



รายงานสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ Best Practices

ด้านการจัดประสบการณ์การจัดการศึกษาปฐมวัย
จังหวัดชลบุรี (ด้านครูผู้สอน)
ชื่อผลงาน การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทาง
คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษา
ในแอปพลิเคชัน MAKE IT

ชื่อผู้เสนอผลงาน
นางสาวไสรยา เสนานนท์
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครู



โรงเรียนชุมชนบ้านบางเสร่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กปฐมวัยได้รับการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้สื่อเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้อง ให้ทันกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ โดยความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ประกอบด้วยเรื่องการจัดคู่อันดับ การจำแนก การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ

ขอขอบคุณผู้อำนวยการสถานศึกษา รองผู้อำนวยการสถานศึกษา คณะครูโรงเรียนชุมชนบ้านบางเสร่ ที่ให้การส่งเสริม สนับสนุน ให้การดำเนินกิจกรรมการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท บรรลุตามวัตถุประสงค์ทุกประการ

โสธยา เสลานนท์
ครูโรงเรียนชุมชนบ้านบางเสร่

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ชื่อผลงานและชื่อผู้นำเสนอผลงาน.....	1
ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่นำเสนอ.....	1
จุดประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินงาน.....	3
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน.....	4
ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ.....	5
ปัจจัยความสำเร็จ.....	6
บทเรียนที่ได้รับ.....	6
การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ).....	7
การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ.....	9
เอกสารอ้างอิง.....	12
ภาคผนวก.....	13

แบบการนำเสนอผลงานสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)
ด้านการจัดประสบการณ์การจัดการศึกษาปฐมวัย จังหวัดชลบุรี (ด้านครูผู้สอน)
ประจำปี 2565

1. ชื่อผลงาน การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชัน MAKE IT

2. ชื่อผู้นำเสนอผลงาน นางสาวโสธยา เสลานนท์

ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนบ้านบางเสร่

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชลบุรี เขต 3 ตำบล บางเสร่ อำเภอ สัตหีบ

จังหวัด ชลบุรี รหัสไปรษณีย์ 20250 โทรศัพท์ 09-91906955

E-mail: Soraya.selanon@gmail.com เว็บไซต์โรงเรียน <http://www.bangsaray.ac.th>

3. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรม หรือแนวปฏิบัติที่นำเสนอ

3.1 ความเป็นมาและสภาพปัญหา

หลักสูตรการจัดการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดให้เด็กปฐมวัยมีมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในมาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ โดยตัวบ่งชี้ที่ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด โดยเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี ควรบอกลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง หรือความสัมพันธ์ของสิ่งของต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส จับคู่และเปรียบเทียบ ความแตกต่างและความเหมือนของสิ่งต่างๆโดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบ 2 ลักษณะขึ้นไป จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆโดยใช้ตั้งแต่ 2 ลักษณะขึ้นไปเป็นเกณฑ์ เรียงลำดับสิ่งของและเหตุการณ์อย่างน้อย ๕ ลำดับ กระบวนการศึกษาค้นคว้า (2560)

การส่งเสริมความสามารถทางความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยสามารถทำได้หลายวิธี โดยสามารถเริ่มจากการเรียนรู้จากเรื่องใกล้ตัว ไปไกลตัว ควรสอนแบบรูปธรรม ไปนามธรรม สามารถจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาซึ่งเป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมกระบวนการเล่น การคิด การตัดสินใจนอกจากจะได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังสอดแทรกความรู้หรือส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะหรือความสามารถและกระบวนการทางคณิตศาสตร์ เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนรู้ในด้านความคิดรวบยอดซึ่งมีความซับซ้อนมากขึ้นในระดับประถมศึกษาต่อไป ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของ สุภาวิณี ลายบัว (2559) พบว่า การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชวมงคล หลังการจัดเกมการศึกษาสูงกว่าก่อนการจัดเกมการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 กชกร ดำปานดี และนิธินันท์ มาตา (2565) ได้ทำการวิจัย การพัฒนา

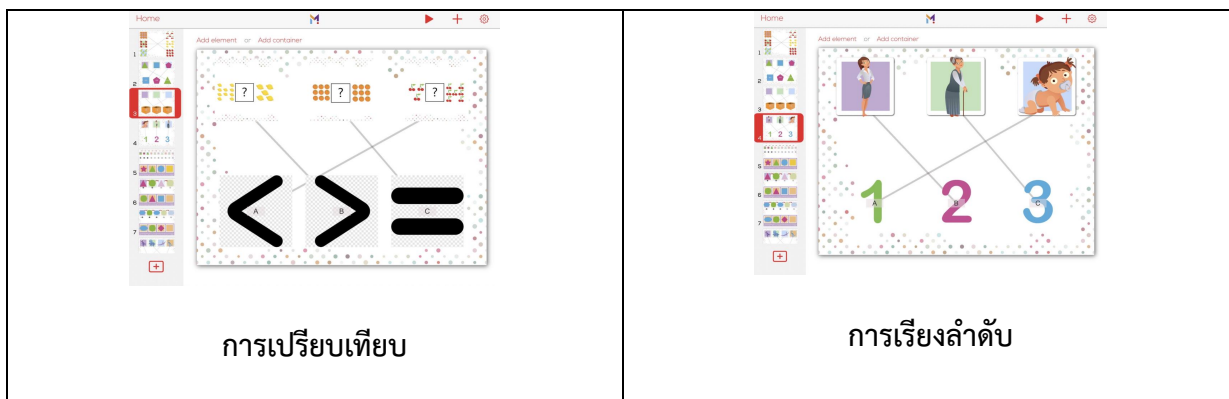
แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พบว่า 1) เกมแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนสามารถทบทวนเนื้อหาวิชาคณิตศาสตร์นอกเวลาเรียนผ่านการเล่นเกมได้ตลอดเวลา 2) ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุดค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 และ 3) ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเกมแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53

จากการที่ข้าพเจ้าได้จัดการเรียนรู้ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 ปีการศึกษา 2565 ได้เห็นถึงความสำคัญ ของการส่งเสริมการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กได้มีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมตามวัย และสามารถนำไปต่อยอดสู่การเรียนรู้ในระดับประถมศึกษาต่อไปได้ โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ที่เด็กปฐมวัยมีความคุ้นเคยและชื่นชอบ เนื่องจากเด็กในยุคปัจจุบันมีความสนใจสื่อเทคโนโลยีอย่างมาก ในตอนที่จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เมื่อครูใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท เด็กจะสนใจ ใฝ่เรียนรู้ ตั้งใจเรียนมากกว่าปกติ หรือมากกว่าตอนที่ครูจัดประสบการณ์แบบเล่นเกมการศึกษาในรูปแบบปกติ

