



# รายงานนวัตกรรมการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย  
ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้ชุดกิจกรรมการบวกลบเลขไม่เกิน 10  
ปีการศึกษา 2567



**นางสาวกนกพร ฤตะศิลา**

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ไม่มีวิทยฐานะ

โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

เอกสารแบบรายงานผลการปฏิบัติงานของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามข้อตกลงในการพัฒนางาน (Performance Agreement : PA) ทางการศึกษา ตำแหน่ง ครู ไม่มีวิทยฐานะ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ซึ่งผู้ขอรับการประเมินได้เรียบเรียงตามมาตรฐานตำแหน่ง รวมทั้งงานอื่นๆ ที่ได้รับมอบหมายในด้านปริมาณงานและคุณภาพงานที่ปรากฏต่อการจัดการศึกษา

ขอขอบพระคุณผู้บังคับบัญชา คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสถานศึกษา คณะครูและนักเรียน ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ร่วมกันรับผิดชอบในงานหน้าที่ของตนและได้ร่วมคิด ร่วมปรึกษาหารือ ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการและร่วมประเมินผล เพื่อพัฒนางานอย่างต่อเนื่อง ทำให้การดำเนินงานในโรงเรียนประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายเรียบร้อยด้วยดี

กนกพร กตะศิลา

ตำแหน่ง ครู

๓๐./ก.ย./๒๕๖๗

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ที่มาและความสำคัญ / ชื่อนวัตกรรม	1
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	2
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
บทเรียนที่ได้รับ	4
เงื่อนไขที่ได้รับ	5
ภาพกิจกรรม	
ภาคผนวก	

## การรายงานนวัตกรรม

**ชื่อนวัตกรรม :** การพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2567  
โดยใช้ชุดกิจกรรมการบวกเลขไม่เกิน 10

**ผู้จัดทำ :** นางสาวกนกพร กตะศิลา

ระยะเวลาในการดำเนินการพัฒนานวัตกรรม : 12 สัปดาห์

### ที่มาและความสำคัญ

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการจัดประสบการณ์ในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือปฏิบัติจริง ด้วยกระบวนการที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ 8 ทักษะตามคุณลักษณะของเด็กปฐมวัย โดยในข้อตกลงนี้จะเป็นการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ 4 คือ พัฒนาการด้านความคิดและสติปัญญาผ่านการทำกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม เป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ตามธรรมชาติพร้อมกับการส่งเสริมทักษะการสังเกต การคิด วิเคราะห์ผ่านกิจกรรมที่หลากหลายโดยการจัดกิจกรรมที่สนองต่อธรรมชาติของเด็กปฐมวัยที่ชอบจะเล่นสนุกสนาน อยากรู้อยากเห็น การถ่ายทอดความรู้โดยตรงและทางอ้อมให้กับเด็กปฐมวัยโดยให้ผู้เรียนได้พัฒนาประสาทสัมผัสให้มากที่สุดกิจกรรมที่สอนควรกระตุ้นให้เด็กได้คิดและมีโอกาสจะกระทำหรือลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งวิธีดังกล่าวจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่

ข้าพเจ้าจึงมีความสนใจส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา โดยวิธีการจัดกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการบวกเลขของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมการบวกเลขไม่เกิน 10 และเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูในการส่งเสริมทักษะทางด้านสติปัญญา ได้นำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกต
2. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด
3. เพื่อพัฒนาทักษะด้านสติปัญญา

### กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นอนุบาล ปีการศึกษา 2567 จำนวน 10 คน โรงเรียนบ้านโนนบ่อห้วยดินดำ

