



แบบรายงานผล การปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE)

กิจกรรมเกมการศึกษา การเล่นเพื่อพัฒนาทักษะ
พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ปีการศึกษา 2567

ระดับปฐมวัย



ผู้นำเสนอผลงาน
นางสาวเสาวลักษณ์ ฟักนาค

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ
โรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 2
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

การรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประเภท ครูผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล OBEC Content Center ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อรายงานถึงความเป็นมาและความสำคัญ จุดประสงค์และเป้าหมาย ขั้นตอนการดำเนินงาน/การจัดกระบวนการเรียนรู้ ผลการดำเนินงาน บทเรียนที่ได้รับ ปัจจัยความสำเร็จ และการเผยแพร่ผลงานจากการใช้สื่อดิจิทัล OBEC Content Center

ขอขอบคุณ นายดนัย ชาติศรี ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ นางสาวกานดา วันดี รองผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญและ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้การสนับสนุน ส่งเสริม พร้อมให้คำแนะนำปรึกษา ในการใช้ สื่อดิจิทัล OBEC Content Center จนประสบความสำเร็จ

นางสาวเสาวลักษณ์ พิภพนาถ

ครู โรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
1. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2. วัตถุประสงค์และเป้าหมาย	2
3. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
4. การดำเนินงาน / กระบวนการ / วิธีการปฏิบัติ	4
5. ผลการปฏิบัติงาน	7
6. ปัจจัยความสำเร็จ	7
7. บทเรียนที่ได้รับ	7
8. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	7
9. บรรณานุกรม	8
10.ภาคผนวกแผนการจัดการเรียนรู้	
-	11
- แบบทดสอบเกมการศึกษา ก่อน-หลังเรียน	20
- ผลคะแนนการทำแบบทดสอบทักษะการคิดก่อน และหลังการจัดกิจกรรม	36
- แบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์	38
- ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	41

แบบรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน	กิจกรรมเกมการศึกษาการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย
ผู้นำเสนอผลงาน	นางสาวเสาวลักษณ์ พักนาค
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ
หน่วยงาน	โรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ
สังกัด	สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 2
ประเภทผลงาน	ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

1. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ

หลักการเหตุผล/ความเป็นมา

ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เป็นทักษะที่ควรพัฒนาให้กับเด็ก เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความคิด เสริมสร้างให้เด็กเป็นคนมีเหตุผล รู้จักช่างสังเกต เปรียบเทียบจำแนกแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบๆตัวสามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ หรือขนาดใหญ่ - เล็ก สูง - ต่ำ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการคิดคำนวณในระดับที่สูงขึ้นไป การจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย นับว่ามีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวัน แต่การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัยนั้นในปัจจุบันนักเรียนไทยอาจจะมีทักษะอะไรมากมาย แต่อย่างน้อยดิจิทัลหรือคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นที่ต้องมีทักษะอย่างน้อย 5-6 อย่างที่จะทำให้สามารถอยู่ในโลกและพัฒนาตัวเองได้ เช่น ทักษะในการอ่าน ทักษะในการเขียน เขียนเพื่อสื่อสารกับใครต่อใครได้ ทักษะในการคิดสร้างสรรค์ คิด วิเคราะห์ อย่างมีเหตุมีผล ทักษะเชิงคณิตศาสตร์ และ กล้าตัดสินใจ มีความแตกต่างจากการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับอื่น ๆ เพราะพัฒนาการของเด็กนั้นต่างจากวัยอื่น ซึ่งคุณครูหรือผู้ปกครองควรตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็ก เพราะนอกจากจะใช้สถานการณ์ในชีวิตประจำวันแล้ว ยังต้องอาศัยการเตรียมการและวางแผนอย่างดี เพื่อให้เด็กได้มี โอกาสค้นคว้าแก้ปัญหา เรียนรู้การพัฒนาความคิดรวบยอด และสิ่งที่สำคัญคณิตศาสตร์ไม่ใช่สิ่งที่เกี่ยวข้องกับทักษะ ทางคำนวณแต่เพียงอย่างเดียว หรือไม่ได้มีความหมายเพียงตัวเลขสัญลักษณ์เท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการสร้างและใช้หลักการรู้จักการคาดคะเน ช่วยในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และจากความแตกต่างระหว่างบุคคล ควรส่งเสริมให้เด็กได้คิดอย่างอิสระบนความสมเหตุสมผล ไม่จำกัดว่าการคิดคำนวณต้องออกมาเพียงคำตอบเดียวหรือมีวิธีการเดียว เด็กต้องเรียนรู้ด้วยความสุขจากสื่อที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรม ถ้าใช้สื่อเป็นของจริงได้ก็จะยิ่งดี เพราะเด็กในวัยนี้จะเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสการรับรู้และการเคลื่อนไหว และเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาในการจัดการเรียนรู้ให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสให้มากที่สุด เพราะจะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้คิดและได้ลงมือปฏิบัติจริง คณิตศาสตร์เป็นสิ่งสำคัญและเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ศาสตร์อื่น ๆ การได้รับประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ ทำให้เด็กมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุมีผล และใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างดี ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ของเด็กต่อไป การจัดประสบการณ์

เกมการศึกษาเล่นเชิงคณิตเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เนื่องจากการเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก ครูจึงสามารถสอดแทรกเนื้อหาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์กับกิจกรรมเกมการศึกษาให้กับเด็กระดับชั้นอนุบาล3/1ได้ ดังนั้นครูผู้สอนจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยี ที่สามารถใช้ในการจัดประสบการณ์เรียนรู้สำหรับนักเรียนอนุบาล ทั้งในรูปแบบ Unplugged เพื่อตอบสนองความต้องการและพัฒนาทักษะในการคิดสร้างสรรค์ คิด วิเคราะห์ อย่างมีเหตุมีผล ทักษะเชิงคณิตศาสตร์ และ กล้าตัดสินใจของนักเรียนอนุบาลได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการสังเกต การจำแนกและการเปรียบเทียบเพิ่มขึ้น
2. เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจัดหมวดหมู่เพิ่มขึ้น
3. เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเรียงลำดับเพิ่มขึ้น
4. เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการนับและการรู้ค่าของตัวเลข 1-10
5. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน
6. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่นเกมการศึกษา

แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

นิตยา ประพฤติกิจ (2541 : 3) กล่าวว่า คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นเรื่องหนึ่งทีนอกจากจะต้องอาศัยสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของเด็กในการส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับคณิตศาสตร์แล้วยังอาศัยการจัดกิจกรรมที่มีการวางแผนและเตรียมการอย่างดีจากครู เพื่อให้โอกาสแก่เด็กได้ค้นคว้าแก้ปัญหา ได้เรียนรู้ และพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับคณิตศาสตร์ มีทักษะและมีความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานสำหรับการศึกษาที่สูงขึ้นและใช้ชีวิตประจำวันต่อไป

