

1. ชื่อนวัตกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาทักษะทางสมอง(EF)ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านท่าศาลา โดยใช้เกมการศึกษา

2. ผู้จัดทำนวัตกรรม

นางอรทัย ภูมิประพันธ์ รับผิดชอบสอน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 และอนุบาลปีที่ 3

3. ระยะเวลาดำเนินการ

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2567 ถึง วันที่ 31 มีนาคม 2568

4. หลักการและเหตุผล ความจำเป็นและความสำคัญของปัญหาที่ต้องสร้าง/พัฒนานวัตกรรม

จากการเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาที่เน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะและความสามารถในการปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ซึ่งทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการสืบค้นข้อมูลเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน ครูจึงต้องการสร้างโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะเหล่านั้นเพื่อต่อยอดในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ทักษะการแก้ปัญหาเป็นทักษะพื้นฐานในการดำเนินชีวิตของนักเรียนและส่งเสริมให้เกิดทักษะการคิดขั้นสูงเพิ่มขึ้น พร้อมกับการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการร่วมสืบค้นและรวบรวมข้อมูล ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะเหล่านี้อย่างมีประสิทธิภาพ และได้เรียนรู้จากการสืบค้นด้วยตนเอง ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ

ครูอนุบาลและผู้ดูแลเด็ก เป็นบุคคลสำคัญที่มีส่วนในการวางรากฐานชีวิตและพัฒนาเด็กปฐมวัย เข้าใจและสามารถสร้างประสบการณ์ฝึกฝนทักษะสมอง EF แก่เด็กได้อย่างมีคุณภาพ และมีความเชื่อมั่นที่จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ตามบริบทของตนเอง เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการวางรากฐานชีวิตพลเมืองรุ่นใหม่ให้มีความเข้มแข็ง

สามารถรับมือภัยยาเสพติดได้อย่างมีภูมิคุ้มกันต่อไปในอนาคต

ดังนั้น จึงควรพัฒนาทักษะทางสมอง EF (Executive Function) ให้แก่เด็กปฐมวัย เพราะการได้รับประสบการณ์ทำให้เด็กมีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล เป็นการเตรียมความพร้อม และวางรากฐานให้มั่นคงยั่งยืนตลอดจนเด็กเกิดการพัฒนาทักษะทางสมอง EF (Executive Function) ช่วยให้ได้มีทักษะพื้นฐาน ด้านการจำเพื่อใช้งาน การยั้งคิดไตร่ตรอง การยืดหยุ่นความคิด ทักษะกำกับตนเอง ด้านการจดจ่อใส่ใจ ควบคุมอารมณ์ ติดตามประเมินผล และทักษะปฏิบัติ ด้านการริเริ่มลงมือทำ วางแผนจัดระบบ ดำเนินการมุ่งเป้าหมาย การพัฒนาทักษะทางสมองสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆได้ดี และสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันของเด็กๆได้

5. วัตถุประสงค์ของนวัตกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง EF (Executive Function) โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา
2. เพื่อให้เด็กมีพื้นฐาน ความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด
3. เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น

6. กลุ่มเป้าหมาย

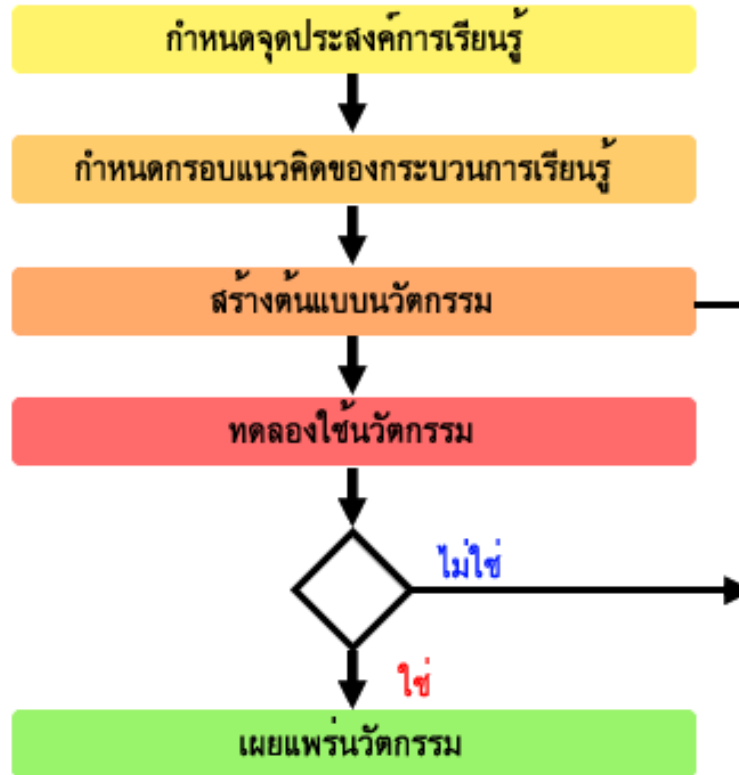
นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 และชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าศาลา ปีการศึกษา 2567