3.2 แนวทางการแก้ปัญหาและพัฒนา

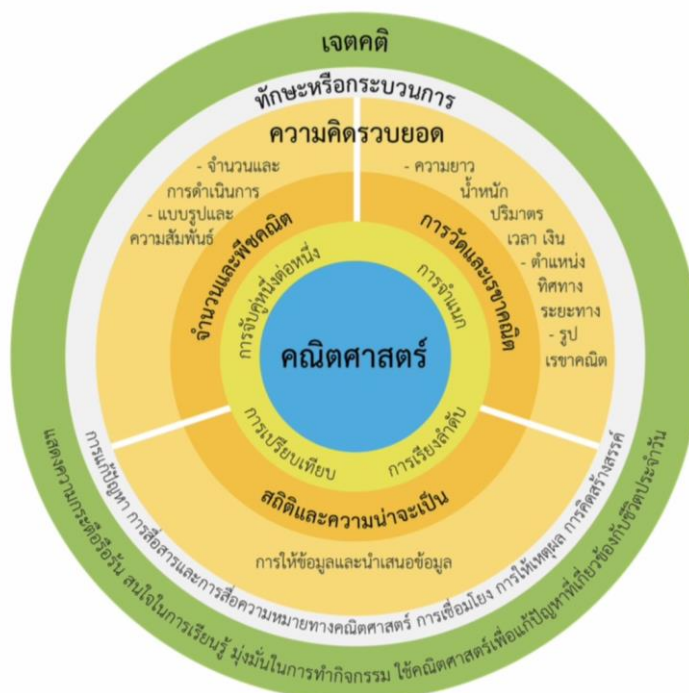
การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท ช่วยให้เด็กปฐมวัยมีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยผู้วิจัยศึกษา กรอบการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัย (2563) ซึ่งกล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ (Early Mathematics concepts) ในระดับปฐมวัย ได้แก่ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง การจำแนก การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบ ความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ให้ครอบคลุมเนื้อหาในทุกด้าน





การเปรียบเทียบ

การเรียงลำดับ



แผนภาพที่ 11 สิ่งที่เด็กปฐมวัยควรเรียนรู้ในคณิตศาสตร์

4. จุดประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินงาน

4.1 เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3/1 โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท

4.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท

5. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

5.1 การออกแบบผลงานนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ

5.1.1 ศึกษาพัฒนาการด้านความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของเด็กอนุบาลปีที่ 3/1 โดยใช้แบบประเมินความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ระดับปฐมวัย (ก่อนเรียน)

5.1.2 จัดทำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท จำนวน 6 ครั้ง สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 30 นาที เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

5.1.3 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม

5.1.4 สังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมการศึกษาในวันสุดท้ายของการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ เพื่อประเมินความก้าวหน้า

5.1.5 เมื่อครบ 6 สัปดาห์ใช้แบบประเมินความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ระดับปฐมวัย (หลังเรียน) นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ เพื่อสรุปผล

5.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

5.2.1 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม สัปดาห์ที่ 1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน

5.2.2 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม สัปดาห์ที่ 2 พัฒนาความคิดรวบยอดด้านการ จับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง

5.2.3 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม สัปดาห์ที่ 3 พัฒนาความคิดรวบยอดด้านการจำแนก

5.2.4 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม สัปดาห์ที่ 4 พัฒนาความคิดรวบยอดด้านการเปรียบเทียบ

5.2.5 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นช่วงเวลาในการจัดกิจกรรม สัปดาห์ที่ 5 พัฒนาความคิดรวบยอดด้านการเรียงลำดับ

5.2.6 จัดกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท โดยใช้แบบประเมินความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ระดับปฐมวัย (หลังเรียน) นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ เพื่อสรุปผล

6. ผลการดำเนินงาน ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ

6.1 ผลที่เกิดตามจุดประสงค์

6.1.1 ผู้เรียนมีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สามารถหาคำตอบของคำถามทางคณิตศาสตร์ผ่านการเล่นเกมการศึกษาได้ด้วยตนเอง

6.1.2 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท มีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรม สามารถสรุปได้ ดังนี้

ก่อนทำกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิทในหัวข้อ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง เด็กปฐมวัยได้คะแนน 46 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 63.89 การจำแนก เด็กปฐมวัยได้คะแนน 52 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.22 การเปรียบเทียบ เด็กปฐมวัยได้คะแนน 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 41.67 การเรียงลำดับ เด็กปฐมวัยได้คะแนน 41 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 56.94 เด็กปฐมวัยได้คะแนนรวม 169 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 58.68

หลังทำกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิทในหัวข้อ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง เด็กปฐมวัยได้คะแนน 69 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.83 การจำแนก เด็กปฐมวัยได้คะแนน 72 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 100 การเปรียบเทียบ เด็กปฐมวัยได้คะแนน 60 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.33 การเรียงลำดับ เด็กปฐมวัยได้คะแนน 63 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.5 เด็กปฐมวัยได้คะแนนรวม 264 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 91.67

จึงสามารถสรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท มีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรม

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุป

ผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิทเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่เป็นสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย เรียนรู้จากรูปธรรม ไปนามธรรม ครูสามารถสอดแทรกเนื้อหาต่างๆ ไว้ในการเล่นของเด็กแต่ละครั้งได้โดยที่เด็กไม่รู้สึกรบกวนกับการเรียนคณิตศาสตร์

อภิปรายผล

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท มีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้น ทั้งในหัวข้อ การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง การจำแนก การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ โดยสนุกกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมการศึกษา เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองดีขึ้น โดยครูชี้แนะเด็กในช่วงแรก แต่ช่วงหลังครูคอยเฝ้ามอง เมื่อเด็กต้องการคำชี้แนะ ก็เข้าไปช่วยชี้แนะ ให้เด็ก เช่น เรื่องของการเปรียบเทียบจำนวนมากก่น้อยกว่า หรือเท่ากับ วันแรกครูคอยชี้แนะ ให้กำลังใจเด็ก แต่ในวันสุดท้ายของสัปดาห์เด็กมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น เด็กบางคนสามารถชี้แนะเพื่อนได้ แสดงให้เห็น

ว่าเด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่ดีในการบูรณาการร่วมกับรายวิชาอื่นต่อไป

6.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

6.2.1 เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ทักษะทางคณิตศาสตร์ผ่านกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท ซึ่งผลให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

6.2.2 เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเองเมื่อสามารถทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง

6.2.3 ครูจัดประสบการณ์ตามแผนที่วางไว้ รู้สึกภูมิใจที่เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้นตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

6.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

6.3.1 ผู้บริหาร คณะครูร่วมสายชั้นและต่างสายชั้นได้พัฒนาตนเอง พัฒนานวัตกรรม ร่วมกันออกแบบกิจกรรม แผนการจัดประสบการณ์ด้วยกระบวนการ PLC (Professional Learning Community: ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ)

6.3.2 เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสในการทำกิจกรรม ได้พัฒนาครบทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนเกิดความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ตามที่คาดหวังไว้ เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเองเมื่อสามารถทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนคณิตศาสตร์ต่อไปในอนาคต

7. ปัจจัยความสำเร็จ

7.1 ความร่วมมือจากคณะครูระดับชั้นปฐมวัยและครูสายชั้นอื่น ในการร่วมกันออกแบบกิจกรรมในแผนการจัดประสบการณ์ สะท้อนคิดด้วยกระบวนการ PLC (Professional Learning Community: ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ)

7.2 การนิเทศ กำกับ ติดตามงานจากทางผู้บริหารสถานศึกษา รองผู้บริหารสถานศึกษา และหัวหน้าวิชาการ

