



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

“BINGO NUMBER FUN! ”

(การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3)

ประจำปี 2569



นางอารี เปียหล่ม

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ

โรงเรียนบ้านพันเสา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พังงูโลก เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้น เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของรายงานการใช้สื่อการสอนของโรงเรียนบ้านพันเสา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 และเป็นเอกสารประกอบการคัดเลือกผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ระดับปฐมวัย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 โดยมีรายละเอียดประกอบการพิจารณา ตามรูปแบบการนำเสนอวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ/ผลงานนวัตกรรม ได้แก่ ความสำคัญของนวัตกรรมที่นำเสนอ วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย หลักการ/แนวคิด การออกแบบผลงาน วิธีการดำเนินการ ผลการปฏิบัติ ปัจจัยความสำเร็จ และการเผยแพร่ผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ขอขอบคุณ ผู้บริหาร และบุคลากรโรงเรียนบ้านพันเสา นักเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการจัดทำผลงานจนประสบความสำเร็จ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า นวัตกรรมจัดการเรียนการสอนเรื่อง “Bingo number fun!” (การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3) จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและหน่วยงาน หรือผู้ที่สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน และด้านอื่นๆ ในโอกาสต่อไป

นางอารี เปี้ยหลิม
ครูโรงเรียนบ้านพันเสา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผลงาน	1
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	1
ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	1
จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	3
กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	4
ปัจจัยความสำเร็จ	5
บทเรียนที่ได้รับ	5
การเผยแพร่ /การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	6
การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติ	7
ภาคผนวก	
เอกสารอ้างอิง	
เอกสารประกอบ	
ชุดสื่อการสอน	
ภาพกิจกรรม	
แผนการจัดประสบการณ์	

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ระดับปฐมวัย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1

1. ชื่อผลงาน

Bingo number fun! (การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3)

2. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน

ชื่อ ..นางอารี.....นามสกุล.....เปี้ยหลิม..... ตำแหน่ง.....ครู
โรงเรียน ..บ้านพันเส้า.....เขต/อำเภอ.....นางระกำ.....จังหวัด.....พิษณุโลก.....รหัสไปรษณีย์.....65140
โทรศัพท์ ..083-6953885... E-mail ..aree6953885@gmail.com
เว็บไซต์โรงเรียน ..www.banpunsao.ac.th
สังกัด ..สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1

3. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่จะนำเสนอ

การศึกษาในระดับปฐมวัยถือเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดของชีวิตมนุษย์ เนื่องจากเป็นช่วงเวลาทีโครงสร้างสมองมีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและพร้อมที่จะวางรากฐานการคิดในทุก ๆ ด้าน การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา โดยเฉพาะทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องให้ความสำคัญ สอดคล้องกับแนวคิดของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ที่ระบุว่า การปูพื้นฐานทักษะการคิดเชิงคณิตศาสตร์ตั้งแต่เยาว์วัย จะช่วยให้เด็กสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน มีทักษะการแก้ปัญหา และส่งเสริมการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งเป็นทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็น

คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยไม่ใช่การคิดคำนวณที่ซับซ้อน แต่เริ่มต้นจากการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับระบบจำนวน ตัวเลข และการดำเนินการ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งคือ "การจดจำและการรู้ค่าของตัวเลข" (Number Recognition and Counting) ซึ่งเป็นสะพานเชื่อมระหว่างสิ่งที่เป็นรูปธรรม (จำนวนสิ่งของ) ไปสู่สัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรม (ตัวเลข) การที่เด็กสามารถนับ จดจำ และรู้ค่าของตัวเลข 1-20 ได้อย่างถูกต้อง จะเป็นรากฐานที่มั่นคงในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในระดับชั้นที่สูงขึ้น เช่น การบวก ลบ คูณ หาร และการคิดเชิงตรรกะขั้นสูง (นิตยา คชภักดี, 2556)

