



รายงานผลงานวิจัย นวัตกรรมหรือแนวทางปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย
(สำหรับครูผู้สอน)

การพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10
โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์



นางสาวมณฑา ทองเพ็ญ
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดบางพูน

ตำบลบางพูน อำเภอเมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1



คำนำ

เอกสารรายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเข้าร่วมการคัดเลือกผลงานการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) เรื่อง ในโครงการการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาปฐมวัย ในระดับพื้นที่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567 โดยได้นำเสนองานตามประเด็นดังนี้

ส่วนที่ 1 รายงานการวิจัย นวัตกรรมรูปแบบ/วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

- 1) ความสำคัญของผลงานนวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ(Best Practice)ที่นำเสนอ
- 2) จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน
- 3) กระบวนการผลิตงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน
- 4) ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ
- 5) ปัจจัยความสำเร็จ
- 6) บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)
- 7) การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ
- 8) การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ

ผู้นำเสนอหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารฉบับนี้คงจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคณะกรรมการประเมินผลงานการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน) ได้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดบางพูน และขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่สนับสนุนช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

มลลภา ทองเพ็ญ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
รายงานการนำเสนอผลงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	1
ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (สำหรับครูผู้สอน)	
ความสำคัญของผลงานวิจัย	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
กระบวนการผลิตผลงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่จะได้รับ	7
ปัจจัยความสำเร็จ	9
บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)	9
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	9
การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ	10
ภาคผนวก	

Best Practices

1. ชื่อผลงานวิจัย : การพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์

2. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวมลลภา ทองเพ็ญ

ตำแหน่ง : ครู

สถานศึกษา : โรงเรียนวัดบางพูน

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1

ตำบล : บางพูน

อำเภอ : เมืองปทุมธานี

จังหวัด : ปทุมธานี

รหัสไปรษณีย์ : 12000

โทรศัพท์ ๐๘๕-๐๖๑๔๒๗๑

E-mail : jaae@gmail.com

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

3. ความสำคัญของผลงานวิจัย

ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2560) กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย สำนึกความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่องานของตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป โดยเน้นพัฒนาทุกด้านอย่างสมดุลและเต็มตามศักยภาพ

คณิตศาสตร์มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก วิธีการสอนที่เน้นทักษะทางคณิตศาสตร์ และเด็กสามารถเข้าใจทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์ ซึ่งทักษะพื้นฐาน ได้แก่ การสังเกต เปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การจำแนกรูปทรง ขนาด น้ำหนัก ความยาว ความสูง การนับและการวัด นอกจากนี้ คณิตศาสตร์ เป็นวิชาที่สร้างสรรค์มนุษย์ ให้เป็นผู้มีความคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผลปลูกฝังให้ผู้เรียนมีความละเอียดถี่ถ้วน รอบคอบ ช่างสังเกต มีความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นความรู้พื้นฐานในชีวิตประจำวันได้ (บุญทัน อยู่ชมบุญ. 2529: 1) การเรียนคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นวิชาของการคิดอย่างมีเหตุผล การจัดกิจกรรมให้เด็กได้ฝึกอย่างสม่ำเสมอ และใช้กระบวนการคิดที่ถูกต้องจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ได้ดี

เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์ เป็นกิจกรรมการสอนชนิดหนึ่งที่สนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ของเด็ก คือ จัดให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นสิ่งที่เป็นรูปธรรม เกมการศึกษาจึงเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะ และช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน นอกจากนี้ยังช่วยฝึกการแก้ปัญหา การคิดหาเหตุผล การสังเกต เปรียบเทียบ การจำแนก การจัดหมวดหมู่ อันเป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2541: 145) ซึ่งสอดคล้องกับ พัฒนา ชัชพงศ์ (2530: 20) ที่กล่าวว่า กิจกรรมเกมการศึกษาช่วยฝึกการสังเกต และคิดหาเหตุผล ฝึกการแยกประเภทและจัดหมวดหมู่ ฝึกการจัดลำดับ ฝึกความพร้อมในการเรียนสัญลักษณ์ทางภาษาและคณิตศาสตร์การทบทวนเนื้อหาที่เรียน และฝึกความรับผิดชอบ จึงสรุปได้ว่า เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ พัฒนาได้หลาย ด้านรวมทั้งช่วยพัฒนาและเป็นการฝึกทักษะในด้านต่างๆ โดยเฉพาะทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ซึ่งเป็นองค์ประกอบและรากฐานสำคัญของกระบวนการพัฒนาทางด้านสติปัญญา

