

BEST PRACTICE



ผลงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย

“สนุกนับ สนุกคิด พิชิตจำนวน 1-5”

(การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา)



จัดทำโดย

นางสาววัชรินทร์ สันคุ้ม :

ตำแหน่ง ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านพันเสา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพัชุนโลก เขต 1

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 “สนุกนับ สนุกคิด พิชิตจำนวน 1-5” (การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา) จะเป็นประโยชน์ต่อโรงเรียนและหน่วยงาน หรือผู้ที่สนใจ ในการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียน และด้านอื่นๆ ในโอกาสต่อไป

นางสาววัชรินทร์ สนคุ้ม
ครูโรงเรียนบ้านพันเสา

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อผลงาน	1
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	1
ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	1
จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	4
ขอบเขตของการดำเนินงาน	4
ประโยชน์ที่ได้รับ	4
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	4
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์	6
ปัจจัยความสำเร็จ	6
บทเรียนที่ได้รับ	7
การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)	7
การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติ	8
เอกสารอ้างอิง	9
เอกสารประกอบ	10
ภาคผนวก	

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ระดับปฐมวัย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1

1. ชื่อผลงาน

“สนุกนับ สนุกคิด พิชิตจำนวน 1-5” (การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา)

2. เจ้าของผลงาน

ชื่อ.....นางสาววัชรินทร์.....นามสกุล.....สนคัม.....ตำแหน่ง.....ครูชำนาญการ.....
หน่วยงาน/โรงเรียน.....โรงเรียนบ้านพันเส้า.....เขต/อำเภอ.....บางระกำ.....จังหวัด.....พิษณุโลก.....
โทร.....089-8607029.....E-mail.....way.view2011@gmail.com

3. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่จะนำเสนอ

การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 พัฒนาเด็กตั้งแต่ แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น รวมทั้งการจัดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริม พัฒนาการทางสติปัญญาได้แก่ การคิด การใช้ภาษา การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ จำนวน มิติ ความสัมพันธ์ เวลา เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560)

การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้ได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการผ่านการเล่นโดยมุ่งเน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

คณิตศาสตร์เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น โดยเฉพาะทักษะด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการคิดคำนวณ การเปรียบเทียบจำนวน และการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เด็กปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวนและตัวเลขอย่างเป็นรูปธรรม

ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จะเป็นพื้นฐานช่วยเตรียมเด็กให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้คณิตศาสตร์ในขั้นต่อไปในอนาคต จึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในด้านการรู้ค่าจำนวนตัวเลข ซึ่งรัตนา ถิ่นขาว (2550) ได้กล่าวว่า ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทำกิจกรรมนั้นด้วยตนเอง ได้สัมผัส กระทำกับวัตถุของจริง ได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่เป็นรูปธรรมให้ผู้เรียนฝึกฝน สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ เรียงลำดับ

การวัด จำนวน การบอกตำแหน่งและฝึกการนับ เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการบอกค่าตัวเลข

ทักษะต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เป็นความสามารถที่ต้องอาศัยความรู้ ความคิดและประสบการณ์มาเป็นพื้นฐาน เมื่อเกิดความรู้ ความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นจากการลงมือทำ จะทำให้สามารถลำดับขั้นตอนในการทำสิ่งนั้นๆ ได้อย่างเป็นระบบ และเมื่อลงมือทำตามลำดับขั้นตอนอย่างต่อเนื่องจนคล่องแคล่วและชำนาญ ก็จะสามารถนำทักษะที่ชำนาญไปต่อยอดในการทำสิ่งอื่นได้อีกมากมาย ดังนั้น การพัฒนาทักษะสมอง (Executive Function : EF) ซึ่งเป็นกระบวนการส่งเสริมการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้สามารถควบคุมอารมณ์ ความคิดและพฤติกรรมของตนเองได้ตั้งแต่เด็ก จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เมื่อเด็กได้มีโอกาสพัฒนาทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จ ทั้งตัวเด็กและสังคม จะช่วยสร้างพฤติกรรมเชิงบวก และเลือกตัดสินใจในทางที่สร้างสรรค์ต่อตนเอง และครอบครัว โดยการมีความจำที่ดี มีสมาธิที่จดจ่อสามารถทำงานต่อเนื่องได้จนเสร็จ ฝึกการวิเคราะห์ การวางแผนงานอย่างเป็นระบบ ลงมือทำงาน และจัดการกับกระบวนการทำงานจนเสร็จ ตามเวลาที่กำหนด นำสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน ในประสบการณ์มาใช้ในการทำงานหรือกิจกรรมใหม่ สามารถปรับเปลี่ยนความคิด เมื่อเงื่อนไขหรือเหตุการณ์ ที่เปลี่ยนแปลง ไม่ยึดติดจนถึงขั้นมีความคิดสร้างสรรค์ และคิดนอกกรอบ รู้จักประเมินตนเอง นำจุดบกพร่องมาปรับปรุงการทำงานให้ดีขึ้น โดยการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ควบคุมตนเอง จัดการกับอารมณ์ได้ดี และมุ่งมั่นรับผิดชอบหน้าที่ไปสู่ความสำเร็จ (กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยงและคณะ, 2561: 24 - 25)

