



ในบทที่ ๑ นี้ จะขอยกตัวอย่างกิจกรรมต่างๆ ที่คุณครูสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ในบทถัดๆ ไปได้ด้วย ไม่ใช่เฉพาะกับในบทนี้เท่านั้น ซึ่งคุณครูจะสามารถนำกิจกรรมไปปรับให้เหมาะสมโดยขึ้นอยู่กับสิ่งที่ต้องการจะให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ หรือฝึกฝนในแต่ละบท รวมถึงสามารถเพิ่มหรือลดระดับความซับซ้อนของกิจกรรมได้ด้วยเช่นกัน

## ๑. กิจกรรมพื้นฐานการเขียนและการอ่าน

การทำความรู้จำกับพยัญชนะหรือรูปสระใหม่ๆ ที่เด็กๆ ยังไม่คุ้นเคย อาจทำได้ด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกับ การเปล่งเสียง ซึ่งจะช่วยให้สมองรับรู้และจดจำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเขียนพยัญชนะหรือเขียนสระโดยขวนกัน ใช้นิ้วมือลากเส้นในอากาศ เขียนหลังเพื่อน เขียนด้วยวัสดุที่หลากหลาย รวมถึงใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ลากเส้นและทำความเข้าใจกับรูปแบบของพยัญชนะหรือสระเหล่านั้น การทำความเข้าใจกับรูปแบบของพยัญชนะหรือสระเหล่านี้ ยังสามารถทำได้ในอีกหลายวิธีที่แตกต่างออกไป เช่น การปะติด การคลึงดินเป็นเส้นแล้วนำมาขด การนำก้อนหินมาเรียงให้เป็น พยัญชนะหรือสระนั้นๆ ซึ่งขณะที่ทำ เด็กๆ จะได้รับรู้และเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ซึ่งให้ผลลัพธ์ได้ดี มากกว่าการเขียนด้วยดินสอบนกระดาษเพียงเท่านั้น นอกจากนี้ ยังเป็นพื้นฐานในการมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่าง รูปและเสียงของพยัญชนะหรือสระต่างๆ ซึ่งจะพัฒนาสู่พื้นฐานที่มั่นคงในการอ่านอีกด้วย

## ๒. การทำสมุดสะสมคำศัพท์

การทำสมุดสะสมคำศัพท์อย่างสม่ำเสมอ จะช่วยให้เด็กๆ ได้เพิ่มพูนคลังคำศัพท์ของตนเอง และสนุกกับการได้เขียนคำ ที่สนใจ เกิดเป็นนิสัยการรักที่จะอ่านและเขียน จนนำไปสู่การอ่านออกเขียนได้ ซึ่งการสะสมคำศัพท์สามารถทำต่อเนื่องไป ได้ในการเรียนรู้ทุกๆ บท คุณครูอาจชวนเด็กๆ เขียนคำศัพท์ที่สนใจในลักษณะของเว็บคำศัพท์ หรือ Mind Map ก็ได้ พร้อมทั้งวาดภาพประกอบคำศัพท์แต่ละคำเพื่อสื่อความหมาย และเพื่อให้สมองเกิดการเชื่อมโยงและเก็บข้อมูลทั้งภาพ ที่มองเห็นและเสียงที่ได้ยินในขณะที่อ่านไว้ในความจำ ซึ่งเป็นวิธีที่สอดคล้องกับการทำงานของสมองด้วยเช่นกัน

## ๓. การเล่นเกม

สมองเรียนรู้ได้ดีกว่าถ้ารู้สึกสนุก การฝึกฝนทักษะต่างๆ หรือการทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านเกมจึงทำให้การเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ มีความหมาย เกมง่ายๆ หลายๆ เกมสามารถนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบทเรียนที่หลากหลายได้ เช่น การเล่นเกม วิ่งไปแตะบัตรคำพร้อมกับการเปล่งเสียงคำศัพท์นั้นๆ การตามหาบัตรคำที่ซ่อนอยู่ตามที่ต่างๆ การไปท่าทางด้วยการทาย คำศัพท์ต่างๆ เป็นต้น

### การเล่นเกมนับบัตรพยัญชนะ

ในการเรียนรู้จักพยัญชนะในบทที่ ๑ คุณครูสามารถนำบัตรพยัญชนะมาใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้ โดยพิมพ์ออกมาแล้ว ตัดแปะลงบนกระดาษแข็งก่อนนำไปห่อหรือเคลือบด้วยพลาสติกเพื่อเพิ่มความคงทนในการใช้งาน หรืออาจนำไปอัดเป็น ภาพถ่าย (ด้วยกระดาษอัดรูปแบบด้านขนาด ๔ x ๖ นิ้ว) ก่อนนำมาติดลงบนกระดาษแข็งโดยที่ไม่ต้องห่อพลาสติกได้เช่นกัน ตัวอย่างกิจกรรมที่สามารถเล่นกับบัตรพยัญชนะ ได้แก่ การเล่นเกมจับคู่บัตรพยัญชนะ (Memory Game) เกมบิงโก เกมเรียงลำดับบัตรพยัญชนะจาก ก ถึง ฮ และประยุกต์วิธีเล่นโดยเพิ่มการทอยลูกเต๋าเพื่อพาดูกตาสัตว์ที่เด็กๆ เลือกให้ เดินทาง ไปถึงจุดหมาย (โดยที่จะต้องพูดชื่อพยัญชนะนั้นๆ เมื่อตูกตาของเราตกลงในช่องของบัตรพยัญชนะตัวใด) เป็นต้น

## ๔. การเล่นเกมจับคู่บัตรพยัญชนะ

ในการเรียนรู้บทกลอนหรือบทร้องเล่นต่างๆ คุณครูสามารถชวนเด็กๆ เคลื่อนไหวเพื่อกระตุ้นการทำงานของสมองเพื่อ การรับรู้และจดจำที่ดีของเด็กๆ ผ่านกิจกรรมที่เรียกว่าการออกกำลังกายสมองหรือ Brain Gym ซึ่งอาจเริ่มจากการเคลื่อนไหวแบบ พื้นฐานคือการตบมือตบตักขณะที่ท่องบทกลอนหรือการจับคู่กับเพื่อนเล่นตบแผละขณะที่ท่องบทกลอน ซึ่งคุณครูสามารถ หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบของกิจกรรม Brain Gym ที่ซับซ้อนขึ้นไปได้จากเว็บไซต์คลังสื่อการสอนของสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามที่อยู่ด้านล่างนี้

<http://www.dlit.ac.th/pages/resources.php?subjectid=01&subject=ภาษาไทย>