7.3 ความกระตือรือร้น ความร่วมมือจากเด็ก ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เด็กมีความสุข สนุกสนานในการทำกิจกรรมเกมการศึกษาผ่านแอปพลิเคชันแมคอิท

7.4 เพื่อนร่วมชั้นเรียนมีส่วนช่วยในบางเรื่องที่เด็กไม่รู้ก็จะมีเพื่อนช่วยชี้แนะ จนเด็กสามารถเกิดความคิดรวบยอดได้ด้วยตนเอง

7.5 ผู้วิจัยใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิด โดยไม่บอกคำตอบเด็ก แต่ถามคำถามให้เด็กคิดเอง จนนำไปสู่การพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็ก

8. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learned)

หลังจากที่ได้ดำเนินกิจกรรมการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันแมคอิท พบว่า

8.1 ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไขปัญหา
1. พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กแต่ละคนต่างกัน	1. คุณครูต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลของนักเรียน เปิดโอกาสให้เด็กสอบถามได้ในเด็กกลุ่มอ่อน 2. ส่งเสริมให้เด็กเด็กกลุ่มเก่ง ช่วยชี้แนะเพื่อนเมื่อเพื่อนไม่เข้าใจ 3. จัดทำเกมการศึกษาผ่านแอปพลิเคชันเมคอิทที่มีความท้าทายมากยิ่งขึ้น ในกลุ่มเก่ง

8.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ปกครอง

อยากให้ครูทำคลิปการทำเกมการศึกษาผ่านแอปพลิเคชันเมคอิทมาสอนผู้ปกครอง หรือจัดอบรมผู้ปกครองที่มีความสนใจ เพื่อให้เด็กใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เวลาที่อยู่ที่บ้าน

9. การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

9.1 การเผยแพร่

9.1.1 เผยแพร่ผลงานให้ผู้สนใจผ่านทาง QR Code รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท



9.2 การได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

จากการที่ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเอง ไม่ว่าจะเป็น การเตรียมตนให้พร้อม ในด้านต่าง ๆ ด้วย จิตวิญญาณของความเป็นครู โดยเฉพาะในเรื่องของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนระดับปฐมวัย ส่งผลให้ข้าพเจ้า ได้รับรางวัลครูดีในดวงใจ และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และเทคโนโลยีส่งผลให้ ได้รับตราพระราชทาน บ้านนักวิทยาศาสตร์น้อยแห่งประเทศไทย ระดับปฐมวัย ซึ่งถือเป็นความภาคภูมิใจและเป็นพลังบวกในการปฏิบัติงานด้วยความมุ่งมั่นต่อไป



รางวัล “ครูดีในดวงใจ” กลุ่มการศึกษาปฐมวัย
ปีพุทธศักราช 2566 (ปีการศึกษา 2565)
(ระดับเขตพื้นที่การศึกษา)

ได้รับตราพระราชทาน “บ้านนักวิทยาศาสตร์
น้อยแห่งประเทศไทย ระดับปฐมวัย”
ปีพุทธศักราช 2566



10. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ

10.1 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการถอดบทเรียน

ข้าพเจ้าได้เข้าร่วมถอดบทเรียนเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์แบบ Active Learning ระดับปฐมวัยด้วย ในเรื่องการพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท มีการแนะนำครูร่วมสายชั้นถึงวิธีการสร้างเกมการศึกษาผ่านแอปพลิเคชันเมคอิท

10.2 การเรียนรู้เพื่อการต่อยอดและการขยายผล

ข้าพเจ้าใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิทที่สร้างขึ้นในหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้เด็กใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ต่อผู้เรียน

นำไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ

หน่วยฤดูหนาว



นำไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ

หน่วยอาหารหลัก 5 หมู่ / หน่วยสัตว์โลกน่ารัก



นำไปปรับใช้ในหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ

หน่วย การแยกขยะ / การแสดงอารมณ์



เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

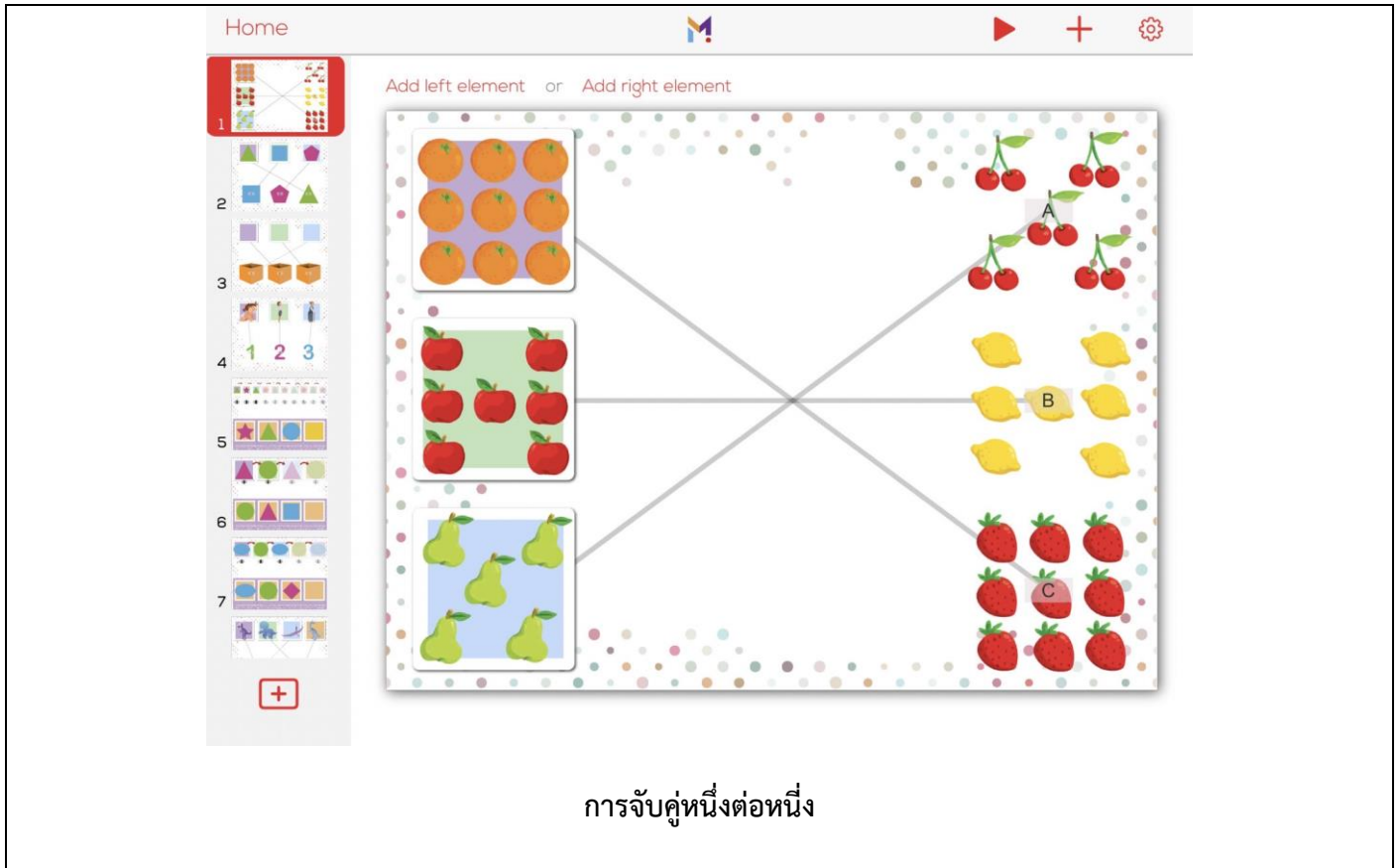
กชกร คำปานดี และนิธินันท์ มาตา. (2565.) **การพัฒนาเกมแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้คณิตศาสตร์ บนระบบปฏิบัติการ
แอนดรอยด์**. สืบค้น 12 พฤศจิกายน 2565, จาก <https://dspace.bru.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/8342/3106.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2563. **กรอบการเรียนรู้และแนวทางการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้บูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัย ตามหลักสูตร
การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ บริษัท โกโก้พรีนซ์ (ไทยแลนด์) จำกัด

