

**ชื่อเรื่อง** เกมบิงโกวิธีการอ่านควบคู่สื่อการเรียนรู้โปรแกรม Wordwall

**ผู้วิจัย** หทัยทิพย์ อุดมมงคลไพศาล

**ปีการศึกษา** 2566

## คู่มือการใช้สื่อการสอน

1. ชื่อสื่อ เกมบิงโกการอ่านควคู่มือการเรียนรู้โปรแกรม Wordwall
2. ชื่อผู้ผลิตสื่อ นางสาวทศิณี อุดมมงคลไพศาล
3. ใช้สำหรับการจัดประสบการณ์ ระดับชั้น อนุบาล 3
4. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวบ่งชี้

มาตรฐานที่ 9 ใ้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

- ตัวบ่งชี้ 9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

### สภาพที่พึงประสงค์

9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างค่องเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง

9.1.2 เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างค่องเนื่อง

- ตัวบ่งชี้ 9.2 อ่านเขียนภาพ และสัญลักษณ์ได้

### สภาพที่พึงประสงค์

9.2.1 อ่านภาพสัญลักษณ์คำด้วยการชี้หรือวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ

## 5. หลักการและเหตุผล

เด็กปฐมวัยจะมีการเปลี่ยนแปลงการเรียนรู้ การอ่านได้ดี และเป็นไปตามธรรมชาติ เด็กจะต้องมีโอกาสได้เห็นตัวหนังสือบ่อย ๆ คุณครูเป็นบุคคลสำคัญในการส่งเสริมสนับสนุน เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็ก เพื่อเด็กจะได้พัฒนาการอ่านได้อย่างรวดเร็ว พร้อมกับมีนิสัยรักการอ่าน ดังนั้นครูและพี่เลี้ยงของเด็กควรมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับพัฒนาการ การอ่านของเด็กเป็นอย่างดีเพื่อจะช่วยเหลือส่งเสริม และจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับพัฒนาการความสนใจของเด็ก อย่งถูกต้องและเหมาะสมเป็นการปูพื้นฐานพัฒนาการอ่าน ของเด็กต่อไป กิจกรรมการส่งเสริมการอ่าน ครูควรจัดสภาพแวดล้อมการอ่านที่น่าสนใจ เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจ และกระตุ้นให้เด็กอยากอ่านหนังสือ เป็นการสร้างความรักการอ่านให้กับเด็กและปลูกฝังให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน ต่อไปในอนาคต

## 6. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 6.1 เพื่อมีทักษะการอ่าน
- 6.2 เพื่อมีทักษะการหาความสัมพันธ์ ระหว่างภาพและคำอ่าน
- 6.3 เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และความสนใจ
- 6.4 เพื่อมีระเบียบวินัยในการจัดเก็บ หลังจากเลิกเล่น
- 6.5 เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรักการอ่าน
7. แนวคิดในการผลิตสื่อ

เกมบิงโกการอ่านควคู่มือการเรียนรู้โปรแกรม Wordwall เป็นสื่อพื้นฐานในการเรียนรู้ของเด็ก สามารถส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เด็กเกิดการเรียนรู้ มีทักษะการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและคำอ่าน เกมการศึกษาให้เด็กเล่นต่อคำนี้ถึงพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ

## 8. วัสดุอุปกรณ์

- 8.1 กระดาษ A4
- 8.2 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 8.3 เครื่องพิมพ์
- 8.4 สติกเกอร์ใสเคลือบบัตร
- 8.5 ฝาขวดน้ำพลาสติก
9. ขั้นตอนการผลิตสื่อ
- 9.1 ทำตารางบิงโก ขนาด 3.5 \* 3.5 ซม.
- 9.2 ใส่คำศัพท์บัญชีคำ แม่ ก กา ลงในตารางแต่ละช่องให้ครบ
- 9.3 นำแผ่นบิงโกไปเคลือบ หรือติดกับฟิวเจอร์บอร์ดเพื่อความทน
10. วิธีการใช้สื่อ กระบวนการจัดการเรียนรู้
- 10.1 แจกกระดาษบิงโกให้เด็กคนละ 1 แผ่น
- 10.2 แนะนำวิธีการเล่น และกติกา
- 10.3 สาธิตวิธีการเล่น
- 10.3.1 ครูจับบัตรคำ/สุ่มคำจากอ้อสุ่ม ขึ้นมาครั้งละ 1 คำ ให้ทุกคนช่วยกันอ่าน
- 10.3.2 ให้เด็กวางฝาขวดน้ำพลาสติกบนคำที่อ่าน ในกระดาษเกมบิงโก ที่แจกในตอนแรก
- 10.3.3 ทำซ้ำกันไปเรื่อย ๆ
- 10.3.4 ใครสามารถวางได้ตามแนวที่กำหนด เช่น แนวตั้ง แนวนอน แนวทแยงถือว่าเป็นผู้ชนะ
11. ประโยชน์ที่ได้รับ
- 11.1 เด็กปฐมวัยมีทักษะการอ่าน
- 11.2 เด็กมีทักษะการหาความสัมพันธ์ ระหว่างภาพและคำอ่าน
- 11.3 เด็กเกิดความสนุกสนาน และความสนใจในการอ่านผ่านการเล่นเกม
- 11.4 เด็กมีระเบียบวินัยในการจัดเก็บ หลังจากเลิกเล่น
- 11.5 เด็กนักเรียนรักการอ่าน ทำให้การอ่านมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น
12. ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

เกมการศึกษา / เกมบิงโกทดาน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภาพและคำอ่าน เป็นเกมที่เหมาะกับเด็กปฐมวัยเพราะนอกจากจะช่วยให้เกิดความสนุกสนานแล้วยังได้ฝึกทักษะการอ่าน และทักษะด้าน ต่าง ๆ ให้แก่เด็กไปพร้อมกัน เด็กเกิดกา

---

ที่อยู่อ้างอิง (URL) : <https://publish.vichakan.net/show/1290>

วันที่ดำเนินการเผยแพร่ : 12 มิถุนายน 2568

พิมพ์ : วันที่ 18 มิถุนายน 2569 เวลา 00.05 น.