



นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) การจัดประสบการณ์เรียนรู้ระดับปฐมวัย

เรื่อง การพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ – ๑๐
ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้ชุดฝึกเตรียมความพร้อม



นางสาวอัจฉริยาภรณ์ ปัญญาดา

ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนบ้านดูน
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

ก

คำนำ

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบเสนอผลงานนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดประสบการณ์เรียนรู้ระดับปฐมวัย ของนางสาวอรริยาภรณ์ ปัญญาดา ตำแหน่ง ครู โรงเรียนบ้านดูน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑ ชื่อผลงานที่นำเสนอครั้งนี้ คือ การพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ – ๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้ชุดฝึกเตรียมความพร้อม

ซึ่งเป็นนวัตกรรมที่ได้ดำเนินการในปีการศึกษานี้ ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารนี้จะเป็นข้อมูลเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับ เด็ก และขอขอบคุณโรงเรียน คณะครูนักเรียน ผู้ปกครอง ทุกคนที่มีส่วนร่วมในการดำเนินการ จนทำให้ รายงานเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์

นางสาวอรริยาภรณ์ ปัญญาดา
ครู

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม	๑
วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม	๒
กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม	๒
ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม	๒
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม	๕
การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา	๖
ผลการใช้นวัตกรรม	๑๕
ภาพรวมของนวัตกรรม	๑๕
การเผยแพร่	๑๖
ภาคผนวก	๑๗

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) การจัดประสบการณ์เรียนรู้ระดับปฐมวัย

ชื่อผลงาน การพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓
 โดยใช้ชุดฝึกเตรียมความพร้อม

ผู้นำเสนอผลงาน นางสาวอัจฉริยาภรณ์ ปัญญาตา

โรงเรียนบ้านดอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๑. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

๑.๑ ความเป็นมา ความสำคัญและสภาพของปัญหา

การศึกษาปฐมวัย เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง ๖ ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวมบนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และตอบสนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐ ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาของเด็ก อายุ ๓ - ๖ ปีเป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรมรวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้ง ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ แนวทางการจัดประสบการณ์ และการจัดกิจกรรมประจำวัน เนื่องจากเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการค้นพบ ต้องการเรียนรู้สิ่งที่แปลกๆใหม่ๆ อยู่เสมอ ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาได้สูงสุดในช่วงปฐมวัย หากเด็กพลาดโอกาสที่จะเรียนรู้และคิดอย่าง สร้างสรรค์ย่อมส่งผลต่อการพัฒนาความคิดในวัยผู้ใหญ่ เด็กปฐมวัยจึงเป็นวัยที่สำคัญที่สุดสำหรับการพัฒนาการของชีวิตมนุษย์ สิ่ง que เด็กได้รับประสบการณ์ และการเรียนรู้ในช่วง ๖ ปีแรกของชีวิตจะมีผลต่อการวางรากฐานที่สำคัญต่อบุคลิกภาพที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาช่วงอายุระหว่าง ๐-๖ ปี ถือว่าเป็นช่วงโอกาสทองของการเรียนรู้ในวัยนี้สมองเติบโตอย่างรวดเร็ว ถ้าเด็กได้รับการพัฒนาและได้รับการกระตุ้นด้วยวิธีการที่ถูกต้อง จะช่วยสร้างเสริมให้มีความพร้อมสมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ๒๕๔๓: ๑๖) ทั้งนี้การวางรากฐานของพัฒนาการทุกด้านควรเริ่มตั้งแต่ระดับปฐมวัย เพราะการปูพื้นฐานให้เด็กมีความพร้อมนั้น ขึ้นอยู่กับการฝึกอบรมเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่เยาว์วัย การจัดการศึกษาและการพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงควรมี วัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กระดับปฐมวัยทุกคนเจริญเติบโตและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข เปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัส และคุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง โดยเด็กวัยนี้มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่เริ่มจากการรับรู้การเข้าใจเฉพาะสิ่งที่เห็นและจับต้องได้ดังนั้นการจัดการศึกษาให้แก่เด็กปฐมวัยหากได้รับการส่งเสริมและช่วยเหลืออย่างถูกวิธี เป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการของเด็ก และคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละบุคคลจะทำให้เด็กเหล่านั้นมีความพร้อมและศักยภาพที่จะพัฒนาต่อไปอย่างสูงสุด

ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เป็นทักษะที่ควรพัฒนาให้เด็กระดับปฐมวัย เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความคิดเสริมสร้างให้เด็กเป็นคนมีเหตุผล รู้จักช่างสังเกต เปรียบเทียบ จำแนกแยกแยะสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวสามารถเรียงลำดับ ขนาดใหญ่ - เล็ก สูง - ต่ำ สั้น - ยาว ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการคิดคำนวณในระดับชั้นสูงต่อไป การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สามารถทำได้หลากหลายวิธีการในการจัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัย เกมการเล่นเชิงคณิตศาสตร์เป็นอีกวิธีหนึ่ง que ส่งเสริมให้เด็กเกิดความรู้ เนื่องจากการเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย ครูผู้สอนจึงสามารถสอดแทรกเนื้อหาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์กับเกมการเล่นให้กับเด็กได้ ซึ่งจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ พบว่า ผู้เรียน

