



## คำแนะนำการใช้คู่มือกิจกรรมเกมการศึกษา ที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 เล่ม 1 หน่วย ของเล่นของใช้

ในคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ครูผู้สอนควรตรวจสอบ และศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

1. ส่วนประกอบของคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
2. บทบาทของครูผู้สอน
3. บทบาทของเด็ก

### 1. ส่วนประกอบของคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ส่วนประกอบของคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 8 หน่วย ภายในแต่ละหน่วย ประกอบด้วย

- 1.1 คำนำ
- 1.2 สารบัญ
- 1.3 คำแนะนำการใช้คู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
- 1.4 สารสำคัญ / จุดประสงค์การเรียนรู้
- 1.5 เกมที่ 1 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมภาพตัดต่อจำนวน)
- 1.6 เกมที่ 2 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง)
- 1.7 เกมที่ 3 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ)
- 1.8 เกมที่ 4 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมโดมิโน)
- 1.9 บรรณานุกรม
- 1.10 ภาคผนวก





## 2. บทบาทของครูผู้สอน

- 2.1 ตรวจสอบส่วนประกอบของคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
- 2.2 ศึกษาคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 และวิธีการใช้ให้เข้าใจ
- 2.3 เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ที่กำหนดไว้ และไม่ได้จัดไว้ในคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้เรียบร้อย
- 2.4 จัดชั้นเรียนให้เป็นตามกิจกรรมที่จัดให้เด็ก
- 2.5 ดำเนินการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ ในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ใช้เวลา 30 นาที
- 2.6 ทุกครั้งที่จัดประสบการณ์ ควรชมเชย ทุกครั้งพร้อมทั้งชี้แจงข้อบกพร่อง
- 2.7 ปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่อง หลังจากที่ใช้กับเด็กแล้ว เพื่อพัฒนาคู่มือกิจกรรมเกมการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- 2.8 ดำเนินการตามข้อ 2.5 - ข้อ 2.7 ให้ครบทั้งหมด

## 3. บทบาทของเด็ก

- 3.1 ทำแบบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดประสบการณ์
- 3.2 ปฏิบัติกิจกรรม ตามที่ครูแนะนำ สนทนา ตอบข้อซักถาม และร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ อย่างตั้งใจ
- 3.3 ทำแบบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย หลังการจัดประสบการณ์





## สาระสำคัญ / จุดประสงค์การเรียนรู้

### สาระสำคัญ

- เกมภาพตัดต่อจำนวน คือ การนำบัตรภาพจำนวนกับบัตรตัวเลข 1 – 5 ที่มีจำนวนเท่ากันมาต่อกันให้ถูกต้อง
- เกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง คือ การนำบัตรภาพจำนวน ที่มีจำนวนเท่ากัน จับคู่กันให้ถูกต้อง
- เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ คือ การสังเกตรายละเอียดในภาพ และนำบัตรภาพต่อกับบัตรตัวเลข 1 – 5 ให้ถูกต้อง
- เกมโดมิโน คือ การนำบัตรภาพที่มีจำนวนเท่ากับบัตรตัวเลข 1 – 5 หรือสีที่เหมือนกัน นำมาต่อกันให้ถูกต้อง

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กสามารถเล่นเกมภาพตัดต่อจำนวนโดยนำบัตรภาพจำนวน และบัตรตัวเลข 1 – 5 ที่มีจำนวนเท่ากันมาต่อกันให้ถูกต้องได้
2. เด็กสามารถเล่นเกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง ที่มีค่าจำนวนเท่ากัน นำมาจับคู่กันให้ถูกต้องได้
3. เด็กสามารถเล่นเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ และนำบัตรภาพ ต่อกับบัตรตัวเลข 1 – 5 ให้ถูกต้องได้
4. เด็กสามารถเล่นเกมโดมิโน โดยนำบัตรภาพที่มีจำนวนเท่ากับ บัตรตัวเลข 1 – 5 หรือสีที่เหมือนกัน นำมาต่อกันให้ถูกต้องได้
5. เด็กสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมตามคำสั่งได้
6. เด็กสามารถช่วยจัดเก็บสิ่งของเข้าที่เมื่อเลิกเล่นได้





