



แบบแผนผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษา

“เรียนดี มีความสุข”

ของกระทรวงศึกษาธิการ ภายใต้โครงการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนา

การศึกษาสู่การปฏิบัติระดับภาค

ของสำนักงานศึกษาธิการภาค ๒ (REO2MOEAWORDS) ประเภท ครูผู้สอน

“การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา
ที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย”

นางสาวขวัญดาว สดเส็นห์
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

คณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบช่วยให้คาดการณ์วางแผนตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมและมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน เพื่อให้นักเรียนใช้ฝึกได้ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน โดยจัดทำอุปกรณ์ชุดฝึกให้นักเรียนได้เห็นเป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น พร้อมมีเนื้อหาประกอบคำอธิบายเพื่อให้ นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง มีกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้จัดทำมีความสนใจที่จะศึกษา และพัฒนาสร้างสื่อการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนใช้ฝึกได้ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน โดยจัดทำอุปกรณ์ชุดฝึกให้นักเรียนได้เห็นเป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น พร้อมมีเนื้อหาประกอบคำอธิบายเพื่อให้ นักเรียนได้ศึกษาด้วยตนเอง มีกิจกรรมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนการสอน เพราะผู้เรียนมีความสำคัญที่สุดในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ตลอดจนทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดี บรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตร

นางสาวขวัญดาว สุดเสนห์

ผู้จัดทำ

สารบัญ

ชื่อผลงาน	หน้า
ข้อมูลการเสนอผลงาน	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	2
จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	3
กระบวนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินงาน	6
ปัจจัยความสำเร็จ	7
บทเรียนที่ได้รับ	7
การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ	7
การขยายผลต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีการปฏิบัติ	7
ภาคผนวก	

แบบ 02

**แบบเสนอผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษา“เรียนดี มีความสุข”
ของกระทรวงศึกษาธิการ ภายใต้โครงการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาศึกษาสู่การปฏิบัติระดับภาค
ของสำนักงานศึกษาธิการภาค ๒ (REO2 MOE AWARDS)**

ประเภท ครูผู้สอน

1. ข้อมูลการเสนอผลงาน

1.1 ชื่อผลงาน **การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย**

1.2 ระยะเวลาดำเนินงาน ตั้งแต่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง 11 ตุลาคม 2567

1.3 การส่งผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ
(กรุณาระบุ √ ลงใน ☐ ที่ตรงกับกลุ่มของครูผู้สอน)

- ☒ กลุ่มระดับปฐมวัย
- ☐ กลุ่มระดับประถมศึกษา
- ☐ กลุ่มระดับมัธยมศึกษา
- ☐ กลุ่มระดับอาชีวศึกษา
- ☐ กลุ่มการศึกษาพิเศษ
- ☐ กลุ่มส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1.4 การส่งผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จตามนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ
(กรุณาระบุ √ ลงใน ☐ ที่ตรงกับด้านผลงานของครูผู้สอน) ให้เลือกนำเสนอเพียง 1 ด้าน

- ☐ 1.4.1 ด้านการสร้างและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีตามรอยพระยุคลบาท
- ☒ 1.4.2 ด้านกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา Anywhere Anytime
- ☐ 1.4.3 ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ด้านทักษะอาชีพเพื่อการมีงานทำ
- ☐ 1.4.4 ด้านการส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน
- ☐ 1.4.5 ด้านการจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย
- ☐ 1.4.6 ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษาหรือการแนะแนวการเรียนรู้ (Coaching) และเป้าหมายชีวิต

1.5 ข้อมูลผู้ส่งผลงาน

1.5.1 ชื่อ – สกุล นางสาวขวัญดาว สุดเสน่ห์

1.5.2 ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ครู
ระดับ/วิทยฐานะ ไม่มีวิทยฐานะ

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 1
จังหวัด สมุทรปราการ

โทรศัพท์ (มือถือ) 0964505306 E-mail : nan_aiizlo@hotmail.com

1.5.3 ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 127 หมู่ 1 ตำบล ปากคลองบางปลากด อำเภอ พระสมุทรเจดีย์
จังหวัด สมุทรปราการ รหัสไปรษณีย์ 10290 โทรศัพท์ 0964505306