เพ็ญจันทร์ เจียบประเสริฐ (2542 : 9) กล่าวว่า คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ก็คือประสบการณ์จริงทางคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันของเด็ก และกิจกรรมที่ครูจัดขึ้นเพื่อสร้างความรู้และทักษะที่เหมาะสมกับทางคณิตศาสตร์ ทั้งนี้การจัดประสบการณ์และการจัดกิจกรรมจะต้องมีการวางแผนและเตรียมการอย่างดีและมุ่งเน้นการทำงานเป็นกลุ่มแบบมีส่วนร่วม โดยเน้นเด็กเป็นศูนย์กลางเพื่อให้โอกาสเด็กได้สร้างความรู้และทักษะ ปลุกฝังให้เด็กรู้จักการค้นคว้าและแก้ปัญหาอย่างสนุกสนานมีทักษะและความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานการศึกษาที่สูงขึ้นและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ต่อไป

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547 : 158) กล่าวว่าคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึงการเรียนรู้ด้วยการสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานสำหรับเด็ก 6 ขวบซึ่งต่างจากคณิตศาสตร์สำหรับผู้ใหญ่คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเป็นความเข้าใจจำนวน การปฏิบัติเกี่ยวกับจำนวน หน้าที่และความสัมพันธ์ของจำนวนความเป็นไปได้ และการวัดทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยจะเน้นที่การจัดจำแนกสิ่งต่าง ๆ การเปรียบเทียบ และการเรียนรู้สัญลักษณ์ของคณิตศาสตร์ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้จากกิจกรรมการปฏิบัติ

สรุปได้ว่าทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์หมายถึงความรู้เบื้องต้นที่จะนำไปสู่การเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่เด็กปฐมวัยควรได้รับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันเกี่ยวกับ เรื่องของการนับการรู้ค่าจำนวน การสังเกต การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การจำแนกตามรูปร่างขนาด น้ำหนักความสูงความยาว และการวัดเพื่อเป็นทักษะพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ที่สูงขึ้นในระดับต่อไป

การเล่นและเกมสำหรับเด็กปฐมวัย

การเล่นเป็นพฤติกรรมที่คู่กับเด็กมาช้านานดังนั้น จึงมีนักการศึกษาให้ความสนใจศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการเล่นและเกม

เกษลดา มานะจุติ. (๒๕๔๙, หน้า ๒๘). ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กว่าช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาในแง่ต่างๆดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยผ่านขบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อระบบประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู มือ จมูก ปาก ให้ประสานสัมพันธ์กันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนได้ดีเท่า
2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมเชาว์ปัญญาจากการเล่น จะเกิดความคิดริเริ่มแปลกๆ ใหม่ๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์ ปรับปรุง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานของการเล่นไม่ซ้ำซ้อนอยู่เช่นเดิมหรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยพบเห็นอย่างเดียว
3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะในสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำรู้จักสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัย และปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกัน และกัน
4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียด หรือสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสภาพแวดล้อมในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจอารมณ์โกรธ ความเสียใจ ผิดหวังจะได้รับการระบายออกเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติ
5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้ แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากกิจกรรมการเล่นของเด็กจะได้เคลื่อนไหวแขน ขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กัน ได้ดียิ่งขึ้น มีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope)

โปรแกรมไฮสโคปเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำที่หลากหลาย ด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น หลักการเรียนรู้การสอนแบบไฮสโคป เป็นการสร้างองค์ความรู้จากการที่เด็กได้ลงมือ จัดกระทำกับอุปกรณ์ หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือ เป็นประสบการณ์ตรงโดยใช้หลักปฏิบัติ 3 ประการ

1. การวางแผน (Plan) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติ หรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็ก และเด็กกับเด็ก จะทำอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็ก หรือบอกให้ครูบันทึก เป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ

2. การปฏิบัติ (Do) คือการลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหา ตัดสินใจ และทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูด และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3. การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้จะมีการเล่าถึงผลงานที่เด็กทำเพื่อ ทบทวนว่า ตนเอง (เด็ก) สามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้หรือไม่ มีการเปลี่ยนแปลงแผนอย่างไร จุดประสงค์ ของการทบทวนคือ เพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนการปฏิบัติและผลงานที่ทำ รวมถึงเล่าประสบการณ์ต่างๆที่ได้ทำ

ดังนั้น การจัดกิจกรรมเกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงเป็น กิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งต่อการฝึกทักษะ ช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็น วิธีการหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วย

การดำเนินงาน / กระบวนการ / วิธีการปฏิบัติ

ในการเล่นเกมนั้นทุกครั้งมีการดำเนินการตามลำดับขั้นตอนการเล่นดังต่อไปนี้

การผลิตนวัตกรรม

ขั้นตอนการออกแบบและสร้างนวัตกรรมการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ข้าพเจ้าได้ ดำเนินการออกแบบและสร้างนวัตกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาบทเรียนก่อนสร้างนวัตกรรม
2. ขั้นตอนการออกแบบนวัตกรรมการสอน ด้วย Canva
3. ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อสื่อเทคโนโลยีในชั้นเรียน
4. ขั้นตอนการใช้งานสื่อเทคโนโลยีในชั้นเรียน

1. ขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหาและออกแบบบทเรียน

ศึกษาหลักสูตร วิเคราะห์หลักสูตร วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้วิเคราะห์นักเรียน จัดหน่วย การ จัด ประสิทธิภาพเรียนรู้ เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ และจัดทำแผนการจัด ประสบการณ์เรียนรู้ มีขั้นตอน ดังนี้ศึกษาแนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่ วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย พุทธศักราช 2560 หลักสูตรสถานศึกษาการศึกษาปฐมวัย โรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2566 ตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์หลักการ จุดมุ่งหมาย คุณลักษณะตามวัย ศึกษาโครงสร้าง หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ศึกษาเนื้อหาการจัดประสบการณ์ การจัดทำแผนการจัด ประสบการณ์ ศึกษากรอบการเรียนรู้และแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ในระดับปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และศึกษาการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้วิทยาการคำนวณระดับชั้นปฐมวัย เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมเกมการศึกษาใน จัด ประสบการณ์ให้กับเด็ก



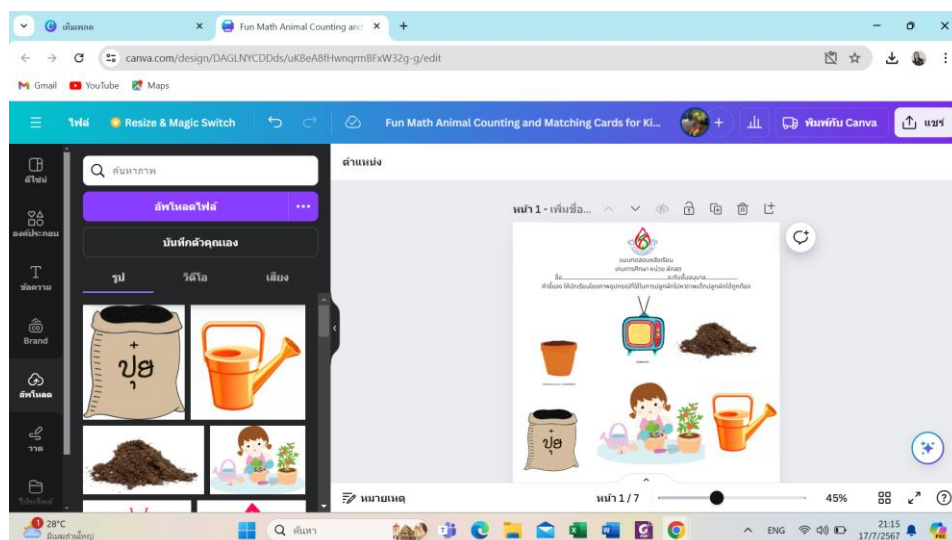
2. ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรม

ออกแบบ วางแผนรูปแบบ และเนื้อหาที่จะนำมาจัดทำนวัตกรรม

1. ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ในการออกแบบและจัดพิมพ์



2. ใช้โปรแกรม Canva ในการออกแบบและผลิตสื่อเทคโนโลยีการสอน



3. ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อ

นำสื่อเทคโนโลยีการสอน ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสม ตรวจสอบคุณภาพและความน่าเชื่อถือเพื่อนำมาปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

4. ขั้นตอนการใช้งานสื่อเทคโนโลยีในชั้นเรียน

การจัดการเรียนรู้ OBEC Content Center โดยให้นักเรียนรับชมผ่านช่องทาง <https://app.contentcenter.obec.go.th> และทำกิจกรรมในชั้นเรียนหลังการเรียนรู้ตามแผนการจัดประสบการณ์



ชั้นนำ

1. ครูนำเด็กเข้าสู่เกม เช่น การร้องเพลง ท่องคำคล้องจอง การทำท่าทางประกอบเพลง
2. มีการจัดเตรียมการให้กับเด็ก ตามความเหมาะสมในแต่ละเกม เช่น ให้เด็กๆ การแบ่งกลุ่ม ให้เด็กๆ ยืนเป็นแถวตอนลึก หรือให้เด็กจับมือเป็นวงกลม การแจกอุปกรณ์ในการเล่นเกม

ขั้นสอน

1. ครูบอกชื่อเกมในแต่ละเกมให้ทราบ
2. ครูอธิบายอธิบายการเล่นในแต่ละเกม
3. เด็กออกมาสาธิตให้เพื่อนๆ ดู
4. เด็กเริ่มเล่นเกมการศึกษา

ขั้นสรุป

1. ให้สัญญาณรวมกัน
2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาสรุปเนื้อหาของเกมและพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ตามจุดประสงค์ของเกมในแต่ละเกมนี้
3. เก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย
4. ให้เด็กเล่นอิสระกลางสนาม เล่นเครื่องเล่นสนาม เล่นน้ำ – เล่นทราย และทำความสะอาดร่างกายแล้วเข้าห้องเรียน

แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาในการดำเนินงาน

วันที่ 10 มิถุนายน - 5 กรกฎาคม 2567 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

ผลการปฏิบัติงาน

เด็กปฐมวัย ชาย – หญิง อายุ 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ ตำบลสะตอน อำเภอสอยดาว จังหวัดจันทบุรี จำนวน 32 คน ได้ใช้กิจกรรมเกมการศึกษาการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งได้รับผลสำเร็จที่ในการปฏิบัติงานตามรูปแบบวิธีการปฏิบัติที่ดีที่ส่งผลต่อผู้เรียนดังนี้

1. นักเรียนทุกคนมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการสังเกต การจำแนกและการเปรียบเทียบเพิ่มร้อยละ 81.12
2. นักเรียนทุกคนมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจัดหมวดหมู่เพิ่มขึ้นร้อยละ 81.25
3. นักเรียนทุกคนมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการเรียงลำดับเพิ่มขึ้นร้อยละ 84.37
4. นักเรียนทุกคนมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการนับและการรู้ค่าของตัวเลขเพิ่มขึ้นร้อยละ 87.25

ปัจจัยที่ทำให้วิธีการประสบผลสำเร็จ

1. นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนานกับการเล่นเกมและเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครองให้ความร่วมมือพร้อมทั้งสนับสนุนเป็นอย่างดีในการจัดกิจกรรมทั้งด้านงบประมาณและให้ขวัญกำลังใจเป็นอย่างดี
3. ความพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม
4. การวางแผนล่วงหน้าอย่างเป็นระบบทำให้ดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์

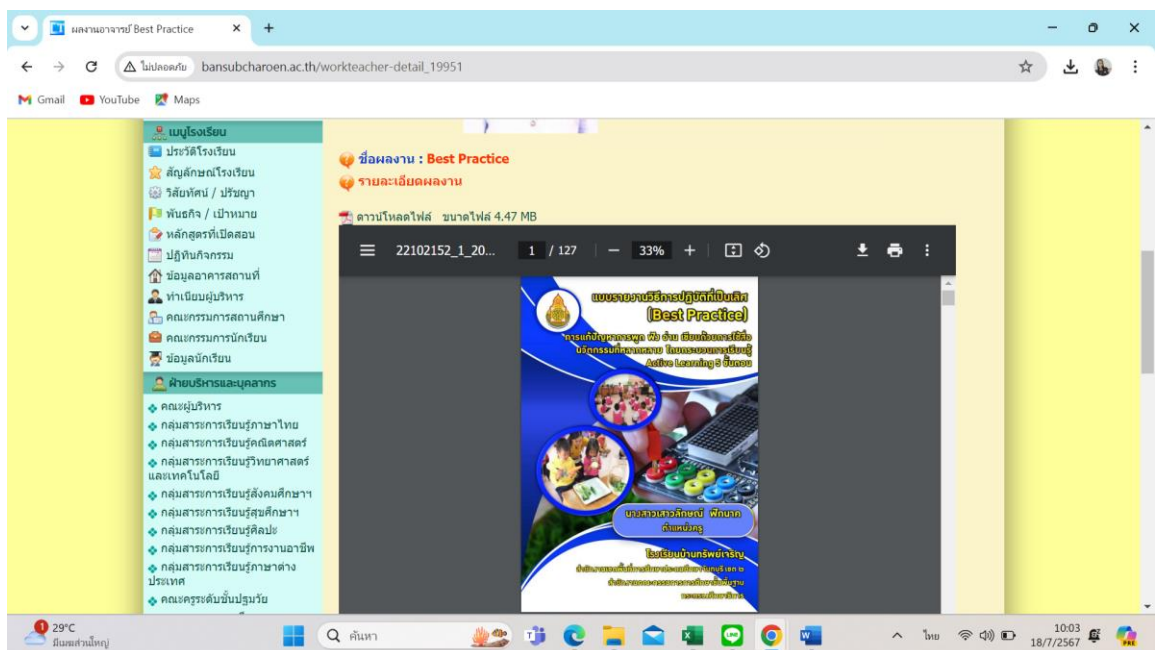
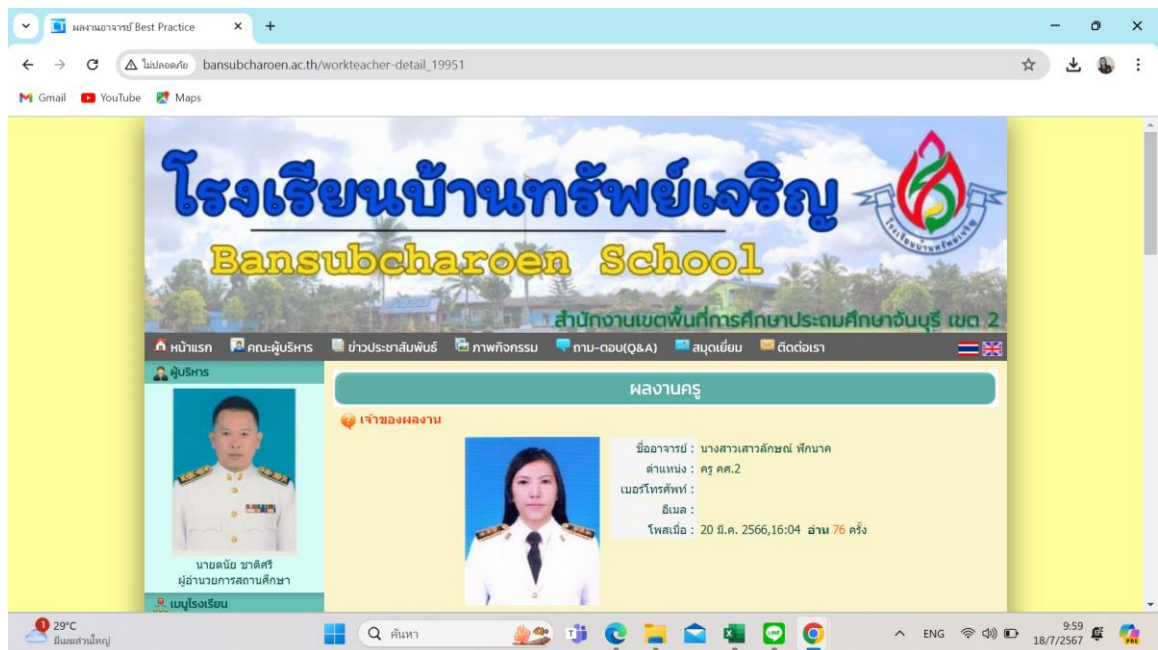
บทเรียนที่ได้รับ