จำนวน 15 คน

7. เครื่องมือที่ใช้

1. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
2. แบบบันทึกหลังจัดประสบการณ์

8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม



9. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

9.1 แนวคิด ทฤษฎี

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ PBL (Project Based Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการแสวงหาความรู้การใช้กระบวนการคิด และทักษะในการแก้ปัญหา ผู้เรียนจะเรียนรู้โดยสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งการจัดการเรียนรู้ลักษณะนี้ ผู้เรียนต้องศึกษาค้นคว้า ทดลอง ปฏิบัติและแก้ปัญหา เพื่อสร้างผลงานหรือชิ้นงาน เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการกระทำเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่ถาวรด้วยตัวผู้เรียนเอง ทั้งนี้ผู้เรียนอาจทำเป็นกลุ่มเล็กหรือเป็นกลุ่มใหญ่ก็ได้ ซึ่งจะเป็นการฝึกให้ผู้เรียนเกิดทักษะการทำงานเป็นทีม ได้ร่วมมือร่วมใจในการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของกลุ่มและเกิดผลสำเร็จร่วมกัน (กระทรวงศึกษาธิการ.

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ CBL (Community Based Learning)

การจัดการศึกษาฐานชุมชน หรือการจัดการศึกษาโดยใช้ฐานชุมชน มีแนวความคิดต่อประเด็นพัฒนาการจัดการศึกษาในระบบของไทยว่า โรงเรียนหรือสถานศึกษาเป็นแหล่งผลิตขนาดใหญ่ สถานศึกษาเป็นกลไกการพัฒนาคนและพัฒนาประเทศให้ก้าวทันโลก การศึกษาทำให้คนไทยรู้เท่าทันประเทศ มีความเจริญก้าวหน้า และในสังคมแข่งขัน คนไทยให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิต สามารถใช้ความรู้จัดการตนเองได้เพิ่มมากขึ้น แต่ในทางกลับกันแบบแผนการจัดการศึกษาโดยสถานศึกษาได้แยกคนออกจากชุมชน สังคม วัฒนธรรม จิตวิญญาณของความเป็นท้องถิ่น จนลืมหากเหง้า วิถีชีวิตและความเป็นตัวตนเกือบสิ้นเชิง แยกการศึกษาออกจากครอบครัวชุมชน ท้องถิ่น วัด ศาสนสถาน ที่มีบรรพบุรุษ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และคุณธรรมศีลธรรมเป็นกลไกเชื่อมโยงคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ (พิณสุดา สิริธรรังศรี 2555 : 12)

แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK

TPACK เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้จาก 3 ศาสตร์มารวมกัน ได้แก่ ความรู้ด้านเทคโนโลยี (Technological Knowledge) ความรู้ด้านวิธีการสอน (Pedagogical Knowledge) และความรู้ด้านเนื้อหา (Content Knowledge) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบ TPACK จึงไม่มีขั้นตอนที่ระบุไว้ชัดเจน แต่เป็นการสอนในรูปแบบการบูรณาการร่วมกับรูปแบบการสอนหรือเทคนิคการสอนแบบต่าง ๆ

10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. ครูศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ให้เข้าใจก่อนลงมือจัดกิจกรรม

2. จัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้ จัดหาอุปกรณ์ สื่อ โดยเน้นให้เด็กได้สังเกต ลงมือปฏิบัติ เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง EF (Executive Function) ช่วยให้ได้ทักษะพื้นฐาน ด้านการจำเพื่อใช้งาน การยั้งคิดไตร่ตรอง การยืดหยุ่นความคิด ทักษะกำกับตนเอง ด้านการจดจ่อใส่ใจ ควบคุมอารมณ์ ติดตามประเมินผล และทักษะปฏิบัติ ด้านการริเริ่มลงมือทำ วางแผนจัดระบบ ดำเนินการ มุ่งเป้าหมาย

3. จัดกิจกรรมโดยใช้เพลงและนิทาน เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก

4. จัดกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์

5. ประเมินผลหลังจัดประสบการณ์

11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1. เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 และอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าศาลา ได้พัฒนาทักษะทางสมอง EF (Executive Function) ที่สูงขึ้นโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ร้อยละ 86.67

2. เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 และอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าศาลา มีพื้นฐาน ความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติด ร้อยละ 100

3. เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 และอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าศาลา ได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ร้อยละ 100

12. บทเรียนที่ได้รับ

บทเรียนจากการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะทางสมอง(EF)ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านท่าศาลา โดยใช้เกมการศึกษา เด็กมีแนวความคิด และวิธีการในการมุ่งสู่เป้าหมายคือทำให้สำเร็จและถูกต้อง เด็กมีความสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อมีการกำหนดกติกาใหม่ ๆ ระหว่างเล่นเกม เด็กสนใจชอบเล่นเกมการศึกษา เด็กเกิดกระบวนการคิดที่ดีขึ้น เป็นขั้นตอน และมีการตั้งเป้าหมายการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะทางสมอง EF ทั้ง 3 ทักษะ 9 ด้าน คือ **ทักษะพื้นฐาน** การจำเพื่อใช้งาน การยังคิดไตร่ตรอง การยืดหยุ่นความคิด **ทักษะการกำกับตนเอง** การจดจ่อใส่ใจ ควบคุมอารมณ์ ติดตามประเมินตนเอง และ**ทักษะปฏิบัติ** การริเริ่มลงมือทำ วางแผนจัดระบบ ดำเนินการ มุ่งสู่เป้าหมาย หลังการจัดกิจกรรมครูสามารถนำไปต่อยอดบูรณาการกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น

13. เจาะใจความสำเร็จ

การดำเนินงานการพัฒนาทักษะทางสมอง(EF)ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ประสบความสำเร็จมาจากปัจจัยหลายสาเหตุดังนี้

1. ผู้บริหาร ครู เด็ก ผู้ปกครอง ตลอดจนชุมชนมีความตระหนัก ให้การช่วยเหลือและให้ความสำคัญร่วมมือทำกิจกรรม ส่งผลทำให้เด็กมีพื้นฐานการเรียนรู้ที่มั่นคง
2. การดำเนินกิจกรรมโดยใช้กระบวนการ PDCA ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีการวางแผนงาน การดำเนินงาน การประเมินผล และการตรวจสอบผลการดำเนินงาน ที่เป็นระบบเป็นขั้นเป็นตอน รวมทั้งนำผลการตรวจสอบและประเมินผล มาปรับปรุงและแก้ไขปัญหากราปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ผลการดำเนินงานสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
3. การจัดกิจกรรมของครูเป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) จึงทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ จึงทำให้ผลการดำเนินงานเป็นไปตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้
4. การสนับสนุนงบประมาณในการจัดทำเอกสาร การผลิตสื่อวัตกรรมการศึกษา การใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเหมาะสม คำนวณสอดคล้องตามบริบทของโรงเรียน
5. เด็กๆให้ความร่วมมือเป็นแบบอย่างดีในการร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนานกับกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง (EF)

14. ภาพกิจกรรม

ภาพกิจกรรม เกมการศึกษา ภาพตัดต่อयाเสฟติด



ความจำเพื่อใช้งาน การจำข้อมูล คิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม และประมวลผลเพื่อนำไปใช้งานต่อ
การยั้งคิดไตร่ตรองก่อนทำหรือพูด พิจารณาข้อมูลต่าง ๆ และรู้จักรอคอย รู้จักคิดนอกกรอบ