1.5.4 ระดับการศึกษาสูงสุด ปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

1.6 ข้อมูลสถานศึกษา/หน่วยงานการศึกษา ของผู้เสนอผลงาน

ชื่อสถานศึกษา/หน่วยงาน โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)
 เลขที่ 127 หมู่ 1 ตำบล ปากคลองบางปลากด อำเภอ พระสมุทรเจดีย์
 จังหวัด สมุทรปราการ รหัสไปรษณีย์ 10290 โทรศัพท์ 0926397550
 สังกัด ☐ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด
☒ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการเขต 1
☐ สำนักงานเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษา
☐ สำนักงานส่งเสริมการเรียนรู้จังหวัด
☐ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัด
☐ โรงเรียนเอกชนในจังหวัด
☐ อื่น ๆ (โปรดระบุ)

2. รายงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน

นำเสนอเนื้อหาที่มีความยาวไม่เกิน 20 หน้า กระดาษ A4 โดยใช้ตัวอักษรแบบ TH Sarabun PSK ขนาดตัวอักษร 16 pt และภาคผนวกไม่เกิน 30 หน้า รวมแล้วไม่เกิน 50 หน้า (ไม่รวมปก คำนำ และสารบัญ)

2.1. ความเป็นมาและความสำคัญ

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 มาตรา 22 ได้กำหนดว่าการจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่านักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด

คณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดทำให้นักเรียนคิดอย่างมีเหตุผลมีแบบแผนสามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบตัดสินใจแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องเหมาะสมสำคัญทั้งในการเรียนรู้และมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551 น. 2) ดังนั้นการเรียนรู้คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการฝึกเหตุผลทางคณิตศาสตร์ด้วยการเรียนเกี่ยวกับสัญลักษณ์ตัวเลขจำนวนการอ่านคำการนับการบวกและการบอกเหตุผลโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการของเด็กได้ลงมือปฏิบัติได้คิดบรรยายภาาการเรียนไม่เครียดกิจกรรมได้รับการวางแผนอย่างดีครูมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กและสร้างความคุ้นเคยกับตัวเลข หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช2560จึงกำหนดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาให้เด็กปฐมวัยโดยสนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าผ่านการคิดการใช้ภาษาการสังเกตการจำแนกและเปรียบเทียบจำนวนมิติสัมพันธ์(พื้นที่/ระยะ)และเวลาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งสอดคล้องกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มุ่งหวังให้เด็กทุกคนได้เตรียมความพร้อมด้านต่างๆทางคณิตศาสตร์อันเป็นพื้นฐานการเรียนรู้คณิตศาสตร์ในชั้นประถมศึกษาโดยกำหนดสาระหลักที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยได้แก่จำนวนและการดำเนินการจำนวนการรวมกลุ่มและการแยกกลุ่มการวัดความยาวน้ำหนักปริมาตรเงินและเวลาเรขาคณิตตำแหน่งทิศทางระยะทางรูปเรขาคณิตสามมิติและรูปเรขาคณิตสองมิติพีชคณิตแบบรูปและความสัมพันธ์การวิเคราะห์ข้อมูลและความน่าจะเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและการนำเสนอทักษะและกระบวนการทางคณิตศาสตร์การแก้ปัญหาการให้เหตุผลการสื่อสารการสื่อความหมายทางคณิตศาสตร์และการนำเสนอการเชื่อมโยงความรู้ต่างๆทางคณิตศาสตร์และเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่นๆและมีความคิดสร้างสรรค์สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญาช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2547 น. 66) ดังที่ทีศนาแซมมณี (2555, น. 365-369)ที่กล่าวว่าการสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถโดยผู้เรียน

เป็นผู้เล่นเองทำให้ได้รับประสบการณ์ตรงเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูงเกิดการเรียนรู้จากการเล่นทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมายและอยู่คงทนซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของกนกพิชญ์ศรีสวัสดิ์(2555: 84) ได้ทำการพัฒนากิจกรรมเกมการศึกษาด้านการเรียงลำดับเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยผลการทดลองพบว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาด้านการเรียงลำดับมีคะแนนเฉลี่ยหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาอาจให้เด็กเล่นเป็นกลุ่มหรือเล่นรายบุคคลการเล่นเป็นกลุ่มทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีช่วยเหลือซึ่งกันและกันเด็กเก่งสามารถช่วยเหลือเด็กที่อ่อนให้สามารถเล่นเกมได้การเล่นเกมการศึกษาเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมซ้ำ ๆ เด็กจะรู้จักสังเกตเปรียบเทียบจำนวนรูปร่างประเภทและการคิดหาเหตุผล (เยาวรัตน์ทัศเกตุ, 2541, น. 30) ดังที่สุณิบุญพิทักษ์ (2557 น. 276-277) กล่าวว่าเกมการศึกษาเป็นสื่ออุปกรณ์ช่วยสอนทำให้เด็กได้พัฒนาการคิดหาเหตุผลการสังเกตการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตาการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้และทักษะพื้นฐานสำคัญต่างๆซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมที่ฝึกเตรียมความพร้อมสนองตอบต่อการพัฒนาการตามวัย