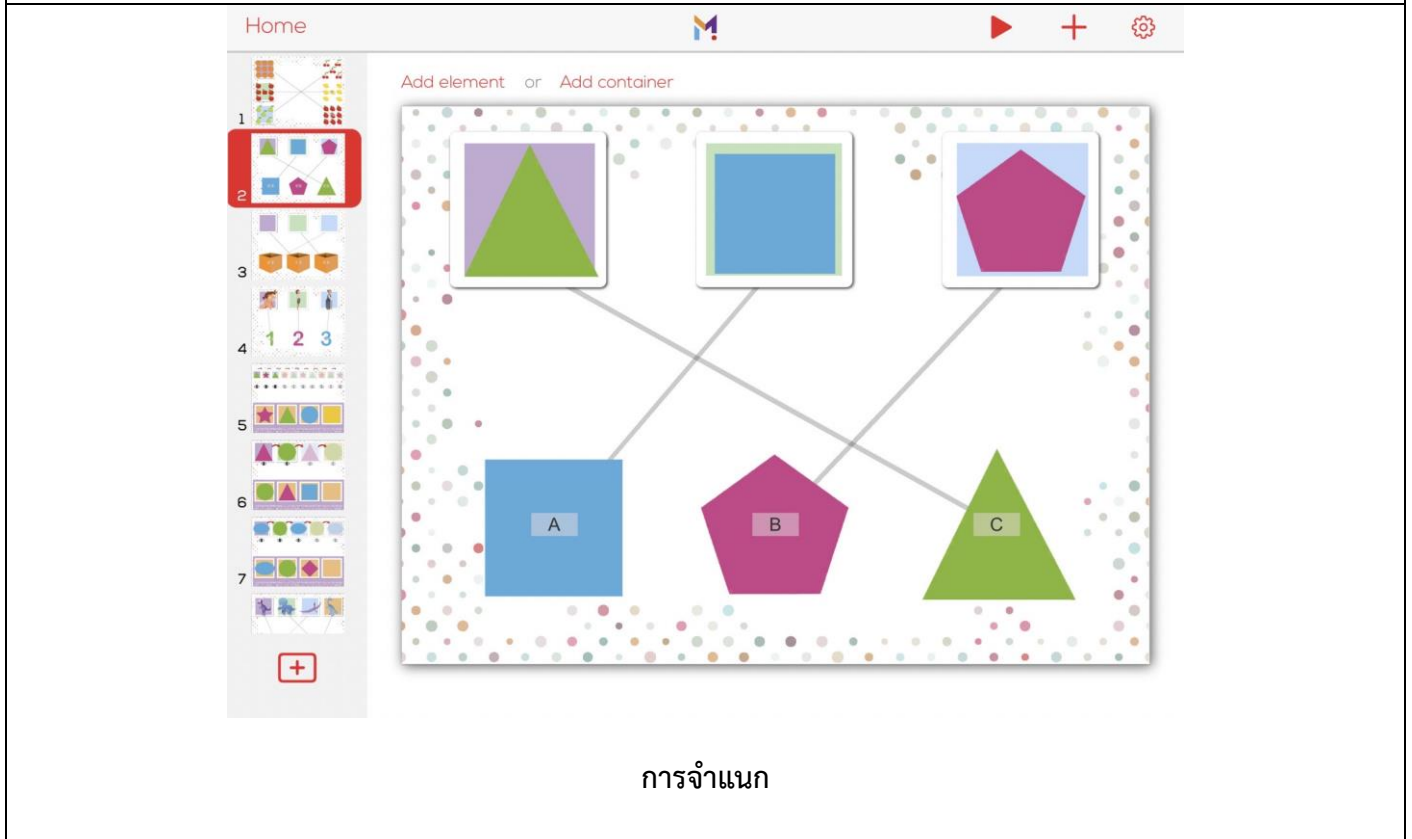
สุภาวิณี ปลายบัว. (2559.) **การพัฒนาเกมการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนระดับชั้น
อนุบาล 2 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชวมงคล**. สืบค้น 12 พฤศจิกายน 2565, จาก http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3585/3/20201117-research-Subhavinee_lay.pdf

ภาคผนวก

แบบทดสอบก่อน - หลังการจัดกิจกรรม



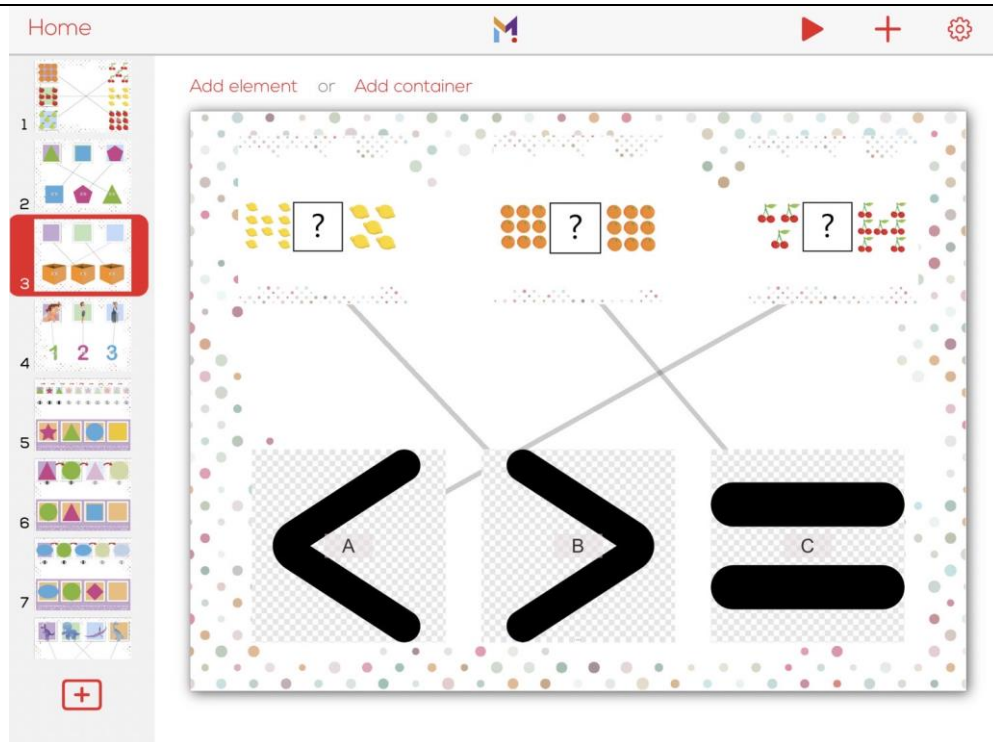
การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง



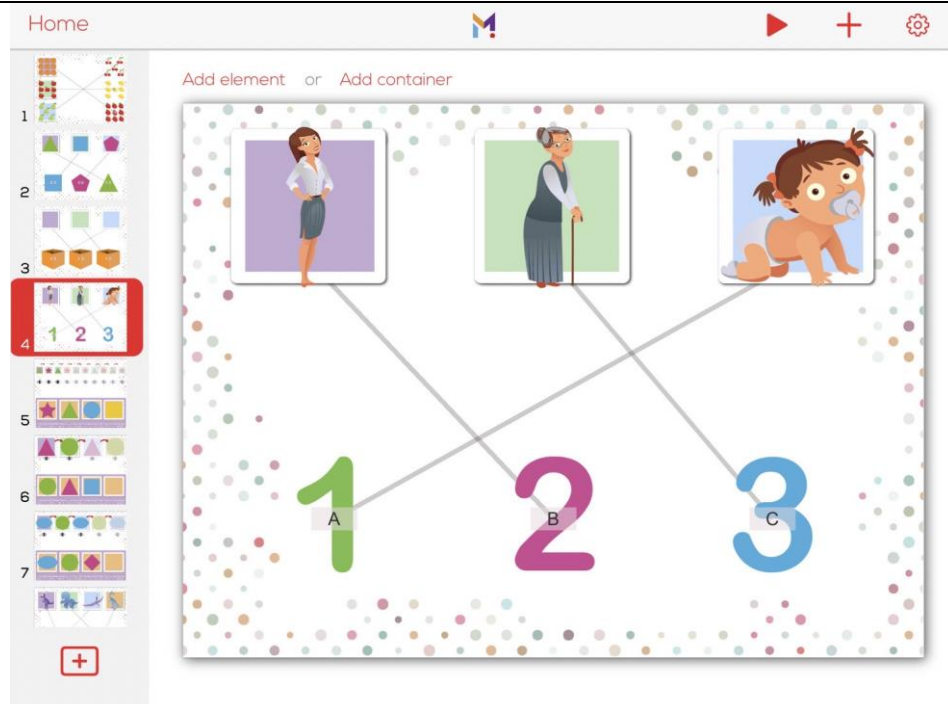
การจำแนก

ประมวลภาพเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท

แบบทดสอบก่อน – หลังการจัดกิจกรรม



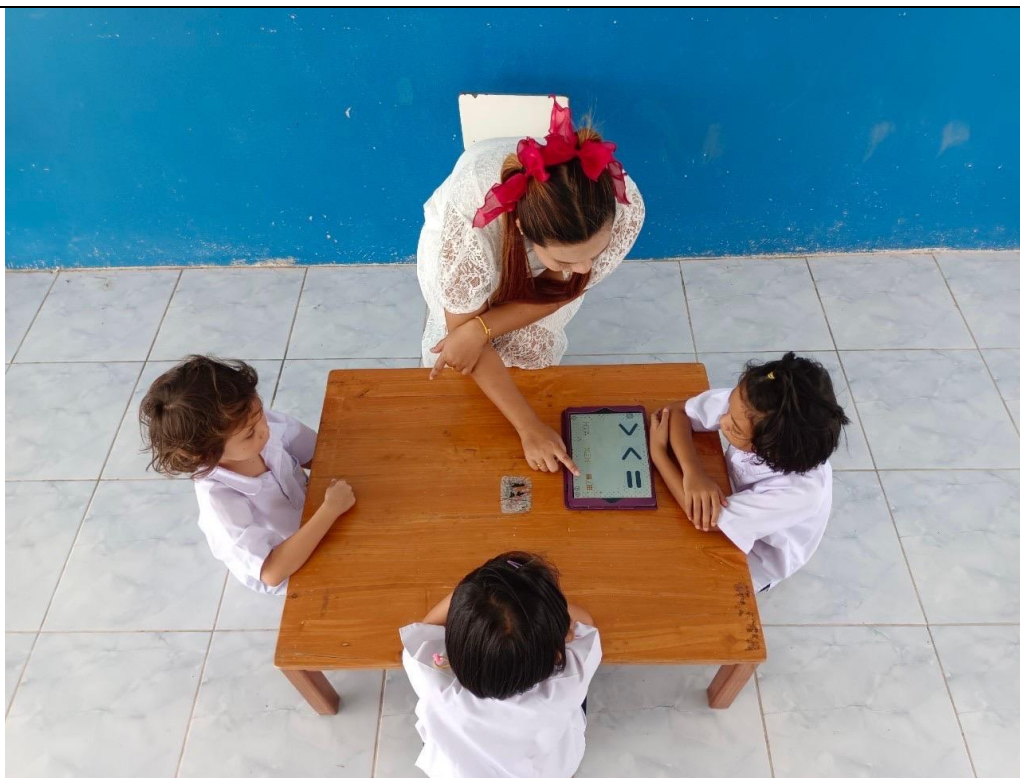
