



วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

➢ การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม
ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ของเด็กปฐมวัยปีที่ ๓ ห้อง ๔
ปีการศึกษา ๒๕๖๖
สอดคล้องกับมาตรฐานที่ ๑
คุณภาพของเด็ก



นางสาวนิตา วันเพ็ญ
นางสาวศิริรัตน์ อ่วมสุวรรณ
ผู้จัดทำ

โรงเรียนธีรศาสตร์
๓๗/๓ หมู่ ๑๖ ตำบลท่าผา อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี
สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน
สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดราชบุรี

คำนำ

Best Practice “การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา” นี้ จัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้เรื่อง พัฒนาการด้านสังคม ซึ่งสามารถฝึกได้ตั้งแต่วัยเป็นเด็กเล็กๆ เช่นนี้ จะส่งผลให้ เด็กๆ มีสังคมที่ดี ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ง่าย สร้างเสริมบุคลิกภาพที่ดี รวมถึงการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข

ท้ายที่สุดนี้ ผู้จัดทำหวังว่า Best Practice “การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา” นี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน และผู้สนใจทั่วไป ขอขอบคุณคณะ ผู้บริหารและศึกษานิเทศก์ ที่ให้โอกาสและความรู้ความเข้าใจในการจัดทำ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี้ โปรด ให้คำแนะนำโดยตรงเพื่อการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ผู้จัดทำ

นางสาววนิดา วันเพ็ญ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
- ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
- จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๓
- กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
- ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๕
- Model	๖
- ปัจจัยความสำเร็จ	๗
- บทเรียนที่ได้รับ	๗
- การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ	๗
- การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีการปฏิบัติ	๘
- ภาคผนวก	
- เอกสารอ้างอิง	

ชื่อผลงาน/นวัตกรรม/วิธีการปฏิบัติ : การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมด้วยการจัดกิจกรรม
เกมการศึกษา

ผู้นำเสนอ : นางสาวนิตดา วันเพ็ญ

นางสาวศิริรัตน์ อ่วมสุวรรณ

ตำแหน่ง : ครูผู้สอน ครูพี่เลี้ยง โรงเรียนธีรศาสตร์

ตำบลท่าผา อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี

โทรศัพท์ : ๐๘๔-๔๑๔๗๔๒๐ E-mail : justsmildwanida1995@gmail.com

สังกัดสำนักงานศึกษาธิการจังหวัดราชบุรี

๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

พัฒนาการด้านสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับแบบแผนที่สังคมยอมรับ เพื่อดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข ซึ่งเด็กอายุ ๓-๖ ปีจะเป็นช่วงวัยที่สนใจเรียนรู้สังคมภายนอกบ้านมากขึ้น เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่นที่อยู่รอบตัว พัฒนาการด้านสังคมของเด็กวัยนี้จึงเป็นพื้นฐานการสร้างบุคลิกภาพที่เหมาะสมของเขาในอนาคต

การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัย พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัยในช่วงเริ่มต้นวัยเด็กยังมีความสัมพันธ์เฉพาะกับคนในครอบครัว และยังยึดติดตัวเองเป็นศูนย์กลาง แต่เมื่อเข้าสู่วัย ๓-๔ ขวบ เด็กเริ่มมีความสัมพันธ์กับคนภายนอกการเลี้ยงดูที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กปฐมวัยพ่อแม่ควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆดังนี้

๑. การเล่น

การทำกิจกรรมต่างๆช่วยพัฒนาการทางด้านสังคม เพราะการเล่นทำให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ช่วยให้มีโอกาสฝึกวิธีเข้าสังคมเรียนรู้การที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น นอกจากนั้นถ้าพ่อแม่ได้สังเกตขณะที่เด็กกำลังเล่นหรือทำกิจกรรม พ่อแม่จะสังเกตเห็นว่าเด็กจะเรียนรู้การรอคอย การเล่นเรียนรู้วิธีเล่นกับผู้อื่น เรียนรู้การแบ่งปันของเล่นให้เพื่อนในกลุ่มที่เล่นอยู่ด้วยกัน การแลกเปลี่ยนของเล่น ผลัดเปลี่ยนกันเล่นบ้าง บางครั้งก็เป็นผู้นำในการเล่นเครื่องเล่นหรือของเล่นต่างๆ บางครั้งก็เป็นผู้ตามที่ดี อีกทั้งยังรู้จักรักษากติกาการเล่น รู้จักแพ้ชนะ ซึ่งเท่ากับเป็นการเตรียมให้เด็กวัยนี้รู้จักปรับตัวในสังคมได้ดีเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

