



รายงานผลงานวิจัย

นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

การส่งเสริมความสามารถการรู้ค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่า
โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา



ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย
(สำหรับครูผู้สอน)



นางสาวศิริรักษ์ ใจกักดี
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดบางนูน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๓

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



SCAN ME

คำนำ

เอกสารรายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเข้าร่วมการคัดเลือกผลงานการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) เรื่อง การพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมโครงงานในโครงการการขับเคลื่อนการพัฒนาการจัดการศึกษาปฐมวัยในระดับพื้นที่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๗ โดยได้นำเสนองานตามประเด็นดังนี้

ส่วนที่ ๑ ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

ส่วนที่ ๒ จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

ส่วนที่ ๓ กระบวนการผลิตงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

ส่วนที่ ๔ ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่จะได้รับ

ส่วนที่ ๕ ปัจจัยความสำเร็จ

ส่วนที่ ๖ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

ส่วนที่ ๗ การเผยแพร่ การได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

ส่วนที่ ๘ การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ

ผู้นำเสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้คงจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการประเมินผลงานการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) ได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบางพูน และขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุนช่วยเหลือและให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

ศิริรักษ์ ใจภักดี

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายงานการนำเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	๑
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน)	
ส่วนที่ ๑ ความสำคัญของผล นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ	๑
ส่วนที่ ๒ จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๒
ส่วนที่ ๓ กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๒
ส่วนที่ ๔ ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ	๗
ส่วนที่ ๕ ปัจจัยความสำเร็จ	๙
ส่วนที่ ๖ บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	๙
ส่วนที่ ๗ การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	๙
ส่วนที่ ๘ การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ	๙
ภาคผนวก	๑๐

Best Practices

๑. ชื่อผลงานวิจัย : การส่งเสริมความสามารถการรู้ค่าจำนวนมากหรืออย่างน้อยกว่าโดยการใช้กิจกรรม
เกมการศึกษา

๒. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวศิริรักษ์ ใจภักดี

ตำแหน่ง : ครู

สถานศึกษา : โรงเรียนวัดบางพูน

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๑

ตำบล : บางพูน

อำเภอ : เมืองปทุมธานี

จังหวัด : ปทุมธานี

รหัสไปรษณีย์ : ๑๒๐๐๐

โทรศัพท์ : ๐๘๖-๔๕๐๘๕๕๒

E-mail : SirirakJai๒๕๑@gmail.com

เว็บไซต์โรงเรียน : <http://www.bangpoonschool.ac.th/>

๓. ที่มาและความสำคัญของผลงานวิจัย

ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๐) กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย สำนึกความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป โดยเน้นพัฒนาทุกด้านอย่างสมดุลและเต็มตามศักยภาพ

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทุกระดับควรตระหนัก ถึงความสำคัญของพัฒนาการ ๔ ด้านของเด็ก ปฐมวัย พัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นพัฒนาการที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กในช่วงอายุ ๐-๖ ปี ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญ และจำเป็นที่สุดในการพัฒนาสมอง เนื่องจากเป็นระบบที่มีความซับซ้อน เป็นเครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัย การที่เด็กได้คิด การสื่อสารความต้องการของตนเองกับผู้อื่นเป็น พื้นฐานสำคัญในการพัฒนา ทักษะทางด้านสติปัญญา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ

ทักษะการคิดเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และดำเนินชีวิตของบุคคล เป็นทักษะที่ทุกคนสามารถ พัฒนาได้ ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญ คือ การสังเกต การเปรียบเทียบ การคาดคะเนและการประยุกต์ใช้ การ ประเมิน การจำแนกแยกแยะประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุปเชิงเหตุผล (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. ๒๕๕๑)