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวมาข้างต้นข้าพเจ้ามีความสนใจที่จะนำเกมการศึกษามาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์ด้านการวัดการเปรียบเทียบและการเรียงลำดับของเด็กปฐมวัยซึ่งจะทำให้เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์ดียิ่งขึ้นสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและมีเจตคติที่ดีต่อคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

2.1.1 จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

จุดประสงค์

1.1 เพื่อศึกษาความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา

1.2 เพื่อศึกษาเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา

เป้าหมาย

2.1 เชิงปริมาณ นักเรียนโรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) ชั้นอนุบาลปีที่ 2

2.2 เชิงคุณภาพ นักเรียนโรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) มีความรู้ทางคณิตศาสตร์ด้านการวัดการเปรียบเทียบและการเรียงลำดับของเด็กปฐมวัย ทำให้เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์ดียิ่งขึ้น

2.2 กระบวนการดำเนินงาน



รูปแบบการปฏิบัติงานที่เป็นระบบ มีการบูรณาการเชื่อมโยงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้แต่ละสัปดาห์ มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 และคู่มือการใช้หลักสูตรในเรื่องต่างๆ ได้แก่วิธีมาตรฐานและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยสาระการเรียนรู้ขอบข่ายกิจกรรมที่จัดให้กับเด็ก

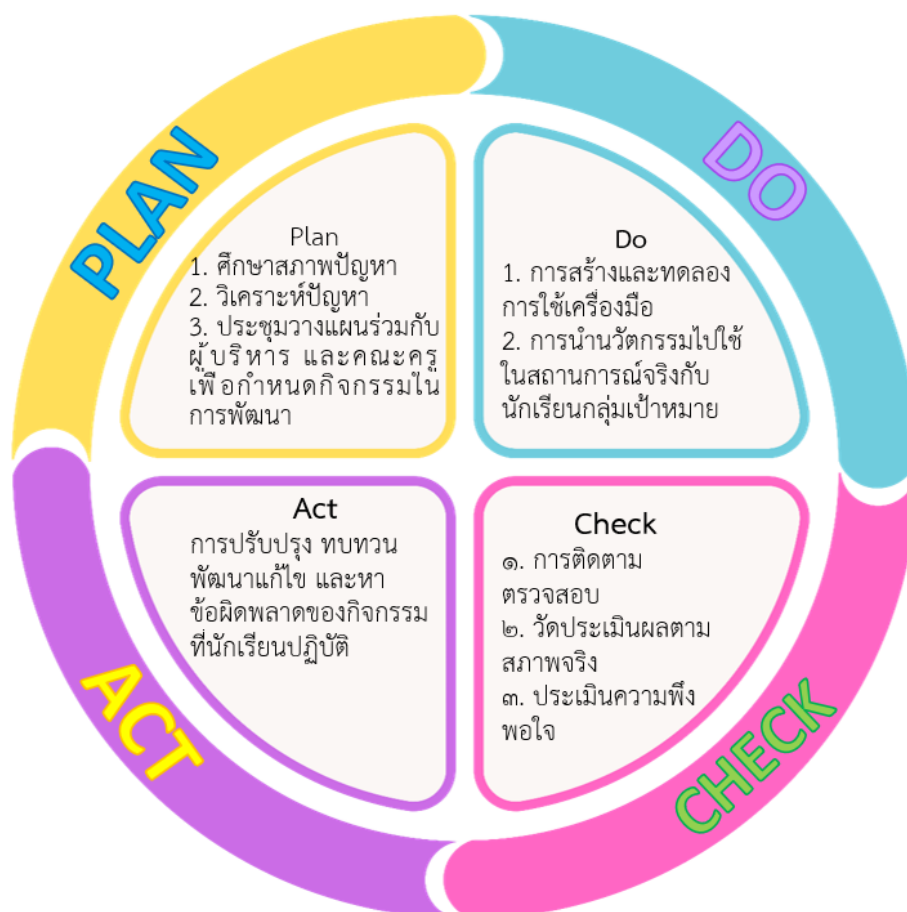
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