๒. การพาเด็กไปเที่ยวสถานที่ต่างๆ

ทำให้เด็กได้รู้จักสังคมนอกบ้าน ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน เช่น พาไปเที่ยวสวนสัตว์ ขณะที่เดินดูตามกรงสัตว์ เด็กจะเห็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ด้วยกัน การแบ่งปันอาหารกัน ขณะเดียวกันพ่อแม่ได้พูดคุยสอนเด็กถึงการอยู่ร่วมกันของสัตว์ การพึ่งพาอาศัยกัน การแบ่งปัน การเสียสละ ซึ่งเด็กจะให้เห็นด้วยตนเองเป็น

การศึกษาจากของจริงเด็กจะค่อยๆเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน การอาศัยซึ่งกันและกัน การแบ่งปัน เป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก

๓. การพาเด็กไปพบญาติพี่น้อง

ลูกๆหลานๆ ในวัยเดียวกันหรือพ่อแม่พาไปบ้านเพื่อน ของพ่อแม่ที่มีลูกอยู่ในวัยเดียวกัน ให้เด็กๆได้อยู่ร่วมกันเพื่อเป็นการฝึกให้รู้จักอยู่ร่วมกับผู้อื่น รู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น เพื่อเป็นการปูพื้นฐานในการเข้าสังคม และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในวัยต่อมา

การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม สำหรับเด็กปฐมวัยเริ่มจากครอบครัวให้เด็กได้เล่น หรือ ทำกิจกรรมต่างๆกับผู้อื่น พาเด็กไปเที่ยวให้เด็กรู้จักสังคมนอกบ้าน พาเด็กไปพบญาติพี่น้อง ให้เด็กได้อยู่ร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เด็กรู้จักการปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีความสุข

เกมการศึกษา หมายถึง เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง ๔ ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน เกมการศึกษาส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ให้เด็กฝึกใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา การเล่นร่วมกันซึ่งเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น และทักษะที่ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ทักษะการฟัง การดู การดม การชิม และการจับสัมผัส

กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่สำคัญ ซึ่งอยู่ใน ๖ กิจกรรมของปฐมวัยเป็นกิจกรรมการเล่นอย่าง หนึ่งในที่ช่วยให้เด็กได้ฝึกการสังเกต การจำและการจำแนกด้วยสายตา ฝึกการแยกแยะประเภท หรือ การจัดหมวดหมู่ ฝึกการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล คิดหาเหตุผลเพื่อเป็นพื้นฐาน ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ที่สำคัญที่สุดคือเป็นการพัฒนาให้เด็กมีพัฒนาการด้านสังคมที่ดี เกมการศึกษามีกฎกติกา ง่ายๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มได้ เช่น เกมจับคู่ ภาพเหมือนภาพกับเงา เกมการแยกประเภท จัดหมวดหมู่ เกมเรียงลำดับ เกมการสังเกตรายละเอียดของภาพ เช่น เกมตัด ต่อ เกมลอตโต้ เกมหาความสัมพันธ์

ตัวอย่างกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัย

๑. เกมตารางสัมพันธ์
๒. เกมภาพตัดต่อ
๓. เกมแยกประเภท
๔. เกมลอตโต้
๕. เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข

เด็กแต่ละคนมีสังคมที่แตกต่างกันไป หากได้รับการพัฒนาอย่างเหมาะสมตามช่วงวัย จะช่วยให้พวกเขาเป็นเด็กที่มีสังคมที่ดี ปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้ง่าย มีความสุขกับการใช้ชีวิตประจำวัน สิ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมให้กับเด็กๆ ได้ คือการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เด็กๆ ได้มีส่วนร่วมในการทำงานด้วยกัน ได้คุ้นเคยกับการอยู่หรือทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น สร้างความคุ้นเคยและมิตรภาพที่ดีต่อกัน

๒. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

- เพื่อฝึกให้เด็กๆ มีพัฒนาการด้านสังคม ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ดี
- เพื่อให้เด็กๆ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน
- เพื่อปลูกฝังให้เด็กๆ มีความรัก สามัคคี และการใช้ชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข

กลุ่มเป้าหมาย

เชิงปริมาณ เด็กอนุบาล ๓/๔ ทั้ง ๓๓ คน สามารถทำกิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับเพื่อนได้

เชิงคุณภาพ เด็กอนุบาล ๓/๔ ทั้ง ๓๓ คน สามารถทำกิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับเพื่อนได้
อย่างมีความสุข

๓. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

- วิเคราะห์ปัญหา

ในทุกๆวันเด็กๆจะต้องมาโรงเรียนและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อน โดยคุณครูจะให้เด็กๆเล่นเกมการศึกษา คุณครูสังเกตว่า เด็กส่วนใหญ่ไม่ยอมเล่นร่วมกับเพื่อน ยังปรับตัวเข้ากับเพื่อนไม่ได้ ยังไม่กล้าแสดงออก มีพัฒนาการด้านสังคมค่อนข้างน้อย เวลาเล่นจะต่างคนต่างเล่นต้องรอคำสั่งจากคุณครูถึงจะเข้ามาเล่นด้วยกัน

- การลงมือทดลอง

ทุกๆวัน คุณครูให้เด็กทุกคน ได้เล่นเกมการศึกษาต่างๆ โดยที่让孩子们เล่นกับเพื่อนๆคนไหนก็ได้ ในขณะที่นั้นคุณครูจะคอยสังเกตเพื่อเก็บข้อมูลว่า ใครบ้างที่เข้ากับเพื่อนได้มีพัฒนาการด้านสังคมที่ดีและใครบ้างที่ยังปรับตัวเข้ากับเพื่อนไม่ได้ ไม่กล้าแสดงออก

- การดูแล/ควบคุม

นอกจากคุณครูจะดูแลช่วยเหลือเด็กๆ ในการพัฒนาการด้านสังคมแล้ว ยังวางแผนให้เด็กๆ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในทุกๆวัน โดยผ่านการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาได้แก่ เกมตารางสัมพันธ์ เกมภาพตัดต่อ เกมแยกประเภท เกมลอดใต้ เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข มาให้เด็กๆได้เล่นร่วมกันกับเพื่อนบ่อยๆ เพื่อให้มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

(วิธีการเล่นเกมการศึกษา)

๑. เกมตารางสัมพันธ์

เกมตารางสัมพันธ์ (Matrix) เกมนี้จะประกอบด้วยตารางซึ่งแบ่งเป็นช่อง มีขนาดเท่ากัน ๑๖ ช่องและมีบัตรเล็กๆขนาดเท่ากับตารางแต่ละช่อง โดยการเล่นอาจจะจับคู่ภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่ใต้กว้างลงให้ตรงกันหรืออาจจะจับคู่ภาพที่มีส่วนประกอบของภาพที่อยู่ข้างบนกับภาพที่อยู่ข้างล่างก็ได้

๒. เกมภาพตัดต่อ

เป็นการแยกชิ้นส่วนของภาพออกเป็นชิ้นๆ แล้วยังให้เด็กนำมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ภาพตัดต่อ ควรมีจำนวนชิ้นที่จะให้เด็กต่อให้เหมาะสมกับวัย เด็กเล็กควรมีจำนวนชิ้นก็ประมาณ ๒ - ๖ ชิ้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็เพิ่มจำนวนชิ้นให้มากขึ้น