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์สำคัญที่ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้ เรียนรู้ สิ่งแวดล้อม รอบตัวด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ผ่านการคิด การเปรียบเทียบจำนวน การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ใน ด้านการจำแนก และการเปรียบเทียบมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การจับคู่ การจำแนก และการ จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบ เป็นต้น ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จะเป็นพื้นฐานช่วยเตรียม เด็กให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้คณิตศาสตร์ในขั้นต่อไปในอนาคต จึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา ความสามารถในการรู้ค่าจำนวนตัวเลข ซึ่งรัตนดา ถิ่นขาว (๒๕๕๐) ได้กล่าวว่า ให้ผู้เรียนได้มีโอกาส ทำกิจกรรมนั้นด้วย ตนเอง ได้สัมผัส กระทำกับวัตถุของจริง ได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ให้ผู้เรียนฝึกฝน สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ เรียงลำดับ การวัดจำนวน การบอกตำแหน่ง และฝึกการนับ เพื่อจะให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ พื้นฐานที่จำเป็นในการบอกค่าตัวเลข

การคิดเป็นความสามารถของสมองที่ประมวลข้อมูลที่ได้จากการรับรู้ มาสร้างเป็นองค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งพัฒนาขึ้นได้ตั้งแต่วัยเด็ก “กระบวนการคิด” จึงเป็นสิ่งสำคัญที่โรงเรียนต้องจัดให้ผู้เรียนทุกระดับชั้น โดยเฉพาะการศึกษาปฐมวัย ซึ่งเห็นอย่างชัดเจนในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๔๖ ที่มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย ซึ่งเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ในข้อ ๑ ว่าให้เด็กมีความสามารถในการคิด และแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๖, หน้า ๓๑)

ทักษะการคิดเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และดำเนินชีวิตของบุคคล เป็นทักษะที่ทุกคนสามารถพัฒนาได้ ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญ คือ การสังเกต การเปรียบเทียบ การคาดคะเนและการประยุกต์ใช้ การประเมิน การจำแนกแยกแยะประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุปเชิงเหตุผล (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, ๒๕๕๑)

จากการที่ทำการเรียนการสอนนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๒ โรงเรียนวัดบางพูน พบว่าเด็ก ปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓/๒ เด็กบางคนยังไม่เข้าใจจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่าได้ อย่างถูกต้อง เพราะยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับค่าจำนวนในเรื่องของคณิตศาสตร์ จึงอยากใช้ กิจกรรมเกมการศึกษาในการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์เรื่องการรู้ค่าจำนวน มากกว่าหรือน้อยกว่า เนื่องจากคณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวันของเด็ก นอกจากเป็นการปูพื้นฐานในเรื่องของการคิดคำนวณและไม่ได้มีความหมายเพียงเลขสัญลักษณ์เท่านั้น แต่คณิตศาสตร์ยังช่วยส่งเสริมทักษะต่างๆ เช่น ทักษะการสังเกต การคาดคะเน การแก้ปัญหา ดังนั้น การส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์เรื่องค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่าโดยใช้กิจกรรมเกม การศึกษา สามารถส่งเสริมให้เด็กได้ความรู้ ได้คิด ได้ทักษะต่างๆ และยังสนุกไปกับเกม การศึกษาที่เด็กได้ทำการลงมือเล่นอีกด้วย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาและจัดส่งเสริมความสามารถการรู้ค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่าโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ทักษะการคิด การสังเกต การเรียงลำดับ การเปรียบเทียบจำนวน

๔. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

- ๔.๑ เพื่อให้เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์รู้ค่าจำนวนตัวเลข
- ๔.๒ เพื่อให้เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์เรื่องค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่า
- ๔.๓ เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาส่งเสริมความสามารถการรู้ค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่าโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๓/๒ ก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรม

๕. กระบวนการผลิตผลงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน รูปแบบวิธีการในการพัฒนาสถานศึกษาสู่ความเป็นเลิศ