ในสภาพความเป็นจริงของการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่าเด็กปฐมวัยจำนวนมากยังประสบปัญหาขาดความเข้าใจในเรื่องการจดจำและรู้ค่าของตัวเลขอย่างลึกซึ้ง ปัญหาที่พบบ่อยคือ เด็กสามารถท่องจำตัวเลข 1-20 ได้แบบนกแก้วนกขุนทอง (Rote Counting) แต่เมื่อให้ชี้ตัวเลขสลับไปมา หรือให้ออกแบบหยิบสิ่งของให้ตรงกับสัญลักษณ์ตัวเลข เด็กกลับไม่สามารถทำได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กขาด "ความเข้าใจเชิงโมทัศน์" (Conceptual Understanding) เกี่ยวกับการรู้ค่าจำนวน (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551) นอกจากนี้ตัวเลข 11-20 มักเป็นจุดเปลี่ยนที่สร้างความสับสนให้แก่เด็กปฐมวัยค่อนข้างมาก เนื่องจากโครงสร้างของคำเรียกและหลักหน่วยหลักสิบมีความซับซ้อนมากกว่าตัวเลข 1-10

สาเหตุสำคัญของปัญหานี้ ส่วนหนึ่งเกิดจากรูปแบบการจัดประสบการณ์ของครูผู้สอนที่ยังเน้นการสอนแบบดั้งเดิม (Traditional Method) เช่น การให้เด็กดูบัตรคำตัวเลขเฉย ๆ การคัดลายมือตามรอยประหรือการทำแบบฝึกหัดบนกระดาน ซึ่งเป็นวิธีการที่เน้นการท่องจำที่เป็นนามธรรมสูงเกินกว่าระดับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ส่งผลให้เด็กเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดความสนใจ และมีเจตคติเชิงลบต่อวิชาคณิตศาสตร์ตั้งแต่เริ่มต้น (เยาวพา เดชะคุปต์, 2552) จากปัญหานี้สะท้อนให้เห็นว่า สื่อและนวัตกรรมที่ใช้อยู่ในปัจจุบันยังไม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ

โรงเรียนบ้านพันเสา มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก (หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยโรงเรียนบ้านพันเสา, 2569)

จากการสำรวจ สังเกตพฤติกรรม และพัฒนาการของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านพันเสา พบว่า เด็กมีปัญหาด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์กล่าวคือ เด็กมักจะจำ 1-10 ได้แม่นยำเพราะมีฐานเดียว แต่พอเข้าสู่เลขสองหลัก 11-20 เด็กจะเริ่มสับสน เช่น เขียนเลขกลับด้าน เช่น เขียน 12 เป็น 21 หรือสับสนคำเรียก เช่น สิบเอ็ด สิบสอง เด็กสามารถท่องปากเปล่า "หนึ่ง สอง สาม... ยี่สิบ" ได้อย่างรวดเร็ว แต่เมื่อชี้ให้ดูตัวเลขโดดๆ เช่น 14 หรือ 17 กลับตอบไม่ได้ว่าคือเลขอะไร อีกทั้งเวลานับสิ่งของ เด็กมักจะนับนิ้วหรือท่องปากเปล่าเร็วกว่ามือที่จัมวัดดู ทำให้ขั้นสุดท้ายที่นับได้ไม่ตรงกับจำนวนจริง เช่น ของมี 15 ชิ้น แต่นับปากเปล่าไปถึง 18 เป็นต้น

จากสภาพปัญหาดังกล่าว จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยยึดหลัก "การเรียนรู้ผ่านการเล่น" (Play-Based Learning) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการศึกษาปฐมวัย ตามที่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดไว้ว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยต้องจัดในรูปแบบของกิจกรรมที่บูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) ประสาทสัมผัสทั้งห้าได้ทำงานร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้สมองสร้างเครือข่ายเส้นใยประสาทและจดจำข้อมูลได้อย่างยาวนาน (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์, 2554)

