

รายงานนวัตกรรม

เรื่อง นวัตกรรมเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/2



นางจริญญา เหล่าออง
ตำแหน่ง ครู อัตราจ้าง

โรงเรียนปทุมวิทยากร

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

รายงานนวัตกรรมฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัยและพัฒนานวัตกรรม “การพัฒนาทักษะเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียน อนุบาลปีที่ 1/2 โรงเรียนปทุมวิทยากรจำนวน 27 คน เด็กนักเรียนชายจำนวน 14 คน และเด็กนักเรียนหญิง จำนวน 13 คน จัดทำขึ้นเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์โดยใช้สื่อที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้จัดทำได้ใช้ประสบการณ์ ในการจัดกิจกรรม การศึกษาค้นคว้ารวบรวมจากคู่มือเอกสารประกอบการจัดประสบการณ์ต่าง ๆ แล้วนำมาปรับปรุงให้สอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์เพื่อใช้ในการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาล 1/2 โรงเรียนปทุมวิทยากรจำนวน 27 คน เป็นนวัตกรรมที่ประกอบด้วยเกมการศึกษา มี 5 เกม 1. เกมหยอดกระปุก 2. เกมนับสนุก 3. เกมสว่าตึ่ปีใหม่ 4. เกมสนุกกับตัวเลข 5. เกมรูปร่างรูปทรง ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ประโยชน์ที่เด็กจะได้รับมีความหลากหลายที่ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้จริง ในการจัด ประสบการณ์ประจำวัน ซึ่ง จะทำให้เด็กได้มีพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนปทุมวิทยากรผู้เชี่ยวชาญเพื่อนครู และนักเรียนที่ให้ความร่วมมือ ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ ให้คำปรึกษาแนะนำ สนับสนุนช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจในการจัดทำเกมการศึกษาเพื่อพัฒนานวัตกรรมครั้งนี้ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออภัยไว้เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จริญญา เหล่าออง

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ชื่อนวัตกรรม	๑
ผู้จัดทำ	๑
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	๑
ที่มาและความสำคัญ	๑
วัตถุประสงค์	๓
กลุ่มเป้าหมาย	๓
เครื่องมือที่ใช้	๔
กระบวนการพัฒนานวัตกรรม	๔
แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๕
กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้	๘
ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย	๒๐
บทเรียนที่ได้รับ	๒๑
เงื่อนไขความสำเร็จ	๒๑
ภาพกิจกรรม	๒๒
ภาคผนวก	๒๔

นวัตกรรมการเรียนการสอน

โรงเรียนปทุมวิทยากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 1

1. ผู้จัดทำนวัตกรรม

ชื่อ นางจริญญา นามสกุล เหล่าออง ตำแหน่ง ครู อัตรากำลัง

โรงเรียนปทุมวิทยากร อำเภอ เมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

2. ชื่อนวัตกรรมการเรียนการสอน นวัตกรรมเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/2

3. ระยะเวลาดำเนินการ ภาคเรียนที่ 1/2567

4. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรมการเรียนการสอน นำนวัตกรรมการเรียนการสอนที่เคยมีผู้สร้างหรือทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่

5. ประเภทของนวัตกรรมการเรียนการสอน นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนการสอน 6. หลักการและเหตุผล
ความเป็นมา

หลักการและเหตุผล

เกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/2

เป็นเครื่องมือสำหรับการคิด ซึ่งจะนำไปสู่พัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาในขั้นสูง เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ทั้งในการแสดงออกถึงความต้องการ ความรู้สึกนึกคิด และข่าวสาร อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ โดยเป็นสื่อกลางที่จะช่วยให้มนุษย์สามารถถ่ายทอดความคิดที่เป็นนามธรรมได้ การจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาเกมการศึกษาทักษะด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ในหน่วยการเรียนรู้ “เกมการศึกษาด้านคณิตศาสตร์” และกิจกรรมการจัดประสบการณ์บูรณาการสู่ศตวรรษที่ 21 พบว่านักเรียนยังขาดความรู้ความเข้าใจตามวัย เกี่ยวกับทักษะด้านคณิต ดังนั้น ครูผู้สอนจึงคิด ริเริ่ม พัฒนาจัดทำสื่อในการเรียนรู้ทักษะด้านคณิตศาสตร์ที่ถูกต้อง เพื่อแก้ปัญหาความรู้ความเข้าใจทักษะด้านคณิต โดยใช้เกมการศึกษาและใบกิจกรรม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/2 การพัฒนาด้านคณิตศาสตร์เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ การวางแผนการจัดประสบการณ์ทางด้านคณิตควรเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจว่า การจัดประสบการณ์ มีความหมายที่กว้างกว่าการสอน หรือการถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นการจัดเตรียมทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาทางภาษา และควรทำความเข้าใจด้วยว่าการเรียนรู้ภาษาเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับการรู้หนังสือ(Literacy) โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนา อภิปรายและเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ศึกษาสถานที เล่นเกมการศึกษา ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกออกแบบและสร้างชิ้นงาน และทำกิจกรรมทั้งเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่และรายบุคคล