## เครื่องมือที่ใช้

ลำดับที่	ขั้นสื่อ-อุปกรณ์/เครื่องมือ และรายละเอียด
1.กิจกรรมชั้นนำ	ร้องเพลงเร็วเข้าสิ ๆ
2.กิจกรรมชั้นสอน	เด็กและครูสนทนาเรื่องตัวเลข 1-10
3.กิจกรรมชั้นเรียนรู้ ปฏิบัติ	แบ่งกลุ่มเด็ก 2 - 3 กลุ่ม แจกอุปกรณ์
4.นำเสนอ	ผลงาน/ใบงาน
5.สะท้อนการเรียนรู้	เด็กสามารถบวกเลขจำนวน 1-10 ได้ด้วยตนเอง

## กระบวนการพัฒนานวัตกรรมการ

### โครงสร้างและองค์ประกอบของนวัตกรรมการ

#### ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ (Engagement)

- 1.1 เตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่บทเรียน
- 1.2 ครูพาร้องเพลง เร็วเข้าสิ เร็วเข้าสิ

#### ขั้นที่ 2 ขั้นสำรวจและค้นหา (Exploration)

- 2.1 ครูให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง
- 2.2 ครูให้เด็กนำเสนอผลงานของตนเอง

#### ขั้นที่ 3 ขั้นอธิบายความรู้ (Explanation)

- 3.1 ครูและเด็กร่วมกันปฏิบัติกิจกรรม

#### ขั้นที่ 4 ขั้นขยายความเข้าใจ (Elaboration)

- 4.1 ครูใช้คำถามปลายเปิดเพื่อทบทวนความเข้าใจของเด็ก
- 4.2 ครูให้เด็กปฏิบัติกิจกรรมการบวกเลขไม่เกิน 10 จากนั้นครูให้เด็กเลือกเล่นตามมุมเสริมประสบการณ์ต่างๆภายในห้องเรียน

#### ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล (Evaluation)

- 5.1 ครูและเด็กร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการปฏิบัติกิจกรรม โดยให้เด็กมีบทบาทสำคัญในการแสดงออกร่วมกัน และครูคอยเพิ่มเติมเนื้อหาให้ครบถ้วนสมบูรณ์

5.2 ครูตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของเด็กในเรื่องการบวกเลข ไม่เกิน 10

5.3 ครูประเมินเด็กจากพฤติกรรมและใบงาน ผลงานของเด็ก

## แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทักษะการคิดโดยใช้เกมการศึกษาพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ที่เป็นทักษะที่ควรพัฒนาให้เด็ก เนื่องจากคณิตศาสตร์เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิด เสริมสร้างให้เด็กเป็นคนที่มีเหตุผล รู้จักช่างคิดช่างสังเกต เปรียบเทียบ จำแนกแยกแยะสิ่งที่แตกต่างกันที่อยู่รอบตัว สามารถเรียงลำดับขนาดใหญ่ - เล็ก สูง - ต่ำ ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในกาคิดคำนวณในระดับที่สูงขึ้นต่อไป การพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้พื้นฐานทางคณิตศาสตร์สามารถทำได้หลากหลายวิธีหลายกิจกรรม เช่น การจัดกิจกรรมการเล่นเกมน เพื่อเพิ่มทักษะการคิดโดยใช้เกมฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เนื่องจากการเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก ครูจึงสามารถสอดแทรกเนื้อหาทักษะพื้นฐานคณิตศาสตร์กับเกมการเล่นให้กับเด็กได้

คณิตศาสตร์เป็นความสามารถด้านสติปัญญา ดังนั้นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างเต็มศักยภาพสูงสุดนั้น จึงยึดทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาเป็นแนวทางสู่การปฏิบัติ ดังนี้ เพียเจต์ (ชลลดาวัลย์ ต้นมงคล. 2538 : 10, อ้างอิงมาจาก Piaget.1962 : 74) สติปัญญาเป็นความสามารถในการคิด ความสามารถในการวางแผนและปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ความสามารถดังกล่าวจะพัฒนาความคิด ความเข้าใจในระดับง่าย ๆ ในวัยเด็กไปสู่ระดับที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ในวัยผู้ใหญ่คิมเบล (อารี เพชรสุด. 2528 : 203 - 204 : อ้างอิงมาจาก Kimble.1961) กล่าวว่า สติปัญญาคือผลงานความสามารถ 5 อย่าง คือ

