่สอดคล้องกับภาษาและวัฒนธรรม

เป้าหมาย (IMPACT)

เด็กชาติพันธุ์ผู้หญิงและผู้ชายในสังคมพหุวัฒนธรรมสามารถดำรงชีวิตและพัฒนาศักยภาพของตนเองท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างเป็นสุข

เป้าประสงค์/ผลลัพธ์ (OUTCOME)

เด็กชาติพันธุ์ผู้หญิงและผู้ชายในพื้นที่จังหวัดตาก ชายแดนไทย-เมียนมา เข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพสอดคล้องกับภาษาและวัฒนธรรม

ผลผลิต/แนวทางการดำเนินงาน (OUTPUT)

1. การพัฒนาหลักสูตรการศึกษาระหว่างวัฒนธรรม และบรรจุในช่วงการลดเวลาเพิ่มเวลารู้ของโรงเรียน
2. ครูในโรงเรียนและผู้รู้ชุมชนได้รับพัฒนาศักยภาพในการจัดการสอนการสอนแบบปฏิบัติการที่มีเนื้อหาการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมในโรงเรียน
3. การพัฒนาหลักสูตรภาษาแม่กะเหรี่ยงและแบบเรียนภาษาคะฉิ่นกับม้งในพื้นที่โรงเรียนเป้าหมาย
4. การพัฒนาครูภาษาแม่ในการบูรณาการการจัดการสอนการสอนแบบปฏิบัติการและการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมในการเรียนรู้ภาษาแม่

บทที่ 2

แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรภาษาปาเกอะญอ

2.1 การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Centered)

การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้รับอิทธิพลมาจากสองแนวคิดหลัก คือ แนวคิดแรกปรัชญา Constructivism เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบเห็นกับความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิม เป็นปรัชญาที่มีข้อสันนิษฐานว่า ความรู้ไม่สามารถแยกจากความอยากรู้ ความรู้ได้มาจากการสร้างเพื่ออธิบาย จึงเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านการบวนการคิดด้วยตนเอง ดังนั้นการยึดแนว Constructivism จึงเชื่อว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เอง ผ่านการลงมือปฏิบัติและจะทำให้ความรู้ที่ได้อยู่ในความทรงจำของผู้เรียนไปได้ยาวนาน และแนวคิดที่สอง คือ ปรัชญาจากกลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) ที่เชื่อว่า การเรียนรู้ไม่ได้หมายถึง การที่ทำให้ผู้เรียน รู้วิชาการเท่านั้น แต่ต้องทำให้มีจิตวิญญาณ มีเจตคติที่ดีและมีคุณธรรม โดยพัฒนาเป็นองค์รวม (Wholistic) การเรียนรู้ เกิดจากการค้นพบความหมายของสิ่งที่เรียนด้วยตนเอง เป็นปัจจัยภายในตัวผู้เรียน ผู้สอนจึงต้องรับรู้ในเบื้องต้นว่าผู้เรียนสามารถนำตนเอง พึ่งพาตนเองได้และมีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ดังนั้นการเรียนการสอนจึงต้องให้อิสระแก่ผู้เรียน ในการสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ไม่บีบบังคับ หรือบงการชีวิตของผู้เรียนให้เป็นไปตามแนวทางที่ผู้สอนต้องการ

2.1.1 องค์ประกอบของการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

- 1) ผู้เรียนกับผู้สอน คือนักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จากผู้สอน
- 2) ผู้เรียนกับผู้เรียน คือนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์จากเพื่อนร่วมชั้น
- 3) ผู้เรียนกับวัสดุอุปกรณ์คือนักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆจากสื่อการเรียนการสอน เช่น หนังสือ ใบความรู้วีดิทัศน์โทรทัศน์ที่ผู้สอนจัดให้เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน
- 4) ผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อม คือนักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆจากสิ่งต่างๆรอบตัว เช่น ป้ายนิเทศที่อยู่ข้างทางธรรมชาติที่อยู่รอบตัว หรือคำบอกเล่าของผู้ใหญ่ เป็นต้น ซึ่งแนวคิดทฤษฎีนี้ ทำให้มองเห็นว่า แท้จริงแล้ว การเรียนรู้ของเด็กมิได้เกิดจากผู้สอนแต่ผู้เดียว แต่เกิดจากส่วนอื่นๆ ด้วย ผู้สอนเป็นเพียง 1 ใน 4 ของแหล่งความรู้ หรือเป็นผู้ให้ความรู้แก่เด็กประมาณ 25 เปอร์เซ็นต์เท่านั้นเอง

2.1.2 หลักสำคัญของการจัดการเรียนการสอนแบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

- 1) ความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 2) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมากที่สุด
- 3) เน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง หมายความว่าให้สามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ในสภาพความเป็นจริง สามารถวิจัยเชิงปฏิบัติการ และสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง
- 4) เป็นการพึ่งพาตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะที่จะนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน และสามารถเข้าใจวิธีการเรียนรู้ของตนได้ คือรู้วิธีคิดของตนเองและพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิดอย่างเหมาะสม ไม่เน้นที่การจดจำเพียงเนื้อหา
- 5) เน้นการประเมินตนเอง เดิมผู้สอนเป็นผู้ประเมิน การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเองได้ชัดเจนขึ้น รู้จุดเด่นจุดด้อยและพร้อมที่จะปรับปรุงหรือพัฒนาตนเองให้เหมาะสมยิ่งขึ้น การประเมินในส่วนนี้เป็นการประเมินตามสภาพจริงและใช้แฟ้มสะสมผลงานช่วย
- 6) เน้นความร่วมมือ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน
- 7) เน้นรูปแบบการเรียนรู้ซึ่งอาจจัดได้ทั้งในรูปแบบกลุ่มหรือเป็นรายบุคคล

สรุป การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นประโยชน์ของผู้เรียนเป็นหลักโดยจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับความถนัด ความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคล มีวิธีการที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดสาระที่จะเรียนรู้ ทำกิจกรรม และลงมือปฏิบัติจริง จนค้นพบข้อความรู้และวิธีการปฏิบัติด้วยตนเอง จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2.2 การจัดการเรียนการสอนแบบปฏิบัติการ (Active Learning)

Active Learning เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำซึ่ง ความรู้ ที่เกิดขึ้น เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ, และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์, และการประเมินค่า

2.2.1 ทำไมต้องเรียนรู้แบบปฏิบัติการ (Active Learning): พีระมิตแห่งการเรียนรู้



- การเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10% การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวโดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20%
- หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้เพิ่มขึ้นเป็น 30%
- กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดูรวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษา หรือดูงาน ก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เป็น 50%
- การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าหรือ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และพัฒนาตนเองเต็มความสามารถ รวมถึงการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น 70%
- การนำเสนองานทางวิชาการ เรียนรู้ในสถานการณ์จำลอง ทั้งมีการฝึกปฏิบัติในสภาพจริง มีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ผลการเรียนรู้เกิดขึ้นถึง 90%