ยังขาดความรู้ความเข้าใจตามวัยเกี่ยวกับการจำตัวเลข ๑-๑๐ ไม่ได้ และไม่รู้ค่าของจำนวน ๑-๑๐ ด้วยเหตุนี้ครูผู้สอนจึงพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑-๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้ชุดฝึกเตรียมความพร้อม ทำให้เด็กได้เรียนรู้จำนวน ๑-๑๐ เพื่อเป็นพื้นฐานในการดำเนินชีวิต และเรียนรู้ในขั้นต่อไป

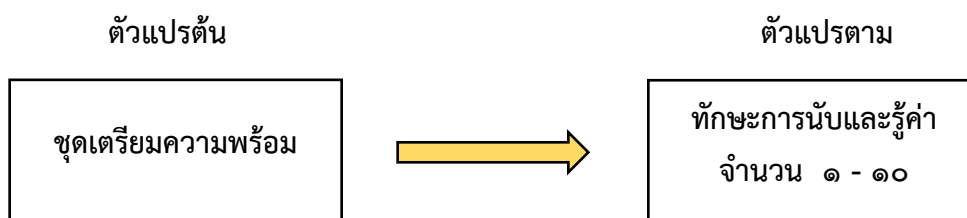
๑.๒ แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

นโยบายและจุดเน้นกระทรวงศึกษาธิการ ในส่วนการยกระดับคุณภาพการศึกษาที่มุ่งเน้นส่งเสริม สนับสนุนให้สถานศึกษานำหลักสูตรฐานสมรรถนะไปสู่การปฏิบัติเต็มรูปแบบเพื่อสร้างสมรรถนะที่สำคัญจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ ๒๑ ให้กับผู้เรียน เน้น “Active Learning” โดย ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก เป็นโค้ช ส่วนผู้เรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรม อภิปราย เรียนรู้เชิงรุก คิดเป็นกระบวนการด้วยความที่รูปแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning นั้นเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนจึงต้องมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และรู้จักค้นหาแนวทางที่จะนำไปสู่โครงสร้างความรู้ที่มีความหมายสอดคล้องกับข้อมูลเดิมที่มีอยู่ โดยอาศัยหลักของการสร้างความรู้ (Construction of Knowledge) ซึ่งผู้เรียนสามารถที่จะสร้างความรู้ได้จากการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่เข้ากับความรู้เดิมอย่างมีความหมาย

๒. วัตถุประสงค์การพัฒนานวัตกรรม

๑. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนับและรู้ค่าจำนวน ๑-๑๐
๒. เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑-๑๐
๓. เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้

๓. กรอบแนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม



๔. ขั้นตอนหรือวิธีการสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

๑. การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ การบอกค่าจำนวน ๑-๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านดุน ดังนี้

๔.๑ วิเคราะห์ปัญหาการเรียนของนักเรียน การพัฒนาทักษะการบอกค่าของจำนวน ๑-๑๐ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ของโรงเรียนบ้านดุน

๔.๒ ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช ๒๕๖๐ เกี่ยวกับมาตรฐานคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์

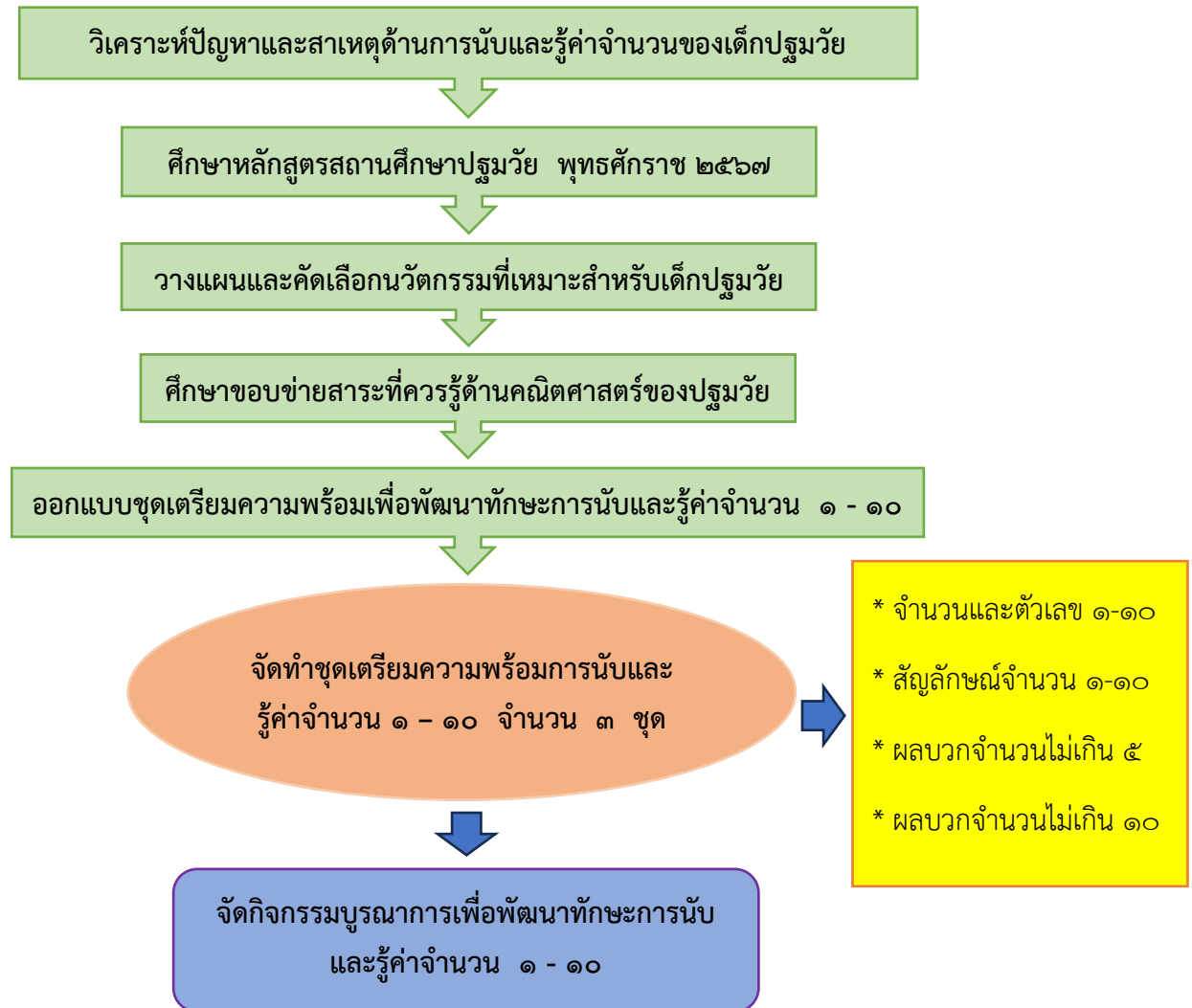
๔.๓ ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยโรงเรียนบ้านดุน พุทธศักราช ๒๕๖๗ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓

๔.๔ ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ประโยชน์และประเภทในการสร้างชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑-๑๐ สำหรับปฐมวัย ทฤษฎีพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย องค์ประกอบของทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย

๔.๕ สร้างชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑-๑๐ จำนวน ๓ ชุด

๔.๖ ออกแบบการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์และเกมการศึกษา ตามหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ ตามแผนการจัดประสบการณ์ของชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ทั้งหมด ๔๐ หน่วยการเรียนรู้ โดยจัดทำเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ การบอกค่าจำนวน ๑-๑๐ ในแต่ละวันของหน่วยการเรียนรู้ จำนวน ๖ หน่วยการเรียนรู้

๔.๗ นำชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ จำนวน ๓ ชุด เสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข แล้วดำเนินการปรับปรุงแก้ไขทั้ง ๓ ชุด ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ พร้อมทั้งประเมินความเหมาะสมของชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ที่สร้างขึ้นโดยภาพรวมพบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ๔.๖๐ แสดงว่าสามารถนำไปใช้ประกอบการจัดประสบการณ์ได้นำชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ จำนวน ๓ ชุด ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้กิจกรรมบูรณาการ สัปดาห์ละ ๓ ชั่วโมง จำนวน ๖ สัปดาห์ รวม ๑๘ ชั่วโมง



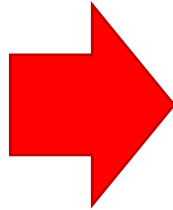
แผนการดำเนินงาน/ระยะเวลาในการดำเนินงาน

การดำเนินงานพัฒนาชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ดำเนินงาน ดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินงานโดยใช้กระบวนการ PLC (Plan – Do – See – AAR)

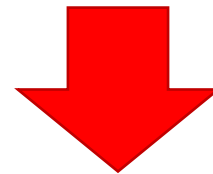
Plan (การวางแผน)

- ประชุม PLC เพื่อเสนอปัญหา และ ร่วมกันวางแผน
- ศึกษาหลักสูตรการศึกษา ปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐
- ศึกษาค้นคว้า การพัฒนาชุดเตรียมความพร้อมคณิตศาสตร์
- วางแผนออกแบบกำหนดปฏิทินการดำเนินงาน
- จัดทำเครื่องมือประเมินทักษะการนับ และรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



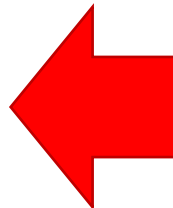
Do (การปฏิบัติ)

- วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐
- วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๗
- สืบค้นข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ ผู้เรียนเป็นรายบุคคล
- จัดทำแผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการ
- สร้างนวัตกรรม ชุดเตรียมความพร้อม คณิตศาสตร์
- นำนวัตกรรมไปใช้ในการจัดประสบการณ์ที่วางแผนและ ออกแบบไว้



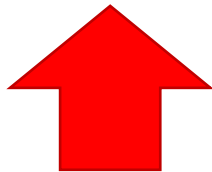
See (การสังเกต)

- การประเมินผล การจัดประสบการณ์
- ครูและเด็กร่วมกันตรวจสอบ ประเมินผล และวิเคราะห์ผลการ จัดกิจกรรม
- สรุปและรายงานผลการจัดประสบการณ์



AAR (การสะท้อนผลหลังการจัดกิจกรรม)

- นำผลการประเมินมาวิเคราะห์ ร่วมกัน เพื่อนำไปเป็นข้อมูลใน การวางแผนพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไป



๕. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

๑. นำนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้ชุดฝึกทักษะประกอบด้วย

๑.๑ แผนการจัดการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ชั้นอนุบาลปีที่ ๓ จำนวน ๖ หน่วยการเรียนรู้

๑.๒ แบบประเมินพฤติกรรมหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

๑.๓ แบบสอบถามความพึงพอใจ

เสนอต่อที่ประชุม PLC ของโรงเรียนบ้านดุน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ในวันพุธที่ ๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗

๒. นำนวัตกรรมการพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้ชุดฝึกทักษะประกอบด้วยเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพ ได้แก่

๑) ดร.ศิริทัย ธโนปจัย ศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต ๑

๒) นางเอี่ยมพร สายป่อง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดุน

๓) นางจันทร์เพ็ญ บัวลอย ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านยางกระเดา

๓. นำผลการตรวจสอบคุณภาพนวัตกรรมที่นำเสนอจากการประชุม PLC และตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โดยใช้ชุดฝึกทักษะ

ประชุม PLC ของโรงเรียนบ้านดุน ระดับผู้อำนวยการ ครูระดับชั้นปฐมวัยของโรงเรียน เพื่อร่วมกันวางแผนกำหนดเป้าหมายและแนวทางการดำเนินงานที่ชัดเจน



ประชุมครูวางแผนแนวทางการทำงาน

๖. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา/แก้ปัญหา

ครูผู้สอน ได้นำกระบวนการคิดขั้นสูง มาจัดประสบการณ์ให้นักเรียนชั้น อนุบาลปีที่ ๓ เพื่อพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ โดยใช้ชุดฝึกเตรียมความพร้อม ดำเนินการปฏิบัติตามปฏิทินที่กำหนดไว้ ๖ สัปดาห์ ดังนี้

สัปดาห์ที่	วันที่	แผนการจัดประสบการณ์	ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐	หมายเหตุ
๑	วันจันทร์ที่ ๒๐ พ.ค. ๖๗ วันอังคารที่ ๒๑ พ.ค. ๖๗ วันศุกร์ที่ ๒๔ พ.ค. ๖๗	ปฐมนิเทศ	- จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐ - สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐ - ผลบวกจำนวนไม่เกิน ๕	๑.วันจันทร์ ๓๐ นาที ๒.วันอังคาร ๓๐ นาที ๓.วันศุกร์ ๓๐ นาที
๒	วันจันทร์ที่ ๒๗ พ.ค. ๖๗ วันพุธที่ ๒๙ พ.ค. ๖๗ วันศุกร์ที่ ๓๑ พ.ค. ๖๗	โรงเรียนของเรา	- จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐ - สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐ - ผลบวกจำนวนไม่เกิน ๕	๑.วันจันทร์ ๓๐ นาที ๒.วันพุธ ๓๐ นาที ๓.วันศุกร์ ๓๐ นาที
๓	วันอังคารที่ ๔ มิ.ย. ๖๗ วันพุธที่ ๕ มิ.ย. ๖๗ วันศุกร์ที่ ๗ มิ.ย. ๖๗	ตัวเรา	- จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐ - สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐ - ผลบวกจำนวนไม่เกิน ๑๐	๑.วันอังคาร ๓๐ นาที ๒.วันพุธ ๓๐ นาที ๓.วันศุกร์ ๓๐ นาที
๔	วันจันทร์ที่ ๑๐ มิ.ย. ๖๗ วันพุธที่ ๑๒ มิ.ย. ๖๗ วันศุกร์ที่ ๑๔ มิ.ย. ๖๗	หนูทำได้	- จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐ - สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐ - ผลบวกจำนวนไม่เกิน ๑๐	๑.วันจันทร์ ๓๐ นาที ๒.วันพุธ ๓๐ นาที ๓.วันศุกร์ ๓๐ นาที
๕	วันจันทร์ที่ ๑๗ มิ.ย. ๖๗ วันพุธที่ ๑๙ มิ.ย. ๖๗ วันศุกร์ที่ ๒๑ มิ.ย. ๖๗	ครอบครัวมีสุข	- จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐ - สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐ - ผลบวกจำนวนไม่เกิน ๑๐	๑.วันจันทร์ ๓๐ นาที ๒.วันพุธ ๓๐ นาที ๓.วันศุกร์ ๓๐ นาที
๖	วันจันทร์ที่ ๒๔ มิ.ย. ๖๗ วันพุธที่ ๒๖ มิ.ย. ๖๗ วันศุกร์ที่ ๒๘ มิ.ย. ๖๗	อาหารดีมีประโยชน์	- จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐ - สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐ - ผลบวกจำนวนไม่เกิน ๑๐	๑.วันจันทร์ ๓๐ นาที ๒.วันพุธ ๓๐ นาที ๓.วันศุกร์ ๓๐ นาที

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำ

- เด็กรู้ตัวเลขและจำนวน ๑-๑๐ เมื่อนำบัตรภาพให้ดูสามารถตอบได้ว่าเป็นตัวเลขอะไร และสามารถเรียงตัวเลขจำนวนน้อยที่สุดไปหามากที่สุด

- เด็กสามารถตอบได้ว่าจำนวนและตัวเลขใดที่มีค่ามากกว่า หรือ มีจำนวนน้อยกว่า สามารถเปรียบเทียบ จำแนก จำนวนและตัวเลขได้

ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

เด็กออกมาทำกิจกรรมตามชุดฝึกเตรียมความพร้อม ที่ได้ออกแบบไว้ ได้แก่

- กิจกรรมเรียนรู้จำนวนและตัวเลข ๑-๑๐
- กิจกรรมจัดหมวดหมู่สัญลักษณ์จำนวน ๑-๑๐
- กิจกรรมการหาค่าผลบวกจำนวนไม่เกิน ๕