1. ความสามารถในการใช้กระบวนการที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Symbol)
2. ความสามารถในการคิดหาเหตุผล (Reasoning Thinking)
3. ความสามารถในการวางเป้าหมายในการกระทำ (Goal)
4. ความสามารถในการปฏิบัติอย่างได้ผลต่อสิ่งแวดล้อม
5. ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมและปรับสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับตนเอง

## กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

### (P: ขั้นวางแผน)

-กำหนด เนื้อหา กิจกรรมการบวกเลขไม่เกิน 10 เช่น การนับ สัญลักษณ์แทนจำนวนตัวเลข เครื่องหมายบวก การนับรวมกัน จำนวนตัวเลข 1-10 ไทยและอาบิก การจัดหมวดหมู่ รูปทรง การเรียงลำดับ

### (D: ขั้นดำเนินงาน)

-ดำเนินการสอนตามแผน เช่น การแนะนำอุปกรณ์ อธิบายหรือสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติในกิจกรรม -ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือผู้เรียนระหว่างปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตนเอง

### (C: ขั้นติดตาม ตรวจสอบ ประเมินผล)

-การสังเกตพฤติกรรม

-ใบงาน/ผลงาน

### (A: ขั้นพัฒนา แก้ไข / ปรับปรุง)

- ปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ เช่น อาจหาวิธีการสอนที่หลากหลาย สื่อการสอนที่น่าสนใจ เกมการสอนที่น่าตื่นเต้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน
- ปรับเปลี่ยนวิธีการสอนตามข้อเสนอแนะจากผู้เรียนเพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

### 12.1 นักเรียน

- เด็กมีพัฒนาการด้านการสังเกต
- เด็กมีพัฒนาการด้านการคิด
- เด็กได้รับการพัฒนาด้านสติปัญญา

## บทเรียนที่ได้รับ

### 12.2 ครู

- ครูจะได้เรียนรู้วิธีการออกแบบการเรียนการสอนที่หลากหลายเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้
- การออกแบบเกมเพื่อใช้ในการสอนช่วยให้ครูพัฒนาทักษะในการเลือกเนื้อหาและการสร้างกิจกรรมที่น่าสนใจและมีประสิทธิภาพ
- การใช้เกมสามารถช่วยให้ครูและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้น เพราะเกมสามารถทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ไม่ตึงเครียดและเป็นกันเองมากขึ้น

### 12.3 โรงเรียน

- การใช้กิจกรรมการบวกเลขไม่เกิน 10 ในการเรียนรู้ช่วยให้โรงเรียนมีวิธีการสอนที่หลากหลายและ ทันสมัย ทำให้การศึกษามีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
- การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและสนุกสนานสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นซึ่งเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาของโรงเรียน

### 12.4 ชุมชน

- โรงเรียนนำเกมเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนจะสร้างภาพลักษณ์ที่ดีในชุมชนและในสายตาของผู้ปกครอง
- โรงเรียนจะได้รับความสนใจจากผู้ปกครองและชุมชนที่เห็นว่าโรงเรียนมีการใช้เทคนิคการสอนที่ทันสมัยและเหมาะสมกับยุคสมัย

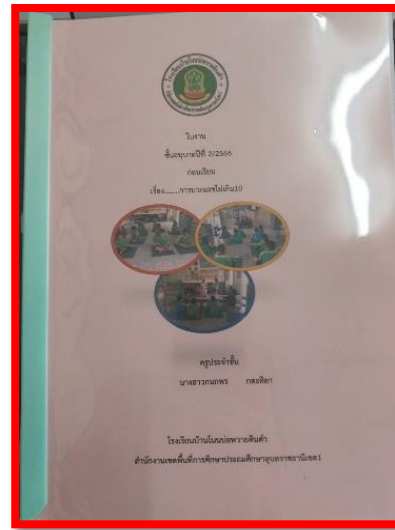
## เงื่อนไขความสำเร็จ

บริบทพื้นที่โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินดำ เป็นโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา การจัดการการเรียนการสอนควรเน้นทักษะด้านปฏิบัติและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน การที่ครูผู้สอนเลือกใช้นวัตกรรมโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นฐานเข้ามาปรับใช้ในการกระบวนการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสุขและผู้เรียนมีพัฒนาการที่เหมาะสมตามวัย ตรงบริบทกับผู้เรียนอย่างมากที่สุด