2.2.2 ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning

- 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical thinking and problem-solving skills) เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมองด้านการคิดแก้ปัญหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
- 2) ทักษะการมีส่วนร่วม (Participation skills) เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
- 3) ทักษะการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง (Self-study and searching skills) ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ และจัดระบบการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- 4) การสร้างและพัฒนาทีมสัมพันธ์ (Team building) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันหรือร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
- 5) หน้าที่และความรับผิดชอบ (Roles and responsibilities) ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกับการมีวินัยในการทำงานการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
- 6) ฝึกทักษะทางภาษา (ฟัง-พูด-อ่าน-เขียน) (Practice language skills (Listening, speaking, reading and writing) เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่านพูดฟังคิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 7) ทักษะการคิดขั้นสูง (Advanced Thinking Skills) เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
- 8) เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศและหลักการความคิดรวบยอด
- 9) ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง (Teacher as facilitator in the learning process)
- 10) ทักษะการสะท้อนความคิด (Reflection Skills) ความรู้เกิดจากประสบการณ์การสร้างองค์ความรู้และการสรุปบทวนของผู้เรียน

2.2.3 บทบาทของผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทาง Active Learning

- 1) สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูสอนและเพื่อนในชั้นเรียน
- 2) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมรวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้
- 3) จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน
- 4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย
- 5) วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหา และกิจกรรม
- 6) ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดของผู้เรียน

2.2.4 ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

- 1) การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
- 2) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน
- 3) การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
- 4) การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือชั้นการประเมินผล
- 5) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม
- 6) การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม
- 7) การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

- 8) การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงงาน (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)
- 9) การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด
- 10) การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน
- 11) การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่นๆ
- 12) การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่นๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

สรุป การจัดการเรียนการสอนแบบปฏิบัติการ (Active Learning) เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น โดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

แนวทางในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

คู่มือครูแผนการจัดการเรียนรู้ ภาษาปกากะญอ เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางให้ครูใช้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ภาษาปกากะญอ ซึ่งหลักสูตรภาษาปกากะญอนี้แบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 ขั้นพื้นฐาน จำนวน 40 ชั่วโมง ระดับที่ 2 ขั้นกลาง จำนวน 40 ชั่วโมง ระดับที่ 3 ขั้นสูง จำนวน 40 ชั่วโมง ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

ระดับที่ 1 ขั้นพื้นฐาน จำนวน 40 ชั่วโมง

- หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พยัญชนะภาษาปกากะญอ 25 ตัว จำนวน 7 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 สระ จำนวน 5 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 วรรณยุกต์ จำนวน 15 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำควบกล้ำ จำนวน 7 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเขียนคำสั้นๆ จำนวน 3 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 การนับจำนวน จำนวน 3 ชั่วโมง

ระดับที่ 2 ขั้นกลาง จำนวน 40 ชั่วโมง

- หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การทักทายและแนะนำตัว จำนวน 2 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แนะนำตัวเป็นภาษาปกากะญอ จำนวน 2 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เขียนวัน เดือน เป็นภาษาปกากะญอ จำนวน 2 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เขียนประโยคสั้นๆ จำนวน 12 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เขียนบทกวีสั้นๆพร้อมความหมาย จำนวน 10 ชั่วโมง
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เขียนจดหมายสั้นๆ จำนวน 12 ชั่วโมง

ระดับที่ 3 ขั้นสูง จำนวน 40 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การอ่านคล่อง จำนวน 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 อ่านและเข้าใจความหมาย จำนวน 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เขียนข้อความสั้นๆ เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจ จำนวน 10 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสุภาพจิต ปรินามคำท่ายพร้อมความหมาย จำนวน 10 ชั่วโมง

ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะแบ่งเป็นแผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- 1) ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย ลำดับที่ ชื่อหน่วยการเรียนรู้ และเวลาเรียน
- 2) ตัวชี้วัด ใช้ตรวจสอบนักเรียนหลังจากเรียนจบเนื้อหาที่นำเสนอในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ต่างๆ
- 3) ความคิดรวบยอด เป็นการบรรยายกรอบความคิดหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้สอนได้ระบุมุมความคิดรวบยอดของเนื้อหาที่เรียน ทักษะหรือกระบวนการทางภาษาที่ฝึก และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติภาระงานตามตัวชี้วัด
- 4) สารการเรียนรู้ เป็นหัวข้อย่อยที่นำมาจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งสอดคล้องกับสาระหลักของการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรม
- 5) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่บอกจุดประสงค์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนภายหลังจากเรียนจบในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ย่อย ทั้งในด้านความรู้ ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม ด้านทักษะ/กระบวนการ ซึ่งสอดคล้องสัมพันธ์กับตัวชี้วัดหน่วยการเรียนรู้หลักและเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ย่อยนั้นๆ
- 6) กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นการเสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาในแต่ละเรื่อง เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน ขั้นสรุป
- 7) อุปกรณ์ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ย่อย เช่น ดินสอ กาว กรรไกร กระดาษ A4 เป็นต้น
- 8) สื่อการเรียนรู้ เป็นสื่อทุกประเภทที่ใช้ในการเรียนรู้ซึ่งมีทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และสื่อบุคคล
- 9) ชิ้นงาน ผลผลิตที่ได้จากการปฏิบัติงาน เช่น ภาพวาด ใบงาน เป็นต้น หรือการปฏิบัติงานที่แสดงให้เห็นถึง กระบวนการทำงานอย่างชัดเจน เช่น การพูด การรายงานปากเปล่า การอ่าน การแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น

10) การวัดและประเมินผล เป็นการตรวจสอบผลการจัดการเรียนรู้ว่าหลังจากจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว นักเรียนมีพัฒนาการ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามเป้าหมายที่คาดหวังหรือไม่ และมีสิ่งที่จะต้องได้รับการพัฒนา ปรับปรุง ส่งเสริมในด้านใดบ้าง

11) บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ เป็นส่วนที่ให้ครูบันทึกผลการจัดการเรียนรู้ว่าประสบความสำเร็จหรือไม่ มีปัญหาและอุปสรรคอะไรเกิดขึ้นบ้าง และข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

คู่มือครูแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้

ได้นำเสนอรายละเอียดไว้ครบถ้วนตามแนวทางการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ ครูควรศึกษาคู่มือครูแผนการจัดการเรียนรู้เล่มนี้ให้ละเอียดเพื่อปรับใช้ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม สถานการณ์และสภาพของนักเรียน ซึ่งในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะแบ่งแผนการจัดการเรียนรู้ออกเป็นรายชั่วโมง จำนวนมากน้อยไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับความยาวของเนื้อหาสาระ

บทที่ 4

แผนการจัดการเรียนรู้ภาษาปกากะญอ (ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ระดับ)