ดังนั้นครูผู้สอนจึงตระหนักถึงความสำคัญของเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัยจึงได้จัดประสบการณ์เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยขึ้น ทำให้เด็กเกิดการพัฒนา

ความคิดเป็นระบบ มีเหตุผล มีแบบแผน พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบ ช่วยให้คาดการณ์ วางแผน แก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม เป็นเครื่องมือในการศึกษาทางด้านภาษา ความคิดและ ศาสตร์อื่นๆ พัฒนาสื่อการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพัฒนาของเด็ก

7. วัตถุประสงค์ของการสร้าง/พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

1. เพื่อให้เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/2พัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ได้
2. เพื่อให้เด็กได้อยู่ในบรรยากาศที่มีพร้อมเรียนรู้ เด็กได้รับความพึงพอใจและความสนุกสนานผ่านทางภาษา มีโอกาสจำแนกตัวเลขและสิ่งของต่างๆได้ เด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมที่พร้อมไปด้วยความคิดใหม่ๆ เด็กมีโอกาสนเล่นเกมการศึกษาและทำความเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นได้ และมีโอกาสเรียนรู้ที่จะทำตามคำแนะนำหรือคำสั่งได้ ผิการสังเกต การคิดอย่างมีเหตุผลเป็นระบบ มีแบบแผน พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ได้อย่างรอบคอบช่วยให้คาดการณ์ วางแผน แก้ปัญหาและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมกับวัย

8. กลุ่มเป้าหมาย/ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1/2

9. หลักการ แนวคิด

1. การให้เด็กทำสิ่งต่างๆ อย่างมีอิสระมากขึ้น
 2. การเรียนรู้ภาษาของเด็กเกิดมาพร้อมความสามารถในการเรียนรู้ทักษะทางตัวเลขได้ด้วยตนเองจากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัวผ่านการฟัง การพูดและการเขียน
 3. พัฒนาการทางความคิดอย่างเป็นระบบ
 4. ผู้สอนและผู้เรียนมีความสัมพันธ์กันอย่างมีระบบ
 5. เป็นกุญแจของการพัฒนาด้านความคิดและเหตุผล
- ครูผู้สอนจึงได้คัดค้นสื่อนวัตกรรมเพื่อมาพัฒนาการเรียนรู้อาเซียนทางด้านสติปัญญาของเด็กผ่านการเล่น อย่างมีความสุข (Learning by playing) การสอนภาษาแบบองค์รวม (Whole Language Approach) โดยการใช้เกมการศึกษาและใบกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ตัวเลข 1-10 โดยเกมการศึกษา

10. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้

2.1 วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนปฐมวิทยากร สมรรถนะเด็กปฐมวัยด้านสติปัญญา เกี่ยวกับความรู้การพัฒนาทักษะการอ่านการเขียนเกี่ยวกับตัวเลขเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การสอนภาษาแบบธรรมชาติองค์รวม