๕.๑ กระบวนการผลิตผลงาน / นวัตกรรม

- ๕.๑.๑ วิเคราะห์ปัญหาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- ๕.๑.๒ ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการศึกษาปฐมวัยและตัวบ่งชี้
- ๕.๑.๓ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- ๕.๑.๔ วางแผน ออกแบบกิจกรรมเกมการศึกษาให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์เรื่องค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่า ดังนี้
กิจกรรมที่ ๑ เกมนับจำนวน

กิจกรรมที่ ๒ เกมดักไข่

กิจกรรมที่ ๓ เกมจระเข้กินจุ

๕.๑.๕ จัดทำสื่อ อุปกรณ์ เพื่อใช้ในกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์
เรื่องค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่า

๑. เกมนับจำนวน



๒. เกมเกมดักไข่



๓. เกมจระเข้กินจุ



๕.๒ ขั้นตอนการดำเนินงานด้วยกระบวนการ PDCA ดังนี้

๕.๒.๑ วางแผน (P - Plan)

วางแผนการทำงาน ดำเนินการโดยวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการสังเกตการร่วมสนทนา

ตอบคำถามและการสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในห้องเรียน ศึกษาหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานการศึกษา
ปฐมวัย และตัวบ่งชี้ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะกระบวนการคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง วางแผนการผลิต
สื่อ โดยกำหนดขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมโครงการให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก



๕.๒.๒ ชั้นลงมือปฏิบัติ (D – Do)

ครูจัดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถการรู้ค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่าโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ดังนี้

- ขั้นที่ ๑ ครูทดสอบความสามารถด้านคณิตศาสตร์ของเด็กก่อนใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา และพบว่าเด็กมีความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ

มากกว่า น้อยกว่า	
คำขึ้นใจ จงเขียนเครื่องหมาย > , < และ =	
9 □ 4	19 □ 14
6 □ 3	16 □ 13
0 □ 1	10 □ 11
5 □ 6	15 □ 16
3 □ 4	13 □ 13
6 □ 9	16 □ 19
4 □ 4	14 □ 10
6 □ 4	16 □ 14
9 □ 2	19 □ 12
5 □ 9	15 □ 15

ชื่อ _____ ชั้น _____

แบบทดสอบการรู้ค่าจำนวนมากกว่า น้อยกว่าหรือเท่ากับ

- ขั้นที่ ๒ เด็กใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อให้เด็กรู้ค่าจำนวน เปรียบเทียบจำนวนมากกว่า น้อยกว่า



กิจกรรมที่ ๑ เกมนับจำนวน



กิจกรรมที่ ๒ เกมตักไข่



กิจกรรมที่ ๓ เกมจระเข้กินจุ

- ชั้นที่ ๓ ครูทดสอบความสามารถด้านคณิตศาสตร์ของเด็กหลังใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา และพบว่าเด็กมีความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ โดยใช้ชุดแบบทดสอบ ชุดเดิมทั้งก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา



๕.๒.๓ ตรวจสอบและประเมินผล (C – Check)

ตรวจสอบและประเมินผล ก่อนการทํากิจกรรม และเมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมเด็กมีพัฒนาการด้านคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวนมากกว่าน้อยกว่าหรือเท่ากับตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

บันทึกแบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง การส่งเสริมความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ
โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	จำนวนข้อ	ร้อยละ
1	เด็กชายจิตรกร วัฒนกุล	15	75
2	เด็กชายจิรวัฒน์ จันทร์บุตร	8	40
3	เด็กชายณรงค์ฤทธิ์ สิมบุตร	6	30
4	เด็กชายสิริวัฒน์ ศรีบุษ	8	40
5	เด็กชายภัทรกร พงษ์สิงห์		
6	เด็กชายภูมิภัทร เกษมเนตร	4	20
7	เด็กชายอัศวินเดช พินพิติ	8	20
8	เด็กหญิงชุติมา แสงนาค	6	30
9	เด็กหญิงณัฐณิชา น่วมทอง	8	40
10	เด็กหญิงณัฐณิชา อมรกุล	6	30
11	เด็กหญิงณัฐณิชา จันทร์วรรณ	8	40
12	เด็กหญิงณัฐณิชา ปราสาท	14	70
13	เด็กหญิงเพชรดา โพธิ์อุดม	10	50
14	เด็กหญิงพัชราภา เปี่ยมอ่อน	9	45
15	เด็กหญิงสุชาดา กล่อมเกลี้ยง	14	70
16	เด็กหญิงศศิพร สิบมา	4	20
17	เด็กหญิงณัฐณิชา อุดม	6	30
18	เด็กหญิงณัฐณิชา นิตยรัตน์	9	45
19	เด็กชายชัชชนะ ออกลีสง	12	60
20	เด็กหญิงจรรยาพร สิดาอยู่	10	50
21	เด็กชายพัชรพล อยู่สิงห์	10	50
22	เด็กชายณัฐณิชา เปี่ยมอยู่สุข	10	50
23	เด็กชายณัฐณิชา นุ่มทอง	8	40
24	เด็กชายณัฐณิชา อารักษ์อยู่	10	50
25	เด็กชายณัฐณิชา นุ่มทอง		
26	เด็กหญิงณัฐณิชา สิบมา	4	20
27	เด็กหญิงณัฐณิชา นุ่มทอง	12	60
28	เด็กหญิงณัฐณิชา โพธิ์แก้ว	10	50
29	เด็กชายณัฐณิชา บุญพิมพ์	9	45

บันทึกแบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง การส่งเสริมความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ
โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	จำนวนข้อ	ร้อยละ
1	เด็กชายจิตรกร วัฒนกุล	20	100
2	เด็กชายจิรวัฒน์ จันทร์บุตร	15	75
3	เด็กชายณรงค์ฤทธิ์ สิมบุตร	16	80
4	เด็กชายสิริวัฒน์ ศรีบุษ	20	100
5	เด็กชายภัทรกร พงษ์สิงห์		
6	เด็กชายภูมิภัทร เกษมเนตร	12	60
7	เด็กชายอัศวินเดช พินพิติ	20	100
8	เด็กหญิงชุติมา แสงนาค	16	80
9	เด็กหญิงณัฐณิชา น่วมทอง	20	100
10	เด็กหญิงณัฐณิชา อมรกุล	13	65
11	เด็กหญิงณัฐณิชา จันทร์วรรณ	17	85
12	เด็กหญิงณัฐณิชา ปราสาท	20	100
13	เด็กหญิงเพชรดา โพธิ์อุดม	20	100
14	เด็กหญิงพัชราภา เปี่ยมอ่อน	19	95
15	เด็กหญิงสุชาดา กล่อมเกลี้ยง	20	100
16	เด็กหญิงศศิพร สิบมา	10	50
17	เด็กหญิงณัฐณิชา อุดม	13	65
18	เด็กหญิงณัฐณิชา นิตยรัตน์	20	100
19	เด็กชายชัชชนะ ออกลีสง	19	95
20	เด็กหญิงจรรยาพร สิดาอยู่	18	90
21	เด็กชายพัชรพล อยู่สิงห์	17	85
22	เด็กชายณัฐณิชา เปี่ยมอยู่สุข	19	95
23	เด็กชายณัฐณิชา นุ่มทอง	20	100
24	เด็กชายณัฐณิชา อารักษ์อยู่	20	100
25	เด็กชายณัฐณิชา นุ่มทอง		
26	เด็กหญิงณัฐณิชา สิบมา	11	
27	เด็กหญิงณัฐณิชา นุ่มทอง	20	100
28	เด็กหญิงณัฐณิชา โพธิ์แก้ว	17	85
29	เด็กชายณัฐณิชา บุญพิมพ์	19	95

๕.๒.๔ ขั้นนำไปใช้ (A - Action)

นำผลงานที่ได้จากการตรวจสอบและประเมินผล มาพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น เพื่อนำไปพัฒนาความสามารถด้านคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น