- กิจกรรมการหาค่าผลบวกจำนวนไม่เกิน ๑๐
- เด็กออกมานำเสนอผลงานของตนเอง

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

- เด็กสนทนาร่วมกับครู เกี่ยวกับตัวเลข การนับ
- เด็กบอกตัวเลขที่ได้พบเจอในชีวิตประจำวันว่ามีอะไรบ้าง
- ตัวเลขสามารถนำไปใช้ประโยชน์อะไรบ้าง

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



บัตรภาพจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



เด็กร่วมกันสังเกตจำนวนกับตัวเลข



เด็กออกมาหยิบบัตรภาพตามจำนวนกับตัวเลข



เด็กช่วยกันนำบัตรภาพจำนวนกับตัวเลขลงตาราง



เด็กช่วยกันใส่จำนวนตามตัวเลขจนครบ



ผลงานเด็ก

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



ชุดจำนวนและตัวเลข ๑-๑๐



ครูอธิบายการสังเกตการจับคู่จำนวนกับตัวเลข



เด็กจับคู่ภาพจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๕



เด็กจับคู่ภาพจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



เด็กสามารถจำคู่ภาพจำนวนกับตัวเลขได้สำเร็จ



เด็กชื่นชมผลงานตนเอง

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



ชุดจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



ครูอธิบายสังเกตจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



ตัวแทนเด็กออกมาสาธิตการนับจำนวนกับตัวเลข



เด็กทำกิจกรรมเป็นกลุ่มจนครบทุกกลุ่ม



เด็กๆ ทุกคนภายในกลุ่มช่วยกันทำกิจกรรมจนสำเร็จ



ผลงานเด็ก

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



ชุดกิจกรรมจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



เด็กสังเกตตัวเลขที่ครูเขียน



เด็กใช้ดินน้ำมันปั้นเป็นรูปตัวเลข



เด็กปั้นดินน้ำมันเป็นก้อนตามจำนวนเท่ากับตัวเลขนั้นๆ



เด็กๆ นับจำนวนก้อนดินน้ำมันให้ตรงกับตัวเลข



เด็กชื่นชมผลงานของตนเอง

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



นิ้วมือहरषा ๑ - ๑๐



เด็กสังเกตจำนวนนิ้วมือกับตัวเลข



ตัวแทนเด็กออกมาสาธิตการเรียงจำนวนนิ้ว ๑ - ๑๐



ครูให้เด็กเรียงจำนวนนิ้ว จนครบทุกคน



เด็กช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง



ผลงานเด็ก

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



ชุดกิจกรรมการจัดกลุ่มตัวเลข ๑ - ๑๐



ครูอธิบายการสังเกตการจัดกลุ่มตัวเลข



ตัวแทนเด็กออกมาสาธิตการจัดกลุ่มตัวเลข



ครูให้เด็กออกมาจัดกลุ่มตัวเลขจนครบทุกคน

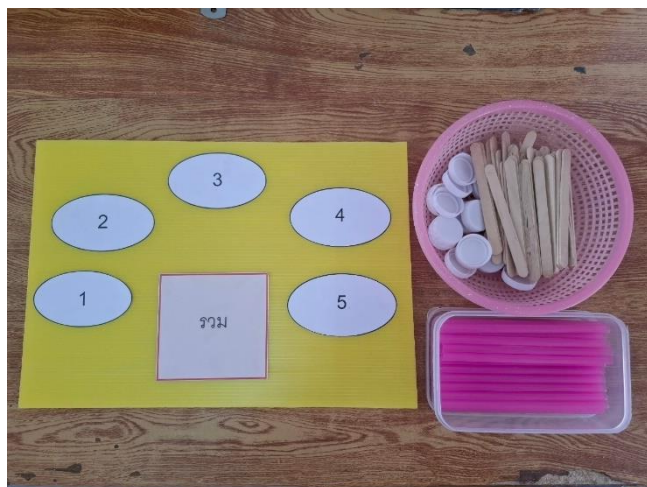


ครูและเด็กช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง



ผลงานเด็ก

ภาพการจัดกิจกรรมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐



ชุดการบวกเลขพื้นฐาน ผลรวมไม่เกิน ๑๐



ครูอธิบายวิธีการใช้ชุดบวกเลขพื้นฐาน



เด็กบวกเลขพื้นฐาน ผลรวมไม่เกิน ๕



เด็กบวกเลขพื้นฐาน ผลรวมไม่เกิน ๑๐



ครูตรวจสอบผลรวมความถูกต้องของแต่ละคน



เด็กสามารถบอกผลรวมได้ถูกต้องทุกคน

๗. ผลการใช้นวัตกรรม

๗.๑ ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

๑. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ในการปฏิบัติกิจกรรมชุดเตรียมความพร้อม จำนวน ๑๐ คน
๒. ผู้เรียนมีทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ร้อยละ ๑๐๐
๓. ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนรู้สังเกตการเข้าร่วมกิจกรรมและผลงาน

๗.๒ ผลสัมฤทธิ์ของงาน

ผลการปฏิบัติที่เกิดจากการพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ โดยการนำชุดเตรียมความพร้อม การนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สื่อที่ได้จัดทำขึ้น ผู้เรียนมีทักษะการคิด การสังเกต การแก้ปัญหา ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง เด็กได้รู้ค่าจำนวนกับตัวเลข การจับคู่ การจัดกลุ่ม การบวกลบพื้นฐาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ ที่ดีขึ้น