ครูผู้สอนจึงได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำ และรู้ค่าจำนวน 1-20 ที่สอดคล้องกับปัญหาดังกล่าว พบว่า เกมการศึกษา (Educational Games) เป็นนวัตกรรมหนึ่งที่ตอบโจทย์ความต้องการนี้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะ "เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน" เนื่องจากเกมบิงโกเป็นเกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อน ทำง่าย และเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนในชั้นเรียนได้มีส่วนร่วมพร้อมกัน การนำเกมบิงโกมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะการจดจำและรู้ค่าตัวเลข 1-20 ช่วยกระตุ้นการรับรู้ทางสายตาและการจดจำสัญลักษณ์ ช่วยเชื่อมโยงรูปธรรมสู่นามธรรม และพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคมไปพร้อมกัน ครูผู้สอนจึงได้จัดทำสื่อการสอน ดังนี้

1. บัตรภาพตัวเลข 1-20
2. เกมบิงโกตัวเลข 1 ชุด
3. เกมตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนด
4. เกมบิงโกนำกลับไปเล่นที่บ้านกับครอบครัว

4. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 ได้อย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน และมีส่วนร่วม Active Learning ในการปฏิบัติกิจกรรม เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน
3. เพื่อพัฒนาสื่อ Play-Based Learning แบบ Active Learning ของครู
4. เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองในการส่งเสริมคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน

เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2569 จำนวน 11 คน

เชิงปริมาณ

1. เด็กร้อยละ 80 สามารถจดจำและบอกค่าจำนวน 1-20 ได้ถูกต้องผ่านการประเมินหลังร่วมกิจกรรม
2. เด็กร้อยละ 100 มีส่วนร่วม ในการเล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน
3. เด็กร้อยละ 80 มีระดับความพึงพอใจ/ความสุขในการร่วมกิจกรรม
4. ครูผู้สอนมีชุดสื่อการเรียนรู้ "เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน" หรือสื่อ Play-Based Learning อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่พัฒนาขึ้นสำเร็จอย่างน้อย 1 ชุด/กิจกรรม
5. ผู้ปกครองร้อยละ 80 เข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองในการส่งเสริมคณิตศาสตร์ในการเล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลินในชีวิตประจำวัน

เชิงคุณภาพ

1. เด็กสามารถจดจำและบอกค่าจำนวน 1-20 ได้ถูกต้องผ่านการประเมินหลังร่วมกิจกรรม
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน และมีส่วนร่วม Active Learning ในการปฏิบัติกิจกรรม เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน
3. ครูผู้สอนมีชุดสื่อการเรียนรู้ "เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน" หรือสื่อ Play-Based Learning อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ที่พัฒนาขึ้นสำเร็จอย่างน้อย 1 ชุด/กิจกรรม
4. ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองในการส่งเสริมคณิตศาสตร์ในการเล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลินในชีวิตประจำวัน

5. กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ชื่อเรื่อง **Bingo number fun!** (การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3) มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

5.1 การออกแบบนวัตกรรมจัดการเรียนรู้

ข้าพเจ้าได้ดำเนินการส่งเสริมและเด็กในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน (Bingo number fun!) ขึ้น

เพื่อพัฒนาเด็กให้มีความรู้ เกิดทักษะการเรียนรู้ และเป็นผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 ดำเนินการ ดังนี้

- 5.1.1 ศึกษาและวิเคราะห์หลักการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 5.1.2 ออกแบบโครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรม
- 5.1.3 สร้างเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้
- 5.1.4 สร้างเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้
- 5.1.5 ทดลองใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก
- 5.1.6 นำนวัตกรรมไปใช้จริงและประเมินผล

5.2. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.2.1 ขั้นเตรียมการ (Plan)

- ศึกษาหลักสูตรและตัวชี้วัดจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 เพื่อกำหนด แนวทางการดำเนินกิจกรรมการพัฒนาทักษะด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20

- ศึกษาสภาพปัญหาการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 3 พบว่า เด็กมีปัญหาด้าน ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20