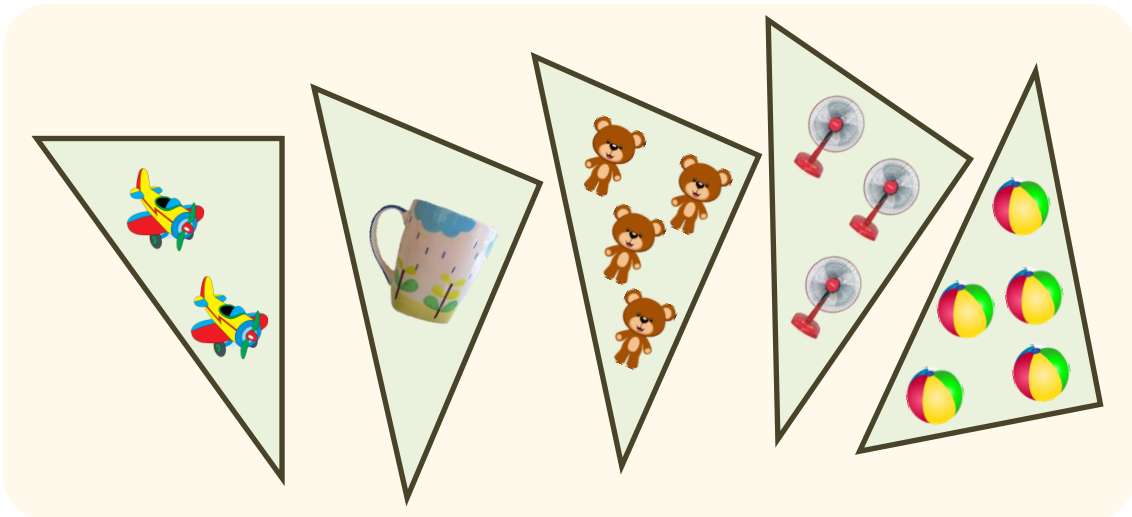
## เกมที่ 1 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมภาพตัดต่อ)