๖. ผลการดำเนินงาน / ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่ได้รับ

๖.๑ ผลการดำเนินงานจากการจัดการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ พบว่าเด็กชั้นอนุบาล ๓/๒ โรงเรียนวัดบางพูนมีความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่าหรือเท่ากับสูงขึ้นมากกว่าก่อนจัดกิจกรรม

๖.๒ ผลสัมฤทธิ์

๖.๒.๑ ตารางวิเคราะห์ ก่อนการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษาและหลังการจัดกิจกรรม

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ก่อนการใช้ชุดกิจกรรม (ร้อยละ)	หลังการใช้ชุดกิจกรรม (ร้อยละ)
๑	เด็กชายกิจตรีภพ ยอดพนัส	๗๕	๑๐๐
๒	เด็กชายจิรวัฒน์ จันทะบุตร	๔๐	๗๕
๓	เด็กชายณรงค์ฤทธิ์ สีมาตร	๓๐	๘๐
๔	เด็กชายธีรวัฒน์ ศรีมุข	๔๐	๑๐๐
๕	เด็กชายวุฒิภัทร เกษมเนตร	๒๐	๖๐
๖	เด็กชายอัครเดช พิมพ์ดี	๒๐	๑๐๐
๗	เด็กหญิงชุติมา แสนพล	๓๐	๘๐
๘	เด็กหญิงณัฐณิชา เผ่าโพหนอง	๔๐	๑๐๐
๙	เด็กหญิงธันญา อมรกุล	๓๐	๗๐
๑๐	เด็กหญิงธัญชนก จันทราภรณ์	๔๐	๘๕
๑๑	เด็กหญิงปิยธิดา ปราบพาล	๗๐	๑๐๐
๑๒	เด็กหญิงเพชรดา โพธิ์อุดม	๕๐	๑๐๐
๑๓	เด็กหญิงภาวิดา เปี่ยมอ่อน	๔๕	๙๕
๑๔	เด็กหญิงสุชาดา กล่อมเกลี้ยง	๗๐	๑๐๐
๑๕	เด็กหญิงทศพร สิบมา	๒๐	๕๐
๑๖	เด็กหญิงญาดา อะโน	๓๐	๖๕
๑๗	เด็กหญิงนลินนิภา นิตยน์รินทร์	๔๕	๑๐๐
๑๘	เด็กชายชัยชนะ ออดไธสง	๖๐	๙๕
๑๙	เด็กหญิงจรรยาพร สิโตทัย	๕๐	๙๐
๒๐	เด็กชายพัชรพล อยู่สังข์	๕๐	๘๕
๒๑	เด็กชายเบญจมินทร์ เปี่ยมอยู่สุข	๕๐	๙๕
๒๒	เด็กชายอนาวินทร์ จิมสันเทียะ	๔๐	๑๐๐
๒๓	เด็กชายเกียรติศักดิ์ ถาวงษ์เพีย	๕๐	๑๐๐
๒๔	เด็กหญิงพลอยนภัส สีลาโพธิ์	๒๐	๗๐
๒๕	เด็กหญิงกชนิภา น้อยสฤติย์	๖๐	๑๐๐
๒๖	เด็กหญิงพศิกา โพธิ์แก้ว	๕๐	๘๕
๒๗	เด็กชายชินกฤต บุญพิมพ์	๔๕	๙๕

จากตารางวิเคราะห์ก่อนการจัดชุดกิจกรรมและหลังการจัดชุดกิจกรรม จึงสรุปได้ว่า หลังจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ พบว่าเด็กชั้นอนุบาล ๓/๒ โรงเรียนวัดบางพูน มีความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่าหรือเท่ากับสูงขึ้น

๖.๒.๒ ตารางสรุปผลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นอนุบาล ๓/๒ จำนวน ๒๗ คน หลังจากได้รับการจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับสรุปผลความพึงพอใจในการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาได้ดังนี้