5.2.2 ขั้นดำเนินการ (Do)

- ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)

ขั้นนำ เคลื่อนไหวร่างกายร้องเพลง 1-20

ขั้นสอน เล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน

ขั้นสรุป ตรวจสอบความถูกต้องของเกม

5.2.3 ขั้นตรวจสอบ (Check)

- ทดสอบรายบุคคล (Post test) ด้วยเกมตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนด เปรียบเทียบผล พร้อมสังเกตพฤติกรรม

5.2.4 ขั้นปรับปรุงพัฒนา (Action)

- ปรับปรุงสื่อ ทำชุดเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน ให้ผู้ปกครองไปใช้ที่บ้าน

6. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

จากการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้ กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปรากฏตามจุดประสงค์ดังนี้

1. เด็กร้อยละ 81.81 สามารถจดจำและบอกค่าจำนวน 1-20 ได้ถูกต้องผ่านการประเมินหลังร่วม กิจกรรม
2. เด็กร้อยละ 100 มีส่วนร่วม ในการเล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน
3. เด็กร้อยละ 81.81 มีระดับความพึงพอใจ/ความสุขในการร่วมกิจกรรม
4. ครูผู้สอนมีชุดสื่อการเรียนรู้ "เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน" หรือสื่อ Play-Based Learning อื่นๆ ที่ เกี่ยวข้อง ที่พัฒนาขึ้นสำเร็จอย่างน้อย 1 ชุด/กิจกรรม

5. ผู้ปกครองร้อยละ 100 เข้าร่วมกิจกรรมความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองในการส่งเสริมคณิตศาสตร์ในการเล่นบิงโกตัวเลขพาเพลินในชีวิตประจำวัน

6.2 ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้านการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 โดยใช้กิจกรรมเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน สามารถทำให้เด็กบรรลุจุดประสงค์ตามที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. **ด้านผู้เรียน** : เด็กสามารถบอกค่าและจดจำตัวเลข 1-20 ได้อย่างแม่นยำ ไม่สับสนในกลุ่มตัวเลข 11-20 เช่น แยกแยะระหว่างตัวเลข 13 กับ 31 ได้ถูกต้อง เกิดมีทัศนคติเชิงจำนวนอย่างแท้จริง สามารถหยิบสิ่งของตามจำนวนสัญลักษณ์ได้อย่างถูกต้อง และมีพฤติกรรมทางสังคมเชิงบวกเด่นชัดขึ้น รู้จักการรอคอย มีความซื่อสัตย์ และยอมรับกฎกติกาการแพ้-ชนะ
2. **ด้านครู** : ครูได้ชุดนวัตกรรมสื่อและแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) บรรยากาศห้องเรียนเปลี่ยนเป็นห้องเรียนที่มีความสุข เด็กมีความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรม เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์
3. **ด้านโรงเรียน** : เกิดความร่วมมืออย่างเข้มแข็งระหว่างบ้านและโรงเรียน โดยผู้ปกครองนำชุดบิงโกฉบับกระเป๋ากลับไปทำกิจกรรมกับลูกที่บ้าน ช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติของผู้ปกครองจากการกดดันเร่งเรียนเขียนอ่าน มาเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย

7. ปัจจัยความสำเร็จ

1. มีการวิเคราะห์ปัญหารายบุคคลของเด็ก และการออกแบบชุดสื่อที่เรียงลำดับจากนามธรรม (บัตรภาพตัวเลข 1-20) ไปสู่กึ่งรูปธรรม (ภาพตารางบิงโกตัวเลขพาเพลิน) และไปรูปธรรม (เกมตักลูกแก้ว) อย่างสมเหตุสมผลตามหลักจิตวิทยาปฐมวัย
2. มีการผสมความร่วมมือที่ไร้รอยต่อจากผู้ปกครองที่สละเวลาและเปลี่ยนวิธีการสอนที่บ้านจากการบังคับท่องจำมาเป็นการเล่นร่วมกันอย่างผ่อนคลาย
3. การขับเคลื่อนการทำงานด้วยระบบคุณภาพ PDCA

8. บทเรียนที่ได้รับ

8.1 การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning): การเล่นที่ถูกจัดโครงสร้างอย่างมีกติกาและจุดประสงค์ที่ชัดเจน (Structured Play) เป็นวิธีการส่งผ่านความรู้นามธรรมคณิตศาสตร์ที่ดีที่สุด ช่วยให้เด็กเกิดความจำระยะยาวจากความสุขและความสนุกสนานโดยไม่รู้สึกว่ากำลังถูกบังคับเรียน

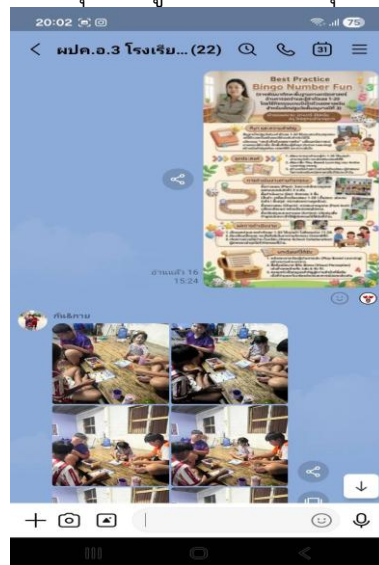
8.2 ความแตกต่างระหว่างบุคคล : ครูได้ค้นพบว่าสื่อหรือกิจกรรมชุดเดียวไม่สามารถตอบโจทย์เด็กทุกคนได้ จึงเรียนรู้ที่จะออกแบบสื่อจำแนกตามระดับความสามารถ และใช้กระบวนการเพื่อนคู่คิด (Buddy System) เพื่อช่วยกระตุ้นเด็กที่เรียนรู้ช้าและส่งเสริมศักยภาพเด็กที่เรียนรู้เร็ว

8.3 ความร่วมมือแบบไร้รอยต่อระหว่างบ้านและโรงเรียน : ความสำเร็จที่ยั่งยืนในการพัฒนาเด็กปฐมวัยจะเกิดขึ้นไม่ได้เลยหากขาดการส่งต่อและการสนับสนุนจากครอบครัว เมื่อที่บ้านและโรงเรียนใช้วิธีการจัดประสบการณ์ผ่านการเล่นที่สอดคล้องกัน เด็กจะเกิดความเชี่ยวชาญ ในทักษะนั้นได้อย่างรวดเร็ว

9. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

9.1 การเผยแพร่

9.1.1 เผยแพร่ในกลุ่มไลน์ผู้ปกครอง ชั้นอนุบาลปีที่ 3



9.1.2 เผยแพร่ใน Facebook โรงเรียนบ้านพันเสา พิชญ์โลก



9.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัล รองชนะเลิศ
อันดับ 2 ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการสร้าง
ภาพด้วยการฉีกตัดปะกระดาษ ระดับปฐมวัย
การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 72
ปีการศึกษา 2567 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



ครูผู้ฝึกสอนนักเรียน ได้รับรางวัล ระดับเหรียญทอง กิจกรรมการแข่งขันการแสดงทางวิทยาศาสตร์ (Science Show) ระดับปฐมวัย การแข่งขันศิลปหัตถกรรมนักเรียน ครั้งที่ 73 ปีการศึกษา 2568 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



ได้รับรางวัล
เชิดชูเกียรติผู้ที่มี ผลงานดีเด่น
ในงานวันครู ประจำปี 2569

10. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติ

- 10.1 การนำนวัตกรรมและผลการถอดบทเรียนร่วมแลกเปลี่ยนในวง PLC เพื่อให้ครูชั้นอนุบาล 1-2 นำไปปรับลดช่วงตัวเลข (1-5 หรือ 1-10) และส่งต่อเกณฑ์ Rubric Score เชิงลึกให้ครูคณิตศาสตร์ชั้น ป.1 ใช้จัดการเรียนรู้ต่อเนื่องไร้รอยต่อ
- 10.2 การประยุกต์เปลี่ยนเนื้อหา นำโครงสร้างเกมบิงโกตัวเลขพาเพลินไปใช้กับวิชาภาษาไทย (พยัญชนะ ก-ฮ) ภาษาอังกฤษ (คำศัพท์ A-Z)

นารี

(นางอารี เปี้ยหลิม)
ครูโรงเรียนบ้านพันเสา

ภาคผนวก

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

นิตยา คชภักดี. (2556). การพัฒนาสมองและสติปัญญาของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: เบรน-เบส บุ๊คส์.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2552). การศึกษาปฐมวัย: บทบาทของครูและผู้ปกครอง. กรุงเทพฯ: แม็ค.

โรงเรียนบ้านพันเสา (2569). หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยโรงเรียนบ้านพันเสา 2569.พิษณุโลก:

โรงเรียนบ้านพันเสา

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2554). การวัดและประเมินผลแนวใหม่: เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เอกสารประกอบ

แบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย (Pretest)

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย✓ในช่องรายการประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3

เลขที่	รายการการประเมิน									รวม คะแนน (เต็ม 9)	สรุปผลการ ประเมิน (ดีมาก / พอใช้ / ควรส่งเสริม)
	การจดจำและรู้ค่า ตัวเลข 1-20			ความสอดคล้องใน การนับ			การมีส่วนร่วมและ ความสุข				
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1		✓			✓			✓		6	พอใช้
2		✓			✓			✓		6	พอใช้
3			✓			✓		✓		4	ควรส่งเสริม
4			✓		✓			✓		4	ควรส่งเสริม
5		✓			✓			✓		6	พอใช้
6		✓			✓			✓		6	พอใช้
7		✓			✓			✓		6	พอใช้
8		✓			✓			✓		6	พอใช้
9		✓			✓			✓		6	พอใช้
10		✓			✓			✓		6	พอใช้
11			✓		✓			✓		5	พอใช้
รวมร้อยละ	0	72.72	27.72	0	90.90	9.09	0	100	0		

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 3 (ดีมาก): บอกละดับ 1-20 ได้ทันที / ตักลูกแก้วสัมพันธ์กับเสียงนับพอดี / กระตือรือร้น มั่นใจ ภูมิใจ
- ระดับ 2 (พอใช้): แม่น 1-10 แต่สับสน 11-20 (ครูช่วยได้) / นำปากเร็วกว่ามือนิดหน่อยคลาดเคลื่อน 1-2 ลูก / ทำตามสั่งแต่แอบกังวล
- ระดับ 1 (ควรส่งเสริม): ไม่รู้ค่าเลข 1-20 เลย / ปากไปเร็วกว่ามืออย่างเห็นได้ชัด / เบื่อหน่าย ปฏิเสธ หรือลวกหนี

เกณฑ์การสรุปผลรวม

- คะแนนรวม 8 - 9 คะแนน = ระดับ ดีมาก (ผ่านเกณฑ์)
- คะแนนรวม 5 - 7 คะแนน = ระดับ พอใช้ (กำลังพัฒนา)
- คะแนนรวม 3 - 4 คะแนน = ระดับ ควรส่งเสริม

แบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย
(Posttest)

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องรายการประเมินทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3

เลขที่	รายการการประเมิน									รวมคะแนน (เต็ม 9)	สรุปผลการประเมิน (ดีมาก / พอใช้ / ควรส่งเสริม)
	การจดจำและรู้ค่า ตัวเลข 1-20			ความสอดคล้องในการ นับ			การมีส่วนร่วมและ ความสุข				
	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	✓			✓			✓			9	ดีมาก
2	✓			✓			✓			9	ดีมาก
3		✓			✓		✓			7	พอใช้
4		✓			✓		✓			7	พอใช้
5	✓			✓			✓			9	ดีมาก
6	✓			✓			✓			9	ดีมาก
7	✓			✓			✓			9	ดีมาก
8	✓			✓			✓			9	ดีมาก
9	✓			✓			✓			9	ดีมาก
10	✓			✓			✓			9	ดีมาก
11	✓			✓			✓			9	ดีมาก
รวมร้อยละ	81.81	18.18	0	81.81	18.18	0	100	0	0		