ขั้นตอนที่ 3 ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนเล่นเกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้

1. เตรียมสื่อการสอน “สนุกกับตัวเลข”
2. ครูอธิบายขั้นตอน และวิธีการใช้สื่อการสอนให้ชัดเจน
3. ให้นักเรียนทำความเข้าใจในการใช้อุปกรณ์
4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอน
 - 5.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน
 - 5.2 ชี้นสอน
 - 5.3 ชี้นสรุป
 - 5.4 ชี้นวัดผล และประเมินผล

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 5 รายงานผลการจัดกิจกรรมเผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรม



ลักษณะของนวัตกรรม

เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนในระดับชั้นอนุบาล เป็นอุปกรณ์ชุดฝึกที่มีความคงทน จึงทำให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ง่าย และสะดวกต่อการเก็บรักษา น้ำหนักไม่หนักมาก สามารถนำไปใช้ในการสอนได้ทุกที่ ประกอบด้วย

1. สื่อที่มีขนาดใหญ่ ทำให้นักเรียนด้านหลังห้องสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน
2. ตัวเลขมีหลากหลาย และจำนวนมาก ผู้เรียนใช้ได้อย่างทั่วถึง

กระบวนการจัดทำนวัตกรรม

1. เลือกหัวข้อที่ต้องการทำสื่อการเรียนการสอน ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานการเรียนรู้ เรื่องตัวเลข การบอกจำนวนของตัวเลขตัวเลข การจับคู่ตัวเลข แล้วเลือกทักษะพื้นฐานของการเรียนรู้ เรื่องตัวเลขที่น่าสนใจ

2. ออกแบบสื่อการเรียนการสอน
3. จัดหาวัสดุอุปกรณ์
4. ทำอุปกรณ์สื่อการสอน ตามขั้นตอนดังนี้

ส่วนที่ 1 ฐานรอง หากกระดาษไม่อัด ใช้กระดาษสีติดฐานเพื่อความสวยงาม

ส่วนที่ 2 แทนใส่ตัวเลข หาแกนทิชชูหรือแกนกระดาษเหลือใช้ ห่อกระดาษสีให้สวยงาม และติดกาวเข้ากับฐานรอง

ส่วนที่ 3 ไม้ตัวเลข ปรี้นรูปตัวเลข ตัดตามรูปและเคลือบใสป้องกันการฉีกขาด และนำไปติดกับไม้ไอศกรีมด้วยกาวสองหน้า

5. นำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน
6. ประเมินผลการใช้สื่อ

การใช้ทรัพยากร

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. แผ่นกระดาษ | ราคา 32 บาท |
| 2. ไม้กวาด | ราคา 38 บาท |
| 3. ไม้ไอศกรีม | ราคา 35 บาท |

รวมราคาทั้งหมด 105 บาท

1. กระดาษไม้



2. แกนทิชชู



3. ปืนกาว



4. กระดาษสี



5. ไม้ไอศกรีม



6. ใส์กา



7. กาว



8. กรรไกร



9. กาวสองหน้า



2.3 ผลการดำเนินงาน

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เด็กได้ลงมือกระทำและได้สัมผัสกับประสบการณ์จริงโดยผ่านกิจกรรมที่จูงใจทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีเจตคติที่ดีมีความเชื่อมั่นกระตือรือร้นต่อการเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้อย่างต่อเนื่อง (กุลยาตันติผลาชีวะ, 2551 น. 52) ซึ่งสอดคล้องกับวไลพรเมฆไตรรัตน์ (2549, น. 186) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ดีทำให้เด็กคิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบคณิตศาสตร์มีความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดมีแบบแผนตลอดจนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถแก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้(สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2551 น. 2) ซึ่งสอดคล้องกับอัญชลีไสยวรรณ (2553, น. 1) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กควรให้เด็กได้คิดและมีโอกาสจัดกระทำสัมผัสและต้องหรือลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสเกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการเล่นผ่านการคิดการใช้เหตุผลการสังเกตการเปรียบเทียบซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ที่กล่าวว่าควรให้เด็กเรียนรู้ผ่านการสัมผัสสำรวจทดลองและลงมือกระทำต่อวัตถุด้วยตนเอง (กุลยาตันติผลาชีวะ, 2551 น. 18)