การยืดหยุ่นความคิด ปรับตัวตามสถานการณ์ ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มร่วมกับเพื่อนเด็กๆ มุ่งเป้าหมาย มีแรงจูงใจ
และความพยายามเพื่อทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ให้สำเร็จ

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์



เด็ก ๆ มีความจำเพื่อใช้งานการจำข้อมูล และจัดการกับข้อมูล การจดจำใส่ใจ มีสมาธิต่อเนื่อง



การวางแผนและจัดระบบดำเนินการ ตั้งเป้าหมาย วางแผนจัดลำดับความสำคัญ ดำเนินการอย่างเป็นระบบ



ริเริ่มและลงมือทำ มีความคิดริเริ่ม ตัดสินใจลงมือทำด้วยตัวเอง การติดตามประเมินตนเอง รู้ว่าตัวเองทำอะไรอยู่ ทบทวนการกระทำและสะท้อนผลการกระทำของตัวเองได้

ภาพกิจกรรม เกมการศึกษา จับคู่ภาพที่เหมือนกัน





การวางแผนและจัดระบบดำเนินการ ตั้งเป้าหมาย

ภาพกิจกรรม เกมการศึกษา โดมิโน



เด็กความจำเพื่อใช้งานมีการจำข้อมูล คิดเชื่อมโยง ประมวลผลเพื่อนำไปใช้งานต่อ

ภาพกิจกรรม เกมการศึกษา โดมิโน



ความจำเพื่อใช้งาน คิดเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม ประมวลผลเพื่อนำไปใช้งานต่อ การยั้งคิดไตร่ตรองก่อนทำหรือพูด และ รู้จักรอคอย



การจดจ่อใส่ใจ มีสมาธิต่อเนื่องในสิ่งที่ทำ

ภาพกิจกรรม เกมการศึกษา จัดกลุ่มยาเสพติด



เด็กริเริ่มและลงมือทำ ตัดสินใจลงมือทำด้วยตัวเอง

15. ภาคผนวก

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาระดับปฐมวัย

กิจกรรมเกมการศึกษา วันที่ 1 เรื่อง เกมภาพตัดต่อภาพยาเสพติด เวลา 10-30 นาที

วันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2567

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้

มาตรฐานที่ 10 ตบข.10.3 สภาพที่พึงประสงค์ 10.3.1 ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น

1.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้นได้

2. เด็กสามารถเล่นเกมภาพตัดต่อภาพยาเสพติดได้

2.สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเล่นเกมการศึกษาเป็นการฝึกทักษะทางด้านการแก้ปัญหาในการเล่นและการทำงานเป็นกลุ่ม
2. เกมภาพตัดต่อยาเสพติด

3.กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1.ครูเล่านิทาน เรื่อง ตันกล้าผู้กล้าหาญ ให้เด็กๆฟัง เพื่อนำเข้าสู่เรื่องยาเสพติด
- 2.เด็กและครูร่วมกันแนะนำวิธีการเล่นเกมภาพตัดต่อยาเสพติด

ขั้นสอน

1. เด็กและครูร่วมกันสาธิตวิธีการเล่นเกมภาพต่อภาพยาเสพติด
2. เด็ก ๆ ภายในกลุ่มช่วยกันตัดสินใจในการเลือกชิ้นส่วนของภาพมาต่อเป็นภาพ
3. เด็กยอมรับผลที่เกิดขึ้นว่าน่าชิ้นส่วนที่วางถูกต้องหรือไม่
4. เด็กนำชิ้นส่วนของภาพมาต่อให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ให้ถูกต้องโดยการสังเกตสิ่งๆที่เหมือนกันหรือต่างกันเกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด
5. เด็กให้นำชิ้นส่วนของภาพมาวางบนถาดรองให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
6. เด็กเล่นเกมการศึกษาอย่างอิสระ โดยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเข้าเล่นเกมจนครบทุกคน ครูคอยดูแลให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ
7. เมื่อหมดเวลาเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้ถูกต้องเรียบร้อย

ขั้นสรุป

- เด็กและครูร่วมสนทนาถึงปัญหาหรือความประทับใจในการทำกิจกรรม โดยการใช้คำถาม เช่น
- เกมการศึกษาในวันนี้เล่นอย่างไร
 - เวลามีปัญหาในการเล่นเกมการศึกษากับเพื่อนในกลุ่มเด็กแก้ปัญหาอย่างไร