๗.๓ ประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรม

๑. ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาทางด้านการทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น ผ่านการพัฒนาในการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการ มีความพร้อมในการเชื่อมต่อของการศึกษาระดับปฐมวัยกับระดับประถมศึกษาปีที่ ๑ ทางด้านพัฒนาการทางสติปัญญาเรื่องทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ การนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
๒. ผู้เรียนเรียนมีความสุข สนุกสนาน และมีความสนใจในการเรียนรู้ผ่านชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐ สามารถกระตุ้นความสนใจให้เด็กอยากเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
๓. ผู้เรียนมีพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านเหมาะสมตามวัย เนื่องจากได้ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ - จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา อย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ
๔. ครูมีความรู้ความเข้าใจ ได้พัฒนาความรู้และทักษะการจัดประสบการณ์เพิ่มขึ้นโดยใช้นวัตกรรมใหม่ๆ และตระหนักในการพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง
๕. โรงเรียนมีนวัตกรรม ในการต่อยอดเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนเพิ่มขึ้น
๖. โรงเรียนเป็นที่รู้จักของบุคคลภายนอก หน่วยงานต่างๆ และชุมชนเพิ่มขึ้น ทำให้ได้รับความไว้วางใจในการส่งบุตรหลานมาเข้าเรียน
๗. ชุมชนมีความมั่นใจต่อการจัดการเรียนการสอนของครู และร่วมกันพัฒนาโรงเรียนมากขึ้น

๘. ภาพรวมของนวัตกรรม

๑. ผู้เรียนให้ความร่วมมือสนใจในการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นอย่างดี สนใจและมีความสุขในขณะที่ทำกิจกรรม
๒. ผู้ปกครองให้การสนับสนุน พุดคุย ชักถามนักเรียน ชื่นชม ผลงานของนักเรียน และต่อยอดการทำกิจกรรมที่บ้าน
๓. เพื่อนร่วมงานให้การส่งเสริมเป็นที่ปรึกษา คอยให้กำลังใจ และคำแนะนำในการออกแบบกิจกรรมและการทดลองใช้ชุดเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์อย่างหลากหลาย
๔. ผู้บริหารให้การส่งเสริม คำแนะนำ และการจัดสรรงบประมาณให้เพียงพอ
๕. ผู้สอนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงาน ออกแบบนวัตกรรมเอาใจใส่ผู้เรียนอย่างทั่วถึง

ผลที่เกิดจากการพัฒนานวัตกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยเกิดบทเรียนที่ได้รับ ดังนี้

๑. เด็กได้รับการพัฒนาทักษะการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
๒. เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดแก้ปัญหา การค้นหาคำตอบด้วยตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติ
๓. เด็กปฐมวัยเกิดลักษณะนิสัยใฝ่รู้ เพื่อต่อยอดในการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น
๔. เด็กปฐมวัยมีความพร้อมในการเรียนชั้นประถมศึกษา

การเผยแพร่

๑. จัดนิทรรศการแสดงผลงานนักเรียนเผยแพร่แก่นักเรียน และครูในโรงเรียนบ้านดุน
๒. เผยแพร่แก่ผู้ปกครองให้ผู้ปกครองได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาเด็ก ในไลน์กลุ่มห้องเรียน
๓. นำเสนอต่อคณะกรรมการสถานศึกษาในที่ประชุม เมื่อวันที่ ๙ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๖๗
๔. เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางเว็บไซต์ของโรงเรียนบ้านดุน

ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ ได้ตรวจสอบแล้ว ขอรับรองว่าผลงานดังกล่าวข้างต้นเป็นความจริงทุกประการ

(ลงชื่อ).....ผู้รับรองผลงาน

นางเอี่ยมพร สายป๋อง

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านดุน

ภาคผนวก

แผนการจัดประสบการณ์หน่วยหนูทำได้ (วันจันทร์)

กิจกรรมเกมการศึกษา

สาระสำคัญ

การจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างมาก เพราะคณิตศาสตร์มีความสัมพันธ์กับชีวิตประจำวันต่อทุกคนตลอดเวลา เด็กอนุบาลในระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๓ ควรที่จะบอก นับตัวเลขและแทนค่าจำนวนได้ ๑ - ๑๐ จึงได้นำสื่อเกมการศึกษา จับคู่ภาพจำนวนกับตัวเลข และสื่อเกมการศึกษาอื่นๆ ที่ฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านตัวเลขการนับและการแทนค่าจำนวน มาช่วยในการพัฒนาและแก้ไข ทักษะทางคณิตศาสตร์ด้านตัวเลขการนับและการแทนค่าจำนวน ๑ - ๑๐ เพื่อให้เด็กบอกตัวเลขได้ นับตัวเลข ๑ - ๑๐ ได้ด้วยปากเปล่า แทนค่าจำนวนตัวเลขด้วยการนับนิ้ว และแทนค่าตัวเลขด้วยจำนวนต่างๆ ได้

