

แบบสรุปลงานเพื่อส่งเข้าคัดเลือกวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ สื่อนวัตกรรม และวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา ปี 2566

รายการที่ 30.การจัดประสบการณ์ ระดับปฐมวัย ประเภท ครูผู้สอน
เรื่อง การจัดกิจกรรมการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย
โดยใช้เกมการศึกษาหมุ่กระทะ



นางกัลยา พุ่มเรือนทอง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนบ้านเขาตาก้อ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



คำนำ

การพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการครบทั้ง 4 ด้าน ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยให้มีทักษะการคิดเชิงเหตุผลผ่านการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาหมูกระต่าย ให้ครอบคลุมทั้ง การจำแนก การจัดประเภท การอุปมาอุปไมย การอนุกรม และการสรุปความ เด็กในวัยนี้มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การเล่นร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

ขอขอบคุณนางจิรภา อีระวิทย์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขาตังก้อง รวมทั้งคณะครูทุกท่าน พร้อมทั้งนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านเขาตังก้องที่ให้ความร่วมมือสนับสนุนการทำกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จ จึงหวังว่าการพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลผ่านการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาหมูกระต่าย จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ครู ต่อไป

ผู้จัดทำ

นางกัลยา พุ่มเรือนทอง

สารบัญ

คำนำ	ก
ผลงานการปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practice	
1. ชื่อผลงาน	1
2. ชื่อผู้นำเสนอ	1
3. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม	1
4. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน	2
5. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน	3
6. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ	7
7. ปัจจัยความสำเร็จ	8
8. บทเรียนที่ได้รับ	8
9. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	9
 ภาคผนวก	 13
- ภาพกิจกรรมเกมการศึกษา	14
- คู่มือเกมการศึกษา	15
- แผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเกมการศึกษา	17
- แบบประเมินการคิดเชิงเหตุผล	21
- ผลงานนักเรียน	30

ผลงาน/นวัตกรรมการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ชื่อผลงาน : การจัดกิจกรรมการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาหุ้มกระหะ

ชื่อผู้เสนอผลงาน : นางกัลยา พุ่มเรือนทอง

โรงเรียน/หน่วยงาน : โรงเรียนบ้านเขาตาจอก

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1

โทรศัพท์มือถือ : 0861407708

E-mail : Kunlaya1118@gmail.com

1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรม ที่นำเสนอ

1.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในโรงเรียน สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ครอบคลุมทักษะการเรียนรู้ รวมไปถึงพัฒนาการทั้ง 4 ด้านให้กับเด็ก ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยการจัดประสบการณ์รูปแบบ 6 กิจกรรมหลัก ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหว และ จังหวะ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี และกิจกรรมเกมการศึกษา การเรียนรู้ได้ครบทุกด้านทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นที่เหมาะสมสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก โดยเน้นทางสติปัญญา รวมทั้งช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ โดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงเหตุผลซึ่งเป็นองค์ประกอบและรากฐานสำคัญของ กระบวนการพัฒนาทางด้านสติปัญญา (วรรณิ วัจน สวัสดิ์. 2552) เด็กจะได้ฝึกทักษะการสังเกต การคิดหาเหตุผล และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน กิจกรรมเกมการศึกษาหุ้มกระหะนี้จะช่วยฝึก ให้เด็กๆเข้าใจเรื่องมิติสัมพันธ์และความเชื่อมโยงของสิ่งต่างๆ พัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลที่มีความสำคัญเพราะเป็นพื้นฐานสำคัญในการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่ควรส่งเสริมและจัดประสบการณ์ให้กับเด็กเป็นอย่างยิ่ง

เกมการศึกษามีประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นที่เหมาะสมสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก โดยจะช่วยส่งเสริมให้มีทักษะต่างๆ ซึ่งถ้าเป็นเกมการศึกษาที่มีภาพประกอบ รูปแบบใหม่ๆจะส่งเสริมประสบการณ์ให้ผู้เรียนส่งเสริมการสังเกตและเปรียบเทียบจากของจริง วัสดุสิ่งของต่างๆและรูปภาพ ส่งเสริมการใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจ แก้ปัญหา ส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ส่งเสริมการเล่นร่วมกัน เป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น เพราะในบรรยากาศการเล่นนั้นฝึกฝนการยอมรับผู้อื่น และการที่ผู้อื่นยอมรับตนได้ เป็นการเรียนรู้การเข้าสังคม เด็กจะแสดงพฤติกรรมจากการสนทนาถ้อยที่ถ้อยอาศัยกัน ส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าในการแสดงออก กล้าพูด กล้าคิด โดยครูมีคำถามให้คิดเกี่ยวกับภาพในเกมหรือเรื่องราวจากเกม ส่งเสริมให้เป็นคนยอมรับการแพ้ ชนะ การทำตามกติกา ส่งเสริมให้เด็กเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายจากกิจกรรมอื่น เด็กจะร่าเริงแจ่มใสและมองโลกในแง่ดี ส่งเสริมนิสัยดีให้แก่เด็ก เช่น การมีวินัยในตนเองและหมู่คณะ ความอดทนอดกลั้น ความซื่อสัตย์ การเป็นผู้นำผู้ตาม ส่งเสริมให้เด็กค้นคว้าด้วยตนเองจากสื่อการเล่นและเรียนรู้ที่จะเล่น จึงเป็นประสบการณ์ตรงที่เด็กเต็มใจรับด้วยความสนุก ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาตาจอก พบว่าส่วนหนึ่งที่เป็นปัญหาในการจัดประสบการณ์คือการจัดประสบการณ์ด้านการคิดเชิงเหตุผล เพราะนักเรียนยังไม่มีพื้นฐานความรู้ด้านการคิด การ

จัดกิจกรรมการสอนจึงต้องมีการใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสม แปลกใหม่ ทันเหตุการณ์ เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้านการคิดเชิงเหตุผลอย่างถูกต้องและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

1.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

จากหลักการและเหตุผลข้างต้นผู้นำเสนอผลงาน จึงสนใจที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวโดยเกมการศึกษาหุกระทะ เป็นสื่อในการพัฒนาการคิดเชิงเหตุผล สอดคล้องกับ ฐปนนท์ สุวรรณกนิษฐ์ ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งในการเรียนรู้ที่มีจุดเด่น คือ การสร้างความสนุกสนานรวมเข้ากับการเรียนรู้ให้ผู้เรียนอยู่ในสถานะที่ผ่อนคลายต่างกับการเรียนปกติที่สร้างความเครียดให้กับสมอง ส่งผลต่อการปิดกั้นทางการรับรู้ และมีผลต่อจิตใจที่สำคัญ คือ ลดความเครียด ส่งเสริมปฏิกิริยาโต้ตอบ ส่งเสริมการเรียนรู้และความจำ และ กฤดาภรณ์ สิริหารี ได้กล่าวว่า การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมเป็น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น ฝึกการสังเกต มี ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างสนุกสนาน (2561) เกมการศึกษาเป็นวิธีสอนที่ผู้สอนไม่เหนื่อยแรงมากขณะสอนและผู้เรียนชอบ

การจัดกิจกรรมการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาหุกระทะขึ้น เพื่อใช้ในการประกอบการจัดประสบการณ์ด้านการคิดเชิงเหตุผล โดยออกแบบให้มีความหลากหลาย และสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้รายสัปดาห์ จำนวนทั้งหมด 10 เกม รวมถึงมีวิธีการเล่นที่ไม่ยากหรือซับซ้อนจนเกินไป มีความท้าทายให้เด็กอยากลองแก้ปัญหา ทำให้เด็กได้รับความเพลิดเพลิน และฝึกการคิดไปด้วย เกมการศึกษาหุกระทะนี้ ในช่วงของการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน 5 หน่วย หน่วยละ 2 เกมการศึกษา ส่งผลให้การสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนอบอุ่น น่าเรียน และช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปด้วยดี มีประสิทธิภาพสูง โดยมุ่งหวังให้นักเรียนสามารถนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนระดับที่สูงขึ้น

2. จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์ของการดำเนินงาน

1. เพื่อศึกษาการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาหุกระทะ
2. เพื่อเปรียบเทียบการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาหุกระทะ

2.2 เป้าหมายของการดำเนินงาน

1. เด็กปฐมวัยโรงเรียนบ้านเขาตังก้อง ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ร้อยละ 80 ได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติ จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยโดยใช้เกมการศึกษาหุกระทะ
2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ได้รับการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย เพิ่มสูงขึ้นอยู่ในระดับคุณภาพ ดี คิดเป็นร้อยละ 80 ขึ้นไป

3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา หนูกระทะ โรงเรียนบ้านเขาตังก้อง มีวิธีและขั้นตอนการออกแบบและแนวปฏิบัติดังนี้

1. ศึกษาแนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย คู่มือการใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย หลักการ จุดหมาย คุณลักษณะตามวัย ระยะเวลาเรียน สารการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ การจัดกิจกรรมประจำวัน การประเมินพัฒนาการและการกำกับ ติดตาม ประเมิน และรายงานผล การจัดการศึกษาปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการ แก้ปัญหา

2. ศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาทักษะการจัดกิจกรรมการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา หนูกระทะ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. กำหนดรูปแบบของเกมการศึกษา โดยใช้เกมการศึกษา หนูกระทะ

3. การออกแบบผลงานนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ ออกแบบผลงาน แนวปฏิบัติได้สอดคล้องกับจุดประสงค์ และเป้าหมาย โดยมีแนวคิดสำคัญรองรับอย่างสมเหตุสมผล สามารถใช้อ้างอิงได้ นำมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบ กิจกรรมได้ และทุกกิจกรรมมีความเชื่อมโยงสอดคล้องกัน ดังนี้

4 ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา หนูกระทะ โดยวางรูปแบบเค้าโครงเกมการศึกษา ให้มีเนื้อหาและรูปภาพประกอบ คัดเลือกภาพ และดำเนินการ จัดผลิตเกมการศึกษา หนูกระทะ จัดประสบการณ์เป็นเวลา 5 สัปดาห์โดยจัดประสบการณ์ใน เทอมที่ 1 ของปี การศึกษา 2566 โดยบูรณาการเข้ากับกิจกรรมเกมการศึกษา กิจกรรมตามหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 10 เกม การศึกษา ดังนี้

4.1 เกมจับคู่ เป็นการจัดของเป็นคู่ๆ ตามกติกาของแต่ละชุด อาจเป็นการจับคู่ภาพ หรือวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ จำนวน 6 เกมการศึกษา



เกมจับคู่ภาพต้นไม้กับผล



เกมจับคู่ภาพผลไม้กับเงา



เกมจับคู่ภาพแบบอนุกรม



เกมจับคู่ภาพกับคำ



เกมจับคู่ภาพเหมือน



เกมหาความสัมพันธ์แบบอุปมา-อุปไมย

4.2 เกมเรียงลำดับ เป็นการจำแนก การคาดคะเน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราวเหตุการณ์ ตั้งแต่ 5 ภาพขึ้นไป จำนวน 1 เกมการศึกษา



เกมเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช

4.3 เกมพื้นฐานการบวก เป็นเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวน ต่างๆ และมีภาพชิ้นส่วนตัวเลขที่นับรวมกันแล้วมีจำนวนเท่ากับภาพหลัก จำนวน 1 เกมการศึกษา



เกมพื้นฐานการบวก

4.4 เกมจัดหมวดหมู่ เป็นเกมแต่ละเกมจะประกอบด้วยภาพหลัก 1 ภาพ ที่แสดงจำนวนต่างๆ และมีภาพชิ้นส่วน ที่รวมกันแล้วมีอยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน จำนวน 1 เกมการศึกษา



เกมจัดหมวดหมู่อยู่กลุ่มเดียวกัน

4.5 เกมภาพตัดต่อ เป็นภาพตัดต่อ หรือการต่อภาพให้สมบูรณ์ เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต รายละเอียดของภาพที่เหมือนหรือต่างกัน สังเกต สี รูปร่าง ขนาด ลวดลาย ของภาพ จำนวน 1 เกมการศึกษา



เกมภาพตัดต่อผลไม้

5. นำเกมการศึกษาหุกระทะ เสนอต่อการประชุม เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา และผลจากการตรวจสอบของประชุม และผู้เชี่ยวชาญ พบว่า เกมการศึกษาหุกระทะ มีความเหมาะสม กับการจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีการคิดเชิงเหตุผล สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการจัดกิจกรรมให้นักเรียน มีทักษะการคิดเชิงเหตุผลได้

6. เตรียมวัสดุอุปกรณ์ สำหรับการผลิตเกมการศึกษา สำหรับพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย

7. นำเกมการศึกษาหุกระทะ ไปดำเนินการสอนจริง กับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาตังกอง จำนวน 21 คน

8. สร้างเครื่องมือชุดประเมินทักษะการการคิดเชิงเหตุผล และประเมินก่อนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาหุกระทะ

8.1 การวัดประเมินผลเน้นการวัดเฉพาะความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล คือ การจำแนก การจัดประเภท การอุปมาอุปไมย การอนุกรม และการสรุปความ

8.2 ศึกษาแนวทางการวัดและประเมินความพร้อมในการเรียนของเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

8.3 สร้างแบบประเมินวัดความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลให้ครอบคลุมทักษะการคิดเชิงเหตุผล คือ การจำแนก การจัดประเภท การอุปมาอุปไมย การอนุมาน และการสรุปความ เรื่องละ 2 ข้อ รวม 10 ข้อ

8.4 นำแบบประเมินวัดความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล ที่สร้างขึ้น เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และหาข้อสรุปในการวัดประเมินผลเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 เพื่อแก้ไขและพัฒนาการต่อไป

9. จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ Active Learning ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

9.1 ศึกษาแนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย คู่มือการใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 การประเมินพัฒนาการและการกำกับ ติดตาม ประเมิน และรายงานผลการจัดการศึกษาปฐมวัย

9.2 ศึกษารูปแบบการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาและการคิดเชิงเหตุผลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

9.3 กำหนดรูปแบบของแผนการจัดประสบการณ์ ในแบบของ Active Learning

9.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดประสบการณ์

9.5 นำแผนการจัดประสบการณ์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

10. สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนในขณะจัดกิจกรรม

11. ประเมินทักษะการเรียนรู้ความคิดรวบยอด หลังการจัดกิจกรรมเกมกลางแจ้ง

12. นำข้อมูลก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม มาวิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผล



แผนการจัดประสบการณ์
เกมการศึกษาหุ้มกระทะ

สรุปเป็นภาพแสดงดำเนินงานตามกิจกรรม



การใช้ทรัพยากร

ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้ กิจกรรมเกมการศึกษาหมุกระทะ โดยการประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเหมาะสม คำนวณ สอดคล้องกับบริบทของโรงเรียน

4. ผลการดำเนินการ/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์ที่ได้รับ

จากการดำเนินงาน พบว่า ผลการปฏิบัติตามกิจกรรมที่ออกแบบ ครอบคลุม และเป็นไปตามจุดประสงค์ ทุกจุดประสงค์ โดยมีหลักฐานหรือข้อมูลประกอบ การจัดกิจกรรมการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับดังนี้

1. การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ โดยรวมอยู่ในระดับพอใช้ และหลักการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ จัดการเรียนการสอนโดยแผนการจัดประสบการณ์ประกอบการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ ที่ผ่านกระบวนการสร้างและหาคุณภาพอย่างเป็นขั้นตอน มีการส่งเสริมการคิดและการคิดเชิงเหตุผลให้กับเด็กปฐมวัยหลากหลายวิธี มีการจัดประสบการณ์ให้เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำด้วยตัวเอง เพื่อให้เด็กการเรียนรู้จากการค้นพบด้วยตนเอง ทำให้เด็กมีความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางแสดงร้อยละระดับการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย จากการจัดกิจกรรมการคิดเชิงเหตุผล โดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ จำนวน 21 คน

การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย	คะแนนเต็ม	จำนวนนักเรียน	ก่อนจัดกิจกรรม	หลังจัดกิจกรรม
1. การจำแนก	10	21	63.40	91.56
2. การจัดประเภท	10	21	60.89	95.85
3. การอุปมาอุปไมย	10	21	69.45	97.56
4. การอนุกรม	10	21	62.87	89.85
5. การสรุปความ	10	21	65.78	89.85
รวม	10	21	64.46	92.93

องค์ประกอบเกณฑ์การพิจารณาให้ระดับคุณภาพ

- ร้อยละของนักเรียนที่มีผลการประเมินการคิดเชิงเหตุผลในระดับน้อย น้อยกว่า ๖๐
- ร้อยละของนักเรียนที่มีผลการประเมินการคิดเชิงเหตุผลอยู่ในระดับพอใช้ ๖๑-๖๙
- ร้อยละของนักเรียนที่มีผลการประเมินการคิดเชิงเหตุผลอยู่ในระดับดี ๗๐-๗๙
- ร้อยละของนักเรียนที่มีผลการประเมินการคิดเชิงเหตุผลอยู่ในระดับดีมาก ๘๐-๑๐๐

2. เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของโรงเรียนบ้านเขาตังก้อง ร้อยละ 85 มีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับดีมาก

ประโยชน์ที่ได้รับ

จากกระบวนการพัฒนาผลงาน แนวปฏิบัติก่อให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันทั้งโรงเรียน ดังนี้

1. เด็กสามารถใช้มือ-ตา ประสานสัมพันธ์กันด้วยการหยิบ จับ เล่นเกมได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เด็กมีความสุขในการเล่น เกม มีความรับผิดชอบ เล่นเกมจนสำเร็จ และเกิดความภาคภูมิใจใน

ความสำเร็จของตนเอง

3. เด็กมีวินัยในการเล่น เกม มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ร่วมมือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันได้
4. เด็กสามารถใช้ทักษะการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยหลักการจัดกิจกรรม โดยใช้เกมการศึกษาหมู่

กระทำ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

5. เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ กระตือรือร้นในการเล่นเกมที่ตั้งแต่ต้นจนจบ กล่าวเล่นกล่าวคิด กล่าวตัดสินใจในการเล่น ค้นหาวิธีการที่จะเล่นให้สำเร็จได้เอง

6. ครูและบุคลากรของโรงเรียนบ้านเขาตังก้อง มีการพัฒนาศักยภาพใน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาหมู่กระทำและเป็นต้นแบบให้แก่ผู้อื่นได้

7. โรงเรียนบ้านเขาตังก้อง ได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครองและ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาที่มีมาตรฐานและมีคุณภาพ

5. ปัจจัยความสำเร็จ

ความสำเร็จที่ปฏิบัติงานที่เป็นผลมาจากการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานของทุกฝ่ายในโรงเรียนโดยมีการพัฒนาผลงานอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน ดังนี้

- 1) มีความพร้อมด้านสื่อการเรียนการสอน มีการจัดหา/จัดซื้อ สื่อและอุปกรณ์อย่างเพียงพอและได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารโรงเรียน
- 2) มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ ในการจัดประสบการณ์เป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงทำให้ มีการดำเนินการที่ต่อเนื่องและเป็นระบบ
- 3) ใช้กระบวนการปฏิบัติการชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ Professional Learning Community (PLC) มาใช้ในการดำเนินการวิจัยและจัดประสบการณ์คิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยหลักการจัดกิจกรรม โดยใช้เกมการศึกษาหมู่กระทำ โดย การร่วมกันคิด วิเคราะห์ปัญหา หาแนวทางแก้ปัญหาและจัดประสบการณ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน นำผลมา ปรับปรุงพัฒนา ให้กระบวนการมีประสิทธิภาพมากขึ้น
- 4) มีระบบการนิเทศ ติดตามการจัดการเรียนการสอนเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

6. บทเรียนที่ได้รับ

ข้อสรุป จากการจัดประสบการณ์การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะพบว่า

ด้านคุณภาพผู้เรียน

1. ด้านการการคิดเชิงเหตุผล เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาตังก้อง ได้รับโอกาสทางการเรียนรู้ที่หลากหลาย จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ นั้นส่งผลต่อ การพัฒนาการเรียนรู้การสรุปความ หรือลงความคิดเห็นจากข้อมูลจะง่ายขึ้นมีการจัดแบ่งข้อมูลให้เป็นหมู่พวกได้ดี เนื่องจากเด็กได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ได้พัฒนาการบวนการคิด การตัดสินใจและการแก้ปัญหาต่าง ๆ มีความมั่นใจในตนเอง กล้าคิด กล้าพูด กล้าแสดงความคิดเห็นต่างๆ มีกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เป็นลำดับขั้นตอน และเรียงลำดับเหตุการณ์ได้สามารถจัดการชีวิตประจำวันของตนเองได้ดีขึ้นอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก

2. ด้านพัฒนากล้ามเนื้อมือและตา เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขาตังก้อง ได้รับการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็ก โดยได้ฝึกฝนจนเกิดเป็นความสามารถ ความชำนาญได้อย่างเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ ภายใต้การดูแล ช่วยเหลือและการแนะนำของครูอย่าง เหมาะสม

7. การเผยแพร่ และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้)

การเผยแพร่

1. เผยแพร่ในสายชั้นอนุบาลปีที่ 2
2. เผยแพร่แก่ผู้ปกครองให้ผู้ปกครองได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมและพัฒนาเด็ก
3. เผยแพร่ให้โรงเรียนอื่น และเพื่อนร่วมวิชาชีพที่สนใจได้เข้ามาศึกษาดูงาน
4. ประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook [Http:// www. Facebook.com](http://www.Facebook.com)รูปแบบของการประชาสัมพันธ์เรื่อง การจัดประสบการณ์การคิดเชิงเหตุผล โดยใช้เกมการศึกษาหมุกระทะ





การได้รับการยอมรับ

- Best Practice เรื่อง การจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยในสถานการณ์การเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ของครูผู้สอน ระดับดีเยี่ยม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต ๑



- การประกวดคลิปวิดีโอในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ (ONLINE) ชนะเลิศ ของระดับอนุบาลปีที่ ๓ ของ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1 ปีการศึกษา 2564



- Best Practicenการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย เรื่อง การจัดกิจกรรมพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ด้วยศิลปะสร้างสรรค์การประดิษฐ์เศษวัสดุเหลือใช้ ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับ 2 ของ ศึกษาธิการจังหวัดสระแก้ว ปีการศึกษา 2565

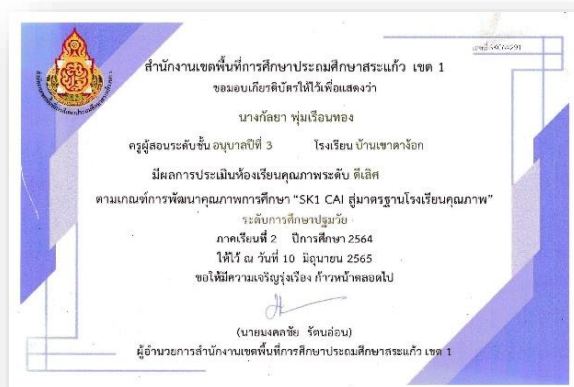


- ครูต้นแบบการจัดการเรียนรู้บูรณาการทักษะชีวิต ระดับปฐมวัย ประจำปี 2565 เจริญทอง ระดับภูมิภาค ภาคกลาง ตะวันออก ตะวันตก ของ สพฐ. หน่วย เด็กดีมีความพอเพียง



- ครูปฏิบัติงานดีเด่น ประจำปี พ.ศ. 2565
ศูนย์เครือข่ายคุณภาพการศึกษาอำเภอคลองหาด
“SK1 CAI สู่มาตรฐานโรงเรียนคุณภาพ