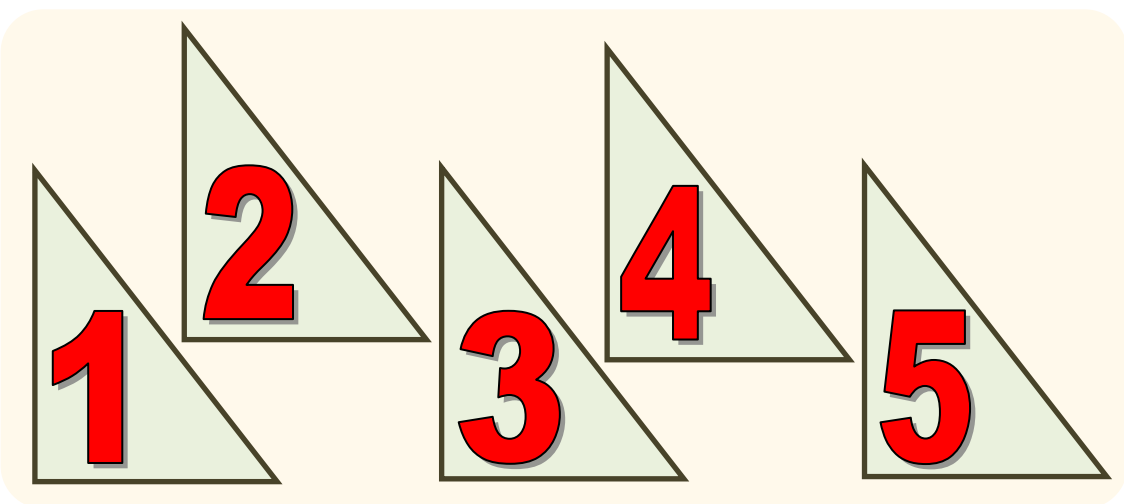
### 1. ส่วนประกอบของเกมภาพตัดต่อจำนวน

มีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยม ดังนี้

#### 1.1 บัตรภาพของเล่นของใช้ จำนวน 1 - 5



#### 1.2 บัตรตัวเลข 1 - 5



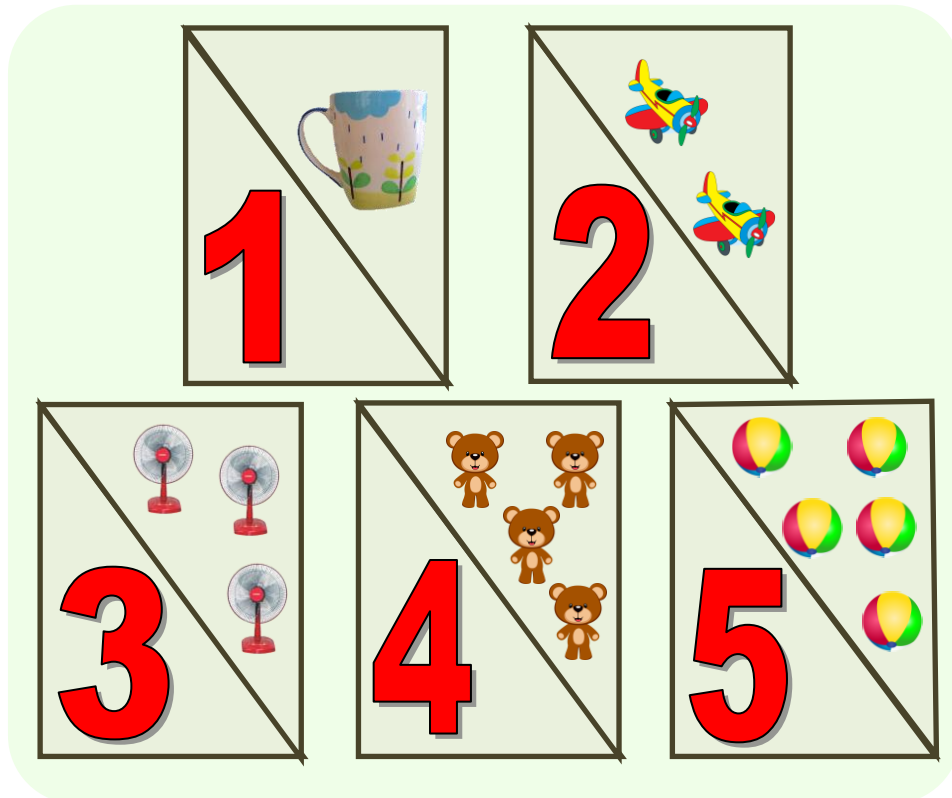


## 2. วิธีการเล่นเกมภาพตัดต่อจำนวน

### 2.1 นำบัตรภาพของเล่นของใช้ และ บัตรตัวเลข มาวางไว้ให้คละกัน



### 2.2 นำบัตรภาพของเล่นของใช้มาต่อกับบัตรตัวเลข โดยมีจำนวนเท่ากับตัวเลข





## เกมที่ 2 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง)



### 1. ส่วนประกอบของเกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง

มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมดังนี้

#### 1.1 บัตรภาพของเล่นแสดงจำนวนจาก 1 – 5



#### 1.2 บัตรภาพของใช้แสดงจำนวนจาก 1 – 5





## 2. วิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง

### 2.1 นำบัตรภาพ ทั้ง 2 แบบ มาวางไว้ให้คละกัน



### 2.2 นำบัตรภาพมาต่อกัน โดยภาพมีจำนวนของเล่นของใช้เท่ากัน





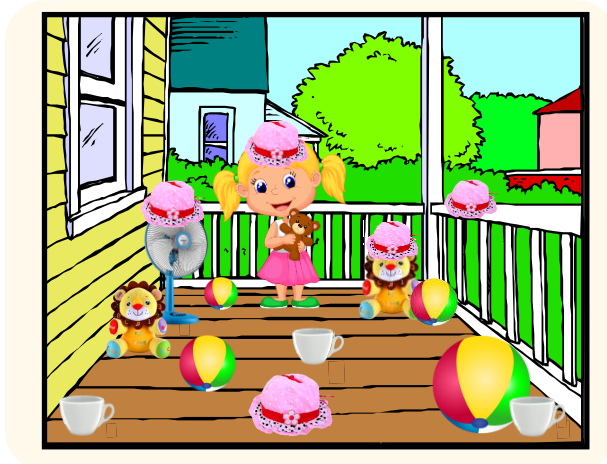
### เกมที่ 3 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ)