การเปรียบเทียบ



การเรียงลำดับ

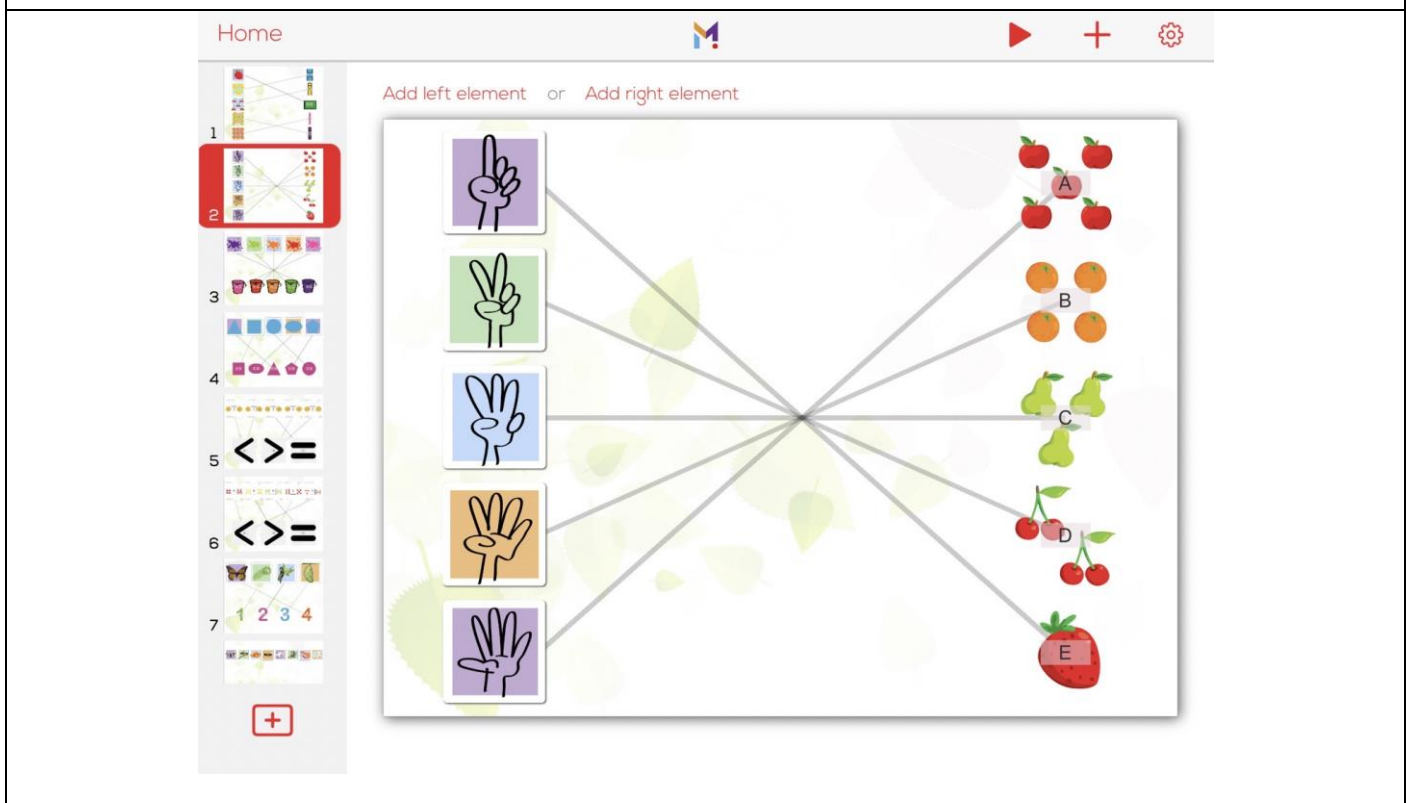
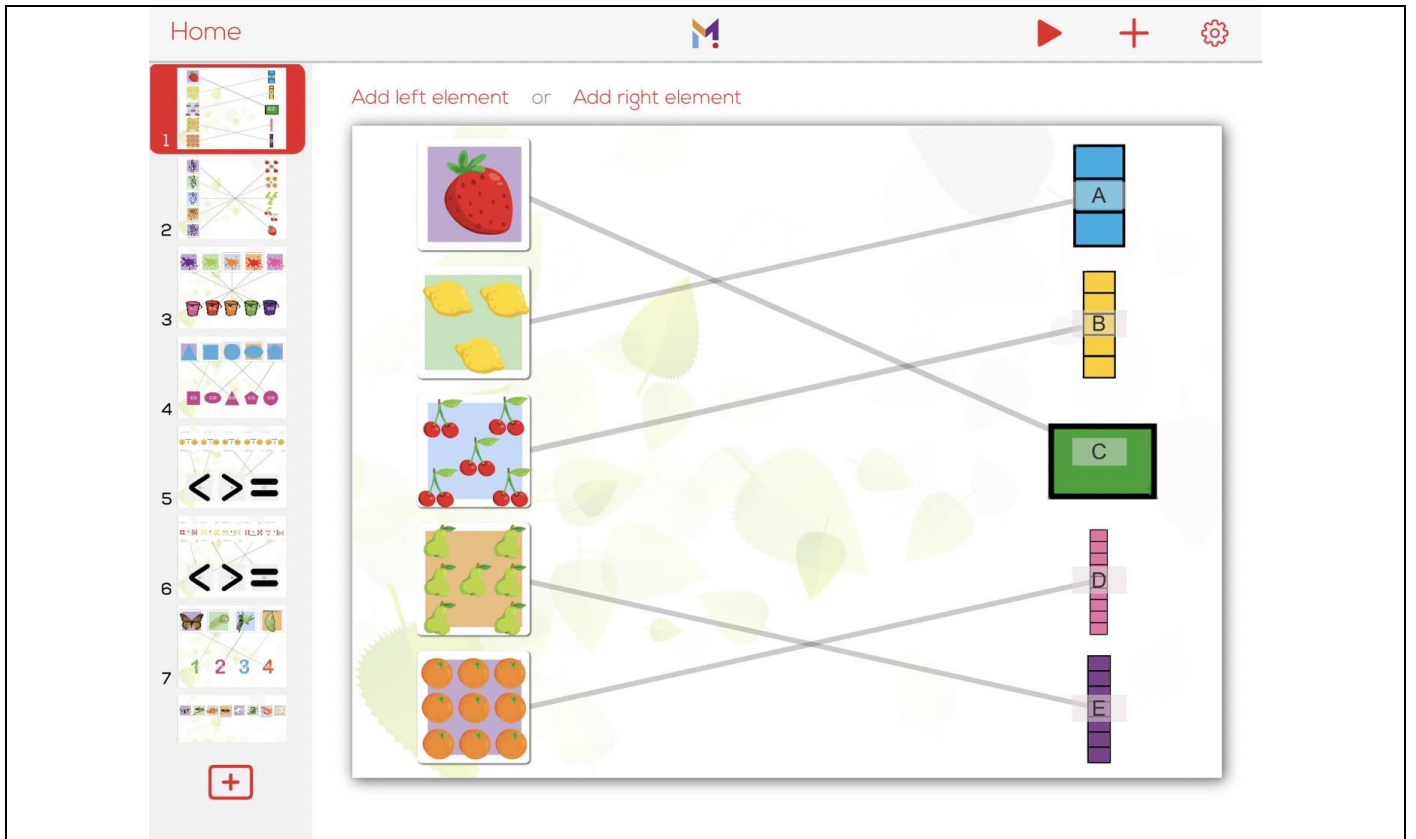
ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคით

ทำแบบทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม



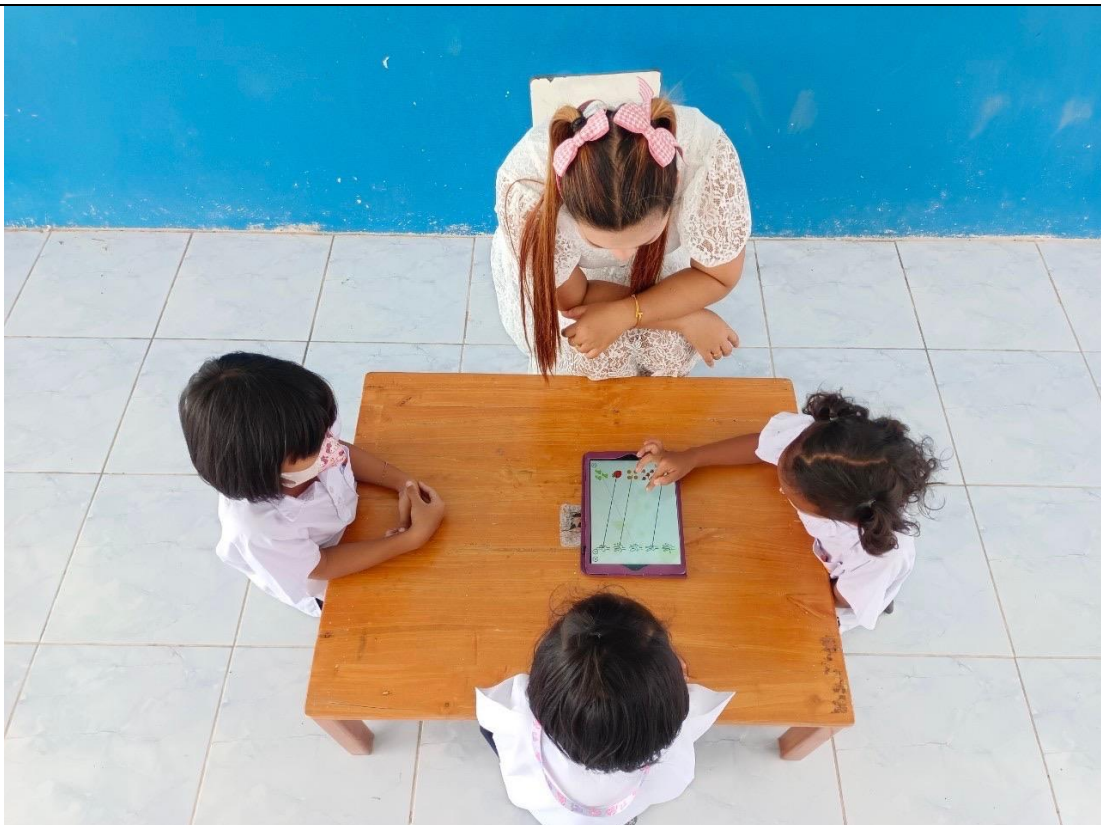
ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท ครั้งที่ 1

การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง



ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท ครั้งที่ 1

การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง



ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท ครั้งที่ 2

การจำแนก



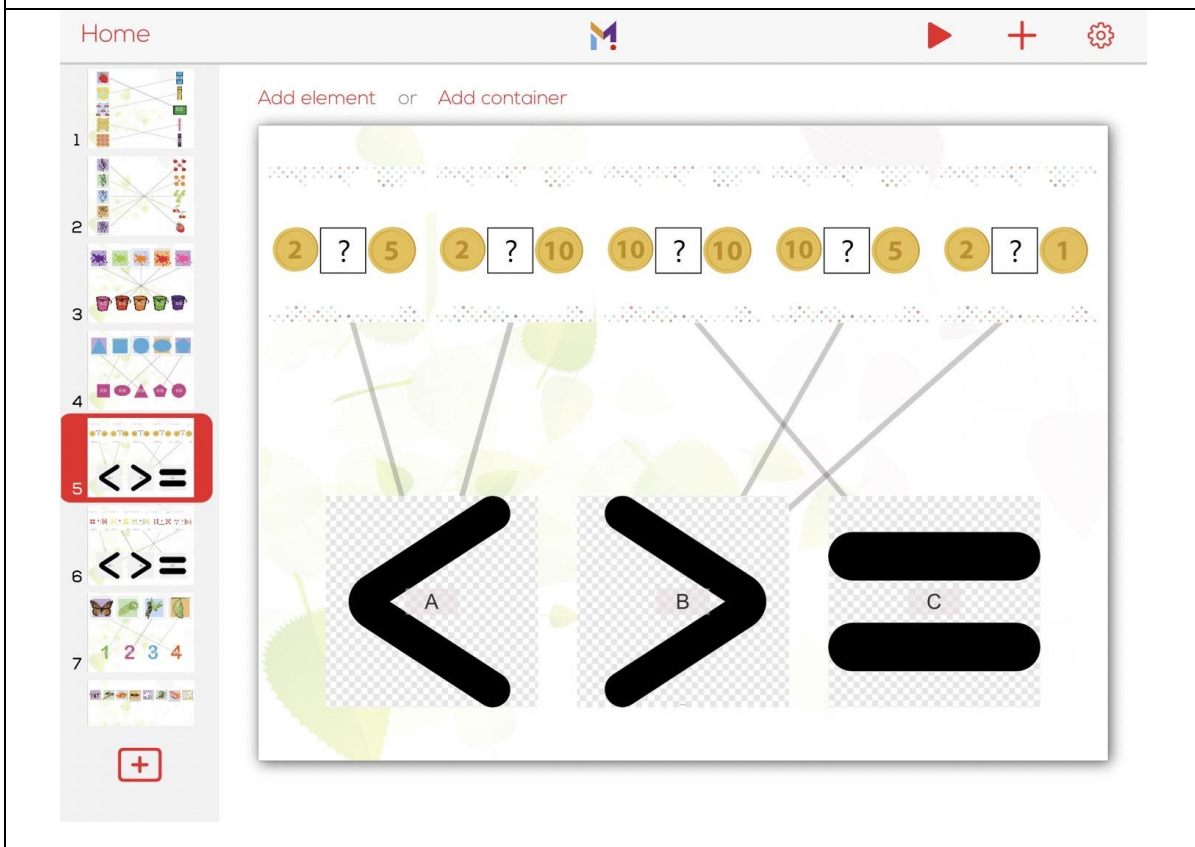
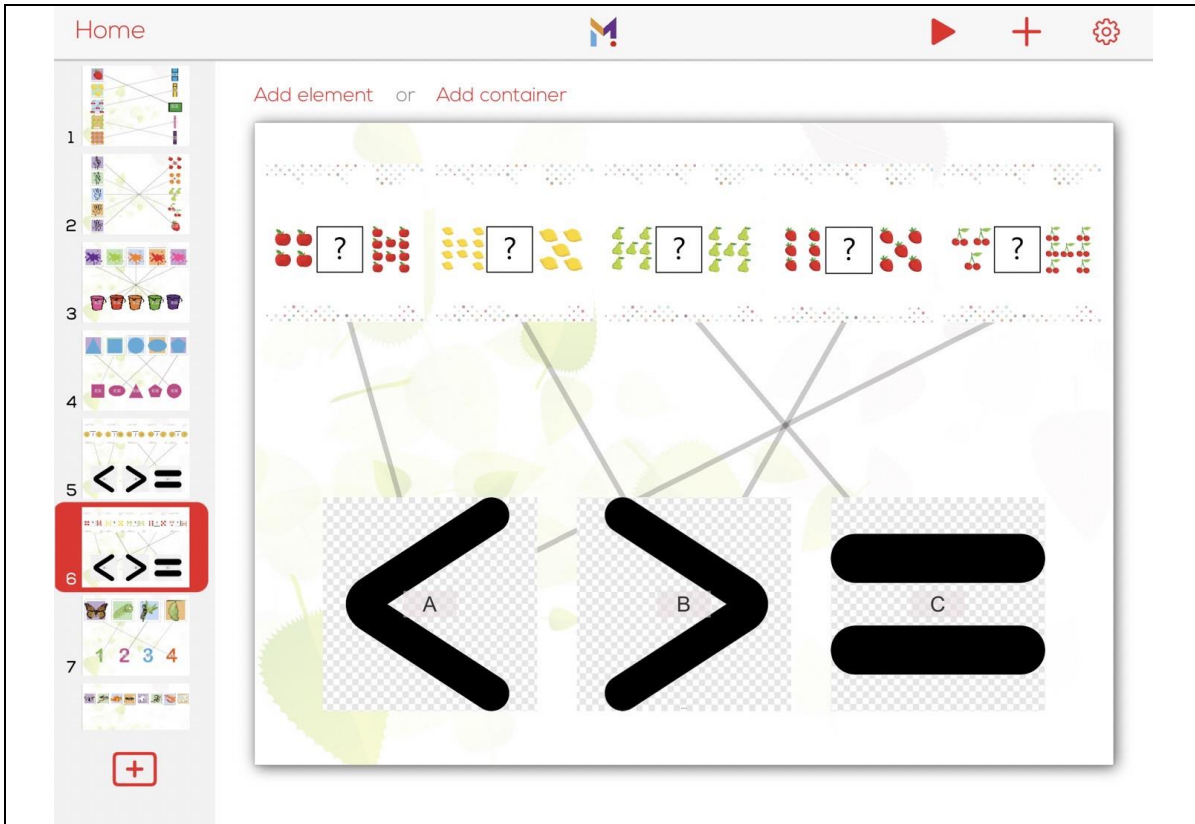
ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคით ครั้งที่ 2