๓. เกมแยกประเภท

เป็นการแยกกลุ่ม จัดกลุ่ม จับกลุ่ม จับคู่ ซึ่งสามารถฝึกทักษะให้เด็กได้หลายอย่าง โดยแยกประเภทของที่เหมือนกันและต่างกัน เช่น ประเภท เสื้อ กางเกง ถุงมือ เป็นต้น

๔. เกมลอตโต้

เป็นเกมที่เล่นอย่างง่าย โดยเด็กจะมีรูปภาพเล็กๆ อยู่ชุดหนึ่ง ซึ่งจะนำมาจับคู่กับรูปในกระดาษโดยรูปที่เด็กเลือกออกมา เขาจะต้องหารูปที่เหมือนกัน วางลงให้ได้ถ้ารูปนั้นไม่มีคู่ เขาก็จะวางบัตรนั้นลงแล้วหาภาพใหม่

๕. เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข

เป็นการจับคู่ระหว่างตัวเลขและจำนวน โดยมีบัตรภาพที่มีรูปต่างๆ ให้เด็กๆนับว่ามีจำนวนเท่าไร แล้วนำมาจับคู่กับตัวเลข เช่น บัตรภาพแมว 4 ตัว เราก็นำไม้หนีบมาหนีบตรงเลข 4 เป็นต้น ความคาดหวังที่จะได้รับการเล่นเกมการศึกษา

เพื่อปลูกฝังความการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น

เพื่อฝึกให้เด็กมีสมาธิ

พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

- การฝึกฝน (ทั้งที่โรงเรียน และที่บ้าน)

คุณครูให้เด็กๆ ฝึกซ้ำๆ จากการเล่นเกมการศึกษาร่วมกันกับเพื่อน รวมทั้งเห็นความจำเป็นที่เด็กๆ จะต้องมีการสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างจึงขอความร่วมมือไปยังผู้ปกครอง ให้เด็กๆ ได้มีโอกาสทำกิจกรรมต่างๆร่วมกับคนในครอบครัว หรือบุคคลรอบข้าง โดยมีผู้ปกครองอยู่ข้างๆ ให้คำแนะนำ

- การประเมินผล

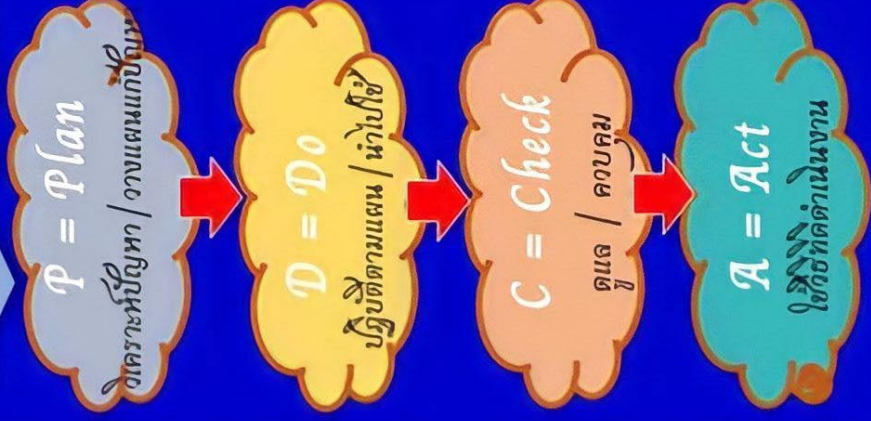
ประเมินจาก ⇒ การสังเกตของคุณครู และเพื่อนๆ
 ⇒ การสอบถามและประเมินจากผู้ปกครอง

๔. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

เดือน	สิ่งที่ครูเห็นจากการสังเกต	หมายเหตุ
สัปดาห์ที่ ๑	เด็กส่วนหนึ่งมีพัฒนาการด้านสังคมค่อนข้างน้อย เด็กอีกส่วนรอคุณครูบอกให้ไปทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน	
สัปดาห์ที่ ๒	เด็กจำนวนเกินครึ่งมีพัฒนาการด้านสังคมที่ดีขึ้น เริ่มปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ตามระยะเวลา	
สัปดาห์ที่ ๓	เด็กๆ สามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนได้ โดยที่คุณครูไม่ต้องบอกหรือแนะนำอะไร	
สัปดาห์ที่ ๔	เด็กๆ สามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนได้ดี มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมากขึ้น เด็กๆบางคนยังเล่นและทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข	
สัปดาห์ที่ ๕	เด็กๆ มีพัฒนาการด้านสังคมที่ดีขึ้นมาก เมื่อเปรียบเทียบกับสัปดาห์ที่ 1 จากเด็กๆที่ชอบเล่นคนเดียว ไม่กล้าแสดงออก ไม่ยิ้มแย้ม ก็มีพัฒนาการด้านสังคมที่ดีขึ้น สามารถใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข	

- เด็กๆ มีความสุข ที่ได้เล่นและทำกิจกรรมเกมการศึกษา ร่วมกับเพื่อนๆ
- เด็กๆ มีความมั่นใจ และความภาคภูมิใจในตนเอง รวมถึงมีน้ำใจช่วยเหลือเพื่อนๆ ที่เล่นเกม ด้วยกัน
- เด็กๆ มีพัฒนาการด้านสังคมที่ดี มีการปรับตัว และมีความสุขในการใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่นได้ องค์กรความรู้ที่เกิดจากนำไปใช้
- การฝึกทำอะไรซ้ำๆ ทำให้เกิดทักษะ และส่งผลดีต่อการพัฒนาไม่ว่าจะด้านใดก็ตาม
- เด็กๆ เรียนรู้และสามารถทำอะไรได้ด้วยตนเอง หากผู้ใหญ่ให้เด็กๆ มีโอกาสลองผิดลองถูก และคอยแนะนำดูแล พร้อมกับให้กำลังใจอยู่เบื้องหลัง
- ความร่วมมือจากผู้ปกครอง มีความสำคัญต่อการขับเคลื่อน และส่งผลต่อเนื่องต่อการฝึกปฏิบัติ จนเกิดเป็นทักษะที่ดีติดตัวเด็ก
- การใช้โซเชียลในทางสร้างสรรค์ ติดต่อประสานความร่วมมือกับผู้ปกครองได้แบบฉับไว ส่งผลดีงามต่อความร่วมมือของบ้านและโรงเรียนได้อย่างดี

กระบวนการ PDCA
ของ Deming



ทฤษฎีการเชื่อมโยง
ของธอร์นดิค
(Thorndike)

"เชื่อว่า การเรียนรู้
เกิดจากการ
เชื่อมโยงสิ่งเร้า
กับการตอบสนอง
...บุคคลจะลองผิด
ลองถูก
ปรับเปลี่ยน
จนกว่า รูปแบบ
การตอบสนองจะ
พึงพอใจเพียง
รูปแบบเดียว"

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๑. ผู้อำนวยการโรงเรียน เปิดโอกาสในเข้ารับการอบรมเรื่อง Best Practice อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้มีความรู้ความเข้าใจ ในการดำเนินงานได้อย่างราบรื่นมีประสิทธิภาพ

๒. หัวหน้ากลุ่มงานบริหารวิชาการ ระดับปฐมวัย ให้คำแนะนำตลอดการดำเนินงาน

๓. ความร่วมมืออย่างดีเยี่ยมจากผู้ปกครอง

๔. การพิจารณาการตั้งชื่อเรื่อง Best Practice และความสมบูรณ์ของ Model

จากคุณครูดวงพร พุฒจิระ หัวหน้ากลุ่มงานบริหารวิชาการ ระดับปฐมวัย

๕. การตรวจสอบเอกสารอย่างถี่ถ้วน จากหัวหน้าระดับชั้นปฐมวัยปีที่ ๒ และปฐมวัยปีที่ ๑

๖. ได้รับการช่วยพิสูจน์อักษรจากเพื่อนครูประจำชั้นปฐมวัยปีที่ ๓ ทั้ง ๔ ท่าน

๗. การตรวจสอบความเรียบร้อยของเอกสารอีกครั้ง จากผู้ช่วยหัวหน้ากลุ่มงานบริหารวิชาการ ระดับปฐมวัย