จากการสังเกต ในการทำกิจกรรมประจำวัน และกิจกรรมต่างๆ พบว่าเด็กยังจดจำตัวเลข 1-10 และการรู้ค่าของจำนวนยังไม่ถูกต้อง ดังนั้น ครูผู้สอนจึงคิดแก้ปัญหาโดยจัดทำชุดกิจกรรมเสริมทักษะคณิตศาสตร์

ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ทั้งนี้ เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กปฐมวัยต่อไป

4. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

4.1 เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ด้านการรู้ค่าจำนวน และตัวเลข 1-10

4.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ด้านการรู้ค่าจำนวน และตัวเลข 1-10 ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมเสริมทักษะคณิตศาสตร์

5. กระบวนการผลิตผลงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน

5.1 กระบวนการผลิตผลงาน / นวัตกรรม

5.1.1 วิเคราะห์ปัญหาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

5.1.2 ศึกษาหลักสูตร มาตรฐานการศึกษาปฐมวัยและตัวบ่งชี้

5.1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทักษะทางด้านคณิตศาสตร์และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

5.1.4 วางแผนการจัดกิจกรรม โดยกำหนดจุดมุ่งหมายและรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก

5.1.5 สร้างเกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์ การพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาล 2/2 และประเมินผล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับดังนี้

คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการวางรากฐานให้เด็กสนใจในการคำนวณที่ใช้ในชีวิตประจำวันของเด็ก รู้จักฟัง เข้าใจความหมายและรู้ค่าของตัวเลข เข้าใจความหมายของมาก-น้อย และเตรียมเด็กให้พร้อมในการเรียนเลข ความรู้ความสามารถทางคณิตศาสตร์ที่เกิดจากประสบการณ์และความสนใจ จะเป็นผลทำให้เด็กมีทัศนคติที่ดี รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลและรู้จักการแก้ปัญหา ทั้งยังฝึก ให้มีคุณสมบัติที่พึงประสงค์อื่นๆ เช่น มีไหวพริบ รอบคอบ ถี่ถ้วน ช่างสังเกต เข้าใจสิ่งแวดล้อม สิ่งเหล่านี้ จะช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพและสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข การฝึกเด็กให้คิดและใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่างๆ การฝึกให้รู้จักสังเกตเปรียบเทียบ รูปทรง ขนาด จำนวน น้ำหนัก และปริมาณของสิ่งของ การเล่นสนุกกับตัวเลข การนับ ลำดับเวลา และเหตุการณ์ สิ่งเหล่านี้ คือความพร้อมทางคณิตศาสตร์ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2527: 7)

นิตยา ประพฤติกิจ (2537: 25-26) กล่าวถึงขอบข่ายของคณิตศาสตร์ควรประกอบด้วย การนับตัวเลข การจับคู่ การจัดประเภท การเปรียบเทียบ การจัดลำดับ รูปทรงและเนื้อที่ การวัด เซตเศษส่วน การทำตามแบบหรือลวดลาย การอนุรักษ์

บุญเยี่ยม จิตรตอน (2526: 250-251) กล่าวถึงประสบการณ์คณิตศาสตร์ที่เด็กควรมี ได้แก่ การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การวัด การนับ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง ตัวเลข และวิธีคำนวณ

สรุปแนวคิดของการฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย การเน้นที่กระบวนการฝึกให้เด็กได้คิดและใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา ฝึกให้รู้จักการสังเกต เปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับและการนับ

ความหมายของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนับเป็นกิจกรรมการเล่นตามแนวทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิดตามหลักของเพียเจต์ (Piaget) การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะการเล่นเป็นการกระทำที่ถือ

ว่าเป็นการแสดงของผลรวมในพฤติกรรมทั้งหมด ที่เด็กกระทำและแสดงออกมา ซึ่งตัวเด็กได้คิดแล้วกระทำด้วยความพึงพอใจ

เยาวยา เดชะคุปต์. 2542: 51 อ้างอิงจาก Kcumb.s. 1979: 141-149 ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษา คือเกมที่พัฒนาการคิดของเด็กซึ่งจะต้องคิดและหาเหตุผล ครูสามารถบอกได้ว่าเด็กมีความเข้าใจในความคิดรวบยอดเรื่องนั้นๆอย่างไร

สำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร (2527: 5) ได้นิยามคำว่าเกมการศึกษาหมายถึง เกมที่จัดให้เด็กวัย 4-6 ขวบ ได้เล่นเพื่อฝึกความพร้อมเป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาต่างๆ เกมการศึกษามุ่งเน้นให้เด็กได้ใช้สติปัญญาในการสังเกต คิดทำ เหตุผล และแก้ปัญหาโดยพยายามฝึกใช้เวลาสั้นที่สุด