สาระการเรียนรู้

๑. สาระที่ควรเรียนรู้

- ๑.๑ เกมการศึกษาตัวเลข
- ๑.๒ การแทนค่าจำนวนให้ตรงกับตัวเลข

๒. ประสบการณ์สำคัญ

- ๒.๑ ด้านร่างกาย
 - การพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก
 - ฝึกประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- ๒.๒ ด้านอารมณ์และจิตใจ
 - การร้องเพลง
 - การแสดงออกอย่างสนุกสนาน
- ๒.๓ ด้านสังคม
 - การเล่นและการทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น
 - การชื่นชมยินดีตนเองและผู้อื่น
 - การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- ๒.๔ ด้านสติปัญญา
 - การสังเกต คิววิเคราะห์
 - การคิดเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม
 - การตัดสินใจในการแก้ปัญหา

จุดประสงค์

๑. เด็กสามารถบอกตัวเลข ๑ - ๑๐ ได้
๒. เด็กสามารถนับเลขปากเปล่าเรียงลำดับ ๑ - ๑๐ ได้
๓. เด็กแทนค่าตัวเลข ๑ - ๑๐ ด้วยจำนวนต่างๆ ได้
๔. เด็กมีความสนใจกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

๑. ครูทบทวนความรู้เดิมของเด็กๆจากการจัดประสบการณ์ในหน่วยสนุกกับตัวเลข โดยใช้คำถามเพื่อกระตุ้นเด็กๆดังนี้

- ในชีวิตประจำวันเด็กๆพบเห็นตัวเลขจากที่ไหนบ้างคะ
- ตัวเลขสำคัญกับชีวิตประจำวันเรายังไงบ้าง

๒. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง “นิ้วมือแปลงร่าง” พร้อมกับทำท่าทางประกอบ ๒-๓ ครั้ง

...มือของฉันทันแสนวิเศษ มีฤทธิ์เดชแปลงกายได้หลายอย่าง

ชูหนึ่งนิ้วขึ้นมาทั้ง ๒ ข้าง แล้วแปลงร่างกลายเป็น...(หนอน)

มือของฉันทันแสนวิเศษ มีฤทธิ์เดชแปลงกายได้หลายอย่าง

ชูสองนิ้วขึ้นมาทั้ง ๒ ข้าง แล้วแปลงร่างกลายเป็น....(กระต่าย)

ร้องจนครบทั้ง ๕ นิ้ว

หลังจากที่ร้องเพลงจบครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นเด็กๆ ดังนี้

- ในเนื้อเพลงที่เราร้องเกี่ยวกับอะไรบ้าง
- ในเนื้อเพลงที่เราช่วยกันร้องสามารถแปลงร่างกลายเป็นตัวอะไรบ้างคะ

ขั้นสอน

๓. ครูเตรียมเกมการศึกษาจับคู่ภาพจำนวนอาหารกับตัวเลขไว้ และใช้คำถามกระตุ้นเด็กๆ ดังนี้

- เด็กๆ เห็นอะไรที่วางอยู่ด้านหน้าของเด็กๆ ค่ะ
- เด็กๆ ช่วยกันเดาว่ามันคืออะไร

๔. ครูหยิบบัตรภาพตัวเลข ให้เด็กเรียง ๑ – ๑๐ และให้สังเกตจำนวนอาหารในแต่ละภาพว่ามีจำนวนเท่าไร แล้วให้เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพจำนวนกับตัวเลขให้ถูกต้อง

๕. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมนการศึกษา ดังนี้

- เด็กๆ ต้องดูแลรักษาเกมการศึกษาดีๆ
- เด็กๆ ไม่ส่งเสียงดังขณะทำกิจกรรม
- เมื่อเล่นเกมการศึกษาเสร็จเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย

๖. เด็กๆ เล่นเกมการศึกษา โดยครูจะคอยเดินดูและให้คำแนะนำรวมถึงคอยกระตุ้นเด็กๆ ให้ทำกิจกรรมการครบทุกๆ คน

๗. ในขณะที่เด็กเล่นเกมแต่ละชุดเสร็จ ให้เด็กช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมทั้งอธิบายเกมที่เด็กๆ เล่นให้ครูและเพื่อนๆ ฟังและชื่นชมซึ่งกันและกันจนครบทุกคน

๘. ครูให้สัญญาณก่อนหมดเวลา ๕ นาที โดยการร้องเพลง “ เก็บของ ” ให้เด็กๆ ช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่

ขั้นสรุป

๙. เมื่อทุกคนเล่นเกมครบแล้ว เด็กๆ และครูร่วมกันสนทนาพูดคุยโต้ตอบสรุปถึงการเล่นเกม จับคู่ภาพจำนวนอาหารกับตัวเลข และเกมที่เคยเล่นมาแล้ว โดยครูใช้คำถามกับเด็กๆ ดังนี้

- เกมที่เด็กๆ เล่นจบไปมีเกมอะไรบ้างคะ
- แล้วแต่ละเกมเกี่ยวกับอะไรคะ

ครูชื่นชมและให้การเสริมแรงกับเด็กๆ ที่ช่วยกันตอบคำถามและนับจำนวนนิ้วมือ จากนั้นครูมอบหมายงานให้เด็กๆ กลับไปสำรวจตัวเลขที่บ้านแล้วกลับมาเล่าให้ครูและเพื่อนฟังในวันพรุ่งนี้

สื่อ/นวัตกรรม

๑. จับคู่ภาพจำนวนอาหารกับตัวเลข
๒. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว ๓ เกม (เกมนับจำนวนหัวสัตว์ เกมนับนิ้วกับจำนวน และ เกม ไม้หนีบผ้าหรรษาค้นหาจำนวน)
๓. เพลง “นิ้วมือแปลงร่าง”
๔. เพลง “เก็บของ”