ผลสัมฤทธิ์ของงาน

1. นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ เพราะมองเห็นภาพได้ชัดเจน ทำให้เข้าใจ และฝึกทักษะได้ง่าย
2. นักเรียนมีทักษะพื้นฐานการบอกตัวเลข และการจับคู่ได้ดีขึ้น
3. นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น สนใจ ตั้งใจเรียนมากขึ้น
4. นักเรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน
5. นักเรียนได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
6. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกคน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เข้าใจในเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น
2. ความสนุกสนาน และก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีในการเรียนเรียนรู้ และช่วยความทรงจำ
3. สามารถใช้สื่อการเรียนการสอนนี้ได้อย่างเข้าใจ และนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ได้รับประสบการณ์จริง จึงทำให้ผู้เรียนมีความทรงจำต่อสิ่งที่เรียนได้นาน
5. สื่อการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความคิด
6. ได้ยินเสียงและได้เห็นภาพในกิจกรรมการเรียนรู้ และเกิดการพัฒนาทักษะทางภาษาได้เป็นอย่างดี
7. นักเรียนมีทักษะการจดจำตัวเลขได้ดีขึ้นทำให้การเรียนการสอนบรรลุตามวัตถุประสงค์

2.3.1 ปัจจัยความสำเร็จ

1. ได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียนเป็นอย่างดี
2. ผู้ปกครองให้ความร่วมมือสนับสนุนในการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและสนับสนุนจัดหาสื่อเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรม
3. มีการประเมินพัฒนาการและปรับปรุงผลการจัดกิจกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง

2.3.2 บทเรียนที่ได้รับ

1. เกมการศึกษาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการเล่นผ่านการคิดการใช้เหตุผลการสังเกตการเปรียบเทียบ
2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ควรให้เด็กเรียนรู้ผ่านการสัมผัสสำรวจทดลองและลงมือกระทำต่อวัตถุด้วยตนเอง

2.3.3 การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ

ได้มีการเผยแพร่ให้นักเรียนที่สอนโดยตรง และให้ครูผู้สอนที่อยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นได้ยืมไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการ

2.3.4 การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีการปฏิบัติ

1. นำผลการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจใช้เกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ใช้สอนในระดับชั้นอื่น ๆ

ทั้งนี้ ข้าพเจ้าได้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาผลงานการปฏิบัติที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนไว้ครบถ้วน จำนวน 35 แผ่น และข้าพเจ้าขอรับรองว่ารายงานการเสนอผลงานนี้มีความถูกต้องและเป็นจริง ทุกประการ

ลงชื่อ.....ผู้เสนอผลงาน

(นางสาวขวัญดาว สุตเสน่ห์)

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)

3. การรับรองผลงาน (ผู้บังคับบัญชาของผู้เสนอผลงาน)

ข้าพเจ้า นางภาวิณี ครูชปักษ์ ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์) ขอรับรองว่า ผลงานนี้เป็นการปฏิบัติหน้าที่ของผู้เสนอผลงานอย่างแท้จริง

ลงชื่อ.....ผู้รับรองผลงาน

(นางภาวิณี ครูชปักษ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)

วันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2567

หมายเหตุ สำเนาเอกสารทุกฉบับให้ผู้เสนอผลงานเขียนคำรับรองว่า “สำเนาถูกต้อง” พร้อมลงลายมือชื่อ และวัน เดือน ปี ไว้ด้วย



แผนการจัดประสบการณ์เกมการศึกษา เกม จับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข

สาระสำคัญ

เกมจับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข เป็นการเรียนรู้ตัวเลข 1-10 และรู้ค่าจำนวน 1-10 โดยการนับจำนวน รูปผลไม้ บนบัตรภาพ จากนั้นนำบัตรภาพตัวเลขมาจับคู่กับจำนวน นอกจากนี้ยังให้นักเรียนได้ฝึก การปฏิบัติ ตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นเกมที่ปฏิบัติหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อ่านตัวเลข 1-10 ได้
2. จับคู่ภาพจำนวนและตัวเลขได้
3. เก็บเกมการศึกษาเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้
 - 1.1 เกมจับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข
 - 1.2 จับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข
2. ประสบการณ์สำคัญ
 - 2.1 จับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข (การสังเกต/การแก้ไขปัญหาระหว่างเล่นเกม/การจดจำตัวเลขต่าง ๆ)
 - 2.2 การเก็บเกมการศึกษาเข้าที่เมื่อเลิกเล่น (การเรียนรู้ทางสังคม)