#### 1. ส่วนประกอบของเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ

มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมดังนี้

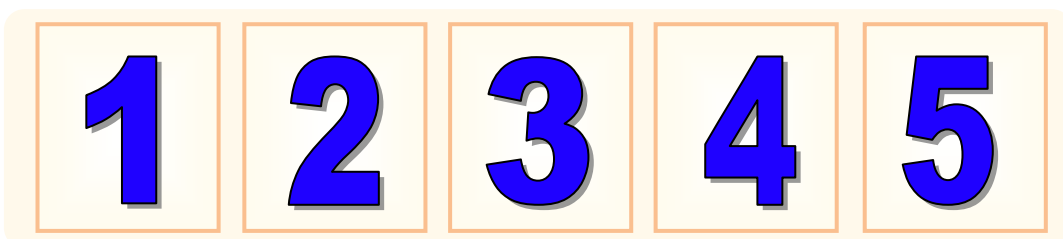
##### 1.1 บัตรภาพเด็กกับของเล่นของใช้ เพื่อให้สังเกตจำนวนของเล่นของใช้



##### 1.2 บัตรภาพของเล่นของใช้แต่ละชนิด ที่ต้องการให้สังเกตค่าจำนวนและตัวเลข



##### 1.3 บัตรตัวเลข





## 2. วิธีการเล่นเกมสังเกตรายละเอียดของภาพ

### 2.1 สังเกตรายละเอียดของภาพ เกี่ยวกับจำนวนของเล่นของใช้ในภาพ ดังนี้

- 1) ให้สังเกตจำนวนของเล่นของใช้แต่ละชนิด และสนทนา ในภาพ
- 2) ยกภาพของเล่นของใช้แต่ละชนิดให้เด็กดู และถามเด็กว่ามีภาพนี้หรือไม่
- 3) ถามเด็กถึงจำนวนของเล่นของใช้ภาพแต่ละชนิด มีจำนวนเท่าใด
- 4) ให้เด็กนำภาพของเล่นของใช้และตัวเลข ไปต่อกันให้ถูกต้อง



### 2.2 นำบัตรภาพของเล่นของใช้ต่อกับบัตรตัวเลข ที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลข





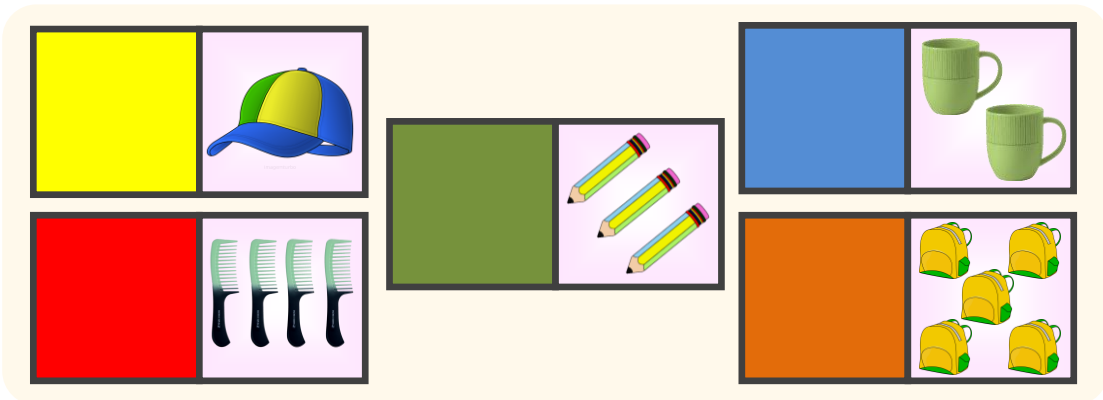
## เกมที่ 4 การรู้ค่าจำนวนและตัวเลข (1-5) (เกมโดมิโน)