1. เด็กปฐมวัยมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ดีขึ้นหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

2. นักเรียนสามารถนับ และบอกความหมายของตัวเลขได้อย่างคล่องแคล่ว
3. นักเรียนมีความมั่นใจและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินขณะร่วมกิจกรรม
4. นักเรียนยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่นการศึกษา

การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ผู้นำเสนอได้นำผลงานทางวิชาการด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง ทางแหล่งเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ของโรงเรียน





สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 2

ขอแสดงความยินดีกับ

นางสาวเสาวลักษณ์ ฟักนาค

ครูโรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ

ครูที่ได้รับรางวัล **รางวัลชนะเลิศ**



กิจกรรมนวัตกรรม การใช้หลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา ระดับภูมิภาค

กิจกรรมการเรียนรู้ ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษา
(โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ **2565** ระดับภูมิภาค

กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

เนื้อหา / ภาพ : นางสาวศรัณนกร สมกรพิชัย ศึกษาพิเศษฯ สพ.จ.บ 2



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 2

ขอแสดงความยินดีกับ

นางสาวเสาวลักษณ์ ฟักนาค

ครูโรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ

ครูที่ได้รับรางวัล **รางวัลระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม**



กิจกรรมการเรียนรู้ ภายใต้โครงการเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และธรรมาภิบาลในสถานศึกษา (โครงการโรงเรียนสุจริต) ประจำปีงบประมาณ 2565 ระดับประเทศ

กิจกรรมนวัตกรรมการใช้หลักสูตรด้านทฤษฎีการศึกษา ระดับประเทศ

กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

เนื้อหา / ภาพ : นางสาวศรัณนกร สมกรพิชัย ศึกษาพิเศษฯ สพ.จ.บ 2

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560) . หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.

กรุงเทพมหานคร : องค์การค่าครูสภา

กระทรวงศึกษาธิการ. (2561) . มาตรฐานการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร : องค์การค่าครูสภา

สำนักงานบริหารงานมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. (2559) . แนวทางการจัดทักษะการเรียนรู้
ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นทักษะการเรียนรู้ในสาขาวิชาชีพ .กรุงเทพมหานคร.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2563). หลักสูตรการอบรมการจัดประสบการณ์เรียนรู้
วิทยาการคำนวณ ระดับอนุบาล. กรุงเทพมหานคร.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แผนการจัดประสบการณ์ 4 หน่วย

ภาคผนวก ข แบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์

ภาคผนวก ค ประมวลภาพการจัดกิจกรรม

ภาคผนวก ก
แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 4 หน่วย

แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ สัปดาห์ที่ ...5... หน่วย “อาหารดีมีประโยชน์” ชั้นอนุบาลปีที่ 3

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
1	- การแสดงท่าทางตามคำบรรยาย	เรื่อง ความสำคัญของอาหาร - เราทุกคนต้องรับประทานอาหาร	- วาดภาพสีเทียน - วาดภาพสีน้ำ - ปั้นดินน้ำมัน	การเล่นตามมุมประสบการณ์ - มุมบล็อก - มุมนิทาน - มุมพลาสติกสร้างสรรค์	- เล่นอิสระ	- เกมโดมิโนรูปเรขาคณิต
2	- การแสดงท่าทางตามคำบรรยาย	เรื่อง วิธีการประกอบอาหาร - ต้ม - ผัด - นึ่ง ฯลฯ	- วาดภาพสีเทียน - วาดภาพสีน้ำ - ปั้นดินน้ำมัน	การเล่นตามมุมประสบการณ์ - มุมบล็อก - มุมนิทาน - มุมพลาสติกสร้างสรรค์	- กายบริหาร	- เกมสังเกตรายละเอียดภาพโต๊ะอาหาร
3	- การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง	เรื่อง ประโยชน์ของอาหาร - ช่วยทำให้ร่างกายแข็งแรง เจริญเติบโต - ซ่อมแซมส่วนที่สึกหรอ	- วาดภาพสีเทียน - วาดภาพสีน้ำ - การพับสี	การเล่นตามมุมประสบการณ์ - มุมบล็อก - มุมนิทาน - มุมพลาสติกสร้างสรรค์	- กายบริหาร	- เกมการจำแนกอาหารที่มีประโยชน์ และไม่มีประโยชน์
4	- การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง	เรื่อง อาหารหลัก 5 หมู่ - หมู่ที่ 1 โปรตีน - หมู่ที่ 2 คาร์โบไฮเดรต - หมู่ที่ 3 เกลือแร่ - หมู่ที่ 4 วิตามิน - หมู่ที่ 5 ไขมัน	- วาดภาพสีเทียน - วาดภาพสีน้ำ - ดัดไหมพรมเป็นเส้น กล้วยเดี่ยว	การเล่นตามมุมประสบการณ์ - มุมบล็อก - มุมนิทาน - มุมพลาสติกสร้างสรรค์	- การรับ - ส่งลูกบอล	- ตามหาภาพที่หายไป และ เกมจิ๊กซอ

5	- การแสดงท่าทางเป็นผู้นำ - ผู้ตาม	เรื่อง การรับประทานอาหารอย่างถูกต้อง - จับช้อนมือขวา จับส้อมมือซ้าย - ไม่พูดคุยขณะรับประทานอาหาร ฯลฯ	- วาดภาพสี่เหลี่ยม - วาดภาพสี่น้ำ - ตัดกระดาษรูปช้อนส้อม	การเล่นตามมุมประสบการณ์ - มุมบล็อก - มุมนิทาน - มุมพลาสติกสร้างสรรค์	- เล่นอิสระ	- เกมพื้นฐานการบวก 1 - 10
---	-----------------------------------	--	--	---	-------------	------------------------------

แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ สัปดาห์ที่ 6 หน่วย : ดอกไม้แสนสวย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (อายุ 5 - 6 ปี)

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
1	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมพื้นฐาน - ทำท่าทางตามจินตนาการประกอบคำบรรยาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ท่องคำคล้องจอง ลักษณะของดอกไม้พร้อมกับส่งดอกไม้ให้เพื่อน - ร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับลักษณะของดอกไม้ - สรุปลักษณะของดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประดิษฐ์ดอกไม้จากถุงนม - พิมพ์ภาพดอกจากก้านกล้วย - วาดดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ - แนะนำหนังสือเกี่ยวกับดอกไม้และมุมหนังสือ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นเกมหาดอกไม้จากกองทราย - เล่นเครื่องเล่นสนาม - เล่นทราย 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นเกมต่อภาพจิ๊กซอดอกไม้ - เล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้ว
2	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมพื้นฐาน - ถักดอกไม้พร้อมทำท่าทางประกอบคำคล้องจอง ฉันทออบดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ท่องคำคล้องจองประโยชน์ดอกไม้ - จัดแจกันดอกไม้ - อภิปรายและร่วมกันสรุปเกี่ยวกับประโยชน์ของดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ร้อยพวงมาลัยดอกไม้ - ปั้นแป้งโดเป็นรูปดอกไม้ - พับดอกบัว 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ - แนะนำอุปกรณ์ศิลปะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ล้วงไหดอกไม้ - เล่นเครื่องเล่นสนาม - เล่นทราย 	<ul style="list-style-type: none"> - จับคู่ดอกไม้กับวันสำคัญ - เล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้ว
3	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมพื้นฐาน - ทำท่าทางตามจินตนาการประกอบเพลง ดอกไม้ยินดี 	<ul style="list-style-type: none"> - เวียนขันน้ำดอกไม้ให้เพื่อน - เล่นปริศนาคำทายเกี่ยวกับดอกไม้ - สรุปชื่อดอกไม้ที่เด็กควรรู้จัก 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดภาพดอกไม้ด้วยก้านดอกไม้ - ปะติดภาพดอกไม้จากดอกไม้ - ซูชิดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ - เล่นมุมบล็อก - เล่นมุมบ้าน - เล่นมุมตุ๊กตา - เล่นมุมหนังสือ - เล่นมุมศิลปะ - เล่นมุมดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ปิดตามดมดอกไม้ - เล่นเครื่องเล่นสนาม - เล่นทราย 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมจับคู่ภาพเหมือน - เล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
4	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมพื้นฐาน - ทำท่าทางประกอบเพลง จำจำดอกไม้ อย่างอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - ร้องเพลง การดูแลดอกไม้ พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง - ไปทัศนศึกษาสวนดอกไม้ใกล้โรงเรียน - สรุปรการดูแลรักษาดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เป่าสี - ปะติดดอกไม้จากเมล็ดข้าวโพด - บัวลอยดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ - แนะนำอุปกรณ์การเล่นมุมบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - โยนห่วงดอกไม้ - เล่นเครื่องเล่นสนาม - เล่นทราย 	<ul style="list-style-type: none"> - ชุดจับคู่ภาพดอกไม้-เงา - เล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้ว
5	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมพื้นฐาน - สวมที่คาดผมดอกไม้พร้อมกับเคลื่อนไหวประกอบจังหวะเพลง ดอกไม้สวยงาม 	<ul style="list-style-type: none"> - ท่องคำคล้องจอง อุปกรณ์และภาชนะสำหรับปลูกดอกไม้ - ปลูกดอกไม้ - สนทนาและสรุปเกี่ยวกับการปลูกดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ปะติดภาพปลูกดอกไม้ - พับดอกไม้จากใบเตย - ลูกชุบดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ - เล่นมุมบล็อก - เล่นมุมบ้าน - เล่นมุมตุ๊กตา - เล่นมุมหนังสือ - เล่นมุมศิลปะ - เล่นมุมดอกไม้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ลิงชิงดอกไม้ - เล่นเครื่องเล่นสนาม - เล่นทราย 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมปลูกดอกไม้ตามตัวเลข - เล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ สัปดาห์ที่ 6 หน่วย : ผักสด ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (อายุ 5 - 6 ปี)

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เลื่อมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
1	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวท่าทางเป็นผู้นำ-ผู้ตาม 	เรื่อง วิธีการทำความสะอาดผัก -สนทนาเกี่ยวกับวิธีการทำความสะอาดผัก	<ul style="list-style-type: none"> - ตัดปะรูปภาพผัก - ปั้นดินน้ำมัน - วาดภาพอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่น ออกกำลังกายอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ทำอาหารจักผัก
2	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวท่าทางเป็นผู้นำ-ผู้ตาม 	เรื่อง วิธีการทำความสะอาดผัก -สนทนาเกี่ยวกับวิธีการทำความสะอาดผัก	<ul style="list-style-type: none"> - ตัดปะรูปภาพผัก - ปั้นดินน้ำมัน - วาดภาพอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่น ออกกำลังกายอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ทำอาหารจักผัก
3	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวตามสัญญาณกลอง 	เรื่อง ประเภทของผัก -สนทนาเกี่ยวกับประเภทของผัก	<ul style="list-style-type: none"> - วาดภาพด้วยสีเทียน - เป่าสี - หยอดสี 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่น ออกกำลังกายอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมภาพ ผักผ่าตามแนว ขวาง – ยาว

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
4	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวตามสัญญาณกลอง 	เรื่อง ประโยชน์ของผัก -สนทนาประโยชน์ของผัก	<ul style="list-style-type: none"> - วาดภาพด้วยสีเทียน - พับกระดาษ - ฉีก ตัด ปะ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - - เล่น ออกกำลังกายอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมชุดการเรียงลำดับการเจริญเติบโตของผัก - เกมที่เคยเล่นมาแล้ว
5	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวตามสัญญาณกลอง 	เรื่อง การประกอบอาหารจากผัก -สนทนาเกี่ยวกับการประกอบอาหารจากผัก	ตัดปะ เมล็ดข้าว	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมเล่นหรือมุมประสบการณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - - เล่น ออกกำลังกายอิสระ 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมจับคู่ภาพเหมือนกันตำแหน่งต่างกัน - เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แผนการจัดประสบการณ์รายสัปดาห์ สัปดาห์ที่ 7 หน่วย : ยานพาหนะน่ารู้ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (อายุ 5 - 6 ปี)