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 145) ได้กล่าวถึงเกมการศึกษาว่า เป็นของเล่นที่ช่วยผู้เล่นให้เป็นผู้ที่มีการสังเกตดี ช่วยให้เห็น ได้ฟังหรือคิด อย่างรวดเร็ว ซึ่งเกมการศึกษาจะต่างจากการเล่นอย่างอื่น แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ อาจเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่

วัลนา ธรจักร (2544: 32) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาว่า เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน และเป็นกิจกรรมที่สนองต่อความต้องการสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่

ธัญลักษณ์ สีชวนคำ 2544: 24) กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ในด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมการศึกษาแต่ละชุดจะมีวิธีเล่น โดยเฉพาะอาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นกลุ่ม และผู้เล่นสามารถตรวจสอบว่าเล่นถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง รวมทั้งเด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ หลังจากเล่นเกมแล้วเด็กจะเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นๆ ได้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า เกมการศึกษา คือ เกมหรือกิจกรรมที่จัดให้กับเด็กวัย 4-6 ปี ซึ่งช่วยส่งเสริมสติปัญญาในการสังเกต คิดหาเหตุผล การแก้ปัญหาและพัฒนาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน เกมแต่ละเกมสามารถเล่นได้ทั้งคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มโดยมีวิธีการ เล่นและการตรวจสอบความถูกต้องได้

5.2 ขั้นตอนการดำเนินงานด้วยกระบวนการ PDCA ดังนี้

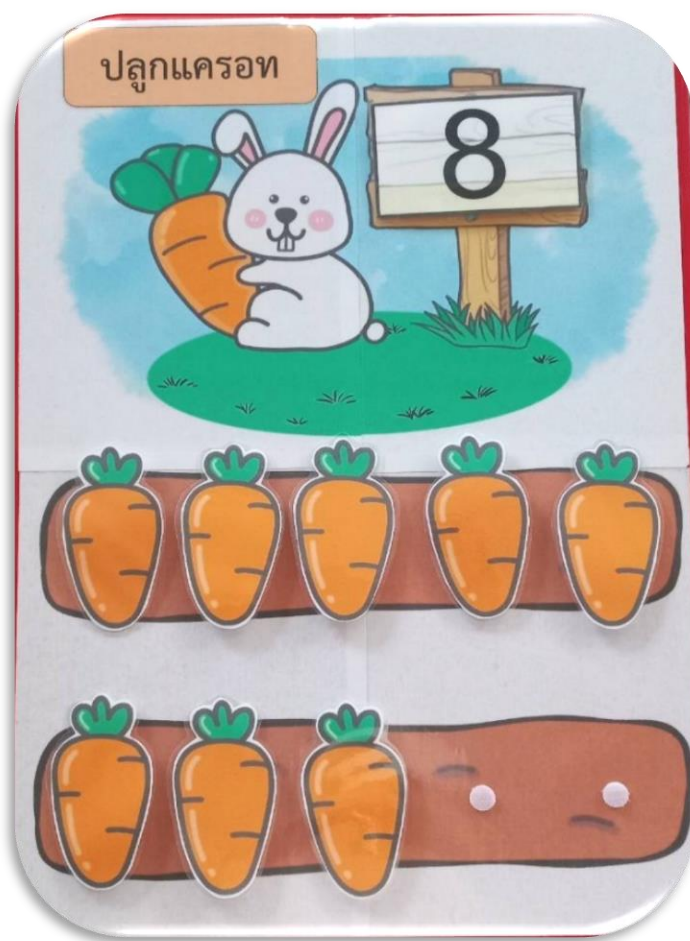
5.2.1 วางแผน (P - Plan)

วางแผนการทำงาน ดำเนินการโดยวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการสังเกต การร่วมสนทนา ตอบคำถามและการสื่อสารแลกเปลี่ยนความคิดในห้องเรียน ศึกษาหลักสูตรปฐมวัย มาตรฐานการศึกษาปฐมวัย และตัวบ่งชี้ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องวางแผนการผลิตสื่อ โดยกำหนดขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมโครงการให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก

5.2.2 ขั้นลงมือปฏิบัติ (D - Do)

ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมแบบชุดกิจกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปลุกแครอท
- กิจกรรมที่ 2 แม่ไก่ออกไป
- กิจกรรมที่ 3 ทายซิมีเท่าไร