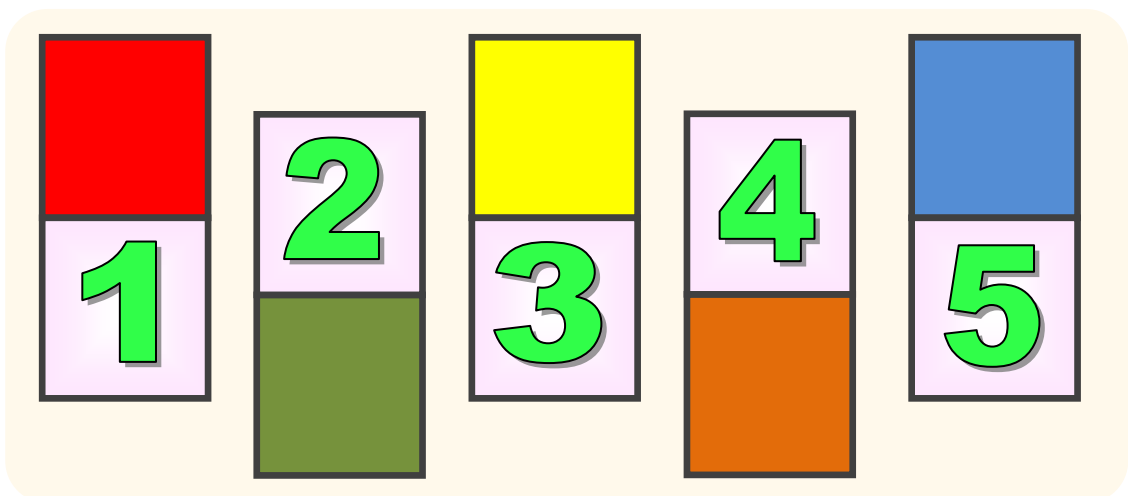
### 1. ส่วนประกอบของเกมโดมิโน

มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมดังนี้

#### 1.1 บัตรภาพ สีสักภาพของเล่นของใช้



#### 1.2 บัตรภาพ สีสักตัวเลข

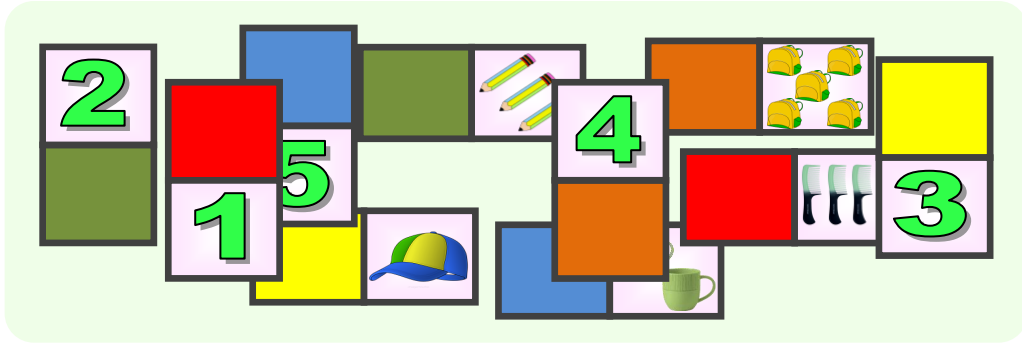




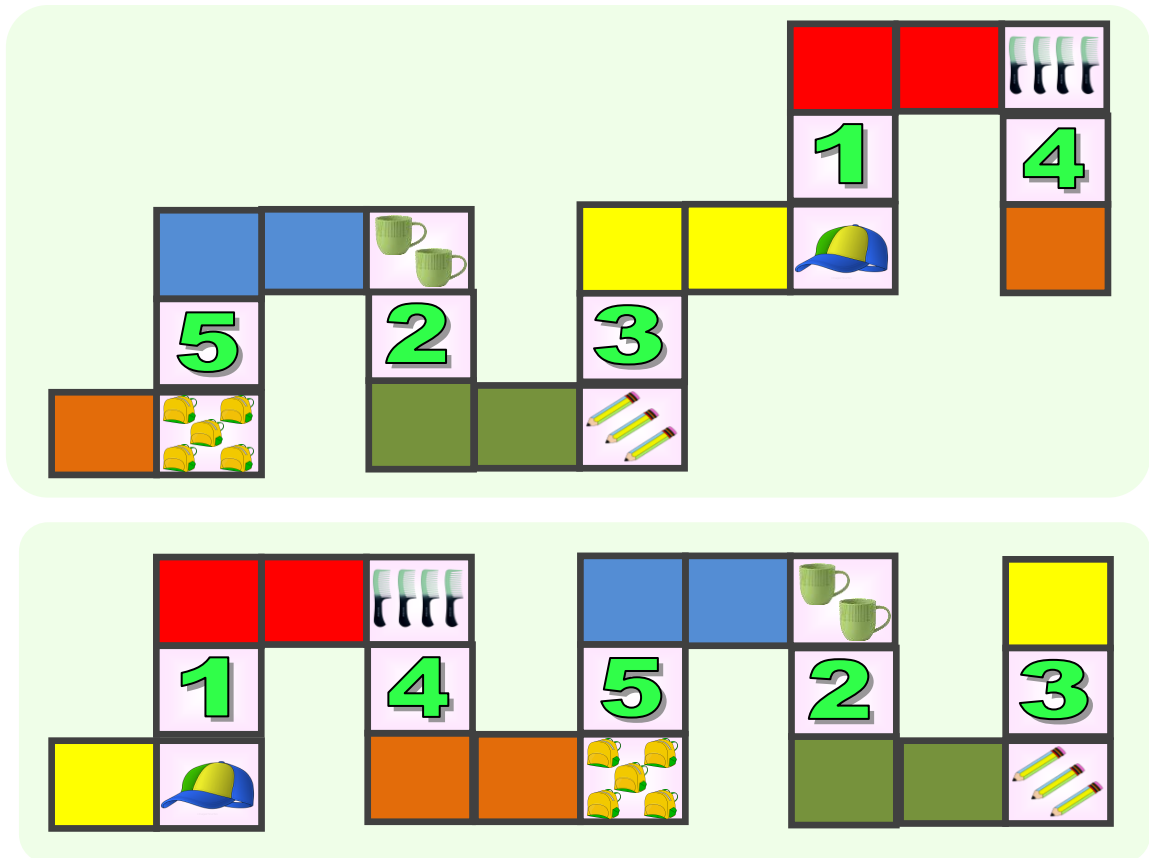
## 2. วิธีการเล่นเกมโดมิโน



### 2.1 นำบัตรภาพทั้ง 2 แบบ มาวางคละกัน



### 2.2 นำภาพของเล่นของใช้ที่มีจำนวนเท่ากับตัวเลขต่อกัน และภาพสีเดียวกันต่อกัน





### บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2540). **คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 3 – 6 ปี)**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- \_\_\_\_\_. (2546). **คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2546 (อายุ 3 – 5 ปี)**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2526). **หนังสือชุดคู่มือการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ : หน่วยงานศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- พัฒนาคุณภาพวิชาการ(พว.), สถาบัน. (ม.ป.ป.). **พัฒนาคณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ ฯ : บริษัทพัฒนาคุณภาพ วิชาการ(พว.) จำกัด.
- \_\_\_\_\_. (ม.ป.ป.). **พัฒนาประสบการณ์สำคัญเตรียมความพร้อม**. กรุงเทพฯ ฯ : บริษัท พัฒนาคุณภาพ วิชาการ (พว.) จำกัด.