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง “ตัวเลข”
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเพลง
3. เด็กฟังคำแนะนำชื่อเกม “จับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข” จากครู

ขั้นสอน

1. เด็กฟังการแนะนำเกม อธิบายวิธีการเล่นเกม จากครูดังนี้
 - 1.1 เด็กนับจำนวนตัวเลข
 - 1.2 เด็กจับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข
 - 1.3 ทำจนครบทุกภาพ
2. อาสาสมัคร เด็กมาสาธิตการเล่นก่อนเล่นจริง
3. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงดังนี้
 - 3.1 เด็กจะเล่นตามกติกา
 - 3.2 เด็กจะไม่ทำอุปกรณ์หายหรือพัง
 - 3.3 เมื่อเล่นเกมเสร็จเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

4. เด็กลงมือเล่นเกม “จับคู่ภาพจำนวนและตัวเลข”

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปกิจกรรมดังนี้
 - 1.1 เกมนี้มีชื่อว่าเกมอะไรคะ
 - 1.2 เด็ก ๆ รู้จักเลขอะไรจากเกมนี้อย่าง
2. เด็กเก็บเกมเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

สื่อการเรียนรู้

1. เพลงตัวเลข
2. เกม จับคู่จำนวนและตัวเลข

เพลง ตัวเลข

1 2 3 4 1 2 3 4

5 6 7 5 6 7

อีกทั้ง 8 และ 9 10 (ซ้ำ)

จำให้ดี นับอีกที

การวัดและประเมินผล

1. สังเกตจากการตอบคำถาม
2. สังเกตจากการร่วมกิจกรรม

แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ						สรุปผลการประเมิน
		1. สนทนาตอบคำถามกับเพื่อนและครูด้วยความมั่นใจ		2. มีความจดจำและบอกตัวเลขได้ดี		3. มีทักษะพื้นฐานการจับคู่ตัวเลขได้		
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1	เด็กชายทศพล	✓		✓		✓		ผ่าน
2	เด็กชายพีรพัฒน์ บัวศรี	✓		✓		✓		ผ่าน
3	เด็กชายธนภัทร พนารินทร์	✓		✓		✓		ผ่าน
4	เด็กชายชลันธร ใจมีรักดี	✓		✓		✓		ผ่าน
5	เด็กชายธีรสิทธิ์ สุขรักดี	✓		✓		✓		ผ่าน
6	เด็กหญิงโรสสลิน น่วมเปรม	✓		✓		✓		ผ่าน
7	เด็กหญิงทักษอร ปาดศรี	✓		✓		✓		ผ่าน
8	เด็กชายธีรวุฒิ พลเชียงสา	✓		✓		✓		ผ่าน
9	เด็กหญิงพุดสีนา	✓		✓		✓		ผ่าน
10	เด็กชายอริญชัย ช่อนนอก		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
11	เด็กหญิงชมพูนุช ศรีรักดี	✓		✓		✓		ผ่าน
12	เด็กชายรัชชานนท์ สงคราม	✓		✓		✓		ผ่าน
13	เด็กชายภูมินันท์ ยินดี	✓		✓		✓		ผ่าน
14	เด็กหญิงพีรดา น้อยราช	✓		✓		✓		ผ่าน
15	เด็กชายปองภพ อิ่มหน้า		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
16	เด็กชายกฤตพรต ดวงชานนท์	✓		✓		✓		ผ่าน
17	เด็กหญิงญาณิน	✓		✓		✓		ผ่าน
18	เด็กหญิงจิราภา กองแก้ว	✓		✓		✓		ผ่าน
19	เด็กหญิงเมษา กอบธัญกิจ	✓		✓		✓		ผ่าน
20	เด็กหญิงกาญจน์เกล้า เก่งชัยภูมิ		✓		✓	✓		ไม่ผ่าน
21	เด็กหญิงสุธิดา ป่านภูมิ	✓		✓		✓		ผ่าน
22	เด็กหญิงอังสุมาลี เฟ่งผล	✓		✓		✓		ผ่าน
23	เด็กหญิงวาศิณีย์ เฟ็งพา	✓		✓		✓		ผ่าน
24	เด็กชายณัฐนันท์ เยื่อนหวงค์	✓		✓			✓	ไม่ผ่าน
25	เด็กชายสุภัทรชัย ลาภเพชร	✓			✓		✓	ผ่าน
26	เด็กชายอนุชิตณ์ ศิริทร		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
27	เด็กชายณัฐพัชร สุขใจ	✓		✓		✓		ผ่าน