ชุดกิจกรรมที่ 1 ปลูกแครอท



ชุดกิจกรรมที่ 2 แม่ไก่ออกไข่



ชุดกิจกรรมที่ 3 ทายซิมีเท่าไร

5.2.3 ตรวจสอบและประเมินผล (C – Check)

ตรวจสอบและประเมินผล ก่อนการทํากิจกรรม และเมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

5.2.4 ชี้นำไปใช้ (A - Action)

นำผลงานที่ได้จากการตรวจสอบและประเมินผล มาพัฒนาปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น เพื่อนำไปพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ให้มีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น

6. ผลการดำเนินงาน / ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 ผลการดำเนินงาน

จากการจัดการเรียนรู้ให้กับเด็กชั้นอนุบาล 2/2 เป็นเวลา 12 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน พัฒนาในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษา เด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 2/2 มีทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 มีผลการพัฒนาที่ดีขึ้น

6.2 ผลสัมฤทธิ์

6.2.1 ตารางวิเคราะห์ระดับคุณภาพ ก่อนและหลังการพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์

ที่	ชื่อ-สกุล	ทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10				สรุประดับคุณภาพ (ร้อยละ)	
		1. นับจำนวน และรู้ค่าของจำนวน		2. บอกตัวเลข 1-10			
		ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม
1	เด็กชายกนกศักดิ์ เอกราช	4	4	3	4	87.85	100
2	เด็กชายกฤษฎา ทานรัมย์	3	4	2	4	62.50	100
3	เด็กชายจักรินทร์ สุขภักดี	3	4	2	4	62.50	100
4	เด็กชายชาญศักดิ์ เปี่ยมอ่อน	3	3	1	3	50	75
5	เด็กชายณดลชัย เอกอริคม	3	4	2	4	62.50	100
6	เด็กชายณัฐภูมิ ทองแดง	3	4	2	4	62.50	100
7	เด็กชายธนภัทร ชงวิชัย	3	4	1	4	50	100
8	เด็กชายปิยวัฒน์ กระทุ้มเขต	3	4	2	4	62.50	100
9	เด็กชายมนวรรธน์ คันทรุชา	4	4	2	4	75	100
10	เด็กชายปณณวิชญ์ สมพร	3	4	2	4	62.50	100
11	เด็กชายสงกรานต์ เถาพิมาย	4	4	2	4	75	100
12	เด็กชายอัศติณย์ สนธิงาม	4	4	3	4	87.85	100
13	เด็กชายอมรินทร์ แสงสว่าง	4	4	2	4	75	100
14	เด็กหญิงกัญจน์นิษา สุ่มอินทร์	3	4	1	2	50	75
15	เด็กหญิงกุลิสรา ไสสว่าง	4	4	1	4	62.50	100
16	เด็กหญิงฐิตาภา ฤกษ์ดี	4	4	2	4	75	100
17	เด็กหญิงณัฏระวี จันทรแสงสว่าง	3	4	2	4	62.50	100

ที่	ชื่อ-สกุล	ทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10				สรุประดับคุณภาพ (ร้อยละ)	
		1. นับจำนวน และรู้ค่าของจำนวน		2. บอกตัวเลข 1-10			
		ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม	ก่อนทำ กิจกรรม	หลังทำ กิจกรรม
18	เด็กหญิงดาริน บุญช่วย	3	4	2	4	62.50	100
19	เด็กหญิงบัณฑิตา ด้วงเงิน	3	4	2	4	62.50	100
20	เด็กหญิงเบมไชนา ฮาร์ด	3	4	2	4	62.50	100
21	เด็กหญิงประภารัตน์ นันทะ	3	4	2	4	62.50	100
22	เด็กหญิงปวีศรา ช้างประเสริฐ	3	4	2	4	62.50	100
23	เด็กหญิงปณพร บุญมี	3	4	1	3	50	87.50
24	เด็กหญิงพิชญาพร ไทยสมัคร	3	4	1	4	50	100
25	เด็กหญิงวาริ เชื้อศรีสกุล	3	4	2	4	62.50	100
26	เด็กหญิงสุขวัญ ธรรมเจริญ	3	4	2	4	62.50	100
27	เด็กหญิงอนณรมย์พร มีบุตรดี	2	3	1	2	37.50	62.50
28	เด็กหญิงเอมมาลีน ดอร์วิเนน	3	4	3	4	75	100
29	เด็กชายภูวเดช จันลุน	3	4	2	4	62.50	100
รวม		94	114	54	110		
สรุปผล	ร้อยละ	80.17	98.28	46.55	94.83		
	ค่าเฉลี่ย	3.21	3.93	1.86	3.79		