- ยุพิน พิพิธกุล. (2539). **การเรียนการสอนคณิตศาสตร์**. กรุงเทพฯ ฯ : บพิธการพิมพ์.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). **กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน**. กรุงเทพฯ ฯ : โอเดียนสโตร์.
- สมคิด เลิศล้ำผล. (ม.ป.ป.). **แบบฝึกหัดประสบการณ์ คณิตศาสตร์ รูปทรงแสนกล**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ ฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- \_\_\_\_\_. (ม.ป.ป.). **แบบฝึกหัดประสบการณ์ คณิตศาสตร์ สนุกกับตัวเลข**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ ฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- สมศักดิ์ สินธุระเวชชัย. (2547). **กิจกรรมพัฒนาพหุปัญญา อนุบาล 1 เล่ม 1**. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2547). **กิจกรรมพัฒนาพหุปัญญา อนุบาล 2 เล่ม 2**. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2547). **กิจกรรมพัฒนาพหุปัญญา อนุบาล 2 เล่ม 3**. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- \_\_\_\_\_. (2547). **กิจกรรมพัฒนาพหุปัญญา อนุบาล 2 เล่ม 4**. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). **20 วิธีการจัดการเรียนรู้**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ ฯ : โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- อัมพร มงคลดาว และคณะ. (2547). **แบบฝึกหัด เตรียมความพร้อมทางการเรียน ชั้นอนุบาลหรือเด็กเล็ก**. กรุงเทพฯ ฯ : บริษัท วี อินเตอร์พรีนท์ จำกัด.