เกมการศึกษา เป็นหนึ่งใน 6 กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้พัฒนาได้หลาย ๆ ด้านรวมทั้งช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นองค์ประกอบและรากฐานสำคัญของกระบวนการพัฒนาทางด้านสติปัญญา และเกมการศึกษาเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เล่น มีการสังเกต ช่วยให้มองเห็นในสิ่งที่ควรได้เห็น ได้ฟังหรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาต่างจากการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตา เครื่องเล่นสนาม หรือเกมทางพลศึกษาตรงที่ว่าแต่ละชุดมีวิธีเล่นโดยเฉพาะผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ได้ด้วยตนเองและยังเป็นผลพลอยได้ตามมาอีกหลายประการ เช่น ฝึกให้เด็กจัดภาพให้ขอบเสมอกัน วางเรียงกันเป็นชุด ๆ ให้เป็นระเบียบ นอกจากช่วยให้เด็กทำงาน เป็นระเบียบแล้วยังช่วยฝึกประสาทสัมผัสอีกด้วย ในการเล่นเกมเด็กมักเล่นด้วยกันหลายคน เด็กเรียนรู้การเล่นร่วมกัน เด็กต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนกิจกรรมเช่นนี้ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งทางด้านอารมณ์และสังคม (วรรณวิจันสวัสดิ์, 2552: 55)

โรงเรียนบ้านพันเสา มุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก (หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยโรงเรียนบ้านพันเสา, 2567: 7)

จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับชั้นอนุบาล 1 พบว่า นักเรียนบางส่วนยังไม่สามารถบอกค่าจำนวนและจับคู่จำนวนกับตัวเลข 1-5 ได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากการเรียนรู้จากการบอกเล่าหรือการฝึกทักษะแบบเดิมอาจไม่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่เน้นการเล่น การลงมือปฏิบัติ

และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น ผู้พัฒนาจึงได้จัดทำกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 โดยออกแบบเกมที่หลากหลาย น่าสนใจ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น การสังเกต การเปรียบเทียบ การนับ และการจับคู่จำนวนกับสัญลักษณ์ตัวเลขอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวนและตัวเลขได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กิจกรรมเกมการศึกษายังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา การคิดอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมีวินัยในการปฏิบัติตามกติกา อันเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงนับเป็นแนวทางการจัดประสบการณ์ที่มีคุณค่า สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

เพื่อให้การจัดประสบการณ์การสอนบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ในวัยอนุบาล 1 ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่สำคัญที่สุดคือ "การรู้ค่าจำนวน" (Number Sense) ซึ่งเป็นการเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวเลข" (สัญลักษณ์) กับ "ปริมาณ" (จำนวนสิ่งของ) การเรียนรู้ผ่านการท่องจำตัวเลขเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอต่อการสร้างความเข้าใจที่คงทน จึงจำเป็นต้องใช้เกมการศึกษาเข้ามาเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงได้ทำการออกแบบเกมการศึกษาที่หลากหลายรูปแบบขึ้นมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเป็นการพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ เรื่องการรู้ค่าจำนวนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ให้มีความพร้อมที่เหมาะสมกับวัยและส่งผลให้มีพัฒนาการที่ดีต่อไป โดยใช้เกมการศึกษา จำนวน 6 เกม ดังนี้

1. เกม "ไม้หนีบหัตถ์จรรย" ให้เด็กนับจำนวนรูปภาพบนการ์ด แล้วใช้ไม้หนีบ หนีบลงบนตัวเลขที่ถูกต้อง (เป็นการฝึกกล้ามเนื้อมือไปด้วย)
2. เกม "ตบมือตามเลข" บัตรตัวเลข 1-5 คุณครูชูบัตรเลข 5 แล้วให้เด็กๆ ตบมือ หรือเคาะโต๊ะตามจำนวนเลขนั้น (เช่น ตบมือ 5 ครั้ง) โดยครูช่วยนับเสียงดังๆ ไปพร้อมกับเด็ก (ฝึกการฟัง การกะจังหวะจำนวน และความสัมพันธ์ระหว่างตา-หู-มือ)
3. เกม "จิกซอร์คู่หูเลขหรรษา" รูปภาพผลไม้ (กระตุ้นให้เด็กพูดตัวเลขทุกครั้งที่จับคู่สำเร็จ เช่น "เลข 4 คู่กับส้ม 4 ลูก")
4. เกม "ลากเส้นสร้างสรรค์" บัตรตัวเลข 1-5 เด็กเอานิ้วชี้จิ้มที่ภาพแล้วนับ 1, 2, 3... ก่อนจะใช้สีลากเส้นตามตัวเลข (พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการจับคู่จำนวนกับตัวเลข)
5. เกม "จิกซอร์แตงโม" เตรียมชิ้นส่วนภาพแตงโมที่ถูกตัดภาพแตงโมที่มีเมล็ด 1-5 เม็ด และอีกฝั่งเป็นบัตรตัวเลข 1-5 เด็กๆ ต้องนับจำนวนเมล็ดบนแตงโมให้ถูกต้อง แล้วนำชิ้นส่วนมาต่อกันให้เป็นรูปแตงโมที่สมบูรณ์ คู่กับเลขนั้นๆ (เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณ (จำนวนเมล็ด) และสัญลักษณ์ (ตัวเลข) ผ่านการลงมือทำจริง)

6. "เกมจับคู่ตัวเลขและจำนวน" รูปภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่ดูน่าสนใจ (เด็กเกิดความเข้าใจเชิงจำนวน (Number Sense) โดยสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง "สัญลักษณ์ตัวเลข" (นามธรรม) กับ "ปริมาณสิ่งของ" (รูปธรรม) ได้อย่างถูกต้อง)

4. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการรู้ค่าจำนวน (Number Sense) และทักษะการจับคู่ตัวเลข 1-5 กับปริมาณของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ให้ถูกต้องตามพัฒนาการ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวน ก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมการศึกษา เน้นการลงมือทำจริง โดยการใช้การสังเกต
3. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะสมอง (Executive Function: EF) ผ่านการจัดกิจกรรมเกม 1-5

เป้าหมาย

1. นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนบ้านพันเส้า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1 จำนวน 8 คน

5. ขอบเขตของการดำเนินงาน

5.1 เป้าหมายของการดำเนินงาน

นักเรียน: นักเรียนชั้นอนุบาล 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 8 คน ร้อยละ 80 ขึ้นไป มีทักษะการรู้ค่าจำนวนและการจับคู่ตัวเลข 1-5 ได้อย่างถูกต้องผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

กิจกรรม: มีการจัดทำและนำชุดกิจกรรมเกมการศึกษา (เช่น สื่ोजิกซอร์แต่งโม, เกมจับคู่) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างน้อย 3-5 รูปแบบ

5.2 ขอบเขตของเนื้อหา

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยปรับปรุงแก้ปัญหาทักษะทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้การจัดประสบการณ์การสอนบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ขอบเขตของระยะเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

ชุดสื่อเกมการศึกษารู้ค่าจำนวนในรูปแบบที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป สามารถช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็ก เด็กเกิดความสุขและสนุกกับการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

7. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

7.1 การออกแบบผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติ

7.1.1 ศึกษาแนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แก่

- ทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย
- การรู้ค่าจำนวนของเด็กปฐมวัย
- เกมการศึกษา
- พัฒนาทักษะสมอง EF Executive Functions สำหรับครูปฐมวัย

7.1.2 ศึกษา วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ตามมาตรฐานคุณลักษณะและตัวบ่งชี้

7.1.3 ศึกษาหลักการ จุดมุ่งหมาย คุณลักษณะตามวัย และโครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ทราบเนื้อหาการจัดประสบการณ์วัสดุอุปกรณ์ในการผลิตเกมการศึกษาและจัดทำ แผนการจัดประสบการณ์

7.1.4 ออกแบบสื่อและจัดทำสื่อเกมการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง รู้ค่าจำนวน ในรูปแบบที่หลากหลาย

7.1.5 นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อเกมการศึกษา ให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

7.1.6 ดำเนินการแผนการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัย

7.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) “การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา” ดำเนินงานตามหลักการจัดการศึกษาแบบ High Scope คือ รูปแบบการเรียนการสอนที่มีการจัดการเรียนรู้ด้วยการลงมือทำ(Active learning) ตามความสนใจของเด็กและมีการประเมินผลอย่างมีแบบแผนชัดเจน ซึ่งมีแนวคิดมาจากทฤษฎีของเพียเจต์(Piaget’s Theory) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ที่ได้ประโยชน์ที่สุดคือการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำด้วยตัวเองของเด็ก ไม่ใช่การรับความรู้มาจากครูผู้สอนหรือผู้ปกครองแต่เพียงอย่างเดียว ซึ่งมีวิธีการดำเนินงาน ดังนี้

1. การวางแผน (Plan) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติหรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็กและเด็กกับเด็กว่าจะทำ อะไรอย่างไร วางแผนกิจกรรมเด็ก วิเคราะห์ปัญหา ครูทำการประเมินทักษะพื้นฐานรายบุคคลของนักเรียนอนุบาล 1 เพื่อหาจุดที่เด็กมักเกิดความสับสนระหว่าง "สัญลักษณ์ตัวเลข" และ "ค่าจำนวน" ออกแบบสื่อและกิจกรรม ออกแบบเกมการศึกษาที่เน้นความสนุกสนาน สัมผัสได้จริง เช่น เกมจิ๊กซอว์แต่งโม เกมไม้หนีบหมัดจรรยา เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ กำหนดเกณฑ์ วางเกณฑ์การประเมินผล ที่เน้นทั้งทักษะการนับ การจับคู่ และความตั้งใจในการทำกิจกรรม

2. การปฏิบัติ (Do) คือการลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ จัดกิจกรรมในห้องเรียน นำเกม การศึกษาที่ออกแบบไว้มาใช้เป็นกิจกรรมเสริมหลัก โดยเน้นการจัดประสบการณ์ที่หลากหลาย สาธิต ครูแสดงวิธีการนับและจับคู่ให้เด็กดูเป็นตัวอย่างก่อนเริ่มกิจกรรม ลงมือปฏิบัติ ให้นักเรียนทำกิจกรรมรายบุคคลหรือกลุ่มย่อย เช่น เกมจิ๊กซอว์แต่งโม เพื่อฝึกทักษะการนับเมล็ดและจับคู่เลข 1-5 การบูรณาการสอดแทรก กิจกรรมเข้ากับกิจวัตรประจำวันหรือช่วงกิจกรรมเสรี เพื่อให้เด็กมีโอกาสนับจับคู่คณิตศาสตร์ได้ตลอดเวลา

เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหา ตัดสินใจและทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้รับการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3. การทบทวน (Review) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 1 พบว่า เด็กมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เนื่องจากเกมมีลักษณะสนุกสนาน สอดคล้องกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย จากการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เด็กสามารถจดจำตัวเลข 1-5 ได้ดีขึ้น รู้จักการนับจำนวน การจับคู่จำนวนกับตัวเลข และสามารถเปรียบเทียบจำนวนได้อย่างถูกต้องมากขึ้น ส่งผลให้ผลการประเมินพัฒนาการด้านสติปัญญาและทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์มีแนวโน้มสูงขึ้น นอกจากนี้ การใช้เกมการศึกษาที่หลากหลาย ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และพัฒนาทักษะทางสังคมจากการเล่นร่วมกับเพื่อน

8. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 ร้อยละ 85 มีพัฒนาการด้านการรู้ค่าจำนวนและการจับคู่ตัวเลข 1-5 ผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด นักเรียนทุกคนได้เรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ออกแบบขึ้นอย่างน้อย 3 รูปแบบ ซึ่งส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ด้านทักษะทางคณิตศาสตร์ นักเรียนมีความเข้าใจเชิงประจักษ์ สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง "สัญลักษณ์ตัวเลข" กับ "ปริมาณสิ่งของ" ได้อย่างแม่นยำขึ้น โดยผ่านการสังเกตจากกิจกรรมเกมการศึกษา

ด้านพฤติกรรมและการเรียนรู้ นักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำยาวนานขึ้น กล้าคิด กล้าตัดสินใจในการเลือกจับคู่ และมีความสุขในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านการลงมือทำจริง

ด้านเจตคติ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ไม่รู้สึกว่ายากหรือน่าเบื่อ เนื่องจากได้รับแรงเสริมทางบวกและการชื่นชมจากครูผู้สอน

ผลการดำเนินงานพบว่ากิจกรรมเกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหาความสับสนด้านการรู้ค่าจำนวนของนักเรียนอนุบาล 1 ทำให้นักเรียนมีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่แข็งแรงพร้อมสำหรับการพัฒนาในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

9. ปัจจัยความสำเร็จ

การใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง ส่งผลให้การจดจำตัวเลขและจำนวนมีความคงทนมากกว่าการเรียนรู้ผ่านการท่องจำเพียงอย่างเดียว มีการจัดตั้ง "มุมคณิตศาสตร์" ในห้องเรียนทำให้นักเรียนมีโอกาสนั่งเล่นและทบทวนความรู้ได้ด้วยตนเองในเวลาว่าง ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะได้ต่อเนื่องและยั่งยืน

9.1 ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครอง ให้ความร่วมมือ ให้ขวัญกำลังใจพร้อมทั้งสนับสนุนเป็นอย่างดีในการจัดกิจกรรมทั้งด้านงบประมาณ ในการดำเนินการจัดทำเอกสาร ผลิตสื่อในการนำไปใช้จัดกิจกรรมเสริม

ประสบการณ์ ได้ครบถ้วน และการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเหมาะสม คุ่มค่า สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน ส่งผลให้การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย มีค่าที่เพิ่มสูงขึ้น

9.2 นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นแบบอย่างที่ดีในการร่วมกิจกรรมเกิดความสุขสนุกสนานกับการเล่นเกม และเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

9.3 จากการทำนวัตกรรมโดยใช้กระบวนการ PDR ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีการวางแผนล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ได้

9.4 การจัดกิจกรรมของครูเป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ จึงทำให้ผลการดำเนินงานเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

10. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

10.1 **สื่อที่เป็นรูปธรรม** การสอนคณิตศาสตร์ในวัยอนุบาล 1 ไม่สามารถใช้วิธีการบรรยายหรือการท่องจำเพียงอย่างเดียวได้ แต่ต้องอาศัยสื่อที่จับต้องได้และสัมผัสได้จริง เพื่อให้เด็กสร้างความเข้าใจในความหมายของ "จำนวน" ก่อนที่จะเชื่อมโยงไปสู่ "สัญลักษณ์ตัวเลข"

10.2 **เกมการศึกษาสร้างความสนุกและลดแรงต้าน** การเปลี่ยนกิจกรรมคณิตศาสตร์ให้เป็นเกม ช่วยลดความรู้สึกกลัววิชาคณิตศาสตร์ของเด็ก ทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีและมีความสุขกับการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)

10.3 **การมีส่วนร่วมและการลงมือทำ** เมื่อเด็กได้ลงมือทำเอง (เช่น การตัด การแปะ การนับด้วยนิ้วมือ) จะช่วยให้เด็กมีสมาธิจดจ่อ (Attention Span) ได้นานขึ้น และเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่คงทนกว่าการฟังครูเพียงอย่างเดียว

10.4 **การสร้างบรรยากาศแห่งการทำซ้ำ** การจัดตั้ง "มุมคณิตศาสตร์" ในห้องเรียน เพื่อให้เด็กได้กลับมาเล่นเกมเดิมซ้ำๆ ในเวลาว่าง ช่วยให้เด็กเกิดความแม่นยำในการรู้ค่าจำนวนมากยิ่งขึ้น เป็นการย้ำความรู้ให้เกิดทักษะที่ติดตัวเด็กไป

10.5 **การชื่นชมช่วยสร้างความมั่นใจ** การให้แรงเสริมทางบวก ในระหว่างทำกิจกรรม เช่น การชื่นชมความพยายามในการนับ หรือการให้กำลังใจเมื่อนับผิด เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กเรียนอนุบาล 1 กล้าที่จะลองผิดลองถูกและมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น

10.6 **ความสม่ำเสมอคือหัวใจของพัฒนาการ** การจัดกิจกรรมคณิตศาสตร์ควรแทรกซึมอยู่ในกิจวัตรประจำวันของเด็กอย่างสม่ำเสมอ ไม่ควรทำเป็นกิจกรรมแยกส่วน ทำให้คณิตศาสตร์กลายเป็นเรื่องไกลตัวที่เด็กเจอได้ทุกวัน เด็กเกิดทักษะสมอง (Executive Function: EF) ผ่านการจัดกิจกรรมเกม

11.การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

11.1 การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา ในการประชุมภายในโรงเรียนบ้านพันเสา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1

11.2 กิจกรรม workshop ให้กับเพื่อนครูภายในโรงเรียนที่สนใจการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมกลางแจ้ง เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นอื่นๆ ต่อไป

11.3 การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ Facebook “way watcharin”

11.4 การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ กลุ่ม Line “ผู้ปกครองชั้นอนุบาล 1/2568”

11.5 การเผยแพร่ผลการดำเนินงานผ่านเพจ Facebook “โรงเรียนบ้านพันเส้า พิษณุโลก”

12. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ

12.1. การพัฒนาผลงานหรือนวัตกรรมเกมการศึกษาที่หลากหลายรูปแบบ สำหรับเด็กปฐมวัยจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยปรับปรุงแก้ปัญหา ทักษะทางคณิตศาสตร์ เพื่อให้การจัดประสบการณ์การสอนบรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

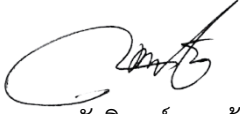
12.2. นำผลการพัฒนาทักษะทางด้านการรู้ค่าจำนวนของเด็กปฐมวัย ไปเผยแพร่ผลงานวิชาการ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจ

13. ข้อเสนอแนะ

13.1 เมื่อเสร็จสิ้นการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละครั้ง ครูและเด็กควรมีการสนทนาร่วมกัน สรุปถึงการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละวัน เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมที่ตนเองได้ปฏิบัติพร้อมทั้งรู้คุณค่าของผลงานที่ร่วมกันปฏิบัติและเกิดความภาคภูมิใจในตนเองจากการปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละวัน

13.2 ควรมีการวางแผนและพัฒนาเกมการศึกษาในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมด้านอื่น ๆ ให้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

13.3 พัฒนารูปแบบเกมการศึกษาที่มีรูปแบบหลากหลายมากขึ้น และขยายผลไปสู่กลุ่มครูผู้สอนในระดับปฐมวัยในโรงเรียนและหน่วยงานอื่น ๆ เช่น ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ศูนย์ปฐมวัยขององค์การบริหารส่วนท้องถิ่น เพื่อนำผลการพัฒนาไปต่อยอดให้เกิดประสิทธิผลมากขึ้นต่อไป


(นางสาววัชรินทร์ สนคุ้ม)
ครูโรงเรียนบ้านพันเส้า

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3- 6 ปี.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ทิตินา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.

(พิมพ์ครั้งที่ 24). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โรงเรียน

เทศบาลวัดศรีปึงเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิต วิทยาลัย

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

โรงเรียนบ้านพันเสา (2567). หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยโรงเรียนบ้านพันเสา 2568.พิษณุโลก:

โรงเรียนบ้านพันเสา

เอกสารประกอบ

แบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

(Pretest)

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย 0 1 2 ในช่องแบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ชื่อ-สกุล	แบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย																		สรุป คะแนน
	ด้านการนับและการรู้ค่าจำนวน 1-5																		
	1			2			3			4			5			6			
0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2		
1.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		6
2.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		6
3.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		6
4.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		6
5.	✓			✓			✓			✓			✓			✓			0
6.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		6
7.		✓			✓			✓			✓			✓			✓		6
8.	✓			✓			✓			✓			✓			✓			0

เกณฑ์การให้คะแนน

- 2 หมายถึง ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง
- 1 หมายถึง ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องเมื่อมีครูคอยชี้แนะ
- 0 หมายถึง ปฏิบัติไม่ถูกต้อง

แบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

(Posttest)

คำชี้แจง : ให้ทำเครื่องหมาย 0 1 2 ในช่องแบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ชื่อ-สกุล	แบบบันทึกคะแนนทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย																		สรุป คะแนน
	ด้านการนับและการรู้ค่าจำนวน 1-5																		
	1			2			3			4			5			6			
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	
1.			✓			✓			✓			✓			✓			✓	12
2.			✓			✓			✓			✓			✓			✓	12
3.			✓			✓			✓			✓			✓			✓	12
4.			✓			✓			✓			✓			✓			✓	12
5.		✓				✓			✓			✓			✓			✓	11
6.			✓			✓			✓			✓			✓			✓	12
7.			✓			✓			✓			✓			✓			✓	12
8.			✓			✓			✓			✓		✓				✓	11

เกณฑ์การให้คะแนน

2 หมายถึง ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง

1 หมายถึง ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องเมื่อมีครูคอยชี้แนะ

0 หมายถึง ปฏิบัติไม่ถูกต้อง

ภาพกิจกรรม "ไม้หนีบมหัศจรรย์"

ให้เด็กนับจำนวนรูปภาพบนการ์ด แล้วใช้ไม้หนีบ หนีบลงบนตัวเลขที่ถูกต้อง (เป็นการฝึกกล้ามเนื้อมือไปด้วย)



ภาพกิจกรรม เกม "ตบมือตามเลข"

บัตรตัวเลข 1-5 คุณครูชูบัตรเลข 5 แล้วให้เด็กๆ ตบมือ หรือตบตักตามจำนวนเลขนั้น (เช่น ตบมือ 3 ครั้ง) โดยครูช่วยนับเสียงดังๆ ไปพร้อมกับเด็ก (ฝึกการฟัง การกะจังหวะจำนวน และความสัมพันธ์ ระหว่างตา-หู-มือ)



ภาพกิจกรรม เกม "จิกซอร์คู่หูเลขหรรษา"

รูปภาพผลไม้ (กระตุ้นให้เด็กพูดตัวเลขทุกครั้งที่จับคู่สำเร็จ เช่น "เลข 4 คู่กับ ส้ม 4 ลูก")



ภาพกิจกรรม เกม “ลากเส้นสร้างสรรค์”

บัตรตัวเลข 1-5 เด็กเอานิ้วชี้จิ้มที่ภาพแล้วนับ 1, 2, 3... ก่อนจะใช้สีลากเส้นไปหาตัวเลข (พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการจับคู่จำนวนกับตัวเลข)



ภาพกิจกรรม เกม “จิ๊กซอว์แตงโม”

เตรียมชิ้นส่วนภาพแตงโมที่ถูกตัดภาพแตงโมที่มีเมล็ด 1-5 เม็ด และอีกฝั่งเป็นบัตรตัวเลข 1-5 เด็กๆ ต้องนับจำนวนเมล็ดบนแตงโมให้ถูกต้อง แล้วนำชิ้นส่วนมาต่อกันให้เป็นรูปแตงโมที่สมบูรณ์คู่กับเลขนั้นๆ (เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณ (จำนวนเมล็ด) และสัญลักษณ์ (ตัวเลข) ผ่านการลงมือทำจริง)