- ห้องเรียนคุณภาพ ระดับ ดีเลิศ
การพัฒนาคุณภาพการศึกษา
ปีการศึกษา 2565



- ครูดีศรีสระแก้ว ประจำปี 2564





ภาพกิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาหุกระทะ





คู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาหุกระ

สัปดาห์ที่ 3 หน่วย ร่างกายของฉฉ

เกมจับคู่ภาพเหมือนร่างกาย



คู่มือเกมการศึกษาหุกระ 10 เกม

วัตถุประสงค์

1. ฝึกทักษะการสังเกตและเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือนกัน-ต่างกัน
2. เพื่อฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลด้านการจัดประเภท

ลักษณะของเกมการศึกษา

1. จัดทำรูปแบบเกมให้เหมือนหุกระ หัฟฟเจอร์บอร์ด เป็นรูปวงกลม ตกแต่งรูปร่างให้เหมือนกับหุกระ หัฟ
2. เป็นเกมการศึกษา เลือกภาพอวัยวะร่างกาย ขนาด 2 x 3 นิ้ว จำนวนไม่ต่ำกว่า 6 ชิ้น แล้วคัดลอกภาพให้เหมือนกันจำนวน 6 คู่ หรือตามจำนวนที่ต้องการ เลือกภาพลงในหัฟฟเจอร์บอร์ด ในส่วนหุกระ หัฟ และอีกหนึ่งชิ้นติดกับหัฟฟเจอร์บอร์ด เคลือบด้วยสติ๊กเกอร์ใส เพื่อความคงทนสวยงามขึ้น
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกการสังเกตสิ่งที่เหมือนกันหรือต่างกันซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ๆตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุด

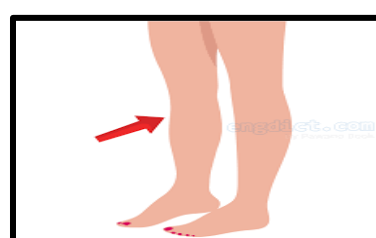
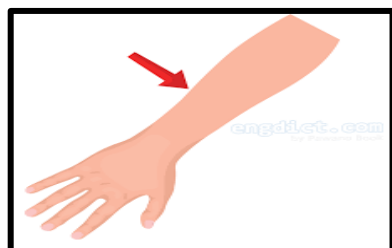
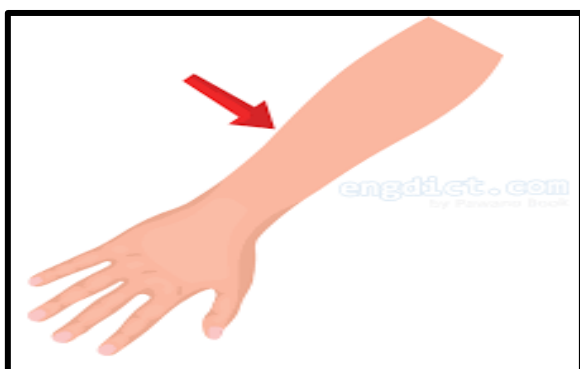
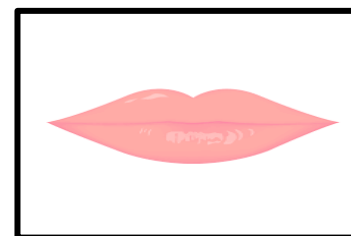
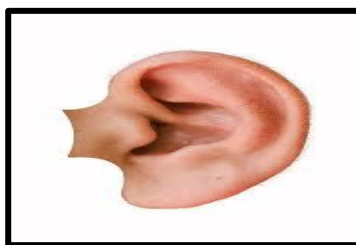
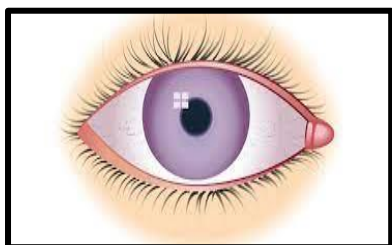
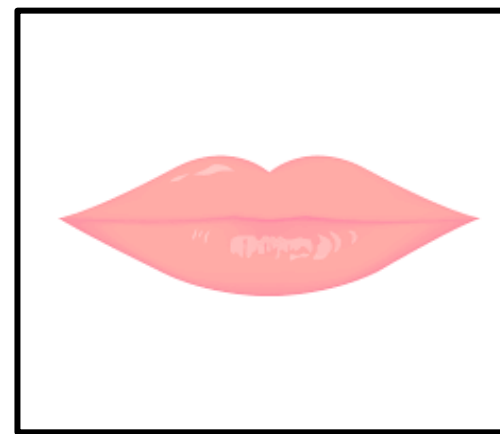
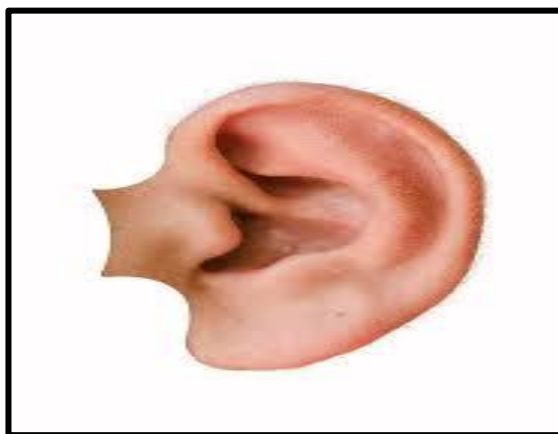
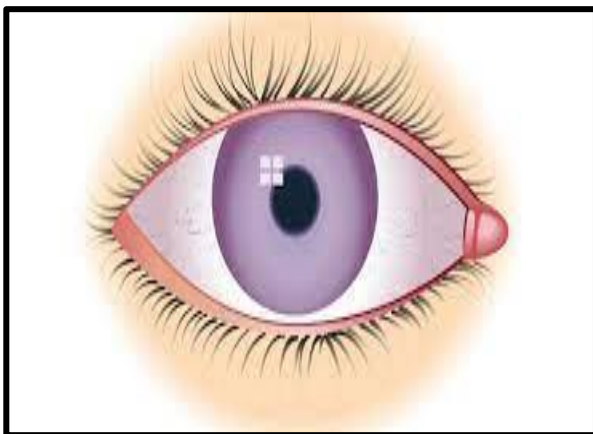
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพร่างกายของฉฉอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายแต่ละภาพมีความเหมือนหรือแตกต่างกัน
2. ให้เด็กสืบภาพที่จะนำไปจับคู่ด้วยตะเกียบ จากตะกร้าโดยใช้ตะเกียบเพียงอย่างเดียวไม่ใช้มือช่วย และนำไปใส่ในหุกระ หัฟให้ตรงคู่
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมใส่ในตะกร้าแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. พัฒนาทักษะการสังเกตความเหมือน – ความต่าง
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ – จิตใจ และสังคม
5. พัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลด้านการจัดประเภท

สัปดาห์ที่ 3 หน่วย ร่างกายของฉัน



สัปดาห์ที่ 3 หน่วย ร่างกายของฉัน

เกมหาความสัมพันธ์ภาพแบบอนุกรม

วัตถุประสงค์

1. ฝึกทักษะการสังเกตและเปรียบเทียบภาพในเรื่องลำดับที่และจำนวนตามลำดับ
2. เพื่อฝึกทักษะการคิดเชิงเหตุผลด้านแบบอนุกรม

ลักษณะของเกมการศึกษา

1. จัดทำรูปแบบเกมให้เหมือนหมีกระทะ ตัดฟิวเจอร์บอร์ด เป็นรูปวงกลม ตกแต่งรูปร่างให้เหมือนกับหมีกระทะ
2. เป็นเกมการศึกษา เลือกภาพ ขนาด 2×3 นิ้ว จำนวนไม่ต่ำกว่า 6 ชิ้น แล้วคัดลอกภาพให้เหมือนกันจำนวน 6 แผ่น หรือตามจำนวนที่ต้องการ เลือกภาพลงในฟิวเจอร์บอร์ด

ในส่วนหมีกระทะ และอีกหนึ่งชิ้นติดกับฟิวเจอร์บอร์ด เคลือบด้วยสติ๊กเกอร์ใส เพื่อความคงทนสวยงามขึ้น

3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกการสังเกตสิ่งที่เหมือนกันหรือต่างกันซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุด

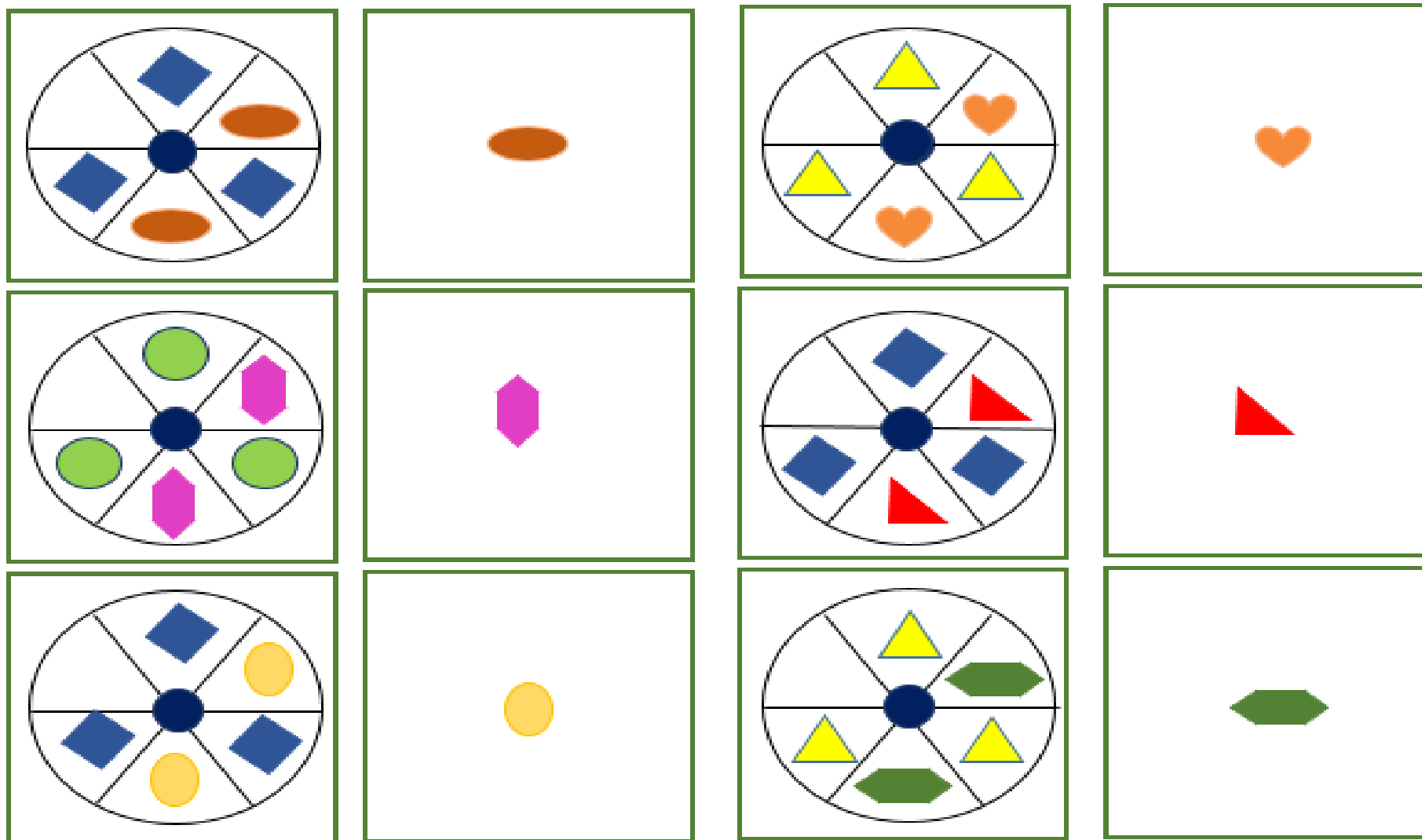
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักสังเกตตำแหน่งภาพและจำนวนที่เรียงนภาพแผ่นหลัก
2. นำชิ้นส่วนตำแหน่งและจำนวนภาพของภาพต่อไป ไปวางในช่องให้ถูกต้อง
2. ให้เด็กสืบภาพที่จะนำไปจับคู่ด้วยตะเกียบ จากตะกร้าโดยใช้ตะเกียบเพียงอย่างเดียวไม่ใช้มือช่วย และนำไปใส่ในหมีกระทะให้ตรงคู่
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมใส่ในตะกร้าแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. พัฒนาทักษะการสังเกตในเรื่องลำดับที่และจำนวนตามลำดับ
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ – จิตใจ และสังคม
5. พัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลด้านอนุกรม

สัปดาห์ที่ 3 หน่วย ร่างกายของฉัน
 เกมหาความสัมพันธ์ภาพแบบอนุกรม





กิจกรรมเกมการศึกษา

แผนการจัดประสบการณ์
เกมการศึกษาหมู่สาระ 10 แผน

สาระที่ควรเรียนรู้

ต้นไม้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการเจริญเติบโตเหมือนกับคน เมื่อต้นไม้เจริญเติบโตจะมีประโยชน์มากมายทั้งต่อคนและสัตว์ เช่น เป็นแหล่งอาหาร เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่า ถ้าไม่มีต้นไม้คนและสัตว์จะไม่มีแหล่งอาหาร สัตว์ป่าจะไม่มีที่อยู่อาศัย ดังนั้น เราจึงต้องช่วยกันดูแลต้นไม้ไม่ให้ถูกทำลาย

สาระสำคัญ

เกมการศึกษา การเล่นเกมเรียงลำดับ เหตุการณ์ เป็นการพัฒนาทักษะการสังเกตและเปรียบเทียบ จำแนก การจัดกลุ่ม ลำดับก่อน – หลัง และทักษะกระบวนการคิดในการเล่น รู้จักการแก้ปัญหาและฝึกการเล่นเป็นกลุ่มโดยรู้จักการอดทน รู้จักการรอคอย มีน้ำใจและรู้จักแบ่งปัน เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพตั้งแต่ 6 ภาพขึ้นไป

สาระที่ควรเรียนรู้

เกมการศึกษา เกม เรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ประสพการณ์สำคัญ

ร่างกาย		อารมณ์ จิตใจ		สังคม				สติปัญญา			
มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์											
มฐ.1	มฐ.2	มฐ.3	มฐ.4	มฐ.5	มฐ.6	มฐ.7	มฐ.8	มฐ.9	มฐ.10	มฐ.11	มฐ.12
1.3	2.2	3.1, 3.2		5.1,5.2, 5.3	6.2,6.3	7.2	8.1,8.2 , 8.3	9.1,9.2	10.1,10.3		12.1
ประสบการณ์สำคัญ											
1.1.2 การใช้กล้ามเนื้อเล็ก - การหยิบจับสิ่งต่างๆ		1.2.2 การเล่น - การเล่นอิสระ - การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ 1.2.3 คุณธรรม จริยธรรม - การปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่นับถือ 1.2.5 การมีอัตลักษณ์เฉพาะตนและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ - การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆตามความสามารถของตนเอง			1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน - การปฏิบัติตนตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 1.3.2 การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม - การใช้วัสดุและสิ่งของเครื่องใช้อย่างคุ้มค่า 1.3.4 การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และบทบาทสมาชิกของสังคม - การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน - การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของห้องเรียน - การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ			1.4.1 การใช้ภาษา - การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ - การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการ 1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา - การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะ ความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร 1.4.3 จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ - การรับรู้ และแสดงความคิดความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน 1.4.4 เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ - การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว			

		1.3.7 การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล - การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน	
--	--	--	--

จุดประสงค์

1. พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน
2. ฝึกทักษะกระบวนการแก้ไขปัญหาได้
3. พัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผล เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ
4. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม มีความอดทน เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน และรู้จักการรอคอย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งที่ ทำให้พีชเจริญเติบโต โดยมีของจริงและ ภาพประกอบ
2. นำสื่อการเจริญเติบโตของพีช แล้วใช้คำถาม ดังนี้
 - เด็กเห็นพีชที่คุณครูนำมาใหม่คะ มีลักษณะอย่างไร มีสีอะไร
 - การเจริญเติบโตของพีช มีกี่ขั้นตอน อะไรบ้าง