4.สื่อ/อุปกรณ์

- เกมภาพตัดต่อยาเสพติด
- นิทาน เรื่อง ตันกล้าผู้กล้าหาญ



5. การประเมินผล

1. สังเกตการตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น
2. สังเกต/ตรวจสอบการเล่นเกมภาพตัดต่อยาเสพติด

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาระดับปฐมวัย

กิจกรรมเกมการศึกษา วันที่ 2 เรื่อง เกมเรียงลำดับภาพยาเสพติดจากเล็กไปหาใหญ่ เวลา 20 นาที

วันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2567

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้

มาตรฐานที่ 8 ตบข.8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน

มาตรฐานที่ 10 ตบข.10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตนได้
2. เด็กสามารถเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับได้
3. เด็กสามารถเล่นเกมเรียงลำดับภาพยาเสพติดจากเล็กไปหาใหญ่ได้

2. สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนสิ่งของต่างๆ

สาระที่ควรเรียนรู้

- การเล่นเกมการศึกษาเป็นการฝึกทักษะทางด้านการแก้ปัญหาในการเล่นและการทำงานเป็นกลุ่ม
- เกมเรียงลำดับภาพยาเสพติดจากเล็กไปหาใหญ่

3.กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูเล่านิทาน เรื่อง ลูกไม้ขอโทษ เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. เด็กและครูร่วมกันแนะนำวิธีการเล่นเกมเรียงลำดับภาพ

ขั้นสอน

1. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่น เกมเรียงลำดับภาพยาเสพติดจากเล็กไปหาใหญ่” พร้อมสาธิตการเล่นเกมโดยครูแนะนำวิธีการเล่น ให้เด็กสังเกตแล้วนำภาพมาวางตามลำดับ จากเล็กไปหาใหญ่ให้ถูกต้อง
2. เด็กและครูร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการทำกิจกรรม โดยแบ่งเด็กเป็นกลุ่มๆละ 3-5 คน เพื่อเล่นเกมด้วยกัน
3. เด็กทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม โดยมีครูคอยดูแลให้คำแนะนำเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ
4. เมื่อเล่นเสร็จเด็กช่วยกันตรวจสอบความถูกต้อง และเก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้เรียบร้อย

ขั้นสรุป

- เด็กและครูร่วมสนทนาถึงปัญหาหรือความประทับใจในการทำกิจกรรมโดยการใช้คำถาม เช่น
- เกมการศึกษาในวันนี้เล่นอย่างไร
 - เวลามีปัญหาในการเล่นเกมการศึกษากับเพื่อนในกลุ่มเด็กแก้ปัญหาอย่างไร

4.สื่อ/อุปกรณ์

- เกมเรียงลำดับภาพยาเสพติดจากเล็กไปหาใหญ่
- นิทานเรื่อง ลูกไม้ขอโทษ



5. การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตนได้
2. สังเกตการเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับได้
3. เด็กเล่นเกมเรียงลำดับภาพยาเสพติดจากเล็กไปหาใหญ่ได้

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาระดับปฐมวัย

กิจกรรมเกมการศึกษา วันที่ 3 เรื่อง เกมจับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน เวลา 20-30 นาที

วันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2567

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้

- มาตรฐานที่ 8 ตบช. 8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
- มาตรฐานที่ 10 ตบช.10.3.1 ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตนได้
2. เด็กสามารถตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นได้
3. เด็กสามารถเล่นเกมจับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกันได้

2. สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนสิ่งของต่างๆ

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเล่นเกมการศึกษาเป็นการฝึกทักษะทางด้านการแก้ปัญหาในการเล่นและการทำงานเป็นกลุ่ม
2. เกมจับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน

3.กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. ครูเล่านิทาน เรื่อง เหมียว เหมียว มา มา จะพาไปหาแม่
2. เด็กและครูร่วมกันแนะนำวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน

ชั้นสอน

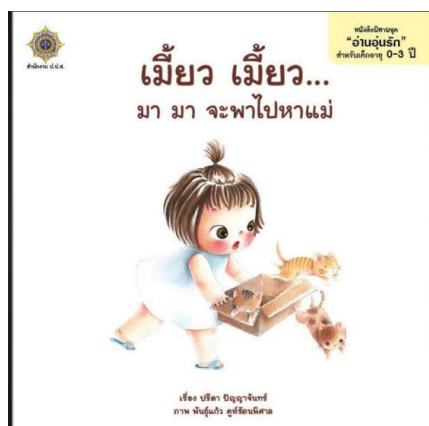
1. เด็กและครูร่วมกันกำหนดข้อตกลงในการทำกิจกรรม
2. เด็กนั่งเป็นกลุ่มๆละ 3-5 คน
3. เด็กและครูร่วมกันสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน หลังจากนั้นเด็ก ๆ ลงมือปฏิบัติกิจกรรม โดยภายในกลุ่มช่วยกันสังเกตภาพของยาเสพติดแต่ละภาพ จากนั้นนำภาพที่เหมือนกันมาวางจับคู่กันให้ถูกต้องจนครบทุกภาพ
4. เด็กเล่นเกมการศึกษาอย่างอิสระ โดยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันจนครบทุกคน ครูคอยดูแลให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ
5. เมื่อหมดเวลาเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้ถูกต้องเรียบร้อย

ขั้นสรุป

- เด็กและครูร่วมสนทนาถึงปัญหาหรือความประทับใจในการทำกิจกรรม โดยการใช้คำถาม เช่น
- เกมการศึกษาในวันนี้เล่นอย่างไร
 - เวลามีปัญหาในการเล่นเกมการศึกษากับเพื่อนในกลุ่มเด็กแก้ปัญหาอย่างไร

4.สื่อ/อุปกรณ์

- นิทานเรื่อง เหมียว เหมียว มา มา จะพาไปหาแม่
- เกมจับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน



5.การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
2. สังเกตการตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น
3. สังเกต/ตรวจสอบการเล่นเกมที่จับคู่ภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาระดับปฐมวัย

กิจกรรมเกมการศึกษา วันที่ 4 เรื่อง เกมโดมิโนยาเสพติด เวลา 30 นาที

วันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2567

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้

มาตรฐานที่ 8 ตบช.8.2 สภาพที่พึงประสงค์ 8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย

1.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมายได้
2. เด็กสามารถเล่นเกมโดมิโนยาเสพติดได้

2.สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น

สาระที่ควรเรียนรู้

เกมต่อปลายภาพยาเสพติดที่เหมือนกัน เกมโดมิโนจะมีลักษณะเป็นแท่งเหลี่ยมผืนผ้าที่แบ่งเป็น 2 ด้าน โดยรูปภาพที่เหมือน หรือแตกต่างกัน 2 ด้าน การเล่นเกมการศึกษาเป็นการฝึกทักษะทางด้าน การแก้ปัญหาในการเล่นและการทำงานเป็นกลุ่ม

3.กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1.ครูเล่านิทาน เรื่อง ไก่อย่างแสนอร่อย
- 2.เด็กและครুর่วมกันแนะนำวิธีการเล่นเกมโดมิโนยาเสพติด

ขั้นสอน

1. เด็กและครুর่วมกันสาธิตวิธีการเล่นเกมโดมิโนยาเสพติด แล้วให้แต่ละคนเลือกหยิบแผ่นโดมิโนที่วางคว่ำอยู่ตรงกลางคนละ 5 แผ่น
2. ตกลงกันว่าใครจะเป็นคนเริ่มเล่นก่อน โดยวิธี น้อยออก

3. นำภาพที่เหมือนกันมาต่อปลายกัน
4. ถ้าไม่มีภาพที่เหมือนกัน ต่อไม่ได้ก็ให้หยิบแผ่นโดมิโนที่คว่ำอยู่ ถ้าหยิบได้ภาพที่เหมือนกันก็นำมาต่อได้เลย
5. ถ้าไม่มีภาพที่เหมือนปลายทั้ง2ด้านก็เก็บไว้เป็นของตัวเอง
6. ผลัดเปลี่ยนกันเล่นไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมด ใครหมดก่อนก็เป็นผู้ชนะ ซึ่งเป็นเกมการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย
7. เมื่อหมดเวลาเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้ถูกต้องเรียบร้อย

ขั้นสรุป

เด็กและครูร่วมสนทนาถึงปัญหาหรือความประทับใจในการเล่นเกมโดมิโนยาเสพติด โดยการใช้คำถาม เช่น