เกณฑ์ระดับคุณภาพ

ระดับ 4	หมายถึง	รู้ค่าจำนวนและบอกตัวเลข 1-10 ได้ถูกต้องทุกตัว
ระดับ 3	หมายถึง	รู้ค่าจำนวนและบอกตัวเลข 1-10 ได้ระหว่าง 7-9 ตัว
ระดับ 2	หมายถึง	รู้ค่าจำนวนและบอกตัวเลข 1-10 ได้ระหว่าง 4-6 ตัว
ระดับ 1	หมายถึง	รู้ค่าจำนวนและบอกตัวเลข 1-10 ได้น้อยกว่า 3 ตัว

จากตารางวิเคราะห์ระดับคุณภาพ ก่อนและหลังใช้นวัตกรรม จึงสรุปได้ว่าหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์ ให้กับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 2/2 จำนวน 29 คน มีการพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ดังนี้

1) นับจำนวนและรู้ค่าของจำนวน 1-10 ก่อนจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 80.17 (ค่าเฉลี่ย 3.21) และหลังจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 98.28 (ค่าเฉลี่ย 3.93)

2) บอกตัวเลข 1-10 ก่อนจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 46.55 (ค่าเฉลี่ย 1.86) และ หลังจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ 94.83 (ค่าเฉลี่ย 3.79)

6.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1) เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 โรงเรียนวัดบางพูน มีพัฒนาการด้านสติปัญญา รู้ค่าจำนวน และตัวเลข 1-10
- 2) หลังจากการจัดกิจกรรมเด็กมีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

7) ปัจจัยความสำเร็จ

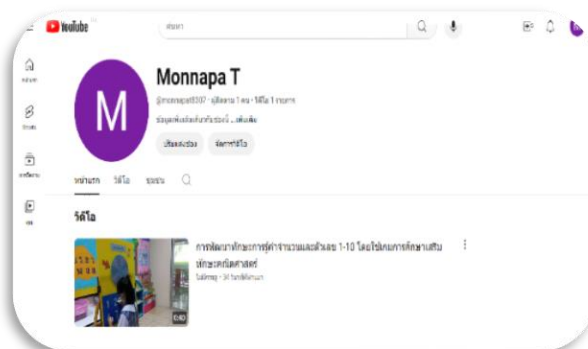
- 7.1 เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2/2 ให้ความร่วมมือกระตือรือร้นในการดำเนินกิจกรรม
- 7.2 ได้รับการส่งเสริมจากผู้บริหาร และเพื่อนร่วมงาน ในส่วนของการให้คำปรึกษา และคำแนะนำในการออกแบบสื่อนวัตกรรม
- 7.3 เด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการ และได้รับโอกาสในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง

8. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

ในการพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 ของเด็กปฐมวัย เด็กมีทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ในทางที่ดีขึ้น กระบวนการฝึกให้เด็กได้คิดและใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา ฝึกให้รู้จักการสังเกต เปรียบเทียบ การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับและการนับ และมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้านที่ดีเพิ่มขึ้นอีกด้วย

9. การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้

- เผยแพร่ผลงานให้กับคณะครูระดับชั้นปฐมวัย เด็กชั้นปฐมวัย ในโรงเรียนวัดบางพูน
- เผยแพร่ผลงานนวัตกรรมทาง Youtube



10. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้งาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

- มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในองค์กร โดยมีการให้ความรู้กับนักเรียนระดับชั้นที่สนใจกิจกรรม สนทนาแลกเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอน สามารถสอบถามถึงแนวทางการปฏิบัติที่เป็นเลิศ เพื่อเพิ่มคุณค่า ทางนวัตกรรม แนวทางการพัฒนาให้ประสบผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนมีบทบาทในการสนับสนุนส่งเสริม ให้เด็กได้รับการพัฒนาตนเองเต็มตามศักยภาพ โดยสร้างสื่อนวัตกรรม กิจกรรมต่าง ๆ ที่พัฒนาส่งเสริมให้เด็กมี พัฒนาการที่สูงขึ้น



ภาคผนวก



หลังจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์
เด็กสามารถนับจำนวน รู้ค่าของจำนวน และบอกตัวเลข 1—10 ได้ถูกต้อง



ผลงานวิจัย : การพัฒนาทักษะการรู้ค่าจำนวนและตัวเลข 1-10 โดยใช้เกมการศึกษาเสริมทักษะคณิตศาสตร์



โรงเรียนวัดบางพูน

ตำบลบางพูน อำเภอมืองปทุมธานี จังหวัดปทุมธานี
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต1