



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

เรื่อง “การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยผ่านการเล่น

ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา”

ของเด็กปฐมวัยปีที่ 1 ห้อง 4 ปีการศึกษา 2566

สอดคล้องกับมาตรฐานที่ 1 คุณภาพของเด็ก



นางสาวปราถณา เกิดแก้ว

นางสาวสมรศรี รุ่งทิพย์เจริญ

ผู้จัดทำ

โรงเรียนนिरศาสตร์

37/3 หมู่ 16 ตำบลท่าผาอำเภอบ้านโป่งจังหวัดราชบุรี

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดราชบุรี

คำนำ

ข้าพเจ้านางสาวปราถณา เกิดแก้ว ตำแหน่งครูผู้สอน ระดับปฐมวัย โรงเรียนธีรศาสตร์ เสนอผลงาน รูปแบบ/การปฏิบัติที่นำเสนอ “การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยผ่านการเล่นด้วยการจัด กิจกรรมเกมการศึกษา”

เอกสารเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการพิจารณาคัดเลือกผลงานรูปแบบ/การปฏิบัติที่นำเสนอ ซึ่ง ประกอบไปด้วย ความสำคัญของผลงาน รูปแบบ/การปฏิบัติที่นำเสนอ ที่นำเสนอจุดประสงค์และเป้าหมาย ของการดำเนินงาน กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ ประโยชน์ที่ได้รับ/ปัจจัยความสำคัญ บทเรียนที่ได้รับ การเผยแพร่/การได้รับความยินยอม/รางวัลที่ได้รับ และ ภาคผนวก หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้

นางสาวปราถณา เกิดแก้ว

นางสาวสมรศรี รุ่งทิพย์เจริญ

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	3
กระบวนการผลิตผลงาน	4
ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	8
ปัจจัยความสำเร็จ	9
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	9
การเผยแพร่นวัตกรรม/แนวปฏิบัติที่ดีและการยกย่องชมเชย	10
การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงานนวัตกรรม หน่วยงานที่มีส่วนร่วม	10
ภาคผนวก	

ชื่อผลงาน/นวัตกรรม/วิธีการปฏิบัติ: การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยผ่านการ
เล่นด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา”

ผู้นำเสนอ : นางสาวปราถนา เกิดแก้ว

นางสาวสมศรี รุ่งทิพย์เจริญ

ตำแหน่ง: ครูผู้สอน ครูพี่เลี้ยง โรงเรียนธีรศาสตร์

ตำบลท่าผา อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี

เบอร์โทรศัพท์ 088-4531861 E-mail : pradtana0310@gmail.com

สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดราชบุรี

1. ความสำคัญของผลงานนวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

ความเป็นมาและสภาพปัญหา

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พัฒนาขึ้นบนแนวคิดหลักสำคัญเกี่ยวกับ พัฒนาการเด็กปฐมวัย โดยถือว่าการเล่นของเด็กเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ภายใต้ การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการทำงานของสมอง ผ่านสื่อที่เอื้อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเล่นอย่างมีจุดมุ่งหมายเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันด้วย จากการเล่นเด็กจะมีโอกาสเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ได้ใช้ประสาทสัมผัสและการรับรู้ผ่อนคลายอารมณ์ และแสดงออกของตนเอง เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้าน สติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมบุคคล และสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป (หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย, หน้า 38) พัฒนาการด้านสติปัญญา ความคิดของเด็กวัยนี้มีลักษณะยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ยังไม่สามารถเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น เด็กมีความคิดเพียงแต่ว่าทุกคนมองสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และรู้สึกต่อสิ่งต่าง ๆ เหมือนตนเอง ความคิดของตนเองเป็นใหญ่ที่สุด เมื่ออายุ 3-6 ปี เด็กสามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของที่อยู่รอบตัวได้ สามารถจำสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กระทำซ้ำกันบ่อย ๆ ได้ดี เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น แต่ยังมีอาศัย การรับรู้เป็นส่วนใหญ่ แก้ปัญหาด้วยการลองผิดลองถูกจากการรับรู้มากกว่าการใช้เหตุผล ความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวพัฒนาอย่างรวดเร็วตามอายุที่เพิ่มขึ้น ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริม

พัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่างๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไป (หลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย, หน้า 38)จากการประเมินพัฒนาการนักเรียนตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์พัฒนาการด้าน สติปัญญา ในมาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ที่ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินอยู่ในระดับ ร้อยละ 65.67 ซึ่งต่ำกว่าค่าเป้าหมายมาตรฐานการศึกษาของโรงเรียน และส่งผลต่อเด็กในเรื่องความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาเพื่อให้เด็กรู้จักสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก ส่งเสริมการคิดหาเหตุผล และตัดสินใจแก้ปัญหา ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ซึ่งเป็นการพัฒนาความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยเฉพาะเมื่อเด็กได้เล่นเกมการศึกษาจะทำให้เด็กรู้จักการสังเกต การจำแนก การจัดหมวดหมู่ เปรียบเทียบ การเชื่อมโยง ผูกการรับรู้ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ และการทำงานของเด็กในอนาคต เกมการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญและยังเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นเครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ มีความรู้ ความเข้าใจมากขึ้น และเกมยังเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการ พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนได้

แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

เยาวพา เดชะคุปต์ (2538 : 36) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการ ผูกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียน การเล่นเกม เป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริม ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ รวมทั้ง การส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและ การอยู่ร่วมกันกับเพื่อนในสังคม เช่นเดียวกับนิตยา สุวรรณศรี (2540 : 58) กล่าวว่า เกม เป็นกิจกรรมอย่าง หนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการผูกทักษะด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก เกมช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบ ยอดเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้เรียนและสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวผู้เรียน ผู้เรียนจะมีโอกาสในการคิดแก้ปัญหา ใช้เหตุผล ผูก ความพร้อมด้านการใช้สายตา การสังเกต การเปรียบเทียบสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันและการใช้เกม ประกอบการเรียนการสอนเป็นกลวิธีหนึ่ง ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน เกมบางเรื่องชวน ให้ผู้เรียนคิดติดตามและอยากทราบผลว่าเป็นอย่างไร การนำเกมการศึกษามาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม ทำให้นักเรียนเกิดมีความสนใจการเรียน รู้สึกสนุกสนาน มีความรับผิดชอบ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักทำงาน เป็นหมู่ มีการเคลื่อนไหว ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งเสริมทักษะในด้านต่าง ๆ เกิดความเข้าใจใน บทเรียน เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางบวก และทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการคิดรวบยอดและให้ประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ผู้ศึกษาจึงเลือกจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดรวบยอดของ

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนธีรศาสตร์ เพื่อให้เด็กมีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐาน การเรียนรู้ในอนาคต เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาในการพัฒนาเด็กปฐมวัย และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อครู บุคลากรทางการศึกษา หรือผู้ที่สนใจในการนำไปต่อยอดเพื่อพัฒนาการศึกษาต่อไป

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในการส่งเสริมความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้น อนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนธีรศาสตร์ อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี

2. เพื่อพัฒนาด้านความสามารถในการคิดรวบยอด โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565โรงเรียนธีรศาสตร์ อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1/4 โรงเรียนธีรศาสตร์ อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี จำนวน 30 คน ได้รับการส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

เชิงคุณภาพ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1/4 โรงเรียนธีรศาสตร์ อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี จำนวน 30 คน ได้รับการส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาได้ตามวัย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ศรีสุข ชิพนานิชย์(2553, หน้า 34) ได้สรุปความหมายของความคิดรวบยอดว่า ความคิดรวบ ยอดหมายถึง การใช้กระบวนการคิดสรุปสาระสำคัญขององค์ประกอบย่อยเข้าเป็นพวกโดยอาศัยลักษณะร่วม ขององค์ประกอบย่อย ๆ เหล่านั้นหรือการหาความสัมพันธ์ของข้อมูลย่อย ๆ แล้วสามารถอธิบายและสรุปเป็นหลักการ

กูด (Good, อ้างถึงใน โครดา ไชยชนะ, 2549 : 50) ได้สรุปความหมายของความคิด รวบยอดไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. ความคิดรวบยอด คือ สัญลักษณ์ของส่วนประกอบ หรือลักษณะร่วมที่สามารถจำแนก ออกเป็นกลุ่มเป็นพวกได้
2. ความคิดรวบยอด คือ สัญลักษณ์เชิงความคิดทั่วไป หรือเชิงนามธรรมเกี่ยวกับสถานการณ์ หรือวัตถุ
3. ความคิดรวบยอด คือ ความรู้สึกลึกซึ้ง ความเห็นหรือภาพของความคิดรวบยอด