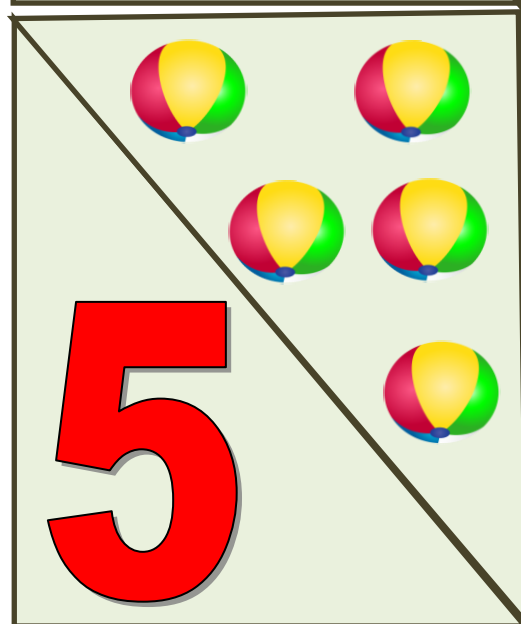
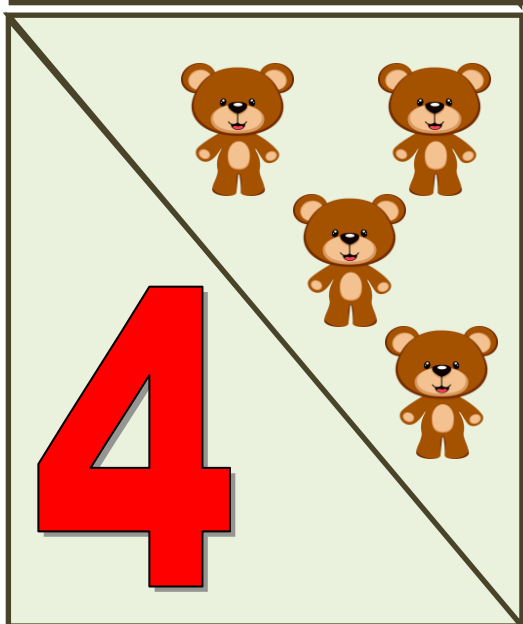
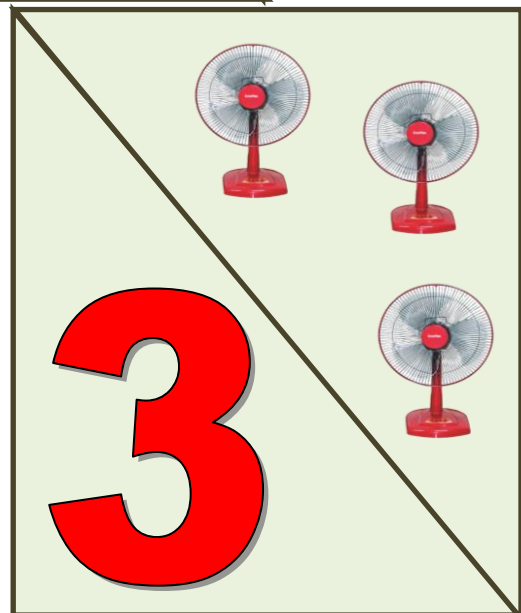
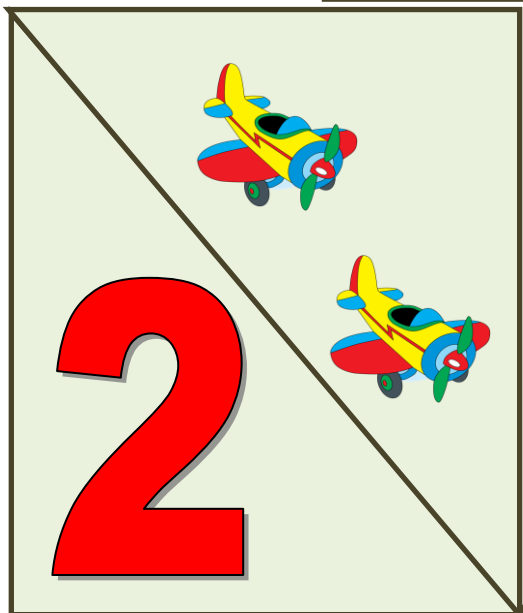
## ภาคผนวก





## บัตรภาพเกมภาพตัดต่อจำนวน







## บัตรภาพเกมจับคู่ภาพหนึ่งต่อหนึ่ง