2.3 เขียนแผนการจัดประสบการณ์ โดยมีองค์ประกอบดังนี้

- มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- ตัวบ่งชี้
- สภาพที่พึงประสงค์
- จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อมุ่งให้เด็กได้เรียนรู้ความพร้อมด้านคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น
- สาระการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ที่ใช้สำหรับการจัดประสบการณ์เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยที่สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (กรมวิชาการ, 2546:35) โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติม ดังต่อไปนี้
- ประสบการณ์สำคัญ ประสบการณ์สำคัญด้านการใช้ภาษา เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ซึ่งสามารถแบ่งตามลักษณะการใช้ภาษา ดังนี้
 1. การฟัง เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับทักษะหลายทักษะและมีลักษณะของการฟังที่หลากหลาย (มาซาโด(Machado, 1999:187) กล่าวว่า การฟังที่เด็กควรมีประสบการณ์มี 5 ประเภทด้วยกัน
 2. การพูด เป็นวิธีการพื้นฐานที่ช่วยให้เด็กแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง อีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการคิด
 3. การอ่าน เด็กปฐมวัยควรมีประสบการณ์สำคัญในการอ่านหลายรูปแบบ ผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก ทั้งการอ่านภาพ จากหนังสือนิทาน อ่านเครื่องหมาย อ่านสัญลักษณ์ หรืออ่านเรื่องราวที่เด็กสนใจ
 4. การเขียน เด็กปฐมวัยควรมีประสบการณ์สำคัญในการเขียนหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก ทั้งเขียนภาพ เขียนขีดเขียน เขียนคล้ายตัวอักษร เขียนสัญลักษณ์ หรือเขียนชื่อตัวเอง
- สาระที่ควรเรียนรู้ องค์ประกอบการเรียนรู้มี 3 ส่วน ดังนี้
 1. การจัดสภาพแวดล้อมในทุกๆรูปแบบของการสอนภาษาธรรมชาติ
 2. กระบวนการเรียนรู้แบบธรรมชาติตามวัยวุฒิของเด็ก
 3. การจัดการเรียนการสอนของครู
- กิจกรรมการเรียนรู้ ควรจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ควรจัดให้สอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่เหมาะสมในการพัฒนาเด็กปฐมวัย(DPA) ไม่ควรเป็นการสอนภาษาอย่างเป็นทางการ แต่ควรเป็นกิจกรรมที่มีความท้าทายให้เด็กเกิดความต้องการที่จะร่วมกิจกรรม และสามารถประสบผลสำเร็จในการทำกิจกรรมด้วยตนเอง ครูควรจัดกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างกันของเด็ก
- สื่อการสอน เกมการศึกษา ใบกิจกรรม นิทาน เครื่องหมายสัญลักษณ์ต่างๆ
- การวัดและประเมินผล การประเมินผล ครูควรใช้การประเมินที่หลากหลาย เพื่อให้ผลการประเมินที่ตรงสภาพความเป็นจริงของเด็ก ประเมินเด็กเป็นรายบุคคล การประเมินพัฒนาการทางภาษา ครูต้องเฝ้าสังเกตเด็กแต่ละคน เพื่อให้รู้จักเด็กเป็นรายบุคคล เพราะจะช่วยให้ครูทราบความก้าวหน้า

ทางด้านภาษาของเด็กแล้ว ยังช่วยให้ครูทราบความสนใจ ทักษะคิด ความคิดเกี่ยวกับเด็ก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการวางแผนช่วยเหลือสนับสนุนเด็กได้อย่างเหมาะสมอีกด้วยและให้เด็กได้ประเมินตนเองด้วย

- บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์

2.4 ใช้กระบวนการ PLC เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหา พัฒนาสื่อและนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ มีความหลากหลายน่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้

2.5 ออกแบบกิจกรรมการพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อแก้ปัญหาความรู้ความเข้าใจทักษะคณิตและตัวเลข

2.6 จัดทำสื่อเกมการศึกษาและใบกิจกรรมตามที่ได้ออกแบบไว้

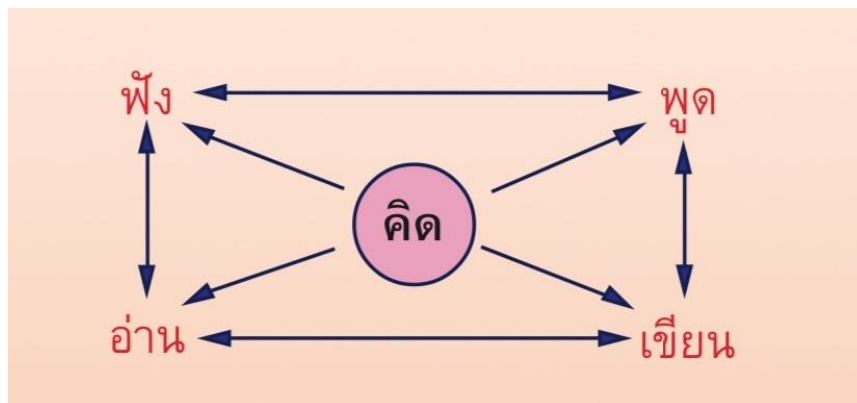
2.7 นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุงพัฒนา ให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ภาษาแบบธรรมชาติองค์รวมได้

2.8 นำผลสะท้อนในการใช้สื่อเกมการศึกษาและใบกิจกรรม บันทึกข้อมูลในระบบสารสนเทศ โดยใช้วิธีริเริ่มพัฒนาทางการเรียนรู้และประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุ

ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

11. โครงสร้างและองค์ประกอบสื่อการเรียนรู้ของนวัตกรรม

การจัดประสบการณ์เกมการศึกษาการสอนอย่างธรรมชาติองค์รวมนั้น เริ่มจากครูต้องเข้าใจจุดเน้นของการเรียนรู้ภาษาแนวธรรมชาติ คือ ต้องเข้าใจพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ซึ่งประกอบไปด้วยความสามารถทางภาษาทั้ง 4 ด้าน คือ การการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งกระบวนการคิดเป็นแกนสำคัญ เพราะการใช้ภาษาของเด็กในรูปแบบต่างๆ ล้วนแต่มาจากความคิดทั้งสิ้น ดังจะเห็นได้จากแผนภูมิ



12. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

• 3.1 เชิงปริมาณ

นักเรียนร้อยละ 80 มีผลการพัฒนาด้านสติปัญญาและพัฒนาการทุกด้านสูงขึ้น

3.2 เชิงคุณภาพ

นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านสติปัญญาและพัฒนาการทุกด้าน การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและการแก้ปัญหา มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560

13. งบประมาณเงินอุดหนุนทั่วไปเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษา

-

14. การประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมเด็ก (Observation)
2. แบบบันทึกการสัมภาษณ์ /ตอบคำถาม (Interview)
3. แฟ้มผลงานเด็ก (Portfolios)

15. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย (ความรู้ ทักษะ คุณลักษณะ เจตคติ สมรรถนะ)

ด้านความรู้ (Knowledge)

- 1) นักเรียนเข้าใจเกี่ยวกับตัวเลขมากขึ้น
- 2) นักเรียนเรียนรู้ตัวเลขจากการเล่นเกมการศึกษาได้และนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน
- 3) นักเรียนเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมทางด้านภาษาและรูปแบบการเล่นเกมการศึกษา
- 4) นักเรียนเข้าใจทักษะการอ่าน คิดและฟัง พูด อ่านและเขียนตัวเลขและพูดจำตัวเลขได้
- 5) ด้านทักษะ (Skills)

ทักษะการอ่าน : นักเรียนอ่านตัวเลข1-10และจำตัวเลขง่าย ๆ

ทักษะการคิด : นักเรียนฟัง และพูดท่องตัวเลขง่าย ๆในชีวิตประจำวันได้

ทักษะการสื่อสาร : นักเรียนสามารถพูดและตอบตัวเลขง่าย ๆในชีวิตประจำวันได้

ทักษะการสร้างสรรค์ : นักเรียนสามารถพูดถามตอบบทสนทนากับเพื่อนเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

ด้านคุณลักษณะ : (Attributes)

1)นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในวัฒนธรรมของชาติอื่น ๆ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับตนเองเพื่อใช้ในชีวิตประจำวันได้

- 2) นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ และมุ่งมั่นในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านคณิตศาสตร์มากขึ้น
- 3) นักเรียนมีความสามารถในการทำงานเป็นคู่ และเป็นทีม ผ่านการเล่นเกมการศึกษาและจำตัวเลขได้

ด้านเจตคติ : (Attitude)

- 1) นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวัน
- 2) นักเรียนเห็นคุณค่าและให้ความสำคัญกับตัวเลข และวัฒนธรรมของภาษาอื่น ๆ

- 3) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการศึกษาและเรียนรู้จากรื่องราวรอบตัว
- 4) นักเรียนมีความมั่นใจในการแสดงออก และพร้อมที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข

ด้านสมรรถนะ : (Competency)

- 1) นักเรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากการเล่นเกมการศึกษาและสนุกกับตัวเลขได้
- 2) นักเรียนนำทักษะการคิดการอ่านตัวเลขนำไปใช้ในการเรียนรู้วิชาอื่นๆ
- 3) นักเรียนถ่ายทอดประโยคภาษาการอ่านออกเขียนตัวเลขง่าย ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์
- 4) นักเรียนพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตัวเองและสามารถค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมได้