ดีส (Deese) กล่าวว่า ความคิดรวบยอดเป็นรากฐานอันสำคัญของการเรียน มนุษย์จะคิดได้ อย่างมีประสิทธิภาพเพียงใดขึ้นอยู่กับความคิดรวบยอดเป็นสำคัญ

เดอเซคโค (De Cecco) ให้ความหมายว่า ความคิดรวบยอด คือ ประเภทหรือกลุ่มของสิ่งเร้า ที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน สิ่งเร้าเหล่านี้อาจเป็นวัตถุสิ่งของ ตลอดจนเหตุการณ์ต่าง ๆ เรากำหนด ความคิดรวบยอดเหล่านี้ตามลักษณะคุณสมบัติเฉพาะและกำหนดชื่อต่าง ๆ เพื่อเรียกอย่างเฉพาะเจาะจง

กู๊ดวิน และคลอสไมเออร์ (Goodwin and Klausmier) ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดรวบ ยอดจะบอกให้เราทราบถึงคุณลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ เหตุการณ์ หรือกระบวนการ ซึ่งทำให้เรา แยกสิ่งต่าง ๆ ได้ และในขณะเดียวกันก็สามารถเชื่อมโยงเข้ากับสิ่งของและประเภทเดียวกันได้

อีเบล (Ebel) ได้กล่าวว่า ความคิดรวบยอด เป็นการเรียนรู้ที่นำไปสู่การคิด ความคิดรวบยอด เป็นการคงที่ของการตอบสนองของสิ่งต่างๆ ซึ่งมีการสรุปครอบคลุมและมีการจำแนกความแตกต่างรวมอยู่ด้วย จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ความคิดรวบยอด หมายถึง ความคิด ความเข้าใจที่สรุป สิ่งหนึ่งสิ่งใดอันอาจเกิดจากการสังเกต หรือการได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยอาศัย ลักษณะร่วมบางประการมาประมวลเข้าด้วยกันให้เป็นข้อสรุป หรือข้อจำกัดความของสิ่งนั้น ๆ ซึ่งเป็น ความสามารถทางสมองอย่างหนึ่งที่จะทำให้บุคคลสามารถชี้บอกสิ่งเร้าแล้วจัดเข้าเป็นพวกเกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่น คนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกตคิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภทและความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่/ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2547 : น.66)

3. กระบวนการผลิตผลงาน

ศึกษาปัญหาในการพัฒนาการด้านความสามารถในการคิดรวบยอดในระดับปฐมวัย จากการประเมินพัฒนาการนักเรียนตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พัฒนาการด้าน สติปัญญา ในมาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ที่ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 พบว่า นักเรียนมีผลการ ประเมินอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ ส่งผลต่อเด็กในเรื่องความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในอนาคต ต่อไป ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และตัวบ่งชี้ที่เกี่ยวข้อง ศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางความคิดรวบยอด เกมการศึกษา และกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ พัฒนาการด้านสติปัญญา ในมาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการ คิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ที่ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ทฤษฎีและวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการคิดรวบยอดของเด็กปฐมวัย 5.1.3 ออกแบบกิจกรรมเกมการศึกษาและแผนการจัดประสบการณ์ ออกแบบกิจกรรมเกมการศึกษาโดยบูรณาการในหน่วยการเรียนรู้ในช่วงเวลาจัดกิจกรรมเกม การศึกษา คำนึงถึงความเหมาะสมกับวัยของเด็ก และเลือกเกมที่จะนำมาสร้างสร้างเกม จำนวน 5 เกม ได้แก่ เกมหาชิ้นส่วนที่หายไป 2. เกมต่อภาพ 3. เกมโดมิโน 4. เกมจับคู่ตัวอักษรให้ตรงกับภาพ 5. เกมจับคู่พยัญชนะให้ตรงกับภาพ

เกม	ทักษะความคิดรวบยอด
เกมหาชิ้นส่วนที่หายไป	หาชิ้นส่วนที่หายไป
เกมต่อภาพ	ต่อภาพ
เกมโดมิโน	เรียงสองด้านภาพที่เหมือนกัน
เกมการจับคู่ความสัมพันธ์	จับคู่และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ
เกมจับคู่พยัญชนะให้ตรงกับภาพ	จับคู่พยัญชนะให้ตรงกับภาพ

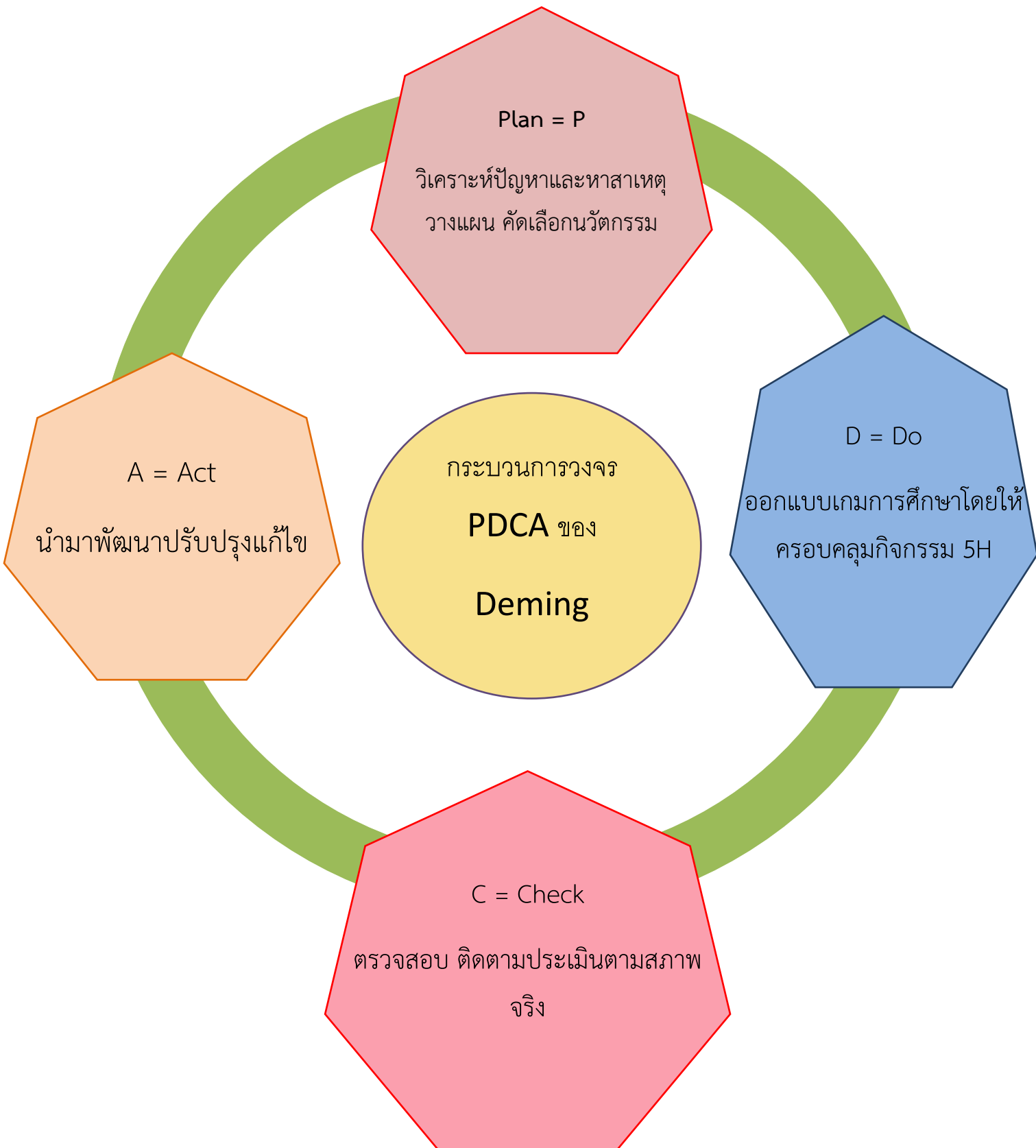
ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างเกมการศึกษากับทักษะความคิดรวบยอด
ตามหลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย พุทธศักราช 2560

ระยะเวลาในการดำเนินการ

เดือนกรกฎาคม-ตุลาคม 2565 เป็นเวลา 2 สัปดาห์

สถานที่ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1/4 โรงเรียนธีรศาสตร์ อ.บ้านโป่ง จ.ราชบุรี

กระบวนการวงจร PDCA ของ
Deming



การดำเนินงานพัฒนาตามกิจกรรม

Plan = P

1. กำหนดเป้าหมาย โดยการพัฒนาทักษะความสามารถทางการคิดรวบยอดของเด็ก ปฐมวัย ซึ่งเด็กทุกคนจะต้องฝึกฝนทักษะการสังเกต เปรียบเทียบ จับคู่ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ เพื่อให้เด็กมี ความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ในอนาคต
2. วางแผนการทำงาน การวางแผนการทำงานดำเนินการโดยวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการ จัดประสบการณ์ การเรียนรู้ ศึกษาหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มาตรฐานการศึกษาปฐมวัยและตัวบ่งชี้ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดรวบยอด และเกมการศึกษา โดยกำหนดจุดมุ่งหมายและ รูปแบบของสื่อให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก
3. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ สำหรับการผลิตเกมการศึกษา และจัดทำเกมการศึกษาสำหรับพัฒนา ความสามารถทางการคิดรวบยอด ได้แก่ 1) เกมจับคู่ความสัมพันธ์ 2) เกมจัดหมวดหมู่ 3) เกมเรียงลำดับ ขนาด 4) เกมเรียงลำดับเหตุการณ์

Do = D

4. สร้างเครื่องมือชุดประเมินทักษะการคิดรวบยอด และประเมินก่อนการจัดกิจกรรมเกม การศึกษา
5. ครูจัดประสบการณ์โดยนำเกมการศึกษาพัฒนาทักษะการคิดรวบยอดมาใช้กับเด็กปฐมวัย โดยบูรณาการในหน่วยการเรียนรู้ในช่วงเวลาจัดกิจกรรมเกมการศึกษาตามแผนการจัดประสบการณ์ โดยดำเนินการ ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อม เป็นการเตรียมให้เด็กมีความพร้อม สำหรับการเรียนรู้ โดยการร้องเพลง การทำท่าทาง การท่องคำคล้องจอง ปริศนาคำทายหรือการใช้สื่อประกอบ

ขั้นที่ 2 ทบทวนความรู้และกระตุ้น เป็นการให้เด็กได้เชื่อมความรู้เดิมกับความรู้ใหม่คือ เกมการศึกษาที่เคยเล่นแล้วกับยังไม่เคยเล่น และกระตุ้นให้เด็กเกิดความกระหายในการเรียนรู้ ด้วยคำถามให้เด็กคิด ขั้นที่ 3 ลงมือปฏิบัติ เป็นการให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติด้วยตนเองโดยใช้ประสาทสัมผัส ผ่าน กิจกรรมเกมการศึกษา ให้เด็กได้ลองผิด ลองถูก เพื่อค้นคว้าแสวงหาคำตอบ

ขั้นที่ 4 สรุปความคิดรวบยอด ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงหลักการ เหตุผล ที่นักเรียนใช้ในการหาคำตอบและให้ข้อมูลป้อนกลับ

Check = C

6. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนในขณะจัดกิจกรรม
7. ประเมินทักษะการเรียนรู้ความคิดรวบยอด หลังการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

Act = A

8. นำข้อมูลก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม มาวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล 5.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาทักษะความสามารถด้านการคิดรวบยอด

1. เด็กมีพัฒนาการเรียนรู้ที่ดีขึ้น สามารถสังเกต จับคู่ จำแนก จัดกลุ่ม เรียงลำดับ ได้ดีขึ้น
2. เด็กมีความกระตือรือร้นให้ความสนใจในการทำกิจกรรม สนุกสนาน และอยากมีส่วนร่วม ในการจัดกิจกรรมมากขึ้น

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

1. การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการคิดรวบยอดของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนธีรศาสตร์ พบว่า มีพัฒนาการด้านทักษะการคิดรวบ ยอดในระดับที่สูงขึ้น

2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีพัฒนาการในการเรียนรู้ทักษะการคิดรวบยอด โดยการจัด กิจกรรมเกมการศึกษา ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาร้อยละ 100

ผลสัมฤทธิ์

จากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในการส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะการคิดรวบยอดของ นักเรียนชั้นอนุบาล พบว่า นักเรียนร้อยละ 100 มีพัฒนาการความสามารถในการคิดรวบยอด

เกณฑ์การสรุปผลการประเมินความคิดรวบยอด

2.40 – 3.00 อยู่ในระดับ ดี

1.70 – 2.39 อยู่ในระดับ พอใช้

1.00 – 1.69 อยู่ในระดับ ควรเสริม

เด็กที่ผ่านเกณฑ์การประเมิน คือ เด็กที่ได้ 2.40 ขึ้นไป จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านสติปัญญาทางด้านการคิดรวบยอดดีขึ้น ผ่านการส่งเสริมการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา และมีความพร้อมในการเชื่อมต่อของการศึกษาระดับปฐมวัยกับระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ทางด้านพัฒนาการทางสติปัญญาทักษะการคิดรวบยอด
2. เด็กมีความสุข สนุกสนาน และมีความสนใจในการเรียนรู้ โดยกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถ กระตุ้นความสนใจให้เด็กอยากเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
3. ครูมีความรู้ความเข้าใจ ได้พัฒนาความรู้และทักษะการจัดการเรียนการสอนเพิ่มขึ้นโดยใช้นวัตกรรมใหม่ๆและตระหนักในการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
4. โรงเรียนมีนวัตกรรมใหม่ๆในการต่อยอดเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนเพิ่มขึ้น
5. โรงเรียนเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอก หน่วยงานต่างๆและชุมชนเพิ่มขึ้น ทำให้ได้รับความไว้วางใจในการส่งบุตรหลานมาเข้าเรียน
6. ชุมชนมีความมั่นใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครู และร่วมกันพัฒนาโรงเรียนมากขึ้น

5. ปัจจัยความสำเร็จ

1. เด็กปฐมวัย ได้รับความร่วมมือจากเด็กเป็นอย่างดี เด็กสนใจและมีความสุขในขณะที่ทำ กิจกรรมเกมการศึกษา
2. ผู้ปกครอง ได้รับความร่วมมือจากผู้ปกครองเป็นอย่างดี ผู้ปกครองให้การสนับสนุน พุดคุย ชักถามนักเรียน ชื่นชมผลงานของนักเรียน และต่อยอดการทำกิจกรรมที่บ้าน
3. เพื่อนร่วมงาน ได้รับการส่งเสริม เป็นที่ปรึกษา คอยให้กำลังใจ และคำแนะนำในการ ออกแบบกิจกรรมและการทดลองใช้เกมการศึกษา
4. ผู้บริหาร ได้รับการส่งเสริม คำแนะนำ และการจัดสรรงบประมาณให้เพียงพอ

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

ข้อสรุปที่ได้รับ

1. ผลที่เกิดจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านการคิดรวบยอดดีขึ้น
2. เด็กมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมเกมการศึกษาให้สำเร็จ มีความมั่นใจในการทำงาน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ เกิดความภาคภูมิใจในผลงานตนเองและผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

แนวทางในการพัฒนาเพิ่มเติมให้ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนมีบทบาทในการสนับสนุน ส่งเสริมให้เด็กพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยอำนวยความสะดวก สร้างบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเอง กระตุ้นให้เด็กอยากเรียนรู้ มีการพัฒนาสื่อและนวัตกรรมใหม่ ยิ่งจะทำให้กิจกรรมน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1. ควรจัดเตรียมสื่อ เกมการศึกษาให้เพียงพอต่อจำนวนเด็ก
2. ควรวางแผนจัดสรรเวลาในการดำเนินงานให้เหมาะสมกับกิจกรรม
7. การเผยแพร่นวัตกรรม/แนวปฏิบัติที่ดีและการยกย่องชมเชย

รูปแบบ/วิธีการประชาสัมพันธ์ เผยแพร่ (best Practice)

-เผยแพร่ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์

- รายงานผลการประเมินตนเอง
- วารสารธีรศาสตร์ ปีการศึกษาละ 1 ฉบับ
- แผ่นพับ ประกาศ จดหมาย ตามวาระและโอกาสที่จำเป็น / เหมาะสม
- ป้ายไว้นิล ป้ายโปสเตอร์ ตามวาระและโอกาสที่จำเป็น / เหมาะสม
- เผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์โรงเรียนธีรศาสตร์ Website: www.theerasart.ac.th

8. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงานนวัตกรรม หน่วยงานที่มีส่วนร่วม

- ขยายผลกับเพื่อนครู

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560ยาวพา เดชะคุปต์ (2538 :หน้า 36)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560ศรีสุข ชีพพานิชย์(2553, หน้า 34)

ภาคผนวก