การจำแนก



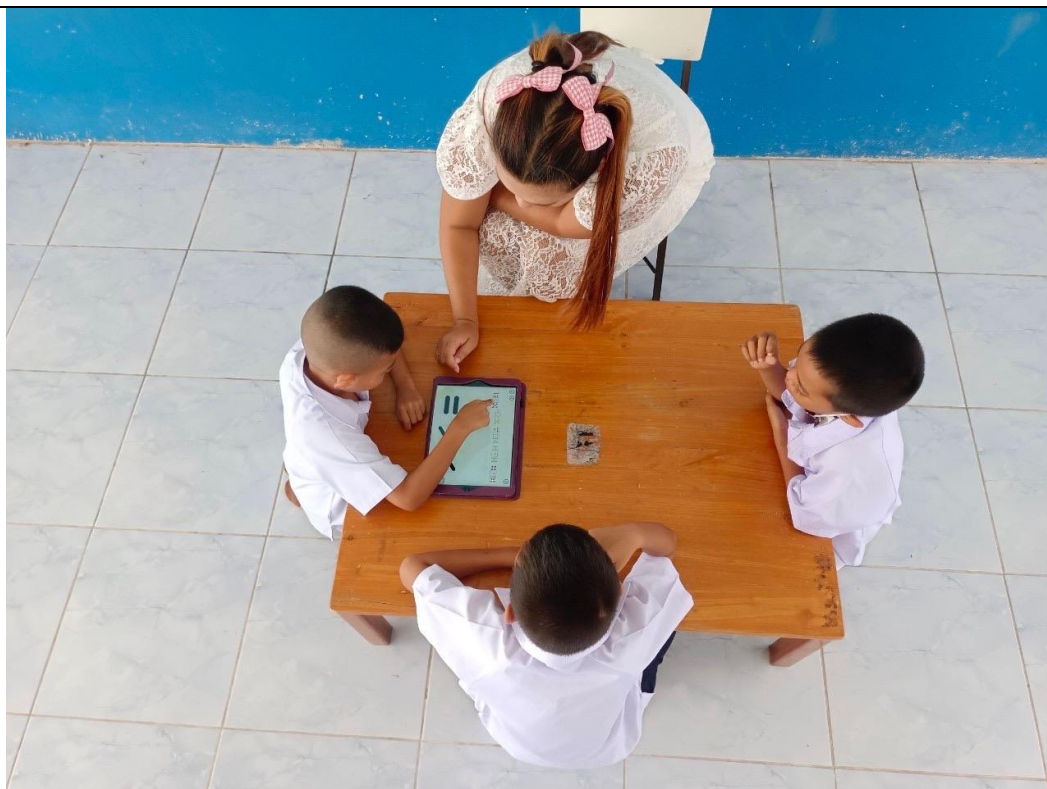
ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท ครั้งที่ 3

การเปรียบเทียบ



ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคით ครั้งที่ 3

การเปรียบเทียบ



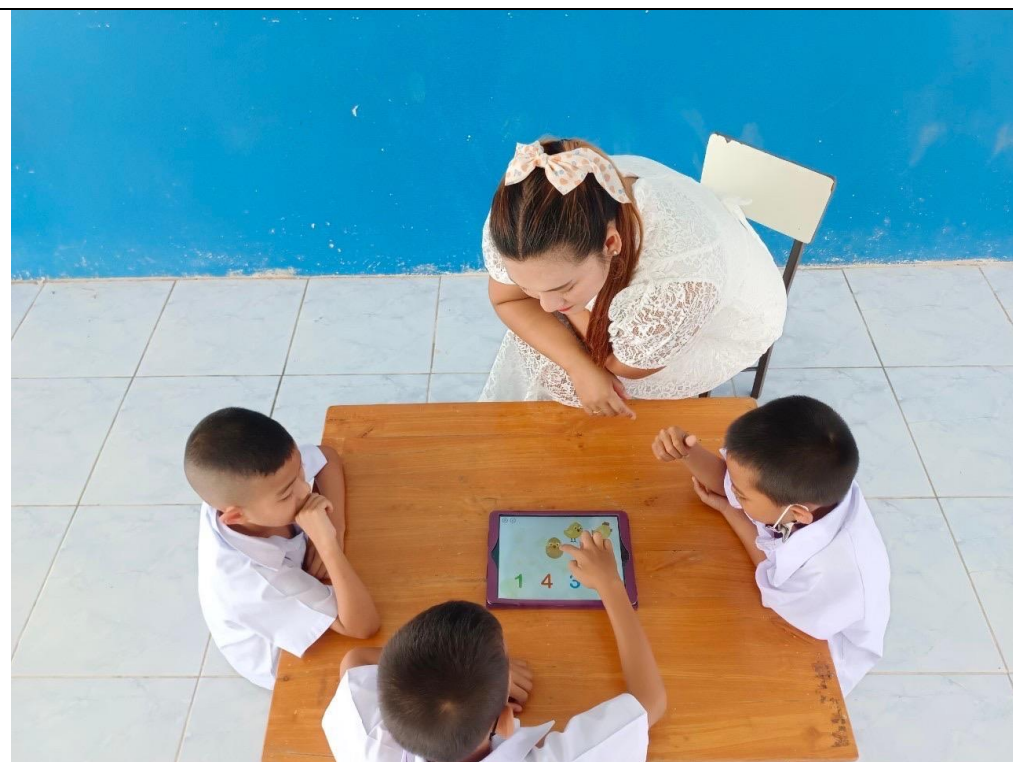
ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท ครั้งที่ 4

การเรียงลำดับ



ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคคิท ครั้งที่ 4

การเรียงลำดับ



ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท

ทำแบบทดสอบหลังการจัดกิจกรรม



การเสริมแรง ได้ดาวเมื่อทำได้
ปรบมือพร้อมกล่าวชมเชยหรือให้กำลังใจ



การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย
โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชัน MAKE IT





Best Practices

ด้านการจัดประสบการณ์การจัดการศึกษาปฐมวัย

จังหวัดชลบุรี (ด้านครูผู้สอน)

ชื่อผลงาน การพัฒนาความคิดรวบยอดพื้นฐาน

ทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย

โดยใช้เกมการศึกษาในแอปพลิเคชันเมคอิท