ภาพกิจกรรม

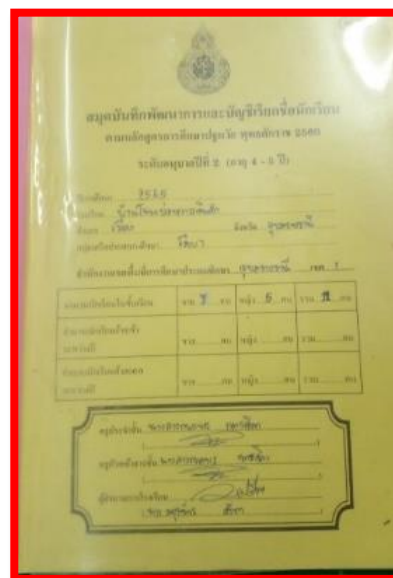
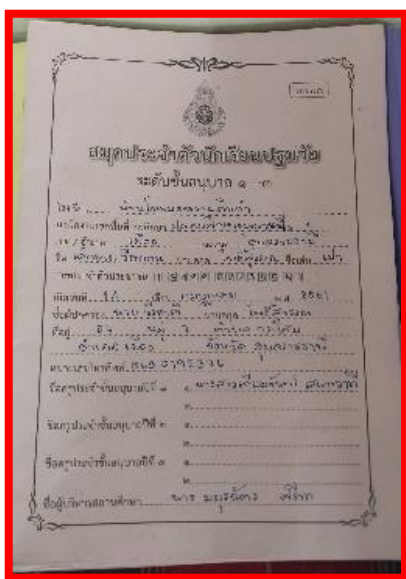


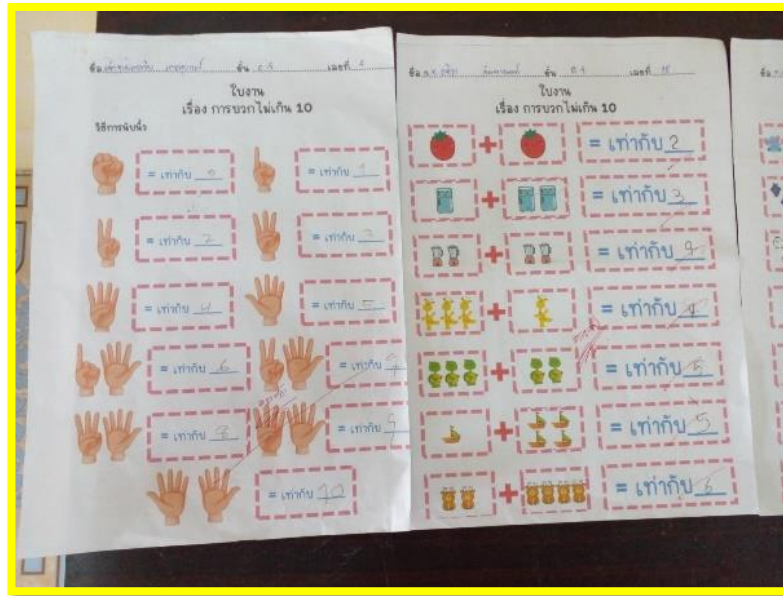
### ภาคผนวก



### วัดและประเมินผลการเรียนรู้

ศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้





QR- code นวัตกรรม



**โรงเรียนบ้านโนนบ่อหวายดินด้า**  
**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1**  
**สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**  
**กระทรวงศึกษาธิการ**