ภาพกิจกรรม "เกมจับคู่ตัวเลขและจำนวน"

รูปภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่ดูน่าสนใจ (เด็กเกิดความเข้าใจเชิงจำนวน (Number Sense) โดยสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่าง "สัญลักษณ์ตัวเลข" (นามธรรม) กับ "ปริมาณสิ่งของ" (รูปธรรม) ได้อย่างถูกต้อง)



แผนการจัดประสบการณ์ สนุกกับตัวเลข ชั้นอนุบาลปีที่ 1

จุดประสงค์ การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมิน พัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเกมการศึกษา การนับเมล็ดแตงโม ได้	(๘) การนับและแสดง จำนวนของสิ่งต่างๆ ใน ชีวิตประจำวัน (๑๓) การจับคู่ การ เปรียบเทียบ และการ เรียงลำดับจำนวน (1- 5)	การนับและแสดง จำนวนของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน	ขั้นนำ 1. ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปตัวยู 2. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการร้องเพลง แตงโม 3. ครูสร้างความสนใจโดยการร้องเพลงเกี่ยวกับผลไม้ หรือนำแตงโมของจริงมาให้เด็กดู พร้อมชวนสนทนา เกี่ยวกับจำนวนเมล็ดแตงโมเพื่อกระตุ้นความสนใจ ขั้นสอน 4. ครูแนะนำสื่อ "เกมจิ๊กซอว์แตงโม" โดยสาธิตวิธีการ นับเมล็ดแตงโมบนชิ้นส่วนภาพ และการนำไปต่อกับ ชิ้นส่วนที่มีตัวเลขให้ถูกต้อง 5. ครูนำภาพจิ๊กซอว์แตงโม 1-5 มาขูให้เด็กดูและ ร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพ ดังนี้ - เด็กๆ ว่าเมล็ดแตงโมมีกี่เมล็ด มีสีอะไรคะ	๑. ชุดเกม "จิ๊กซอว์ แตงโม": ทำจาก กระดาษแข็งลังที่ใช้ แล้ว ตัดเป็นรอย หยักตรงกลาง ระหว่างภาพที่มี จำนวนเมล็ดแตงโม (1-5 เมล็ด) กับบัตร ตัวเลข (1-5) ๒. เกมการศึกษาชุด อื่นๆ ที่เคยเล่น มาแล้ว	สังเกต การสังเกตพฤติกรรม และการทำกิจกรรม รายบุคคล

			6. ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงระหว่างการเล่น เกมจิกซอร์แดงโม 1-5 ดังนี้ 6.1 ไม่แย่งกันระหว่างเล่น 6.2 ไม่โยนเกมใส่เพื่อน 6.3 เมื่อเล่นเสร็จให้ช่วยกันเก็บให้เรียบร้อย 7. ครูให้เด็กนั่งเป็นรูปตัวยู 8. เด็กแต่ละคนได้รับชุดสื่ोजิกซอร์แดงโม และเริ่มลงมือต่อด้วยตนเอง โดยครูเดินให้คำแนะนำและคอยกระตุ้นให้เด็กนับออกเสียงไปพร้อมๆ กัน "บทเรียนที่ได้รับ การมีส่วนร่วมและการลงมือทำ (เช่น การตัด การแปะ การนับด้วยนิ้วมือ) จะช่วยให้เด็กมีสมาธิจดจ่อ ได้นานขึ้น" 9. ครูสังเกตและตรวจสอบความถูกต้อง ขั้นสรุป 10. ครูสรุปและแนะนำจำนวนที่ถูกต้อง 11. เมื่อใกล้หมดเวลา ครูเตือนให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย		
--	--	--	---	--	--

			12. ครูและเด็กร่วมกันตรวจสอบความถูกต้องของจิ๊กซอร์ที่ต่อเสร็จแล้ว และชื่นชมความพยายามของเด็กทุกคนเพื่อสร้างความมั่นใจ		
--	--	--	---	--	--

บันทึกหลังการจัดประสบการณ์ สนุกกับตัวเลข ชั้นอนุบาลปีที่ 1

กิจกรรมเกมการศึกษา

- เด็กเล่นเกมการศึกษา "จิ๊กซอว์เตงโม" ได้เด็กใช้มือและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน เด็กฝึกการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยรู้จักการรอคอย เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีระเบียบวินัยในการเล่น เด็กสามารถสนทนาและเล่าเรื่องราวสั้นๆ ได้ เด็กสามารถสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ คิดแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างง่ายๆ จากการเล่นเกมได้

2.ปัญหา/อุปสรรค

- เด็กบางคนไม่มีสมาธิในการปฏิบัติกิจกรรม
- เด็กบางคนชอบเล่นเครื่องสนามเล่นโลดโผน

3.ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

- ครูหากิจกรรมสนุกๆ มาเพิ่มเติม เช่น การเต้นเพลงที่เด็กชอบ
- ครูพูดคุย เตือนเด็กที่ชอบเล่นโลดโผน บอกถึงอันตรายที่กำลังเกิดขึ้นได้ ให้เด็กฟัง

ภาคผนวก

การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

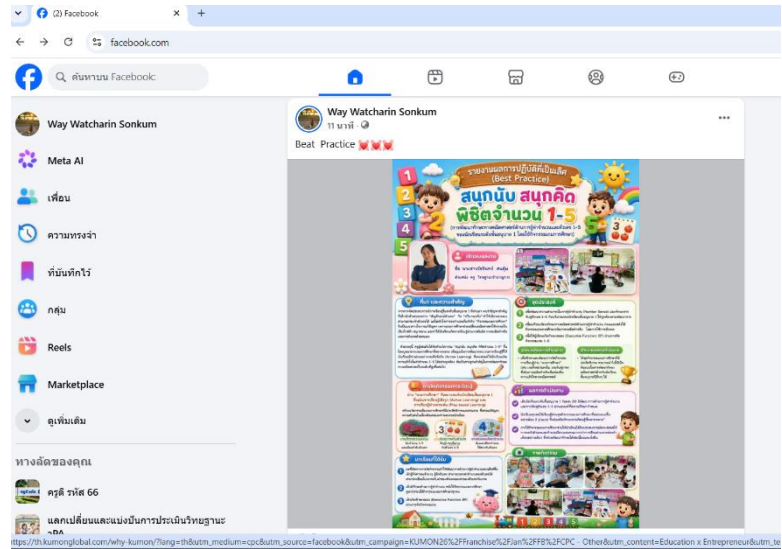
การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา ในการประชุมภายในโรงเรียนบ้านพันเสา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลก เขต 1



กิจกรรม workshop ให้กับเพื่อนครูภายในโรงเรียนที่สนใจ การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 1 โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชั้นอื่นๆ ต่อไป



การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ Facebook “way watcharin”



การเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ กลุ่ม Line “ผู้ปกครองชั้นอนุบาล 1/2568”



การเผยแพร่ผลการดำเนินงานผ่านเพจ Facebook “โรงเรียนบ้านพันเส้า พิชญ์โลก”

5 มิ.ย.

📶 31%

โรงเรียนบ้านพันเส้า พิชญ์โลก

ทั้งหมด รูปภาพ Reels งานกิจกรรม การกล่าวถึง

โรงเรียนบ้านพันเส้า พิชญ์โลก

4 นาที · 🌟

🌟 ผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) 🌟

🌟 “สนุกนับ สนุกคิด พิชิตจำนวน 1-5”

การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 ของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา

👤 โดย นางสาววชิรินทร์ สนคุ้ม... ดูเพิ่มเติม

5 มิ.ย.

📶 6

โรงเรียนบ้านพันเส้า พิชญ์โลก

ทั้งหมด รูปภาพ Reels งานกิจกรรม การกล่าวถึง

โรงเรียนบ้านพันเส้า พิชญ์โลก

2 ชม. · 🌟

🌟 ผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) 🌟

🌟 “สนุกนับ สนุกคิด พิชิตจำนวน 1-5”

การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-5 ของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษา

👤 โดย นางสาววชิรินทร์ สนคุ้ม
ครู วิทยฐานะชำนาญการ

📖 การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) และ Active Learning ช่วยให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง เรียนรู้อย่างสนุกสนาน พร้อมพัฒนาทักษะการคิด การสังเกต การเปรียบเทียบ และการรู้ค่าจำนวนอย่างเป็นธรรมชาติ

🌟 ผลที่เกิดขึ้น

- ✅ นักเรียนร้อยละ 80 มีพัฒนาการด้านการรู้ค่าจำนวนและการจับคู่ตัวเลข 1-5 ตามเกณฑ์ที่กำหนด
- ✅ นักเรียนมีความกระตือรือร้น กล้าแสดงออก และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น
- ✅ สามารถเชื่อมโยงตัวเลขกับปริมาณจริงได้อย่างถูกต้อง
- ✅ พัฒนาทักษะสมองด้านการคิดและการแก้ปัญหา (Executive Function : EF)

💡 เพราะการเรียนรู้ที่ดี เริ่มต้นจากความสุขและความสุขของเด็ก ๆ การใช้เกมการศึกษาจึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางสำคัญที่ช่วยวางรากฐานทางคณิตศาสตร์ให้กับผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#BestPractice #สนุกนับสนุกคิดพิชิตจำนวน1ถึง5 #อนุบาล1 #การเรียนรู้ผ่านการเล่น #ActiveLearning #เกมการศึกษา #พัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ #โรงเรียนบ้านพันเส้า #การศึกษาปฐมวัย #EFเด็กปฐมวัย 🌈📚👍