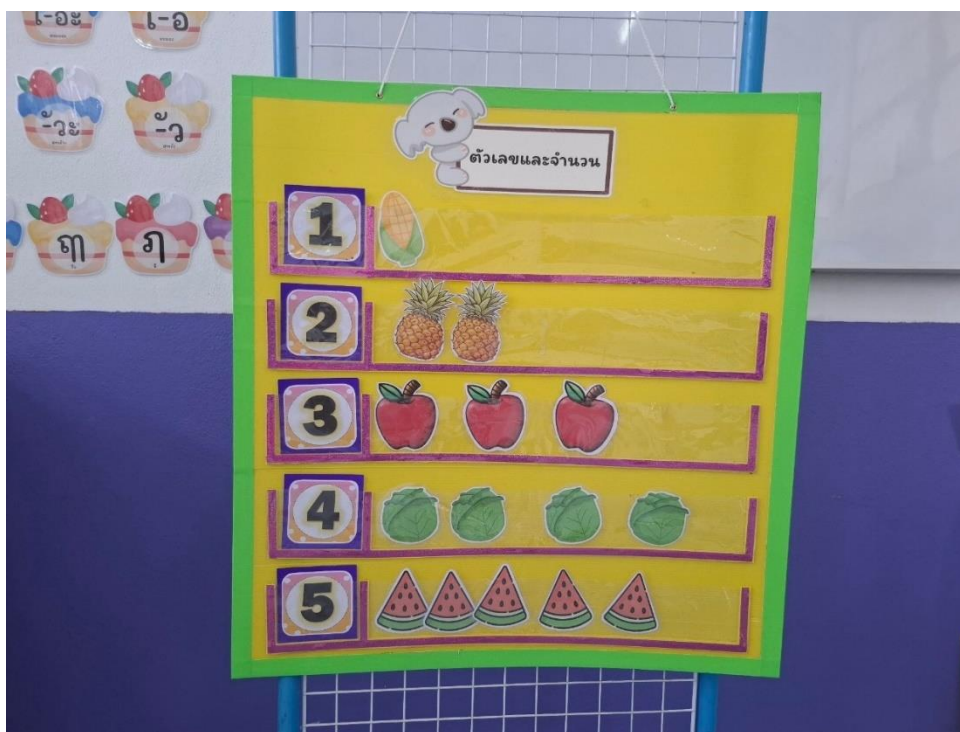
เครื่องมือประเมิน

๑. บันทึกหลังสอน
๒. แบบสังเกตพฤติกรรม
๓. แบบประเมินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
บัตรภาพจำนวนกับตัวเลข



ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
บัตรภาพจำนวนกับตัวเลข



ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
ชุดจำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



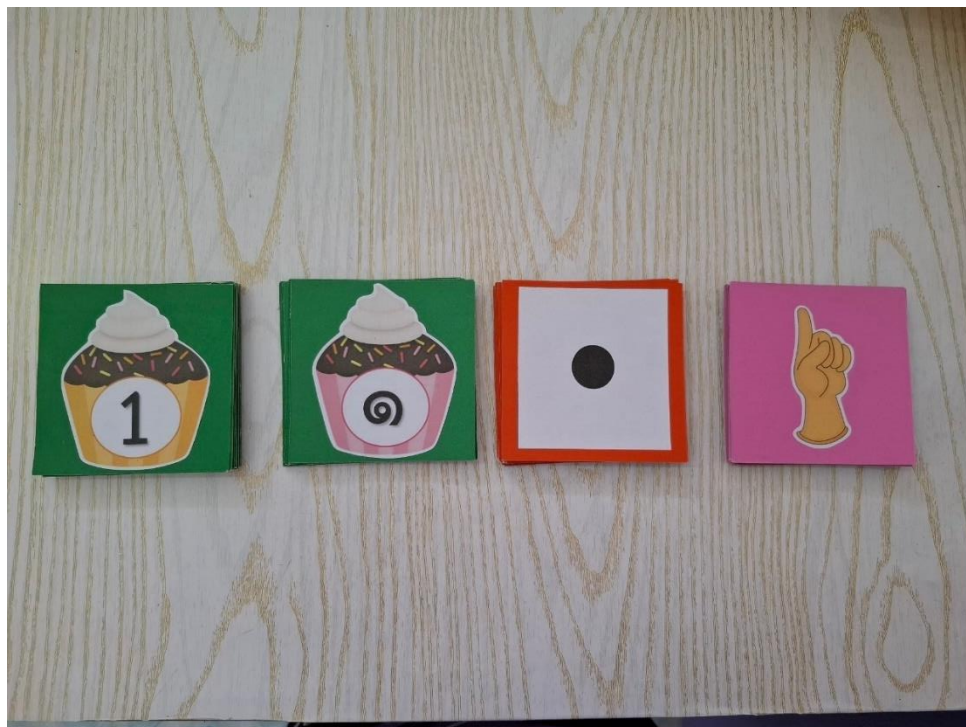
ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
ชุดเรียนรู้จำนวนกับตัวเลข ๑ - ๑๐



ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
ชุดนิ้วมือहरषा



ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
ชุดจัดกลุ่มตัวเลข ๑ - ๑๐



ชุดเตรียมความพร้อมการนับและรู้ค่าจำนวน ๑ - ๑๐
ชุดบวกเลขพื้นฐาน ผลรวมไม่เกิน ๑๐