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ						สรุปผล การ ประเมิน
		1. สนทนาตอบคำถามกับเพื่อนและครูด้วยความมั่นใจ		2. มีความจดจำและบอกตัวเลขได้ดี		3. มีทักษะพื้นฐานการจับคู่ตัวเลขได้		
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
28	เด็กชายวิวัฒน์ สวัสดิ์		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
29	เด็กหญิงนานเกาจีน	✓		✓		✓		ผ่าน

👍 ปฏิบัติได้ทั้งหมด คือผ่านการประเมิน

สรุปการประเมินรายการที่ 1 -3

😊 เด็กผ่านการประเมิน

😊 เด็กที่ได้รับการแก้ไข

แบบประเมินพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

เลขที่	ชื่อ - นามสกุล	รายการ						สรุปผล การ ประเมิน
		4. มีความสนใจใส่ใจ กระตือรือร้น ตั้งใจ เรียน		5. มีความสุขสนุก สนานในการเรียน		6. มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม จนสำเร็จ		
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
1	เด็กชายทศพล	✓		✓		✓		ผ่าน
2	เด็กชายพีรพัฒน์ บัวศรี	✓		✓		✓		ผ่าน
3	เด็กชายธนภัทร พนารินทร์	✓		✓		✓		ผ่าน
4	เด็กชายชลันธร ใจมีรักดี	✓		✓		✓		ผ่าน
5	เด็กชายธีรสิทธิ์ สุกภักดี	✓		✓		✓		ผ่าน
6	เด็กหญิงโรสสลิน น่วมเปรม	✓		✓		✓		ผ่าน
7	เด็กหญิงทักษอร ปาดศรี	✓		✓		✓		ผ่าน
8	เด็กชายธีรวุฒิ พลเชียงสา	✓		✓		✓		ผ่าน
9	เด็กหญิงพุดสีนา	✓		✓		✓		ผ่าน
10	เด็กชายอริญชัย ช่อนนอก		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
11	เด็กหญิงชมพูนุช ศรีภักดี	✓		✓		✓		ผ่าน
12	เด็กชายรัชชานนท์ สงคราม	✓		✓		✓		ผ่าน
13	เด็กชายภูมินันท์ ยินดี	✓		✓		✓		ผ่าน
14	เด็กหญิงพีรดา น้อยราช	✓		✓		✓		ผ่าน
15	เด็กชายปองภพ อิ่มหน้า		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
16	เด็กชายกฤตพรต ดวงชานนท์	✓		✓		✓		ผ่าน
17	เด็กหญิงญาณิน	✓		✓		✓		ผ่าน
18	เด็กหญิงจิราภา กองแก้ว	✓		✓		✓		ผ่าน
19	เด็กหญิงเมษา กอบธัญกิจ	✓		✓		✓		ผ่าน
20	เด็กหญิงกาญจน์เกล้า เก่งชัยภูมิ		✓		✓	✓		ไม่ผ่าน
21	เด็กหญิงสุธิดา ป่านภูมิ	✓		✓		✓		ผ่าน
22	เด็กหญิงอังสุมาลี เฟ่งผล	✓		✓		✓		ผ่าน
23	เด็กหญิงวาศิณีย์ เฟื่องพา	✓		✓		✓		ผ่าน
24	เด็กชายณัฐนันท์ เยื่อนหวงค์	✓		✓			✓	ไม่ผ่าน
25	เด็กชายสุภัทรชัย ลาภเพชร	✓		✓		✓		ผ่าน
26	เด็กชายอนุชิตณ์ ศิริทร		✓		✓		✓	ไม่ผ่าน
27	เด็กชายณัฐพัชร สุขใจ	✓		✓		✓		ผ่าน

เลขที่	ชื่อ – นามสกุล	รายการ						สรุปผล การ ประเมิน
		4. มีความสนใจใส่ใจ กระตือรือร้น ตั้งใจ เรียน		5. มีความสุขสนุก สนานในการเรียน		6. มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม จนสำเร็จ		
		ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
28	เด็กชายวิวัฒน์ สวัสดิ์	✓		✓		✓		ไม่ผ่าน
29	เด็กหญิงนานเกาจีน	✓		✓		✓		ผ่าน