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความพึงพอใจในการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา		
		พอใจ (๑)	ดี (๒)	ดีมาก (๓)
๑	เด็กชายกิตติกรภพ ยอดพนัส			✓
๒	เด็กชายจิรวัฒน์ จันทะบุตร			✓
๓	เด็กชายณรงค์ฤทธิ์ สีมาตร			✓
๔	เด็กชายธีรวัฒน์ ศรีमुख			✓
๕	เด็กชายวุฒิภัทร เกษมเนตร			✓
๖	เด็กชายอัครเดช พิมพ์ดี			✓
๗	เด็กหญิงชุตินา แสนพล			✓
๘	เด็กหญิงณัฐธินา เผ่าโพหนอง			✓
๙	เด็กหญิงณันญา อมรกุล			✓
๑๐	เด็กหญิงธัญชนก จันทราภรณ์			✓
๑๑	เด็กหญิงปิยธิดา ปราบพาล			✓
๑๒	เด็กหญิงเพชรลดา โพธิ์อุดม			✓
๑๓	เด็กหญิงภาวิตา เปี่ยมอ่อน			✓
๑๔	เด็กหญิงสุชาดา กล่อมเกลี้ยง			✓
๑๕	เด็กหญิงทัศนพร สีบมา			✓
๑๖	เด็กหญิงญาดา อะโน			✓
๑๗	เด็กหญิงนลินนิภา นิตยน์รินทร์			✓
๑๘	เด็กชายชัยชนะ ออดไธสง			✓
๑๙	เด็กหญิงจรรยพร สีโตทัย			✓
๒๐	เด็กชายพัชรพล อยู่สังข์			✓
๒๑	เด็กชายเบญจมินทร์ เปี่ยมอยู่สุข			✓
๒๒	เด็กชายอนาวินทร์ จิมสันเทียะ			✓
๒๓	เด็กชายเกียรติศักดิ์ ถาวงษ์เพีย			✓
๒๔	เด็กหญิงพลอยนภัส สีลาโพธิ์			✓
๒๕	เด็กหญิงกชนิภา น้อยสฤติย์			✓
๒๖	เด็กหญิงพศิกา โพธิ์แก้ว			✓
๒๗	เด็กชายชินกฤต บุญพิมพ์			✓

ที่	ชื่อ-นามสกุล	ความพึงพอใจในการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา		
		พอใจ (๑)	ดี (๒)	ดีมาก (๓)
รวม (คน)				๒๗
ร้อยละ		๐	๐	๑๐๐

ระดับคุณภาพ : ระดับ ๑ หมายถึง พอใช้
 : ระดับ ๒ หมายถึง ดี
 : ระดับ ๓ หมายถึง ดีมาก

๖.๓ ประโยชน์ที่ได้รับ

- ๑) เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์รู้ค่าจำนวนตัวเลข
- ๒) เด็กมีความสามารถทางคณิตศาสตร์เรื่องค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่า
- ๓) เด็กมีความสามารถในการเปรียบเทียบ การรู้ค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่าโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

๗) ปัจจัยความสำเร็จ

- ๗.๑ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ ๓/๒ ให้ความร่วมมือกระตือรือร้นในการดำเนินกิจกรรม
- ๗.๒ เด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการ และได้รับโอกาสในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง
- ๗.๓ ได้รับการส่งเสริมจากผู้บริหาร และเพื่อนร่วมงาน ในส่วนของการให้คำปรึกษา และคำแนะนำในการออกแบบสื่อนวัตกรรม

๘. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

การพัฒนาส่งเสริมความสามารถด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวน มากกว่า น้อยกว่า หรือเท่ากับ โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาให้เกิดการเรียนรู้ค่าจำนวน การสังเกต เปรียบเทียบ สามารถจำแนกความเหมือน ความแตกต่าง อธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้น นับจำนวน บอกค่าตัวเลข และเปรียบเทียบมากกว่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ การลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองทำให้พัฒนาพัฒนาการได้อย่างเต็มศักยภาพ