- เกมการศึกษาในวันนี้ชื่อเกมว่าอะไร
- เกมการศึกษาในวันนี้เล่นอย่างไร
- เวลาเกิดปัญหาในการเล่นเกมการศึกษากับเพื่อนในกลุ่มเด็กๆ แก้ปัญหาอย่างไรบ้าง

4.สื่อ/อุปกรณ์

- นิทานเรื่อง ไก่อย่างแสนอร่อย
- เกมโดมิโนยาเสพติด



5.การประเมินผล

1. สังเกตการเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย
2. สังเกต/ตรวจสอบการเล่นเกมโดมิโนยาเสพติด

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาระดับปฐมวัย

กิจกรรมเกมการศึกษา วันที่ 5 เรื่อง เกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติด เวลา 20-30 นาที

วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2567

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้

มาตรฐานที่ 8 ตบข.8.2 สภาพที่พึงประสงค์ 8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย

1.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมายได้
2. เด็กสามารถเล่นเกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติดได้

2.สาระการเรียนรู้

ประสบการณ์สำคัญ

การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเล่นเกมการศึกษาเป็นการฝึกทักษะทางด้านการแก้ปัญหาในการเล่นและการทำงานเป็นกลุ่ม
2. เกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติด

3.กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

- 1.เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติด
- 2.ให้เด็กเลือกเกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ขั้นสอน

1. เด็กและครูร่วมกันสนทนาพร้อมสาธิตวิธีการเล่นเกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติด
2. เด็กจับกลุ่มๆละ 3-5 คน ตามความสมัครใจแล้วในกลุ่มวางแผนว่าจะเลือกเล่นเกมใดก่อนหลัง โดยเด็กภายในกลุ่มช่วยกันจัดกลุ่มยาเสพติดที่เหมือนกันนำมาวางจัดกลุ่มเดียวกัน
3. เด็กลงมือเล่นเกมร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม โดยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นเกมจนครบทุกคน ครูคอยดูแลให้คำแนะนำและให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ
4. เมื่อหมดเวลาเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่ให้ถูกต้องเรียบร้อย

ขั้นสรุป

เด็กและครูร่วมสนทนาถึงปัญหาหรือความประทับใจในการทำกิจกรรม โดยการใช้คำถาม เช่น

- เกมการศึกษาในวันนี้เล่นอย่างไร

- เวลามีปัญหาในการเล่นเกมนการศึกษากับเพื่อนในกลุ่มเด็กแก้ปัญหาอย่างไร

4.สื่อ/อุปกรณ์

- เกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติด
- เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว



5.การประเมินผล

1. สังเกตเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย
2. สังเกต/ตรวจสอบการเกมจัดกลุ่มภาพยาเสพติด

บันทึกหลังจัดประสบการณ์

เรื่อง

ผลที่เกิดหลังจัดประสบการณ์

.....

.....

.....

.....

.....
.....
ปัญหาอุปสรรค

.....
.....
ข้อเสนอแนะ

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก
(นางอรทัย ภูมิประพันธ์)

.....
.....
.....
.....
ความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียน

ลงชื่อ.....
(นายสิทธิศักดิ์ ร่วมสุข)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

แบบบันทึกการประเมิน (ทักษะทางสมอง EF)

ชื่อ ชั้นอนุบาลปีที่

ลำดับ ที่	ทักษะทางสมอง (EF)	ดี	ดี	ปาน	พอใช้	ปรับ	หมายเหตุ
		มาก	4	กลาง	2	ปรุง	
		5	4	3	2	1	
1	จำเพื่อใช้งาน(working Memory)						
2	ยับยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control)						
3	ยืดหยุ่นความคิด (Shift/ Cognitive Flexibility)						
4	ควบคุมอารมณ์(Emotional Control)						

5	จดจ่อใส่ใจ(Focus/Attention)						
6	ติดตามประเมินตนเอง(Self Monitoring)						
7	ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)						
8	วางแผน จัดระบบดำเนินการ(Planning/Organizing)						
9	มุ่งเป้าหมาย(Goal-directed Persistence)						

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ(ผู้ประเมิน)

(นางอรทัย ภูมิประพันธ์)