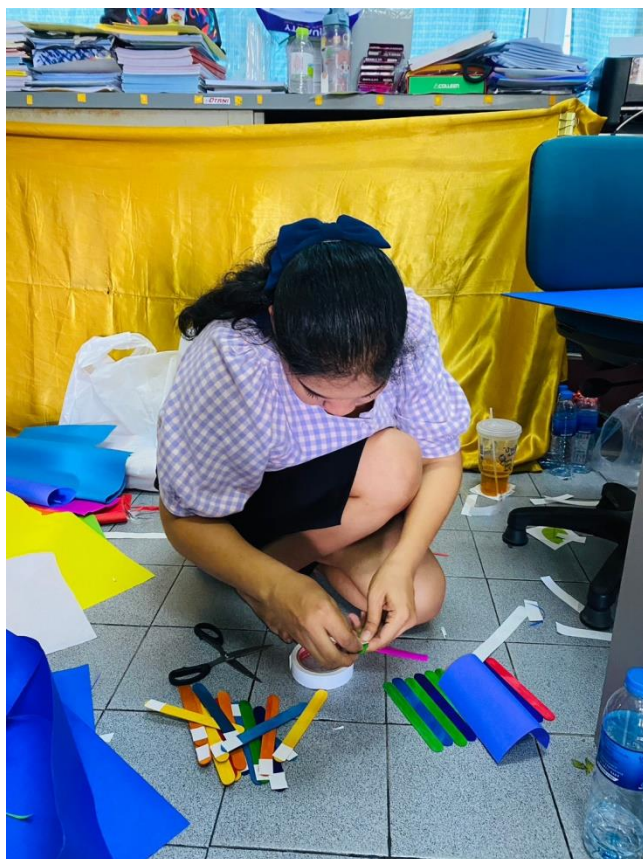


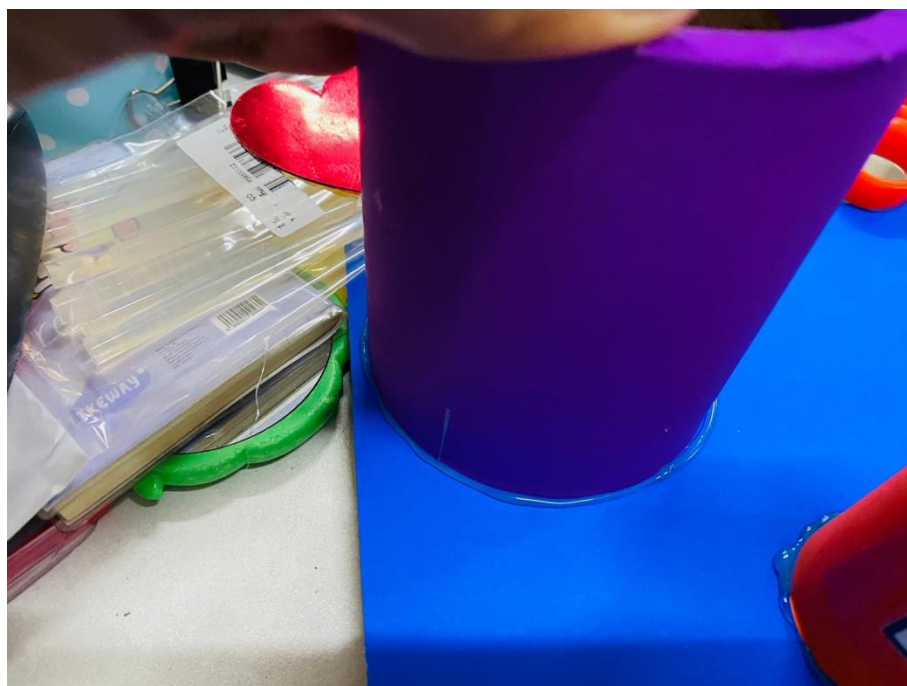
ปฏิบัติได้ทั้งหมด คือผ่านการประเมิน

สรุปการประเมินรายการที่ 1 -3

😊 เด็กผ่านการประเมิน

😊 เด็กที่ได้รับการแก้ไข





ภาพการเรียนรู้การสอนหน่วยการเรียนรู้เรื่องสนุกกับตัวเลข



ภาพการเรียนรู้การสอนหน่วยการเรียนรู้เรื่องสนุกกับตัวเลข



ภาพการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้เรื่องสนุกกับตัวเลข



ภาพการเรียนรู้การสอนหน่วยการเรียนรู้เรื่องสนุกกับตัวเลข





โรงเรียนคลองสองพี่น้อง(ใจดีอุปถัมภ์)
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาระถมศึกษาสมุทรปราการ เขต ๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษานขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