บทที่ 5

สื่อที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรภาษาปกากะญอ

สื่อที่ใช้ประกอบการจัดการเรียนการสอนหลักสูตรการเรียนรู้อะหว่างวัฒนธรรม ประกอบด้วย 5 สื่อการสอน โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 สื่อการจัดการเรียนการสอนภาษาแม่ (Mother Tongue materials)

ประกอบด้วย สื่อหนังสือเล่มใหญ่ หนังสือเล่มเล็ก และหนังสือรูปภาพ ดังนี้

5.1.1 หนังสือเล่มใหญ่

หนังสือเล่มใหญ่ คือ หนังสือสำหรับการอ่านที่มีขนาดใหญ่ ตั้งแต่ขนาด A3 ขึ้นไป เป็นเรื่องที่มีข้อความเป็นตัวหนังสือและรูปภาพขนาดใหญ่ ที่สามารถเห็นได้หมดทั่วทั้งห้อง มีเนื้อเรื่องสอดคล้องกับภาพที่มีสีสันสวยงามชวนให้อ่าน เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสามารถเข้าใจเรื่องจากภาพ เนื้อเรื่องในหนังสือมีคำ วลี หรือประโยคซ้ำๆ ที่ผู้เรียนจะคาดเดาได้ หนังสือเล่มใหญ่ใช้ในกิจกรรมการอ่านร่วมกันในบรรยากาศผ่อนคลายและเป็นมิตร ช่วยให้เด็กมั่นใจและสนุกสนานกับการอ่าน ซึ่งเป็นการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านของผู้เรียน

จุดประสงค์ของการใช้หนังสือเล่มใหญ่

- การเรียนของเด็กคือการเรียนแบบ เช่น เด็กเห็นแม่ทำกับข้าว ก็ล้อเลียนแบบทำทางนั้น ดังนั้น การเรียนรู้การอ่านจึงเป็นการเรียนแบบการอ่านของครู การอ่านหนังสือเล่มใหญ่เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ทำสังคม ร่วมกับ บรรยากาศที่ผ่อนคลาย
- ครูเป็นต้นแบบของการอ่านอย่างเป็นธรรมชาติ อ่านด้วยความเข้าใจอ่านออกเสียงชัดเจนถูกต้องเล่นไหล และไม่สะดุดหรือจะตะกุกตะกัก
- เป็นกิจกรรมจัดงานร่วมกับ เด็กสามารถอ่านด้วยกันหลายๆคนทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องยากไม่น่ากลัว และไม่รู้สึกเครียดไม่กดดันการทำให้ผู้เรียนมีความสุขและอยากอ่าน

■ สามารถอ่านได้หลายๆครั้งอาจซ้ำแล้วซ้ำอีกจนทำให้สามารถพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์ และดัดแปลงเนื้อเรื่องต่อยอดต่อไปได้อีกทำให้รักในการอ่านมากขึ้น

■ เด็ก ที่เริ่มอ่านจะรู้สึกสนุกสนานกับหนังสือเล่มยายนี ซึ่งจะนำไปสู่การเขียนต่อไป

วิธีการผลิต

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| 1) กระดาษ A3 | 2) ดินสอ | 3) ยางลบ |
| 4) สีไม้ | 5) กบเหลาดินสอ | 6) เข็มเย็บผ้าขนาดใหญ่ |
| 7) หมึกตัดเส้น | 8) ด้ายเส้นสำหรับเย็บหนังสือ | 9) เทปกาวย่น 2 นิ้ว |
| 10) เทปผ้าสีขนาด 2 นิ้ว | 11) สติกเกอร์ใส (เคลือบปกหนังสือ) | 12) เครื่องสแกนภาพ |
| 13) ฟิล์มเจอร์บอร์ขนาด 33X44 ซม. | 14) คอมพิวเตอร์ | 15) ปริ้นเตอร์ (ขนาดกระดาษ A4) |

ขั้นตอนการทำหนังสือ

ขั้นตอนที่ 1 เตรียมเรื่อง เตรียมเรื่องสำหรับการทำสื่อหนังสือภาพคิดภาพบรรยายเหตุการณ์ประกอบ และนำเนื้อหาเขียนเรื่องคุณเป็นสิ่งที่เคยเห็น เช่น สัตว์ สถานที่ ราชการในท้องถิ่น หรือ วัฒนธรรมความเป็นอยู่หัวข้อการเขียนเรื่อง ที่ให้ไป ต่อจากนี้ ก่อนเขียนควรปรึกษาเพื่อนร่วมกลุ่ม คำที่ใช้ควรเป็นประโยคที่เข้าใจง่ายและสามารถเดาเหตุการณ์ได้

ขั้นตอนที่ 2 ชัดเกล้าเรื่อง 1 ภาพประกอบ อ่านเรื่องที่ตัวเองเขียนหลายๆรอบว่าเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย ชัดเจนไม่ซับซ้อนทบทวนและนำกลับมาแก้ไข

ขั้นตอนที่ 3 เขียนหรือพิมพ์ลงในกระดาษ A3 เมื่อได้เรื่องที่ชัดเจนน่าสนใจ เรียบร้อยแล้วให้เขียนหรือพิมพ์ลงในกระดาษ A3 ทุกข้อความ

ขั้นตอนที่ 4 การวาดภาพประกอบหนังสือภาพดูเนื้อหาในแต่ละหน้าวาดรูปบรรยายเหตุการณ์ขนาดใหญ่ควรจะเป็นรูปธรรมดาเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ลงดินสอลงในกระดาษ A3 ผู้เรียนอาจจะใช้รูปเป็นตัวช่วยเสริมสร้างความเข้าใจให้แก่พวกเขามากยิ่งขึ้นเมื่อได้รูปภาพที่ถูกต้องและภาพเหล่านั้น สามารถอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อหาได้แล้วขั้นต่อไปก็คือการลงหมึกที่มีขนาดใดเส้นที่สามารถมองเห็นได้ในระยะไกล มันจะแห้งให้ลบรอยดินสอออกแล้วระบายสีด้วยสีไม้

ขั้นตอนที่ 5 การเข้าเล่มกันนบหน้าเรียงหน้ากระดาษตามเนื้อเรื่องใน หนังสือเรียงจากปกในหน้า ต่อมาเป็นรูปภาพหน้าจมาเป็นเนื้อเรื่องจนกระทั่งมีครบทั้งรูปภาพและเนื้อเรื่องที่เรียงตามลำดับอย่างถูกต้อง

- หน้าที่ 1 เป็นการทำหน้าปก
- หน้าที่ 2 เป็นปกใน
- หน้าที่ 3 เป็นรูปภาพที่ 1
- หน้าที่ 4 เป็นเนื้อเรื่องของภาพที่ 1
- หน้าที่ 5 เป็นรูปภาพที่ 2
- หน้าที่ 6 เป็นเนื้อเรื่องของภาพที่ 2

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมโดยใช้หนังสือเล่มใหญ่

ขั้นเตรียมการ

- 1) เตรียมหนังสือที่จะอ่าน
- 2) จัดเก้าอี้เป็นครึ่งวงกลมหรือนั่งเป็นครึ่งวงกลมที่พื้นที่โดยครุ่นงบนเก้าอี้ได้ย
- 3) เลือก 3-4 คำ เตรียมไว้สำหรับกิจกรรมการจับคู่คำ ให้เขียนแต่ละคำลงบนกระดาษให้ขนาดตัวอักษรเท่ากับตัวหนังสือ
- 4) เลือก 2-3 ประโยคเพื่อใช้สำหรับกิจกรรมซ่อนคำ
- 5) เตรียมไม้ที่ใช้ไม้ซึ่งข้างใต้คำในขณะที่อ่านตามแผนการอ่านห้ามมิให้ชี้ได้คำแบบคำต่อคำ แต่ให้ชี้ต่อเนื่องตลอดทั้งประโยคที่อ่าน

ขั้นสอน

1) แนะนำเรื่องที่จะอ่านด้วยกัน แนะนำเรื่องที่จะอ่าน นำผู้เรียนเข้าสู่บทเรียนโดยถามนักเรียนเกี่ยวกับผู้คนและเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง ตัวอย่างเช่น ผู้เรียนเคย...ไหม? หรือ ผู้เรียนเคยเห็น...ไหม? ใช้คำถามที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนคิดเกี่ยวกับชื่อเรื่อง

2) อ่านเรื่องด้วยกัน อ่านชื่อเรื่อง ถามผู้เรียนหลายคน เกี่ยวกับประสบการณ์ที่ผู้เรียนมีในหัวข้อนี้ จากนั้นเปิดหน้าแรกของหนังสือเรื่องนั้น แล้วชี้ไปที่ส่วนสำคัญของรูปในภาพและอ่านข้อความในหน้าถัดไป เลื่อนไม้ที่ซ่อนอย่างต่อเนื่องไม่ให้ขาดหรือกระตุกเป็นช่วงๆตามคำ ทำเช่นนี้ไปแต่ละหน้าแล้วให้หยุดเพื่อถามนักเรียน 2-3 ครั้ง โดยให้นักเรียนคาดเดาว่า “คิดว่าจะเกิดอะไรต่อไป” เมื่ออ่านเรื่องจบแล้ว ให้ถามผู้เรียนตั้งตัวอย่างต่อไปนี้ เช่น มีอะไรเกิดขึ้นในเรื่อง ทำไมผู้เรียนถึงได้คิดว่ามันเกิดขึ้นได้ ผู้เรียนชอบตอนไหนของเรื่องมากที่สุด ทำไมถึงชอบ แล้วจึงอ่านเรื่องใหม่

3) อ่านเรื่องนั้นครั้งสุดท้ายพร้อมกับผู้เรียนทั้งหมด (หมายเหตุ ครูใช้ไม้ชี้ได้บรรทัด โดยที่ไม่ต้องยกไม้ แต่ให้ลากไปตามที่อ่าน เพราะจะช่วยให้เด็กอ่านเป็นประโยค ไม่ใช่อ่านเป็นคำๆ)

กิจกรรมหลังการอ่านหนังสือเล่มใหญ่

กิจกรรมจับคู่คำ

- เลือกบัตรคำที่ได้เตรียมไว้แล้วสำหรับเรื่องที่จะอ่านร่วมกัน
- เอาบัตรคำให้อาสาสมัครถือไว้หนึ่งบัตรต่อหนึ่งคน
- เลือกประโยคหรือข้อความในหนังสือที่มีคำตรงกับบัตรคำที่เตรียมไว้ให้อาสาสมัคร อ่านข้อความนั้นพร้อมกันแล้วให้อาสาสมัครนำบัตรคำของตัวเองจับคู่กับคำในหนังสือและให้อาสาสมัครอ่านคำนั้น
- ทำเช่นนี้กับอาสาสมัคร 3-4 ชุด โดยเปิดหนังสือไปหน้าอื่นๆ ที่มีคำตรงกับบัตรคำที่ได้เตรียมไว้

กิจกรรมซ่อนคำ

- หาประโยคแรกที่จะเลือกไว้ใช้สำหรับกิจกรรมซ่อนคำ
- ถูกระดาษแผ่นเล็กปิดคำสำคัญในประโยคนั้น
- อ่านประโยคนั้นอีก โดยให้อ่านรวมคำที่ถูกปิดไว้ด้วย
- ถามนักเรียนว่า คำไหนในประโยคที่ครูปิดเอาไว้
- ถ้านักเรียนตอบถูก เปิดคำที่ปิดไว้และกล่าวชมเชยนักเรียนและอ่านประโยคนั้นอีก หากนักเรียนบอกคำผิด ให้ชี้ไปที่คำที่นักเรียนอ่านและแสดงให้เห็นว่าคำนี้ไม่ใช่คำที่ครูปิดไว้ อ่านประโยคนั้นใหม่อีกครั้ง แล้วชี้ไปที่คำที่นักเรียนกำลังอ่านให้นักเรียนลองพูดคำที่ครูปิดไว้ใหม่
- ทำแบบนี้กับประโยคอื่นๆ อีก 2 ประโยคที่ใช้ในกิจกรรมซ่อนคำ

กิจกรรมตั้งคำถาม

- ตั้งคำถามทั้งปลายเปิดและปลายปิดเกี่ยวกับเรื่องที่จะอ่านไปแล้ว

กิจกรรมเล่าเรื่องกลับ

- ให้นักเรียนเล่ากลับเรื่องที่ได้อ่านด้วยกัน

กิจกรรมบทบาทสมมติ

- ให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ (ให้นักเรียนหนึ่งคนออกมาเล่าเรื่อง แล้วให้อาสาสมัครเป็นตัวละครแสดงตามเรื่อง)

กิจกรรมเปลี่ยนตอนจบของเรื่อง

- ให้ผู้เรียนเปลี่ยนตอนจบของเรื่องหรือแต่งเรื่องให้นักเรียนเปลี่ยนตัวละครบางตัวในเรื่อง

ตัวอย่างหนังสือเล่มใหญ่



ยามค่ำคืน เมื่อ แสงจันทร์ส่อง จอตา สะพาย เต
หน่า ไป ร้องเพลง ที่ บ้าน น่อวาวา

မုာ်ဘၢလိၤခိၣ်လၢလၢကပိၤန့ၢ်ဒီၤခါၣ်ထိန်တတ်နွေ
ဒီးလၢမၤထီၣ်လၢနီၢ်ဝါဝါ အပတ်လိၤ

เตหน่าสือรัก

เรื่อง: โทเซ

ภาพ: จิตตา แสนอุดมผล

จัดทำโดยมูลนิธิช่วยเหลือเด็กชายแดนจังหวัดตาก

สนับสนุนโดย มูลนิธิหมู่บ้านเด็กเพชรตลอดชี

5.1.2 หนังสือเล่มเล็ก

หนังสือเล่มเล็ก คือ หนังสือนิทานที่มีขนาดเล็ก (A5) มีรูปภาพวาดดำในแต่ละหน้าพร้อมตัวหนังสือที่เป็นข้อความประกอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจคำและความหมายของเรื่องในหน้านั้น หนังสือเล่มเล็กมีหลายระดับตามความยากง่าย ในที่นี้มี 2 ระดับคือ ระดับเริ่มอ่านและระดับที่อ่านได้แล้ว สำหรับระดับที่เริ่มอ่านนั้นรูปภาพที่มีจะสามารถบอกได้เหมือนกับข้อความที่อยู่ใต้ภาพ นั่นคือ ต่อให้ไม่มีข้อความที่เขียนประกอบใต้ภาพผู้อ่านก็สามารถคาดเดาจากภาพได้ หนังสือเล่มเล็กสามารถนำมาใช้กิจกรรมการอ่านร่วมกันเป็นกลุ่มหรือกิจกรรมอ่านเองหรืออ่านเดี่ยว ดังนั้นเด็กจึงสามารถนำกลับไปอ่านร่วมกับผู้ปกครองหรืออ่านให้ผู้ปกครองฟังได้ และยังสามารถระบายสีภาพได้ตามจินตนาการ

จุดประสงค์ของการใช้หนังสือเล่มเล็ก

- เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนรักการอ่านโดยใช้ภาพเป็นสื่อนำไปสู่ตัวอักษร
- สร้างความมั่นใจในการอ่านเพราะนักเรียนแต่ละคนมีหนังสือคนละ 1 เล่ม
- ให้นักเรียนใช้จินตนาการของตัวเองในการระบายสีตามเรื่องราวในหนังสือ

ลักษณะของหนังสือเล่มเล็ก

- มีขนาดเล็ก พกพาง่าย และเนื้อเรื่องไม่ยาวเกินไป
- มีจำนวนหน้าตั้งแต่ 8-12 หน้า ขึ้นอยู่กับความยากง่ายและระดับชั้นเรียนที่สูงขึ้นของเด็ก
- เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และมีจุดหักมุม เพื่อให้เด็กได้คิดต่อ
- ภาพวาดต้องชัดเจน ไม่ต้องมีรายละเอียดมาก เข้าใจง่าย

ขั้นตอนการทำหนังสือเล่มเล็ก

วัสดุ/อุปกรณ์

- | | | |
|----------------------------------|----------------|-------------------|
| 1) กระดาษ A4 | 2) ดินสอ | 3) ยางลบ |
| 4) ดินสอสี (สีไม้ สีเทียน สีน้ำ) | 5) กบเหลาดินสอ | 6) ลวดเย็บกระดาษ/ |
| 7) ที่เย็บกระดาษ | 8) คอมพิวเตอร์ | 9) เครื่องสแกนภาพ |
| 10) ปริ้นเตอร์ | | |

วิธีการเขียนและวาดภาพประกอบในการทำหนังสือเล่มเล็ก

- 1) กำหนดเนื้อเรื่องที่จะเขียน โดยอิงรูปแบบการเขียนเรื่องตามที่จะได้กล่าวถึงต่อไป
- 2) ลงมือเขียนเรื่องสั้นๆ ตามโครงเรื่องที่วางไว้ประมาณ 8-12 ประโยค ประโยคที่ใช้ต้องแสดงให้เห็นได้ด้วยภาพ
- 3) ชัดเกล้าเนื้อหาและภาษาที่ใช้ รวมถึงการเว้นวรรคตอน ซึ่งในที่นี้ให้ผู้ที่มีประสบการณ์หรือเข้าใจการใช้ภาษาได้ดีช่วยตรวจสอบ
- 4) แบ่งประโยคและเขียนรายละเอียดของภาพประกอบ
- 5) สแกนภาพวาดประกอบลงคอมพิวเตอร์
- 6) จัดหน้าและรูปแบบตามตัวอย่างหนังสือเล่มเล็ก
- 7) พิมพ์หนังสือเล่มเล็กและเข้าเล่มให้เรียบร้อย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

การเตรียมการ

- 1) เตรียมหนังสือเล่มเล็กเรื่องที่ต้องการจะอ่าน และหนังสือเล่มเล็กต้องที่จำนวนให้พอกับนักเรียนอย่างน้อย 2 คน/เล่ม
- 2) ให้นักเรียนนั่งบนเก้าอี้ของตัวเอง
- 3) เลือก 3-4 คำ จากหนังสือสำหรับกิจกรรมการจับคู่และเขียนคำนั้นลงบนกระดาน
- 4) เลือก 2-3 ประโยคจากหนังสือสำหรับกิจกรรมซ่อนคำและเขียนคำตอบนั้นลงบนกระดาน

ขั้นสอนและกิจกรรมหลังอ่าน

มีเทคนิคการจัดการเรียนการสอนเช่นเดียวกับหนังสือเล่มใหญ่



5.1.3 หนังสือรูปภาพ

หนังสือรูปภาพหรือนิทานภาพเป็นหนังสือที่ใช้รูปภาพดำเนินเรื่องราวแทนตัวหนังสือ จึงเป็นหนังสือที่มีแต่ภาพไม่มีตัวเขียน เหมาะสำหรับเด็กที่ยังอ่านเขียนไม่ได้แต่เพื่อเตรียมตัวเด็กสำหรับอ่านเขียนต่อไป ปกติหนังสือรูปภาพมักเป็นการวาดภาพที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของเด็ก หรือเป็นประสบการณ์เรื่องราวที่ใกล้ตัวเด็ก เป็นเรื่องที่เด็กชอบ (มีประมาณ 4-6 ฉากภาพ สามารถถอดแยกออกมาเป็นแผ่นได้)

จุดประสงค์ของการใช้หนังสือรูปภาพ

- 1) ได้พัฒนาทักษะการฟังประโยคที่ถูกต้องเป็นธรรมชาติจากต้นแบบที่ดี
- 2) พัฒนาทักษะการพูดเป็นประโยค เพื่ออธิบายรูปภาพได้ และพูดภาษาแม่ด้วยความเข้าใจ
- 3) ได้สะสมคำศัพท์เพิ่มขึ้นสำหรับการอ่าน-เขียนต่อไป
- 4) ได้พัฒนาการใช้คำศัพท์ในบริบทที่หลากหลายและสนุกสนานโดยไม่รู้สึกรู้สีกดดัน
- 5) พัฒนาทักษะการพูดเรียบเรียงต่อเนื่องเป็นเรื่องราวอย่างต่อเนื่องได้
- 6) ได้พัฒนาทักษะการลำดับเหตุการณ์ เรียบเรียงเรื่องราวอย่างต่อเนื่องได้
- 7) เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะการอ่านและเขียนที่เน้นความถูกต้องและเน้นความหมาย

วิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้หนังสือรูปภาพ

ชั้นนำเข้าบทเรียน

- 1) ครูเตรียมหนังสือรูปภาพพร้อมทั้งเอาภาพให้นักเรียนดู
- 2) ครูแจกภาพให้นักเรียนได้ดูกันทุกคน เพื่อให้นักเรียนได้สัมผัสและได้ดูรูปภาพทั่วกันและให้นักเรียนพูดถึง สิ่งของและเรื่องราวเกี่ยวกับภาพนั้น เมื่อดูเสร็จแล้วนำภาพมาคืนครู
- 3) ครูให้นักเรียนดูรูปภาพและถามว่าเห็นอะไรบ้างแต่ละภาพจนครบทุกภาพ โดยอาจให้นักเรียนชี้ว่า อยู่ตรงไหนของภาพ ทำไปทีละภาพจนครบ

ขั้นเรียนรู้

- 1) ครูพูดประโยคประจำภาพให้นักเรียนฟัง 3 ครั้ง ต้องเป็นประโยคที่เหมือนกันทั้ง 3 ครั้ง เพราะจะได้ไม่ให้เกิดสับสน
- 2) ครูพูดประโยคประจำภาพ ครูถามคำถามปลายปิดแบบต่างๆ เพื่อช่วยให้เด็กจำประโยคประจำภาพ เด็กจะเข้าใจ คำศัพท์และเรียนรู้การพูดอย่างค่อยเป็นค่อยไปต่อจากคำถามเป็นประโยค
- 3) ครูพูดประโยคประจำภาพและให้นักเรียนพูดตาม นักเรียนพูดประโยคประจำภาพพร้อมกัน หากนักเรียนจำไม่ได้ให้ครูช่วยด้วยการชี้รูปช่วยพูดบางคำ นักเรียนฝึกพูดเป็นกลุ่ม นักเรียนฝึกพูดเป็นรายบุคคล

ขั้นประเมินและตรวจสอบ

- 1) ให้ตัวแทนนักเรียนตามจำนวนภาพออกมาถือภาพและยืนหน้าห้องและให้พูดประโยคประจำภาพของตนเองให้เพื่อนทั้งห้องฟัง
- 2) ให้นักเรียนปรึกษากันว่า ถ้าต้องยืนเรียงภาพให้เป็นเรื่องเดียวกันภาพไหนควรอยู่ก่อนและหลัง
- 3) ให้นักเรียนยืนเรียงตามลำดับภาพเป็นเรื่องเดียวกันและให้พูดประโยคของตนเองเพื่อให้เรื่องราวต่อเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน
- 4) ให้ตัวแทนนักเรียนอีกประมาณ 1-2 ชุด ออกมาทำแบบเดียวกัน
- 5) ถามนักเรียนทั้งชั้นว่ามีใครเห็นว่าควรเรียงต่างออกไป ก็ให้ออกมาทำแล้วให้นักเรียนพูดเรียงประโยคใหม่
- 5) ให้นักเรียนทำบทบาทสมมติสัก 2 ชุด

ขั้นตอนการทำหนังสือรูปภาพ

- 1) การเขียนเรื่องสำหรับหนังสือรูปภาพ ต้องคำนึงถึงปัจจัยดังต่อไปนี้
 - เด็กอยู่ในบริบทใด เช่น ในพื้นที่แบบไหน ค้นคว้ากับภูมิวัฒนธรรมอะไร เป็นต้น
 - ประเภทของสิ่งที่เด็กชอบ เช่น ของกิน สัตว์ เรื่องตลก สนุก จินตนาการ และอื่นๆ
 - ต้องการสอนอะไรผ่านหนังสือรูปภาพ เช่น เรื่องความสามัคคี หรือสุขอนามัย เป็นต้น
 - ต้องเป็นเรื่องสั้นๆ แทนด้วยภาพประมาณ 4-6 ภาพ
 - ต้องเป็นภาพที่เด็กดูแล้วเข้าใจ ชัดเจน เหมือนมีข้อความที่เขียนไว้
 - สแกนภาพลายเส้นเก็บไว้ แล้วระบายสีตามความถนัด แล้วจึงสแกนภาพสีเก็บไว้อีกครั้ง
- 2) การผลิตสื่อ เมื่อได้เรื่องและภาพที่ตรงกันเรียบร้อยแล้วก็มาถึงขั้นตอนการผลิตสื่อ

อุปกรณ์

- 1) พิวเจอร์บอร์ดหรือกระดาษที่ไม่ใช่แล้ว
- 2) กรรไกร
- 3) เชือก
- 4) เทปกาว
- 5) สติกเกอร์ใส
- 6) ตุ้ดตุ้

ขั้นตอนการผลิตสื่อ

- 1) พิมพ์ภาพที่ระบายสีแล้วลงในกระดาษ ขนาด A4
- 2) วางรูปบนพิวเจอร์บอร์ด โดยเว้นระยะห่างจากขอบประมาณ 3 ซม.
- 3) ทากาวตรงมุมทั้ง 4 มุม ของภาพแล้วนำไปติดกับพิวเจอร์บอร์ด
- 4) เคลือบภาพด้วยสติกเกอร์ใสเพื่อความคงทน
- 5) ติดขอบพิวเจอร์บอร์ดทั้ง 4 ด้านด้วยเทปผ้า
- 6) ใช้ตุ้ดตุ้เจาะรูทั้ง 4 ภาพแล้วใช้เชือกร้อยผูกเป็นเล่ม

5.2 สื่อการเรียนการสอนภาพโปสการ์ดแบบอิเล็กทรอนิกส์และแบบทำด้วยตนเอง

โปสการ์ดแบบอิเล็กทรอนิกส์และแบบทำด้วยตนเอง มีลักษณะเป็นแผ่นกระดาษรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีหลายขนาด ขนาดมาตรฐาน คือ 4 x 6 นิ้ว ด้านหนึ่งของแผ่นกระดาษเป็นรูปภาพ ภาพถ่าย หรือภาพตัดปะ ที่มีหรือไม่มีข้อความหรือคำอธิบายพิมพ์บนบัตรและตั้งใจส่งให้ทางไปรษณีย์โดยไม่ต้องมีซองจดหมาย อีกด้านหนึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนสำหรับผู้ส่งกรอกชื่อและที่อยู่ของผู้รับ อีกส่วนหนึ่งเป็นพื้นที่สำหรับใส่ข้อความสั้นๆ

จุดประสงค์ในการใช้สื่อโปสการ์ดแบบอิเล็กทรอนิกส์และแบบทำมือ

- 1) เพื่อให้ผู้เรียนได้ส่งความปรารถนาดีหรือบรรยายเรื่องราวดีๆของชุมชนแบ่งปันให้ผู้อื่นได้รับรู้
- 2) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการเขียนภาษาแม่ของตนเอง

ประโยชน์ของการใช้สื่อโปสการ์ดแบบอิเล็กทรอนิกส์และแบบทำมือ

1) สร้างความทรงจำ

จากการศึกษาพบว่า การเขียนด้วยมือเป็นการพัฒนาสมองที่รีเฟรชระบบประสาทมากกว่าการพิมพ์หลายเท่าตัว โดยการเขียนโปสการ์ดพิสูจน์ได้เป็นอย่างดี เพราะว่าการเขียนโปสการ์ดในขณะที่คุณกำลังเดินทางจะยิ่งทำให้ประสบการณ์เหล่านั้นติดอยู่ในหน่วยความจำของคุณได้นานขึ้น และคุณจะไม่วันลืมทริปที่คุณเขียนลงไปโปสการ์ดเลย

2) สร้างปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

การเขียนโปสการ์ดช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันและกัน เพราะการเขียนคือการเชื่อมต่อและสื่อสารที่แสดงถึงความใส่ใจในความรู้สึกของฝ่ายตรงข้าม

3. สร้างความคิดและจินตนาการ

ยิ่งเขียนมากเท่าไร ยิ่งรีดศักยภาพด้านความรู้และความเข้าใจทางสมองมากขึ้นเท่านั้น เพราะการเขียนโปสการ์ดเป็นการเขียนที่จำกัดด้วยพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้า เนื้อหาและประสบการณ์ที่เขียนลงไปไม่เป็นเยื่อ ชัดเจน และตรงประเด็น

4) สร้างประสบการณ์

การเขียนโปสการ์ดให้กับใครคนใดคนหนึ่งทำให้อารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างออกไปจากการพิมพ์ ไม่ว่าจะ เป็นทบทวนทริปท่องเที่ยวที่ผ่านมา เรื่องราวดีๆ ของชุมชน ประเพณีวัฒนธรรมของชุมชน หรือย้อนนึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ให้กับผู้รับ ดังนั้นการเขียนโปสการ์ด จึงเป็นการบันทึกและถ่ายทอดเรื่องราวที่มากด้วยคุณค่า เป็นอมตะและคลาสสิกมากที่สุด

5) สร้างขวัญและกำลังใจ

คำว่าให้ไม่สิ้นสุดนั้น ไม่จำเป็นต้องให้เงินเพียงอย่างเดียว เขียนโปสการ์ดสักหนึ่งใบ ผู้ให้สุขใจที่ได้เขียน และผู้รับก็สุขใจเมื่อมีคนนึกถึง ในทางวิทยาศาสตร์บอกว่า การเขียนโปสการ์ดจะช่วยทำให้ความรู้สึกโดยรวมของแต่ละคนดีขึ้น โปสการ์ดใบเล็กๆ ที่บรรจงเขียน จะช่วยชาร์จพลังใจให้ผู้รับกลับมาใช้ชีวิตชีวาอีกครั้ง จากประสบการณ์และความปรารถนาดีต่างๆ ที่ผู้ส่งมอบให้ ซึ่งนั่นช่วยส่งเสริมมิตรภาพให้เข้าไปในทางที่ดีขึ้นด้วย

วิธีการและขั้นตอนการทำโปสการ์ด

วิธีการสร้างโปสการ์ดแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้โปรแกรม Canva

- 1) เปิด Canva บนเดสก์ท็อป หรือเปิดแอปเพื่อเริ่มต้น ลงชื่อเข้าใช้หรือสมัครใช้งานด้วย Google หรือ Facebook จากนั้นค้นหา "โปสการ์ด" เพื่อเริ่มออกแบบ
- 2) เลือกแม่แบบ สำหรับงานออกแบบโปสการ์ดอันหลากหลายของ Canva สำหรับรูปแบบต่างๆ และในโอกาสต่างๆ เลือกงานออกแบบที่ถูกใจ จากนั้นเริ่มปรับแต่ง
- 3) ปรับแต่งงานออกแบบของคุณ เปลี่ยนข้อความ สี ฟอนต์ และพื้นหลังด้วยการคลิกเพียงไม่กี่ครั้ง ปรับแต่งต่อไปจนกว่าจะได้องค์ประกอบและส่วนผสมที่ลงตัวสำหรับโปสการ์ดของคุณ
- 4) เพิ่มองค์ประกอบงานออกแบบ สร้างสรรค์ด้วยรูปภาพ ไอคอน สติกเกอร์ รูปทรง สไลด์ฟอนต์ และโทนสีนับล้าน ใช้เครื่องมือลากและวางเพื่อย้ายสิ่งต่างๆ ใช้เอฟเฟกต์ภาพถ่ายและภาพเคลื่อนไหว หรือเพิ่มวิดีโอและเพลง
- 5) ส่งพิมพ์โปสการ์ดคุณภาพสูงผ่าน Canva Print หรือบันทึกเป็นไฟล์ PDF, JPG หรือ PNG สามารถกลับมาแก้ไขงานออกแบบได้ตลอดเวลา

วิธีการและขั้นตอนการทำโปสการ์ดแบบทำมือ

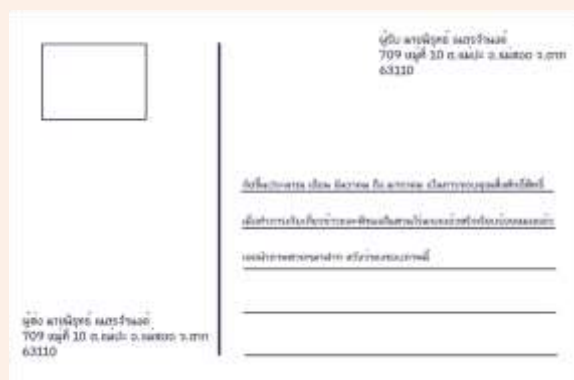
วัสดุ/อุปกรณ์

- 1) กระดาษการ์ดหรือกระดาษอาร์ต
- 2) รูปภาพต่าง ๆ
- 3) กรรไกรหรือคัตเตอร์
- 4) กาว

ขั้นตอนการทำ

- 1) ตัดกระดาษการ์ดหรือกระดาษอาร์ตให้เป็นขนาดพอดีๆ กับโปสการ์ดทั่วๆ ไปซึ่งส่วนมากก็จะอยู่ที่ไซส์ 6x4 นิ้ว ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับว่าจะพับหรือไม่พับ แต่แนะนำว่าการทำโปสการ์ดแบบพับและมีข้อความอยู่ด้านในจะน่าสนใจมากกว่า
- 2) เมื่อตัดได้ขนาดที่ต้องการแล้วก็ให้พับครึ่งเพื่อแยกเป็นส่วนด้านหน้ากับส่วนข้อความด้านหลัง
- 3) รูปภาพต่าง ๆ ที่เราได้มาก็ให้เอามาตัดให้สวยงามตามรูปภาพนั้นๆ แล้วทำการแปะติดลงไปบริเวณด้านหน้าของโปสการ์ด หรือผู้เรียนสามารถวาดภาพเองก็ได้ ซึ่งรูปภาพดังกล่าวนั้นขึ้นอยู่กับความชื่นชอบของแต่ละคนได้เลย
- 4) ถ้าหากรูปภาพเหลือและต้องการจะทำเป็นรูป 3 มิติ ด้านในก็ให้ตัดกระดาษเล็กๆ ความยาวประมาณ 3-4 เซนติเมตร จากนั้นก็พับทบไปมา แล้วติดกาวเอาไว้ที่พื้นโปสเตอร์ด้านหลังกับติดไว้ที่ตัวรูปภาพเท่านั้นเมื่อเปิดโปสการ์ดออกมาภาพเหล่านั้นก็จะกลายเป็นภาพ 3 มิติได้
- 5) เมื่อทำเรียบร้อยแล้วก็ให้เขียนข้อความต่างๆ ที่ต้องการจะบอกลงไปด้านหลังของโปสการ์ด เท่านั้นที่เป็นอันเสร็จสิ้นวิธีการทำแบบง่ายๆ

ตัวอย่างโปสการ์ด



5.3 สื่อการจัดการเรียนการสอนมัลติมีเดีย

สื่อมัลติมีเดีย หากพิจารณาคำว่า Multimedia ตามพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์ฉบับราชบัณฑิตยสถาน แปลว่า สื่อประสมหรือสื่อหลายแบบ ซึ่งหมายถึง การใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อร่วมกันนำเสนอข้อมูลเป็นหลัก โดยเน้นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากเทคนิคการนำเสนอ เช่น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นบนจอภาพคอมพิวเตอร์หรือบนจอร์ับภาพในรูปแบบอื่น ๆ

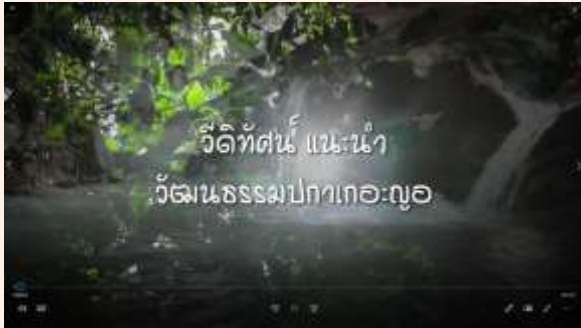
คำศัพท์เฉพาะมีหลายคำที่ใช้ร่วมกับมัลติมีเดีย เช่นการนำเสนอด้วยระบบมัลติมีเดีย (Multimedia Presentation) คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดีย (Multimedia CAI) และคอมพิวเตอร์ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia computer systems) หากพิจารณาการใช้คำศัพท์เหล่านี้ จะพบว่ามัลติมีเดียนั้นได้รวมเอาฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ไว้ด้วยกัน จะเน้นส่วนไหนมากน้อยกว่ากัน ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้ การนำเสนอด้วยระบบมัลติมีเดียเน้นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการนำข้อมูลหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเป็นการมองภาพของการนำเสนอมากกว่ากระบวนการ และอุปกรณ์ในการสร้างงานคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยระบบมัลติมีเดียหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย จะให้ภาพทัศนคล้าย ๆ กับการนำเสนอด้วยระบบมัลติมีเดีย

องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย สามารถจำแนกองค์ประกอบของสื่อต่างๆ ได้เป็น 5 ชนิด ประกอบด้วยข้อความหรือตัวอักษร(Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และภาพวิดีโอ (Video) แล้วนำมาผสมผสานเข้าด้วยกันเพื่อใช้สำหรับการปฏิสัมพันธ์หรือโต้ตอบ (Interaction) ระหว่าง คอมพิวเตอร์กับผู้ใช้ซึ่งถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำต่อมัลติมีเดียได้ตามต้องการ ตัวอย่างเช่น ผู้ใช้ได้ทำการเลือกรายการและตอบคำถามผ่านทางจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์จากระบบคอมพิวเตอร์ก็จะทำการประมวลผลและแสดงผลย้อนกลับผ่านทางจอภาพให้ผู้ใช้เป็น อีกครั้ง เป็นต้น

ประโยชน์ของมัลติมีเดียทางการเรียนการสอน

- 1) เทคโนโลยีด้านสื่อมัลติมีเดียช่วยให้การออกแบบบทเรียน ตอบสนองต่อแนวคิด และทฤษฎีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น รวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียว่า สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้
- 2) สื่อมัลติมีเดียในรูปแบบของซีดีรอม ใช้ง่าย เก็บรักษาง่าย พกพาได้สะดวก และสามารถทำสำเนาได้ง่าย
- 3) สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพ ความต้องการ และความสะดวกของตนเอง สามารถสร้างสถานการณ์จำลอง จำลองประสบการณ์ ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ตัวอย่างสื่อการจัดการเรียนการสอนมัลติมีเดีย วิดีโอ และโปสเตอร์



5.4 สื่อการจัดการเรียนการสอน แบบฝึกหัดสำหรับผู้เรียน

เป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมมีความหลากหลาย และปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจบทเรียนด้วยตนเองได้

5.5 สื่อการจัดการเรียนการสอนปฏิทินวัฒนธรรม

สื่อปฏิทินวัฒนธรรมเป็นสื่อการเรียนรู้วิถีชีวิตของชุมชนในแต่ละเดือนหรือแต่ละปี ว่าชุมชนมีประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อและวิถีชีวิตทางสังคมและวัฒนธรรมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวิถีชุมชนอะไรบ้างและวัฒนธรรมหรือวิถีชีวิตนั้นจัดอยู่ในช่วงเวลาใดของเดือนหรือของปีนั้น และสามารถนำมาวิเคราะห์การวางแผนในการทำกิจกรรมเรียนรู้ตามวัฒนธรรมชุมชนตนเอง รวมถึงเป็นสื่อที่สร้างความเข้าใจในอัตลักษณ์รากเหง้าของชุมชน และการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมการสูญหายของวัฒนธรรมบางอย่างภายในชุมชน ตัวอย่างภาพปฏิทินวัฒนธรรมบ้านขุนแม่แห้ว ตำบลท่าสองยาง อำเภอท่าสองยาง จังหวัดตาก ดังต่อไปนี้



วิธีใช้สอน สื่อประกอบการอธิบายหรือยกตัวอย่างประเพณีวัฒนธรรมของชุมชนผ่านปฏิทินวัฒนธรรม เรียนรู้ชื่อวัฒนธรรมเรียนรู้เรื่องการเรียกชื่อเดือนเป็นภาษาแม่ และการเรียนรู้การทำและองค์ประกอบของปฏิทินวัฒนธรรม

บรรณานุกรม

- นรินทร์ เจริญพันธ์. (2559). การจัดการเรียนการสอนแบบปฏิบัติการ (Active Learning). สืบค้น 13 มกราคม 2563, จาก https://km.buu.ac.th/article/frontend/article_detail/141
- บุรชัย ศิริมหาสาคร. (2545). แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ : บুদ্ধ พอยท์
- พิมพ์พันธ์เดชะคุปต์. (2544) การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : แนวคิด วิธีและเทคนิคการสอน1. กรุงเทพฯ : เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์.

คู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้อาษาแม่

ปกากะอะญอ