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
1	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกายตามคำสั่ง 	<p>เรื่อง ยานพาหนะอะไรเอ่ย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปริศนาคำทายเกี่ยวกับยานพาหนะ - สังเกตภาพยานพาหนะจากบัตรคำ - บอกรูปร่าง ลักษณะของยานพาหนะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ระบายสีภาพยานพาหนะ - ปั้นดินน้ำมัน - ร้อยลูกปัด 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ ได้แก่ มุมบล็อก มุมนิทาน มุมบทบาทสมมติ มุมบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นกระเบาะทราย - เล่นเครื่องเล่นสนาม 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมจับคู่ยานพาหนะกับจำนวน
2	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง “ข้ามถนน” 	<p>เรื่อง เดินทางปลอดภัย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ร้องเพลง “ข้ามถนน” - เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 - 5 คน - นำบัตรภาพการเดินทางที่เกิดอุบัติเหตุในลักษณะต่างๆมาให้เด็กดู - สรุปเกี่ยวกับความปลอดภัยในการเดินทาง 	<ul style="list-style-type: none"> - การเป่าสี - ประดิษฐ์รถจากจานกระดาษ - ปั้นดินน้ำมัน 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ ได้แก่ มุมบล็อก มุมนิทาน มุมบทบาทสมมติ มุมบ้าน - จัดมุมเพิ่มเติม คือ มุมการเดินทางปลอดภัย 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมโยนบอลลงตะกร้า - เล่นเครื่องเล่นสนาม 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมภาพตัดต่อข้ามถนนปลอดภัย
3	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำคล้องจอง “การเดินทาง” 	<p>เรื่อง ประเภทของการเดินทาง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ร้องเพลง “ระบำชาวเกาะ” - สนทนาเกี่ยวกับเนื้อเพลง - เด็กเล่าประสบการณ์ในการเดินทางของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ติด ปะ ภาพรถยนต์ - พิมพ์ภาพเครื่องบินด้วยวัสดุธรรมชาติ - พับรถกระดาษ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ ได้แก่ มุมบล็อก มุมนิทาน มุมบทบาทสมมติ มุมบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นเกมไฟเขียว ไฟแดง 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมจับคู่ภาพยานพาหนะ

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
4	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง “รถไฟสามัคคี” 	<ul style="list-style-type: none"> เรื่อง การเดินทางของหนู - ร้องเพลง “หากพวกเรากำลังสบาย” - คำคล้องจอง “รถยนต์” - สนทนาเกี่ยวกับภาพยานพาหนะ 	<ul style="list-style-type: none"> - วาดภาพยานพาหนะ - ติดปะรูปเครื่องบินจากเมล็ดข้าว และเมล็ดถั่ว - ปั้นดินน้ำมันยานพาหนะที่หนูชอบ 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ ได้แก่ มุมบล็อก มุมนิทาน มุมบทบาทสมมติ มุมบ้าน 	<ul style="list-style-type: none"> - การเล่นเกมรีรีข้าวสาร 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมชุดประเภทของยานพาหนะ
5	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง “ตำรวจจ๋า” 	<ul style="list-style-type: none"> เรื่อง สร้างยานพาหนะในฝัน - ร้องเพลง “รูปทรงแสนกล” - ให้เด็กสร้างยานพาหนะในฝันจากขวดน้ำ - ออกมานำเสนอผลงานของตนเอง - จัดโชว์รูมรถยนต์ในฝันของตน 	<ul style="list-style-type: none"> - การติดสี - สร้างรถไฟจากกล่องนม - พิมพ์ภาพรถจากดอกดาวเรือง 	<ul style="list-style-type: none"> - เล่นตามมุมประสบการณ์ ได้แก่ มุมบล็อก มุมนิทาน มุมบทบาทสมมติ มุมบ้าน - จัดมุมเพิ่มเติม คือ มุมสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทย 	<ul style="list-style-type: none"> - การเล่นเกมเครื่องเล่นสนาม 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมจับคู่ภาพยานพาหนะกับบัตรคำ

ภาคผนวก ข
แบบทดสอบเกมการศึกษา ก่อน-หลังเรียน



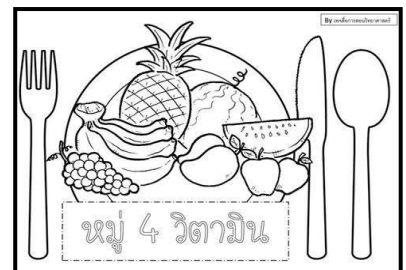
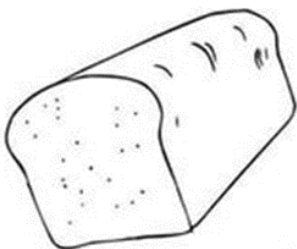
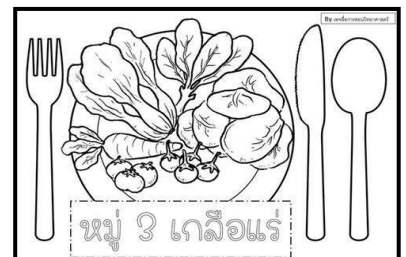
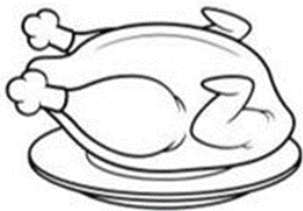
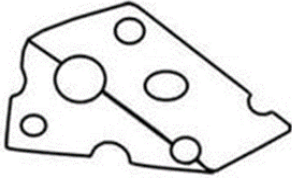
แบบทดสอบก่อนเรียน

เกมการศึกษา หน่วย อาหารดีมีประโยชน์

คะแนนที่ได้

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นภาพที่มีความสัมพันธ์กันต่อไปนี้





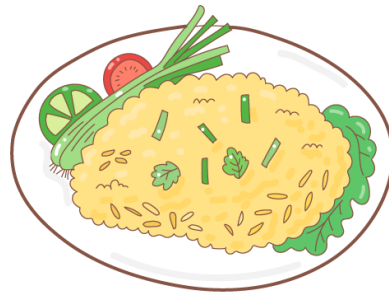
คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน

เกมการศึกษา หน่วย อาหารดีมีประโยชน์

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงภาพอาหารไปหาภาพเด็กที่รับประทานอาหารดีมีประโยชน์ได้ถูกต้อง





คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพกับเงาดังต่อไปนี้



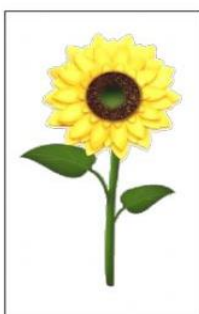
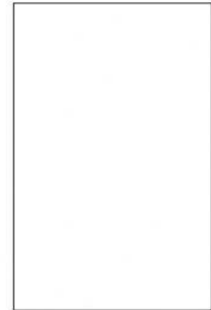
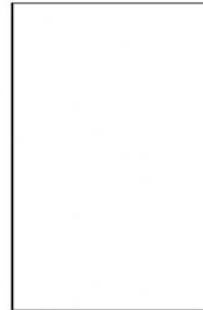
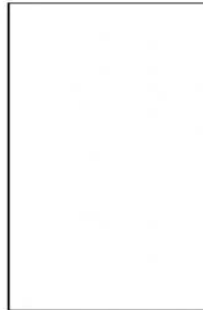
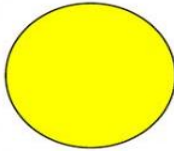


คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนลากภาพดอกไม้ที่มีความสัมพันธ์กับรูปทรง

















คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ผักสดสะอาด

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง : ให้เด็กๆ จำแนกว่าภาพเหล่านี้เป็นผักหรือผลไม้กันนะ

					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้
					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้
					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้
					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้



คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ผักสด

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการปลูกผักไปหาภาพเด็กปลูกผักได้ถูกต้อง





คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ยานพาหนะ

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง : ให้นักเรียน ☐ รอบภาพสิ่งที่ไม่เข้ากลุ่ม



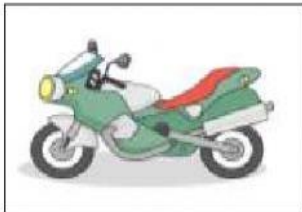


แบบทดสอบก่อนเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ยานพาหนะ

คะแนนที่ได้

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง : ให้เด็กๆโยงเส้นจับคู่ภาพเหมือนยานพาหนะแบบต่างๆให้ถูกต้อง





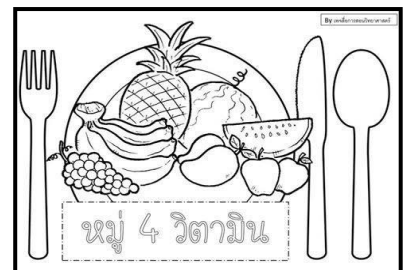
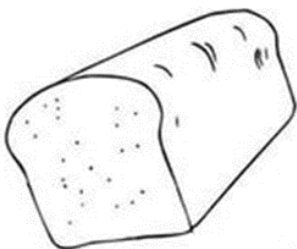
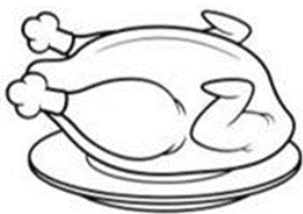
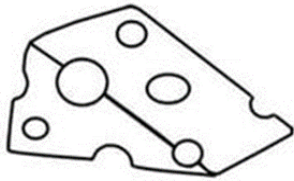
แบบทดสอบหลังเรียน

เกมการศึกษา หน่วย อาหารดีมีประโยชน์

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นภาพที่มีความสัมพันธ์กันต่อไปนี้

คะแนนที่ได้





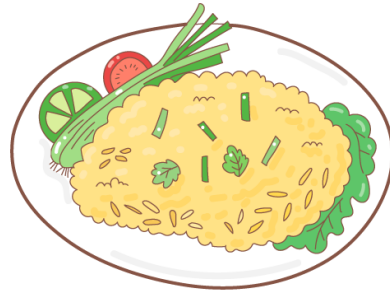
คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน

เกมการศึกษา หน่วย อาหารดีมีประโยชน์

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงภาพอาหารไปหาภาพเด็กที่รับประทานอาหารดีมีประโยชน์ได้ถูกต้อง





คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพกับเงาดังต่อไปนี้





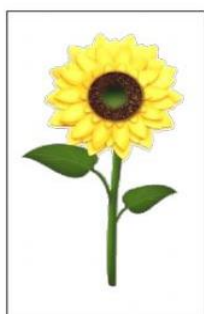
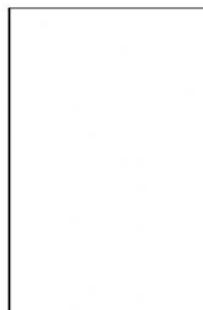
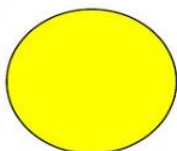
คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ดอกไม้แสนสวย

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง ให้นักเรียนลากภาพดอกไม้ที่มีความสัมพันธ์กับรูปทรง

















คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ผักสดสะอาด

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง : ให้เด็กๆ จำแนกว่าภาพเหล่านี้เป็นผักหรือผลไม้กันนะ

					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้
					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้
					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้
					
ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้	ผัก	ผลไม้



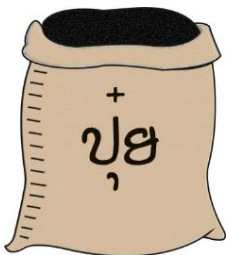
คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ผักสด

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนโยงภาพอุปกรณ์ที่ใช้ในการปลูกผักไปหาภาพเด็กปลูกผักได้ถูกต้อง





คะแนนที่ได้

แบบทดสอบหลังเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ยานพาหนะ

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง : ให้นักเรียน ☐ รอบภาพสิ่งที่ไม่เข้ากลุ่ม



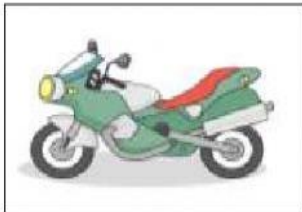


แบบทดสอบหลังเรียน
เกมการศึกษา หน่วย ยานพาหนะ

คะแนนที่ได้

ชื่อ.....ระดับชั้นอนุบาล.....

