การสร้างสื่อ/นวัตกรรม

วัสดุอุปกรณ์



1. กระดานแม่เหล็ก
2. แผ่นพลาสติก
3. เบี้ยแม่เหล็ก
4. กระดาษอาร์ต
5. แรดซีน

วิธีทำ

1. ตัดแผ่นแม่เหล็กขนาด 35 x 20 ซม. จำนวน 2 แผ่น

2. ทำตาราง 100 ช่อง และพิมพ์ตัวเลข 1-100 ลงในตาราง นำไปแปะลงบนแผ่นแม่เหล็ก

3. ติดแรดซีนที่ขอบทุกด้าน

4. นำแผ่นแม่เหล็กในข้อที่ 3 ไปติดลงบนแผ่นพลาสติก ตกแต่งตัวการ์ตูนให้สวยงาม

5. พิมพ์ตัวเลข 1-100 ในวงกลมเส้นผ่านศูนย์กลาง 2 ซม. นำไปเคลือบพลาสติกใส ตัดตามรูป แล้วนำไปติดบนเบี้ย

ขั้นตอนการนำไปใช้

1. ก่อนการสอนตามแผน IIP ทุกครั้ง นักเรียนจะเล่นกระดานมหัศจรรย์ก่อนโดย

1.1 เรียงตัวเลข 1-30 ที่มีตัวเลขบนกระดานมหัศจรรย์ ให้คล่องภายในเวลาที่กำหนด จึงทำขั้นตอนต่อไป

1.2 เรียงตัวเลข 1-30 ที่ไม่มีตัวเลข 1-30 แต่มีตัวเลข 31-100 บนกระดานมหัศจรรย์ ให้คล่องภายในเวลาที่กำหนด จึงทำขั้นตอนต่อไป

1.3 เรียงตัวเลข 1-50 ที่มีตัวเลขบนกระดานมหัศจรรย์ ให้คล่องภายในเวลาที่กำหนด จึงทำขั้นตอนต่อไป

1.4 เรียงตัวเลข 1-50 ที่ไม่มีตัวเลข 1-50 แต่มีตัวเลข 51-100 บนกระดานมหัศจรรย์ ให้คล่องภายในเวลาที่กำหนด จึงทำขั้นตอนต่อไป

1.5 เรียงตัวเลข 1-100 ที่มีตัวเลขบนกระดานมหัศจรรย์ ให้คล่องภายในเวลาที่กำหนด จึงทำขั้นตอนต่อไป

1.6 เรียงตัวเลข 1-100 ที่ไม่มีตัวเลขบนกระดานมหัศจรรย์ ให้คล่องภายในเวลาที่กำหนด

- เวลาอาจที่ใช้ เปลี่ยนแปลงได้ ตามศักยภาพของนักเรียน
- เมื่อนักเรียนทำครบอาจวนไปทำตั้งแต่ข้อ 1.1 – 1.6 หรือ เลือกทำข้อใดก็ได้

2. ใช้กระดานมหัศจรรย์ควบคู่กับการสอนคณิตศาสตร์ตามแผนการสอน IIP ในแต่ละเรื่อง อธิบายพร้อมกับวางเบี้ยตัวเลขลงบนกระดาน เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพของตัวเลขบนกระดานมหัศจรรย์

2.1 ตัวอย่างการสอนเรื่อง การเปรียบเทียบจำนวน การเรียงลำดับจำนวน

การเปรียบเทียบจำนวนที่มีค่ามากกว่าหรือน้อยกว่า เมื่อนักเรียนเรียงตัวเลข 1-100 บนกระดาษ อธิบายทำความเข้าใจว่า ตัวเลขที่มาก่อนคือตัวเลขที่มีค่าน้อยกว่าตัวเลขที่มาทีหลังคือตัวเลขที่มีค่ามากกว่า

หยิบเบี้ยขึ้นมา 2 จำนวน เช่น 35 กับ 64 จำนวนใดจะมีค่ามากกว่า อธิบายและหยิบเบี้ยไปวางที่เลข 35 กับ 64 ให้นักเรียนดูว่า ตัวเลขใดมาทีหลัง ตัวเลขนั้นเป็นจำนวนที่มีค่ามากกว่า เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้ว ทำแบบฝึกหัด

เล่นเกมหยิบเบี้ย โดยแบ่งเป็น 2 ฝ่าย หยิบเบี้ยฝ่ายละ 1 อัน ดูค่าของตัวเลข ใครหยิบได้ค่ามากกว่าหรือน้อยกว่าตามที่กำหนด เป็นฝ่ายชนะ ได้เบี้ยของอีกฝ่ายหนึ่ง ใครได้เบี้ยมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

2.2 ตัวอย่างการสอนเรื่องแบบรูปและความสัมพันธ์แบบรูปและความสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นทีละ 2 ครูอธิบาย และยกตัวอย่างให้ดู เช่น 8 10 12 ..... 16 จำนวนในช่องว่างคือจำนวนใด ครูหยิบเบี้ยไปวางที่เลข 8 และนับช่องไปอีก 2 ช่อง จะวางตัวเลขที่เลข 10 นับอีก 2 ช่อง จะวางที่ตัวเลข 12 ถามนักเรียนว่านับไปอีก 2 ช่องจะวางที่เลขอะไร ยกตัวอย่างเช่นนี้จนเข้าใจแล้วทำแบบฝึกหัด





Watplongchangphuak School
www.facebook.com/watplong
http://www.plongchangphuak.ac.th

Best Practice

กระดานมหัศจรรย์



โรงเรียนวัดพลงช้างเผือก
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาระยอง เขต 2



Best Practice
กระดานมหัศจรรย์

แนวคิดและหลักการ

การพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ถือเป็นหน้าที่สำคัญของครูที่จะวางแผนการจัดการเรียนรู้ ให้ตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการตามศักยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการจัดการเรียนรู้จัดว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งสื่อดังกล่าว ครูผู้สอนต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับความพร้อมและวัยของนักเรียน

สื่อกระดานมหัศจรรย์เป็นนวัตกรรมหนึ่งที่ครูโรงเรียนวัดพลงช้างเผือก เลือกใช้ทำการสอนให้กับกลุ่มนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนเกิดการพัฒนาทุกด้าน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นตามศักยภาพของตน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนพิการเรียนร่วมประเภทบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD)
2. เพื่อให้นักเรียนพิการเรียนร่วมประเภทบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) มีเจตคติที่ดีกับการเรียนวิชาคณิตศาสตร์
3. เพื่อพัฒนาเด็กพิการเรียนร่วมประเภทบกพร่องทางการเรียนรู้ (LD) ให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

กระบวนการพัฒนา Best Practice



1.กลุ่มเป้าหมาย

เด็กพิการเรียนร่วมประเภทบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้านคณิตศาสตร์ ปีการศึกษา 2558 จำนวน 1 คน ได้แก่ ด.ญ.สุทธิญาณ์ ยมจันทร์

2.ขั้นตอนการพัฒนา Best Practice

2.1 การวางแผน (PLAN – P) ประชุมแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงาน

2.2 การดำเนินงานตามแผน (DO – D)

2.2.1 คัดกรองนักเรียน ประสานความร่วมมือกับผู้ปกครอง

2.2.2 ทดสอบความรู้พื้นฐาน

2.2.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย

2.2.4 สร้าง ทดลองใช้ และปรับปรุงสื่อ

2.2.5 เขียนแผน IIP , IEP

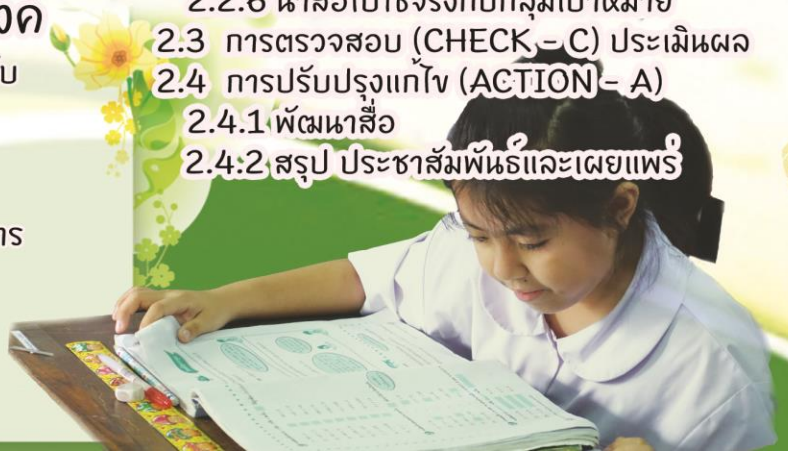
2.2.6 นำสื่อไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

2.3 การตรวจสอบ (CHECK – C) ประเมินผล

2.4 การปรับปรุงแก้ไข (ACTION – A)

2.4.1 พัฒนาสื่อ

2.4:2 สรุป ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่



การตรวจสอบคุณภาพ

1. การหาคุณภาพเครื่องมือ
2. วัดผลประเมินผล
3. การนิเทศติดตาม

ผลสำเร็จที่เกิดขึ้น

เชิงปริมาณ

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์ มีความสามารถในการเปรียบเทียบจำนวน การเรียงลำดับจำนวน แบบรูป และความสัมพันธ์ได้
2. ผู้ปกครอง ครู นักเรียน พึงพอใจในสื่อกระดานมหัศจรรย์

เชิงคุณภาพ

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ได้รับการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์
3. เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เกิดทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการใช้สื่อ
4. ผู้ปกครองยอมรับและเข้าใจ พร้อมให้ความร่วมมือกับกิจกรรมของโรงเรียน

ความพึงพอใจของผู้เกี่ยวข้อง

1. ผู้ปกครองมีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด
2. ครูผู้สอนมีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด
3. นักเรียนมีความพึงพอใจ ในระดับมากที่สุด