ขั้นสอน

2. ครูแนะนำเกม เรียงลำดับการเจริญเติบโตของพีช และสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู พร้อมให้เด็กมีส่วนร่วมด้วย
3. ครูทบทวนเกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว และร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่น เช่น
 - ไม่ส่งเสียงดังขณะเล่น
 - รู้จักแบ่งปันกันเล่น
 - เล่นอย่างทะนุถนอม ไม่ทำลายให้เสียหาย
 - รู้จักขอบคุณเมื่อครูช่วยเหลือ ขอบใจเมื่อเพื่อนช่วยเหลือ และขอโทษเมื่อทำให้ผู้อื่นเจ็บหรือเดือดร้อน
 - เมื่อได้ยืมสัญญาณหยุด (เคาะจังหวะ 2 ครั้ง) ให้เก็บเกมเข้าที่ และมานั่งรวมกันที่หน้าห้อง
4. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน ให้กลุ่มแรกเล่นเกมเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพีช กลุ่มที่เหลือเล่น เกมที่เคยเล่นมาแล้ว เมื่อเล่นเสร็จให้หมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกเกม เมื่อได้ยืมสัญญาณหยุดให้เก็บเกม เข้าที่ให้เรียบร้อย และมานั่งรวมกันที่หน้าห้อง
5. ครูให้เด็กอาสาสมัครออกมาบอกเล่าถึงเกมที่ตนเองเล่น ความรู้สึก และปัญหาที่พบ รวมถึงวิธีแก้ปัญหาอย่างไร
 - เด็กๆมีวิธีเล่นเกมการศึกษา หนูกระหะอย่างไร
 - เด็กๆทำอะไร ถึงเรียงลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง
 - เด็กๆ ทำอย่างไร เพื่อนถึงเล่นด้วยกันหมดทุกคน

ขั้นสรุป

6. เมื่อเล่นครบทุกเกมทั้ง 5 เกม ครูและเด็กร่วมกันสรุปถึงความรู้ที่ได้รับในการเล่นเกการศึกษาในวันนี้ เด็กช่วยกันเก็บของให้เข้าที่ให้เรียบร้อย โดยอภิปรายซักถามเกี่ยวกับ

- เกมเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช
 - ผลการเล่น ความถูกต้องในการวางแผน การปฏิบัติตามข้อตกลง
7. วันนี้เด็กสามารถรับรู้และเข้าใจการเรียงลำดับแบบอนุกรม โดยอภิปราย ซักถาม เช่น
- ต้นไม้มีการเจริญเติบโตอย่างไร
 - การเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช ต้องเรียงลำดับอย่างไรจึงจะถูกต้อง

สื่อการเรียนรู้

1. เกม เรียงลำดับเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว
3. เครื่องเคาะจังหวะ

ประเมินผล

วิธีการประเมิน

การสังเกต

1. สังเกตการณ์ใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน
2. สังเกตกระบวนการแก้ไขปัญหา
3. สังเกตทักษะทางสติปัญญา เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ
4. สังเกตการแสดงความรักแบ่งปัน และรู้จักการรอคอย

เครื่องมือ

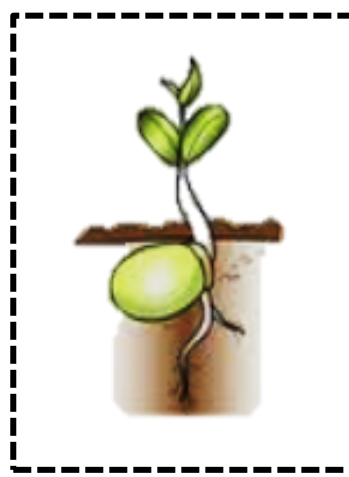
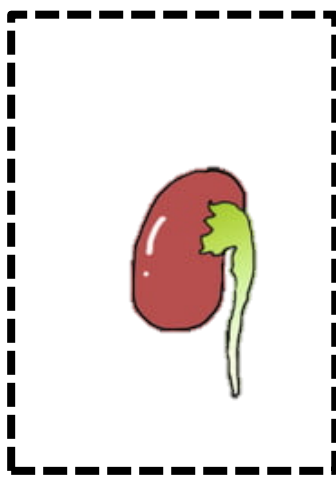
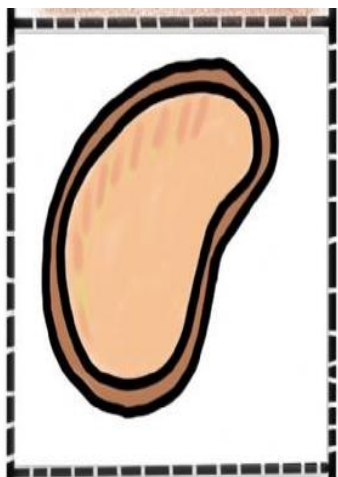
แบบสังเกตพฤติกรรม

เกณฑ์การประเมิน

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	ระดับ 3	ระดับ 2	ระดับ 3
การใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน	คืบภาพด้วยตะเกียบ นำภาพเรียงลำดับได้ 4-5 ภาพ	คืบภาพด้วยตะเกียบ นำภาพเรียงลำดับได้ 2-3 ภาพ	คืบภาพด้วยตะเกียบ นำภาพเรียงลำดับได้ 1 ภาพหรือไม่ได้เลย
กระบวนการแก้ไขปัญหา	การเรียงลำดับได้ถูกต้อง	การเรียงลำดับได้ถูกต้องเป็นบางครั้ง	การเรียงลำดับยังไม่ถูกต้อง
ทักษะการคิดเชิงเหตุผล เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ	พยายามแก้ปัญหาในการเล่นได้	พยายามแก้ปัญหาในการเล่นได้เป็นบางครั้ง	พยายามแก้ปัญหาในการเล่นได้โดยต้องชี้แนะ
การแสดงความรักแบ่งปัน และรู้จักการรอคอย	มีความรับผิดชอบเก็บของเข้าที่ได้	มีความรับผิดชอบเก็บของเข้าที่ได้เป็นบางครั้ง	มีความรับผิดชอบเก็บของเข้าที่ได้โดยต้องชี้แนะ

★ ภาคผนวก

- เกม เรียงลำดับเรียงลำดับการเจริญเติบโตของพืช



กิจกรรมเกมการศึกษา

สาระที่ควรเรียนรู้

การเล่น เกม จับคู่่วัยวะที่เหมือนกัน

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ประสพการณ์สำคัญ

ร่างกาย		อารมณ์ จิตใจ			สังคม			สติปัญญา			
มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์											
มฐ.1	มฐ.2	มฐ.3	มฐ.4	มฐ.5	มฐ.6	มฐ.7	มฐ.8	มฐ.9	มฐ.10	มฐ.11	มฐ.12
1.3	2.2	3.1, 3.2		5.1,5.2, 5.3	6.2,6.3	7.2	8.1,8.2 , 8.3	9.1,9.2	10.1,10.3		12.1
ประสบการณ์สำคัญ											
1.1.2 การใช้ กล้ามเนื้อเล็ก - การหยิบจับสิ่ง ต่างๆ	1.2.2 การเล่น - การเล่นอิสระ - การเล่นรายบุคคล กลุ่ม ย่อย และกลุ่มใหญ่ 1.2.3 คุณธรรม จริยธรรม - การปฏิบัติตามหลัก ศาสนาที่นับถือ 1.2.5 การมีอัตลักษณ์ เฉพาะตนและเชื่อว่า ตนเองมีความสามารถ - การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของ ตนเอง	1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตร ประจำวัน - การปฏิบัติตามตาม แนวทางหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง 1.3.2 การดูแลรักษา ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม - การใช้วัสดุและสิ่งของ เครื่องใช้อย่างคุ้มค่า 1.3.4 การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และ บทบาทสมาชิกของสังคม - การร่วมกำหนด ข้อตกลงของห้องเรียน - การปฏิบัติตามเป็น สมาชิกที่ดีของห้องเรียน - การให้ความร่วมมือใน การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 1.3.7 การยอมรับใน ความเหมือนและความ แตกต่างระหว่างบุคคล - การเล่นหรือทำ กิจกรรมร่วมกับกลุ่ม เพื่อน	1.4.1 การใช้ภาษา - การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ - การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และ ความต้องการ - การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่น และการกระทำต่างๆ - การเล่นเกมทางภาษา 1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิง เหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา - การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การ เปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่ง ต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่าง เหมาะสม - การจับคู่ - การตัดสินใจและมีส่วนร่วมใน กระบวนการแก้ปัญหา 1.4.3 จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ - การรับรู้ และแสดงความคิดความรู้สึก ผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน 1.4.4 เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการ แสวงหาความรู้ - การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้ รอบตัว								

จุดประสงค์

1. พัฒนากล้านเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน
2. ฝึกทักษะกระบวนการแก้ปัญหาได้
3. พัฒนาทักษะทางสติปัญญา เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ
4. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม มีความอดทน เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน และรู้จักการรอคอย

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับร่างกายของเรา โดยให้เด็กเอาจับอวัยวะร่างกายของตนเอง โดยใช้คำถาม เช่น
 - เด็กเห็นตา ของเราไหม มีลักษณะอย่างไร มีสีอะไร
 - อวัยวะหน้าตาของคนเรา อะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. ครูแนะนำเกม จับคู่อวัยวะที่เหมือนกัน และสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู พร้อมให้เด็กมีส่วนร่วมด้วย
2. ครูทบทวนเกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว และร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่น เช่น
 - ไม่ส่งเสียงดังขณะเล่น
 - รู้จักแบ่งปันกันเล่น
 - เล่นอย่างทะนุถนอม ไม่ทำลายให้เสียหาย
 - รู้จักขอบคุณเมื่อครูช่วยเหลือ ขอบใจเมื่อเพื่อนช่วยเหลือ และขอโทษเมื่อทำให้ผู้อื่นเจ็บหรือเดือดร้อน
 - เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด (เคาะจังหวะ 2 ครั้ง) ให้เก็บเกมเข้าที่ และมานั่งรวมกันที่หน้าห้อง
3. ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 4 คน ให้กลุ่มแรกเล่นเกม จับคู่อวัยวะที่เหมือนกัน กลุ่มที่เหลือเล่นเกมที่เคยเล่นมาแล้ว เมื่อเล่นเสร็จให้หมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกเกม เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย และมานั่งรวมกันที่หน้าห้อง
4. ครูให้เด็กอาสาสมัครออกมาบอกเล่าถึงเกมที่ตนเองเล่น ความรู้สึก และปัญหาที่พบ รวมถึงวิธีแก้ปัญหาอย่างไร
 - เด็กๆมีวิธีเล่นเกมการศึกษา หมูกระหะอย่างไร
 - เด็กๆทำอะไร ถึงจับคู่ภาพได้ถูกต้อง
 - เด็กๆ ทำอย่างไร เพื่อนถึงเล่นด้วยกันหมดทุกคน

ขั้นสรุป

5. เมื่อเล่นครบทุกเกมทั้ง 5 เกม ครูและเด็กร่วมกันสรุปถึงความรู้ที่ได้รับในการเล่นเกการศึกษาในวันนี้ เด็กช่วยกันเก็บของให้เข้าที่เรียบร้อย โดยอภิปรายซักถามเกี่ยวกับ
 - เกมจับคู่อวัยวะที่เหมือนกัน
 - ผลการเล่น ความถูกต้องในการวางภาพ การปฏิบัติตามข้อตกลง
6. วันนี้เด็กสามารถรับรู้และเข้าใจการการคิดเชิงเหตุผลการจำแนกประเภท โดยอภิปราย ซักถาม เช่น
 - ตามีไผทำอะไร มีลักษณะอย่างไร
 - การจับคู่อวัยวะที่เหมือนกัน ต้องจับคู่อย่างไรจึงจะถูกต้อง

สื่อการเรียนรู้

1. เกม จับคู่อวัยวะที่เหมือนกัน
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว
3. เครื่องเคาะจังหวะ

การวัดและประเมินผล

วิธีประเมิน

1. สังเกตการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน
2. สังเกตกระบวนการแก้ไขปัญหา

3. สังเกตทักษะทางสติปัญญา เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ ความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ
4. สังเกตการแสดงความเอื้อเฟื้อแบ่งปัน และรู้จักการรอคอย

เครื่องมือ

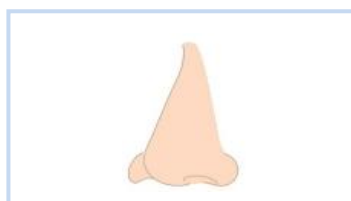
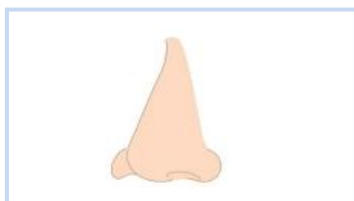
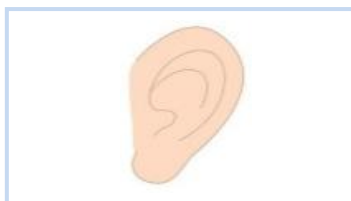
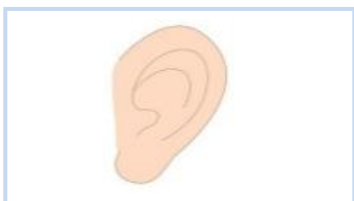
แบบสังเกตพฤติกรรม

เกณฑ์การประเมิน

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน		
	ระดับ 3	ระดับ 2	ระดับ 3
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน	คืบภาพด้วยตะเกียบ นำภาพเรียงลำดับได้ 4-5 ภาพ	คืบภาพด้วยตะเกียบ นำภาพเรียงลำดับได้ 2-3 ภาพ	คืบภาพด้วยตะเกียบ นำภาพเรียงลำดับได้ 1 ภาพหรือไม่ได้เลย
กระบวนการแก้ไขปัญหา	การเรียงลำดับได้ ถูกต้อง	การเรียงลำดับได้ ถูกต้องเป็นบางครั้ง	การเรียงลำดับยังไม่ ถูกต้อง
ทักษะทางสติปัญญา เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่างๆ	พยายามแก้ปัญหาใน การเล่นได้	พยายามแก้ปัญหาใน การเล่นได้เป็น บางครั้ง	พยายามแก้ปัญหาใน การเล่นได้โดยต้อง ชี้แนะ
การแสดงความเอื้อเฟื้อ แบ่งปัน และรู้จักการรอคอย	มีความรับผิดชอบ เก็บของเข้าที่ได้	มีความรับผิดชอบ เก็บของเข้าที่ได้เป็น บางครั้ง	มีความรับผิดชอบ เก็บของเข้าที่ได้โดย ต้องชี้แนะ

ภาคผนวก

- เกม จับคู่อวัยวะที่เหมือนกัน





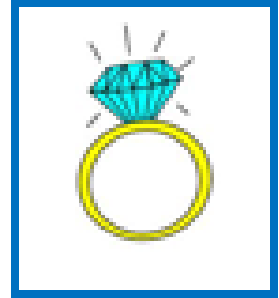
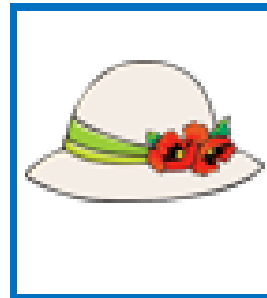
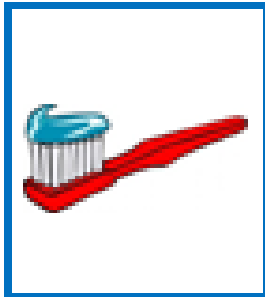
แบบประเมินวัดความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลชั้นอนุบาลปีที่ 3

ชุดที่ 1 การประเมินการจำแนกประเภท

ข้อที่ 1

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่ไม่เข้าพวก (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

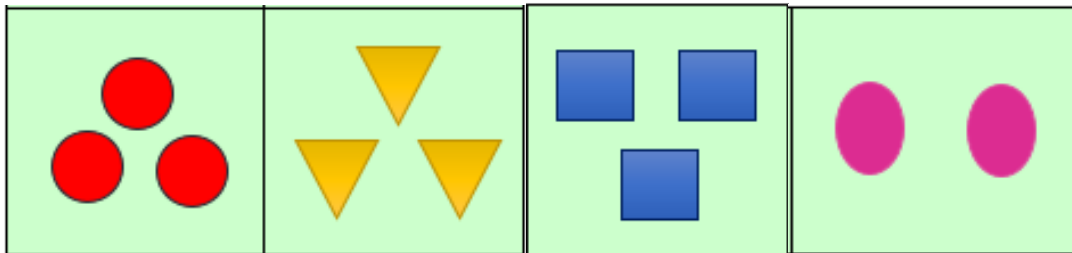
ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพตามคำสั่ง



ข้อที่ 2

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่ไม่เข้าพวก (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพตามคำสั่ง



ชุดที่ 2 การประเมินการจัดประเภท

ข้อที่ 3

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่เป็นพวกเดียวกันกับภาพแรก (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพตามคำสั่ง



ข้อที่ 4

คำสั่ง : ให้กากบาทX ทับภาพที่เป็นพวกเดียวกันกับภาพแรก (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพตามคำสั่ง

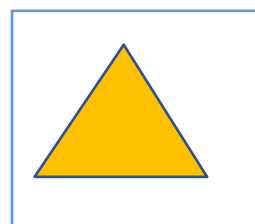
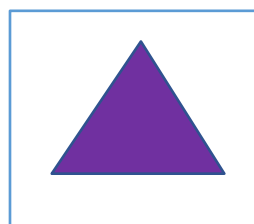
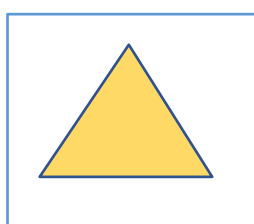
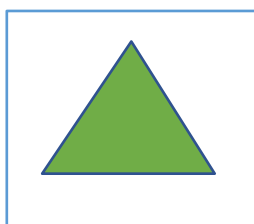
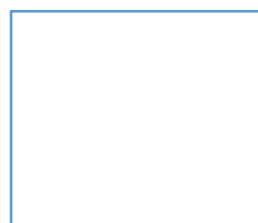
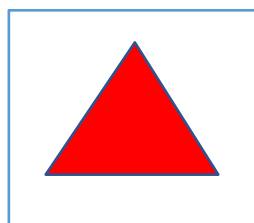
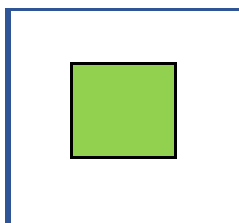
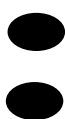
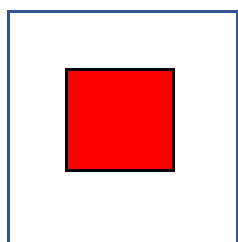


ชุดที่ 3 การประเินแบบอุปมา – อุปไมย

ข้อที่ 5

คำสั่ง : ให้กากบาทX ทับภาพที่ที่เกี่ยวข้องกันกับภาพแรก (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

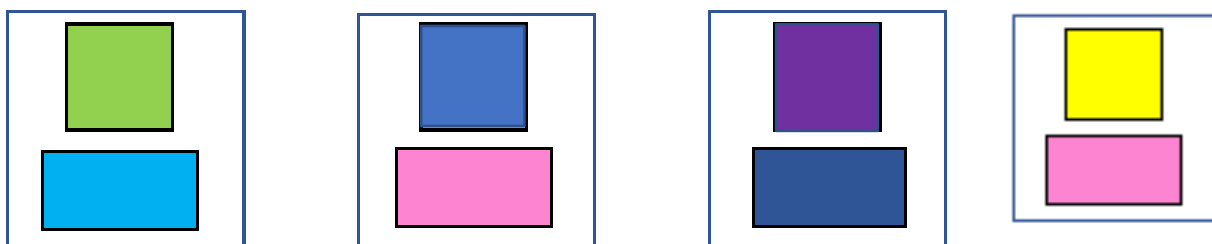
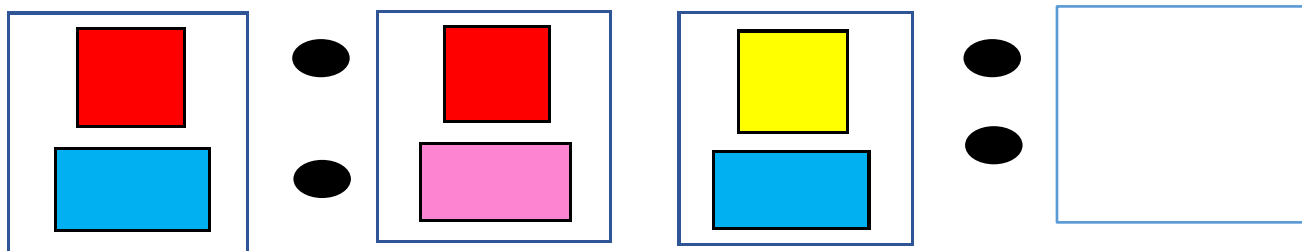
ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพตามคำสั่ง



ข้อที่ 6

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่ที่เกี่ยวข้องกันเหมือนภาพแรก (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพตามคำสั่ง



ชุดที่ 4 การประเมินแบบอนุกรม

ข้อที่ 7

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่อยู่ในแถวที่เป็นลำดับต่อเนื่องกันกับภาพในแถวนบน (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

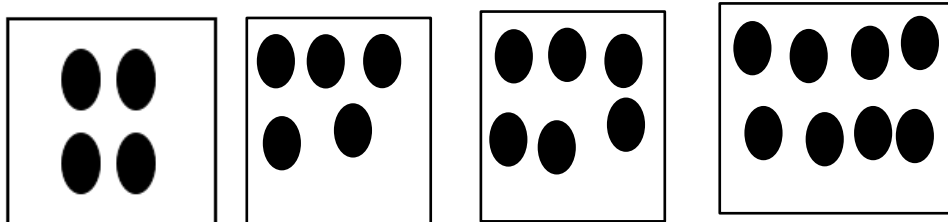
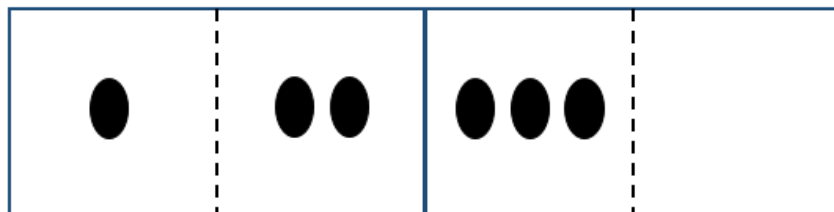
ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพที่เป็นต่อเนื่องกัน



ข้อที่ 8

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่เป็นลำดับต่อเนื่องกันกับภาพในแถวบน (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพที่เป็นต่อเนื่องกัน



ชุดที่ 5 การประเมินแบบสรุปความ

ข้อที่ 9

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่คำตอบจากเรื่องที่ครูถาม (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

(ครูอ่านเรื่องราวให้เด็กฟัง น้อยฟ้าชอบผีเสื้อมากน้อยฟ้ามีผีเสื้ออยู่ 3 ตัว เป็นสีม่วง แต่น้อยฟ้าไม่ชอบสีเหลือง น้อยฟ้าชอบผีเสื้อสีอะไร)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพที่เป็นต่อเนื่องกัน



ข้อที่ 10

คำสั่ง : ให้กากบาท X ทับภาพที่คำตอบจากเรื่องที่ครูถาม (พูดซ้ำอีก 1 ครั้ง)

(ครูอ่านเรื่องราวให้เด็กฟัง ที่บ้านน้องส้มเลี้ยง ไก่ เป็ด เมื่อ ไก่และเป็ดออกลูกมา น้องส้มจะนำ
ข้าวไปให้เป็ดเสมอ แสดงว่าน้องส้มไม่ให้ข้าวสัตว์ตัวใด)

ปฏิบัติ : เด็กเขียนกากบาท X ทับภาพที่เป็นต่อเนื่องกัน