๙. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้

- เผยแพร่ผลงานให้กับคณะครูระดับชั้นปฐมวัย เด็กชั้นปฐมวัย ในโรงเรียนวัดบางพูน
- เผยแพร่ผลงานนวัตกรรมให้กับท่านผู้อำนวยการ ท่านรองผู้อำนวยการ ครู และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาโรงเรียนวัดบางพูน

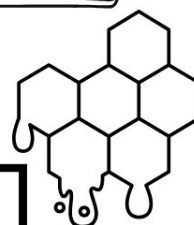
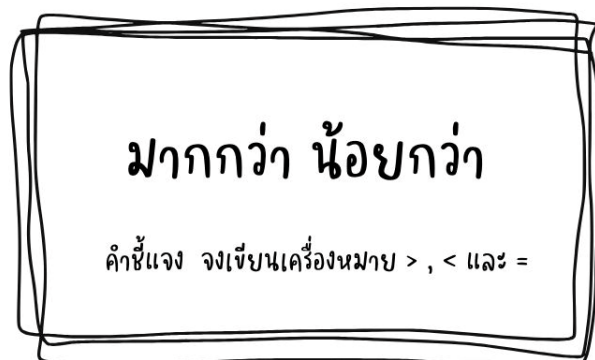
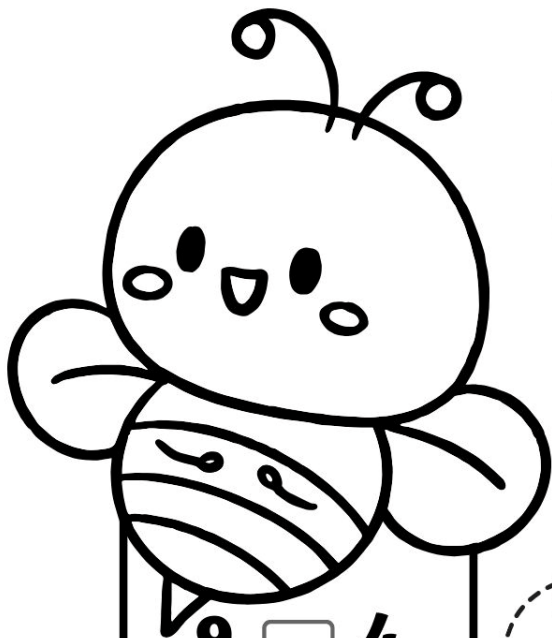
๑๐. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้งาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

- มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในองค์กร โดยมีการให้ความรู้กับนักเรียนระดับชั้นที่สนใจการจัดชุดกิจกรรมเกมการศึกษา สนทนาแลกเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอน สามารถสอบถามถึงแนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศเพื่อเพิ่มคุณค่าทางนวัตกรรม แนวทางการพัฒนาให้ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนมีบทบาทในการสนับสนุนส่งเสริม ให้เด็กได้รับการพัฒนาตนเองเต็มตามศักยภาพ โดยสร้างสื่อนวัตกรรม กิจกรรมต่าง ๆ ที่พัฒนาส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการที่สูงขึ้น



ภาคผนวก

แบบทดสอบการรู้ค่าจำนวนมากกว่า น้อยกว่าหรือเท่ากับ ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา



9		4
6		3
0		1
5		6
3		4
6		9
4		4
6		4
9		2
5		9

19		14
16		13
10		11
15		16
13		13
16		19
14		10
16		14
19		12
15		15

ชื่อ _____

ชั้น _____

ชุดสื่อเกมการศึกษา

๑. เกมนับจำนวน



๒. เกมเกมตักไข่



๓. เกมจระเข้กินจุ



ผลงานวิจัย : การส่งเสริมความสามารถการรู้ค่าจำนวนมากกว่าหรือน้อยกว่า

โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา



ผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวศิริรักษ์ ใจภักดี



โรงเรียนวัดบางพูน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๓

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