16. บทเรียนที่ได้รับ

1. ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบมีโครงสร้างการออกแบบการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนชัดเจน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้การสอนภาษาแบบองค์รวม(Whole Language Approach)โดย
ใช้เกมการศึกษาและใบกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้
2. การใช้สื่อเกมการศึกษาและใบกิจกรรม ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และเพื่อช่วยสร้างแรงจูงใจในการอ่านมากขึ้น เพราะเป็นเรื่องราวที่ใกล้ตัวและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน
3. ผลที่เกิดขึ้นต่อทักษะการคิดของนักเรียน คือการให้โอกาสนักเรียนในการคิดเชื่อมโยงเรื่องราวในชีวิตประจำวันของนักเรียน ช่วยให้เกิดการคิดเป็นและแก้ปัญหาได้
4. ความสำคัญของการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้เรื่องตัวเลข
เมื่อเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับตัวตนและชีวิตประจำวัน นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านการใช้กิจกรรมที่สนุกและมีความหมาย เช่น เกมการศึกษา และใบกิจกรรมในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้
การพูดเกี่ยวกับเรื่องราวตนเองและสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กจะทำให้การพูดไม่น่าเบื่อและมีความยั่งยืนและคงทน
5. บทบาทของครูในการส่งเสริมการเรียนรู้ ครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) มากกว่าการเป็นผู้บรรยายความรู้ การกระตุ้นให้คิดวิเคราะห์ และให้โอกาสนักเรียนได้แสดงความคิดเห็น
6. ความท้าทายในการประยุกต์ใช้และข้อควรปรับปรุง
นักเรียนบางคนยังขาดทักษะการพูด และการสื่อสาร ทำให้ต้องปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็ก ควรใช้กิจกรรมเสริมอย่างอื่น เช่น การใช้เกมอื่นๆ การร้องเพลง และการดูโทรทัศน์ เพื่อกระตุ้นและเสริมความเข้าใจเด็กให้มากขึ้น

17. เงื่อนไขความสำเร็จ

เงื่อนไขความสำเร็จของการพัฒนารูปแบบการสอนภาษาแบบองค์รวม (Whole Language Approach) เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการอ่านออกเขียนได้ และพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาด้านคณิตศาสตร์โดยใช้เกมการศึกษาและใบกิจกรรมมาใช้กับหน่วยการเรียนรู้ “ โรงเรียนของเรา และสถานที่สิ่งแวดล้อม

รอบตัวเด็ก” ให้ประสบความสำเร็จนั้น มีเงื่อนไขที่สำคัญ คือ การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม เนื้อหาที่มีคุณค่า ครูที่เป็นผู้นำทางการเรียนรู้ นักเรียนที่ทัศนคติที่ดีต่อการอ่านภาษาอังกฤษ และการสนับสนุนจากทางโรงเรียนและชุมชน รวมถึงการ

ติดตามและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ดังนี้

1. ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการสอนแบบองค์รวม (Whole Language Approach) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาและใบกิจกรรม
2. คุณภาพของสื่อการเรียนการสอน ครูคัดเลือกใช้เกมการศึกษา เพลง และใบกิจกรรมเสริมโดยใช้เนื้อหาต่างๆ เหมาะสมกับระดับผู้เรียน เนื้อหาดูได้จากวีดีโอ เป็นการกระตุ้นความสนใจเด็ก ๆ
3. บทบาทของครูในการกระตุ้นการเรียนรู้ ครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกมากกว่าการป้อนความรู้ ใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นความคิดของเด็ก ๆ สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเอง และส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น
4. ความพร้อมและทัศนคติของนักเรียน
นักเรียนต้องมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสนใจเรื่องราวจากเกมการศึกษาและใบกิจกรรม กระตุ้นให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตัวเลข โดยเชื่อมโยงเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของนักเรียน ฝึกฝนให้นักเรียนสามารถอ่านออกเขียนได้และคิดอย่างมีระบบ และสะท้อนความคิดของตนเอง
5. การสนับสนุนจากทางโรงเรียนและชุมชนโรงเรียนให้การสนับสนุนด้านสื่อการเรียนรู้อุปกรณ์และกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน ควรเปิดโอกาสให้ชุมชนที่อยู่ในท้องถิ่นมีส่วนร่วม เช่น ให้มาให้ความรู้พูดสนทนากับเด็ก ๆ เกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน
6. การวัดผลและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง มีเกณฑ์ชัดเจนในการวัด และพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ การคิดมีเหตุและผล และการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ใช้แบบประเมินพัฒนาการแบบทดสอบต่างๆ การสังเกตพฤติกรรม และการทำใบกิจกรรม เป็นเครื่องมือในการประเมินผล มีการปรับปรุงแนวทางการสอนอย่างต่อเนื่องตามผลลัพธ์ที่ได้รับ

18. ภาพกิจกรรม

19. ภาคผนวก

นางจริญญา เหล่าออง
ผู้พัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอน

ภาพกิจกรรม