๖. บทเรียนที่ได้รับ

- ความเอาใจจริงเอาใจของคุณครูต่อการฝึกให้เด็กๆ ได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อน รวมถึงการติดตามสอบถาม ขอความร่วมมือจากผู้ปกครอง ให้เด็กๆ มีโอกาสทำด้วยตัวเอง ทำให้เห็นการพัฒนาการด้านสังคมของเด็กๆ ทั้งที่บ้านและโรงเรียน

- การสร้างวินัยหรือฝึกให้เด็กๆ ทำอะไรได้ อาศัยความต่อเนื่องและเวลา ไม่ได้ผลลัพธ์มาโดยเร็ว ดังนั้น ครูจึงต้องใจเย็น พยายามพรีแนะนำอย่างต่อเนื่อง

- การแนะนำการสร้างเกมการศึกษาให้เพื่อนครูแต่ละห้องมีไว้ใช้สอนเด็กๆ

๗. การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ

⇒ การประชุมประจำเดือน เป็นโอกาสที่ได้แบ่งปันให้เพื่อนๆ ครูระดับปฐมวัยได้รับทราบถึงแนวการปฏิบัติที่ดีในขณะที่ได้ดำเนินการ จนถึงเมื่อดำเนินการแล้วเสร็จด้วย

⇒ ได้แบ่งปันในระหว่างการประชุมคุยในระดับสายชั้นปฐมวัยปีที่ ๓

⇒ การเผยแพร่วิธีปฏิบัติที่ดี ผ่านทางใบงาน “สัมพันธ์บ้านและโรงเรียน”

⇒ การเผยแพร่วิธีปฏิบัติที่ดี ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน Website : www.theerasart.ac.th

★ รางวัลที่ได้รับ ⇨ เกียรติบัตร : เป็นผู้มีผลงานและนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปฐมวัย ระดับจังหวัด สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดราชบุรี

เมื่อวันที่ ๒๕ สิงหาคม พ.ศ.๒๕๖๕

๘. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีการปฏิบัติ

- การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการถอดบทเรียน

การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา กิจกรรมเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมหลักและเป็นการจัดประสบการณ์ผ่านการเรียนรู้แบบ (Learning by Doing) การจัดกิจกรรมที่เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในกิจวัตรประจำวันของเด็กอย่างเหมาะสม คุณครู ต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดเตรียมสื่อการสอน เกมการศึกษาประเภทต่างๆ ประสานความร่วมมือจากผู้ปกครอง การสนับสนุน จากเพื่อนครูในโรงเรียน การได้รับการส่งเสริมจาก ผู้บริหารสถานศึกษา นำไปสู่การที่เด็กปฐมวัยต้องเรียนรู้ เรื่องที่เป็นนามธรรมไปสู่ธรรมอย่างชัดเจน สำหรับเด็กปฐมวัย โดยสังเกตว่าในแต่ละพฤติกรรมที่เด็ก แสดงออก มีเหตุผลในการกระทำหรือไม่ เกิดการประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

- การเรียนรู้เพื่อการต่อยอด และขยายผล

การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัย ด้วยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถนำไปประชุมในระดับสายชั้นต่างๆเพื่อต่อยอด ขยายผลในการทำครั้งต่อไป สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ สอดคล้องกับนโยบายของสถานศึกษา และบ้าน รวมทั้งการใช้สื่อเกม การศึกษาต่างๆ

ภาคผนวก

เกมภาพตัดต่อ



เกมตารางสัมพันธ์



เกมตารางสัมพันธ์



เกมจัดหมวดหมู่



เกมจัดหมวดหมู่



เกมจัดหมวดหมู่



เกมโตมิโน



เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๐). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช๒๕๖๐. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- ลักคณา เสโปฤทธิ์. (๒๕๕๑). ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีผลพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. ปรียญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ.
- วิยะดา บัวเพื่อน.(๒๕๓๑). การฝึกความสนใจในการเล่นเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยโดยครู ชี้แนะและเล่นด้วยตนเอง. ปรียญานิพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- <https://www.brainkiddy.com/article>