

## 1. ชื่อนวัตกรรม

“การจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การจดจำค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย”

## 2. ประเภทของนวัตกรรม

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

## 3. ผู้รับผิดชอบ

นางชญาנית์ สังกะเพศ

## 4. ที่มาและความสำคัญ (โดยสังเขป)

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เป็นการจัดการประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ เรียนรู้ สิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ผ่านการคิด การเปรียบเทียบจำนวน การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ในด้านการจำแนก และการเปรียบเทียบมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การจับคู่ การจำแนก และการ จัดกลุ่ม การเปรียบเทียบ เป็นต้น ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จะเป็นพื้นฐานช่วยเตรียม เด็กให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้คณิตศาสตร์ในขั้นต่อไปในอนาคต จึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา ความสามารถในการรู้ค่าจำนวนตัวเลข ซึ่งรัตนา ถิ่นขาว (2550) ได้กล่าวว่า ให้ผู้เรียนได้มีโอกาส ทำกิจกรรมนั้นด้วยตนเอง ได้สัมผัส กระทบกับวัตถุของจริง ได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ให้ผู้เรียนฝึกฝน สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ เรียงลำดับ การวัดจำนวน การบอกตำแหน่ง และฝึกการนับ เพื่อจะให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการบอกค่าตัวเลข

ดังนั้น ดิฉันจึงต้องการจัดกิจกรรมให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น “เรียนปนเล่น เล่นปนเรียน กระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย” นั่นก็คือการใช้กิจกรรมชุดเกมการศึกษาแก้ไขปัญหา คณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าตัวเลข 1-20 เป็นการเล่นในที่นี้คือ Play – based Learning หรือกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น คือการผสมผสานระหว่างการสอน (Teaching ) และการเรียนรู้แบบ (Learning ) โดยเฉพาะช่วงปฐมวัยแล้วการนั่งจับเด็กให้นั่งเฉยๆเป็นชั่วโมงเพื่อท่องตัวหนังสือหรือบวกละเลขจึงเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับวัย ดังนั้นโดยธรรมชาติเด็กมักได้รับแรงกระตุ้นจากการเล่นจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ สำนวจ ทดลอง ลงมือปฏิบัติค้นหาและแก้ไขปัญหาด้วยตนเองผ่านจินตนาการของเขาอย่างสนุกสนาน เพราะทุกวันนี้เด็กในวัยอนุบาลจำเป็นต้องรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวเลขเพราะว่าในแต่ละวันเด็กๆต้องได้รับเงินเพื่อไปซื้อขนมทานที่โรงเรียน หรือที่บ้าน ฉะนั้นยิ่งจำเป็นเพื่อให้เด็กๆได้เรียนรู้ฝึกฝน จดจำค่าจำนวน 1-20 โดยผ่านชุดกิจกรรม เกมการศึกษาและสามารถนำไปต่อยอดเรียนในชั้นสูงต่อไป

## 5.วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านโนนรังใหญ่ ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การจดจำค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านโนนรังใหญ่ มีทักษะการรู้ค่าตัวเลข 1-20 และมีเจตคติที่ต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช สูงขึ้น 2560
3. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ผ่านการเล่น
4. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น

## 6.ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เชิงปริมาณ
  1. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านโนนรังใหญ่ ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การจดจำค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย
  2. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านโนนรังใหญ่ มีทักษะการรู้ค่าตัวเลข 1-20 และมีเจตคติที่ต่อการเรียนรู้ตรงตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช สูงขึ้น 2560
2. เชิงคุณภาพ

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านโนนรังใหญ่ ภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา พัฒนาเด็กปฐมวัยรู้ค่าจำนวน 1-20 ที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน สูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนดแสดงให้เห็นกิจกรรมเกมการศึกษาเป็นสื่อนวัตกรรมพัฒนาเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นปัจจัยหลักในการพัฒนาเด็กปฐมวัยได้ดียิ่งขึ้น

## 7.กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช และหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย 2560 เพื่อออกแบบกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้
2. ศึกษาการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านคณิตศาสตร์ จากเอกสารงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๓. ใช้กระบวนการ Plc เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาจัดทำหน่วยการจัดประสบการณ์และแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อนำสู่การจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน

4. นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

5. ดำเนินการแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 1-3

6. นำผลสะท้อนในการจัดกิจกรรมบันทึกข้อมูลลงระบบสารสนเทศผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เพื่อประเมินการเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

จากการที่ได้ลงมือจัดกระทำกับอุปกรณ์หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรงโดยใช้หลักปฏิบัติ 3 ประการ

1. (การวางแผน) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติหรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมาย หรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็กและเด็กกับเด็กว่าจะทำ อะไรอย่างไร การวางแผนกิจกรรมเด็ก อาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็ก หรือบอกให้ครูบันทึกเป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ

2. การปฏิบัติ (Do) คือการลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิด แก้ปัญหาตัดสินใจและทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้รับการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3. การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้จะมีการเล่าถึงผลงานที่เด็ก ทำเพื่อทบทวนว่าตนเอง สามารถปฏิบัติได้ตามแผนที่วางไว้ได้หรือไม่มีการเปลี่ยนแปลงแผน อย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนคือเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ให้เห็นความเชื่อมโยง ระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานที่ทำ รวมถึงเล่าประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ทำ ดังนั้นการจัดกิจกรรมเกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะด้านภาษา เกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนา ทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วย

## 8. ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

### ผลลัพธ์ต่อนักเรียน

เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนบ้านโนนรังใหญ่ ภายหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมชุด เกมคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย มีทักษะที่สูงขึ้น และส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาสูงขึ้น เป็นไปตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้ในหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยกำหนด

### ผลลัพธ์ต่อครู

ครูผู้สอนมีนวัตกรรมและแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถใช้สื่อและนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์ เพื่อประยุกต์ใช้และส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของนักเรียน

### ผลลัพธ์ต่อโรงเรียน

บรรยากาศการจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียน และภายในบริเวณโรงเรียนมีความน่าสนใจส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

### ผลลัพธ์ต่อชุมชน

ชุมชนและผู้ปกครองให้ความร่วมมือ สนับสนุน และเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นวัตกรรมการพัฒนาผู้เรียนมากขึ้น

ภาคผนวก