คำสั่ง : ให้เด็กๆโยงเส้นจับคู่ภาพเหมือนยานพาหนะแบบต่างๆให้ถูกต้อง



ผลคะแนนการทำแบบทดสอบทักษะการคิดก่อน และหลังการจัดกิจกรรม

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	คะแนน		
		ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม	หลังเข้าร่วมกิจกรรม	พัฒนาระดับ
1	เด็กชายวรภพ ทรัพย์ชุมงาม	15	35	ดี
2	เด็กชายวีระศักดิ์ ปล้องมะณี	19	34	ดี
3	เด็กชายจิรายุ ทองเสวก	20	35	ดี
4	เด็กชายอเนชา สิงห์เสนห์	18	34	ดี
5	เด็กชายกษิเดช อ่ำอินทร์	25	40	ดี
6	เด็กชายชัชนันท์ เทศทอง	14	20	พอใช้
7	เด็กชายธนากร หอมห่วน	28	40	ดี
8	เด็กชายภาคิน ่องโดย	18	34	ดี
9	เด็กชายธนพัฒน์ จันทศิริ	17	29	พอใช้
10	เด็กชายพัฒนศักดิ์ มีสุข	20	35	ดี
11	เด็กชายจิรภัทร ระโหลฐาน	26	37	ดี
12	เด็กชายธีระเดช หวয়กระโทก	13	20	พอใช้
13	เด็กชายจิระเดช ดวงแสนพุด	14	20	พอใช้
14	เด็กชายนภัทร ศรีลาศักดิ์	22	36	ดี
15	เด็กชายวัชรพล ศรีสุวรรณ	18	34	ดี
16	เด็กชายธนดล งามสาร	25	38	ดี
17	เด็กหญิงชรินทร์ทิพย์ ขุนทอง	25	38	ดี
18	เด็กหญิงชีวาพร ชื่นจิตร	24	37	ดี
19	เด็กหญิงพัทธนันท์ ทำกินดี	24	35	ดี
20	เด็กหญิงณัฐวิภา หลายกนก	26	39	ดี
21	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ภูมิทอง	25	37	ดี
22	เด็กหญิงสรัญญา วนาพฤกษ์	22	34	ดี
23	เด็กหญิงชมพูนุช เงินเต็ม	20	38	ดี
24	เด็กหญิงปภาวรินทร์ สุขคล้าย	20	39	ดี
25	เด็กหญิงจารุวรรณ ฤทธิ์ฉ่ำ	23	38	ดี
26	เด็กหญิงวรรณิษา ทวีกิจ	25	37	ดี
27	เด็กหญิงอรวรรณ ช้างเงิน	24	35	ดี
28	เด็กหญิงมฤดี กิจวิชา	26	39	ดี
29	เด็กหญิงเบญญาภา โสภาพ	25	37	ดี
30	เด็กหญิงรติมา ละดาร์	28	40	ดี
31	เด็กหญิงจารินี วิรมย์รัตน์	26	39	ดี
32	เด็กหญิงสุภัสตา จาดพิมาย	25	37	ดี
ร้อยละ		68.75	87.5	ดี

ผลคะแนนการทำแบบทดสอบทักษะการคิดก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยมีเกณฑ์ในคะแนนในการทำ
แบบทดสอบ แบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

30.00 – 40.00 ดี

20.00 – 30.00 พอใช้

0.00 - 19.00 ปรับปรุง

แบบประเมินทักษะทางคณิตศาสตร์
ระดับชั้นอนุบาล 3/1 ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา 2566

ที่	ชื่อ – สกุล	ทักษะด้านการสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ	ทักษะด้านการจัดหมวดหมู่	ทักษะด้านการเรียงลำดับ	ทักษะด้านการนับและการรู้ค่าของตัวเลข	เฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	ผลการประเมิน	
		3	3	3	3			ผ่าน	ไม่ผ่าน
1	เด็กชายวรภพ ทรัพย์ชุมาม	2	2	2	3	พอใช้	2	✓	
2	เด็กชายวีระศักดิ์ ปล้องมะณี	3	3	3	3	ดี	3	✓	
3	เด็กชายจิรายุ ทองเสวก	2	2	3	3	ดี	2	✓	
4	เด็กชายอนเชา สิงห์เสนห์	3	2	3	3	ดี	2	✓	
5	เด็กชายกษิเดช อ่ำอินทร์	3	3	3	3	ดี	3	✓	
6	เด็กชายชัชนันท์ เทศทอง	2	2	3	3	ดี	3	✓	
7	เด็กชายธนากร หอมหวาน	3	3	3	3	ดี	3	✓	
8	เด็กชายภาคิน องโดย	2	2	2	3	พอใช้	2	✓	
9	เด็กชายธนพัฒน์ จันทศิริ	3	3	3	3	3	3	✓	
10	เด็กชายพัฒนศักดิ์ มีสุข	2	3	2	2	พอใช้	2	✓	
11	เด็กชายจิรภัทร ระโหลาน	3	3	3	3	ดี	3	✓	
12	เด็กชายธีระเดช ทวยกระโทก	3	3	3	3	ดี	3	✓	
13	เด็กชายจิระเดช ดวงแสนพุด	2	3	2	3	พอใช้	2	✓	
14	เด็กชายณภัทร ศรีลาศักดิ์	3	3	3	3	ดี	3	✓	
15	เด็กชายวัชรพล ศรีสุวรรณ	3	3	3	3	ดี	3	✓	
16	เด็กชายธนดล งามสาร	3	3	3	3	ดี	3	✓	
17	เด็กหญิงชรินทร์ทิพย์ ขุนทอง	3	3	3	3	ดี	3	✓	
18	เด็กหญิงชีวาพร ชื่นจิตร	3	3	3	2	ดี	2	✓	
19	เด็กหญิงพัทธนันท์ ทำกินดี	3	3	3	3	ดี	3	✓	
20	เด็กหญิงณัฐวิภา หลายกนก	3	3	3	3	ดี	3	✓	
21	เด็กหญิงปภาวรินทร์ ภูมิทอง	3	3	3	3	ดี	3	✓	
22	เด็กหญิงสรัญญา วนาพฤกษ์	3	3	3	3	ดี	3	✓	
23	เด็กหญิงชมพูนุช เงินเต็ม	3	3	3	3	ดี	3	✓	
24	เด็กหญิงปภาวรินทร์ สุขคล้าย	3	3	3	3	ดี	3	✓	
25	เด็กหญิงจารุวรรณ ฤทธิ์ฉ่ำ	3	3	3	3	ดี	3	✓	
26	เด็กหญิงวรรณิษา ทวีกิจ	3	3	3	3	ดี	3	✓	
27	เด็กหญิงอรวรรณ ช้างเงิน	3	3	3	3	ดี	3	✓	
28	เด็กหญิงมลฤดี กิจวิชา	3	3	3	3	ดี	3	✓	
29	เด็กหญิงเบญญาภา โสภาพ	3	3	3	3	ดี	3	✓	

30	เด็กหญิงรติมา	ละคร	3	3	3	3	ดี	3	✓	
31	เด็กหญิงจารินี	วิมยรัตน์	3	3	3	2	ดี	2	✓	
32	เด็กหญิงสุภัตตา	จาดพิมาย	3	2	2	2	พอใช้	2	✓	
ร้อยละ			81.12	81.25	84.37	87.5	ดี	3	ผ่าน	

เกณฑ์การประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ

- 3 หมายถึง ระดับคุณภาพ ดี
- 2 หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้
- 1 หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สรุปเกณฑ์การประเมินด้านทักษะ/กระบวนการ

- ค่าเฉลี่ย 2.34 - 3.00 ได้ระดับคุณภาพ ดี
- ค่าเฉลี่ย 1.67 - 2.33 ได้ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่าน)
- ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.66 ได้ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

ผลการประเมิน

นักเรียนทั้งหมด.....32.....คน

ได้ระดับดี	จำนวน28..... คน	คิดเป็นร้อยละ87.5.....
ได้ระดับพอใช้	จำนวน4..... คน	คิดเป็นร้อยละ12.5.....
ได้ระดับปรับปรุง	จำนวน-..... คน	คิดเป็นร้อยละ-.....

ลงชื่อ ครูผู้สอน

(นางสาวเสาวลักษณ์ ฟักนาค)

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนบ้านทรัพย์เจริญ

ภาคผนวก ค ประมวลภาพการจัดกิจกรรม

ภาพกิจกรรม การพัฒนาทักษะการคิดของ
เด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา







ตัวอย่างใบงานเกมการศึกษา ก่อน - หลังเรียน
ระดับชั้นอนุบาล3/1