เกณฑ์การให้คะแนน

- ระดับ 3 (ดีมาก): บอกเลข 1-20 ได้ทันที / ตักลูกแก้วสัมพันธ์กับเสียงนับพอดี / กระตือรือร้น มั่นใจ ภูมิใจ
- ระดับ 2 (พอใช้): แม่น 1-10 แต่สับสน 11-20 (ครูช่วยได้) / นำปากเร็วกว่ามือนิดหน่อยคลาดเคลื่อน 1-2 ลูก / ทำตามสั่ง แต่แอบกังวล
- ระดับ 1 (ควรส่งเสริม): ไม่รู้ค่าเลข 1-20 เลย / ปากไปเร็วกว่ามืออย่างเห็นได้ชัด / เบื่อหน่าย ปฏิเสธ หรือลูบหนึ่

เกณฑ์การสรุปผลรวม

- คะแนนรวม 8 - 9 คะแนน = ระดับ ดีมาก (ผ่านเกณฑ์)
- คะแนนรวม 5 - 7 คะแนน = ระดับ พอใช้ (กำลังพัฒนา)
- คะแนนรวม 3 - 4 คะแนน = ระดับ ควรส่งเสริม

ชุดสื่อการสอน



บัตรภาพตัวเลข 1-20



เกมบิงโกตัวเลข (สลับเลขจำนวน 11 ชุด)



เกมตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนด



เกมบิงโกนำกลับไปเล่นที่บ้านกับครอบครัว

ภาพกิจกรรม

เคลื่อนไหวร่างกายร้องเพลง 1-20



ภาพกิจกรรม

เล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลินและตรวจสอบความถูกต้องของเกม
แบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม



ภาพกิจกรรม

ทดสอบรายบุคคล ด้วยเกมตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนด



ภาพกิจกรรม

เด็กนำชุดบิงโกฉบับกระเป๋ากลับไปทำกิจกรรมที่บ้านกับครอบครัว



แผนการจัดประสบการณ์ สนุกกับตัวเลข ชั้นอนุบาลปีที่ 3

จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมิน พัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเกมการศึกษา 1. เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 ได้อย่างถูกต้อง 2. เพื่อให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน และมีส่วนร่วม Active Learning ในการปฏิบัติกิจกรรม เกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน	(๘) การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน	ทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการการจดจำและรู้ค่าจำนวน 1-20 ได้อย่างถูกต้อง	ชั้นนำ 1. ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปตัวยู 2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการร้องเพลง เลข 1-10 อยู่ไหน ชั้นสอน 3. ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม ข้อตกลงระหว่างการเล่น พร้อมทั้งสาธิตการเล่นเกม บิงโกตัวเลขพาเพลิน 1-20 ให้เด็กดู 4. เด็กเล่นเกมบิงโกตัวเลขพาเพลิน 1-20 5. ครูสังเกตและตรวจสอบความถูกต้อง ขั้นสรุป 6. เด็กเล่นเกมตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนดเพื่อสรุปความรู้เกี่ยวกับจำนวน 1- 20 7. ครูสรุปความรู้เกี่ยวกับจำนวน 1- 20 อีกครั้ง 8. เมื่อใกล้หมดเวลา ครูเตือนให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย	1. บัตรภาพตัวเลข 1-20 2. เกมบิงโกตัวเลข 1 ชุด 3. เกมตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนด	สังเกต การตักลูกแก้วตามจำนวนที่กำหนด



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) “BINGO NUMBER FUN! ”

ประจำปี 2569



โรงเรียนบ้านพันเสา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิจิตร เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