

คู่มือการจัดประสบการณ์ กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชวนไขปริศนา
เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

40

แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชวนไขปริศนา

เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

สาระที่ควรเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก หน่วยการเรียนรู้ โรงเรียนของพระราชา

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ 3

เหตุการณ์ปัญหา ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

สัปดาห์ที่

เวลา 30 นาที (14.00-14.30 น.)

สอนวันที่

1.มาตรฐาน/ตัวบ่งชี้/สภาพพึงประสงค์

มาตรฐาน	ตัวบ่งชี้	สภาพพึงประสงค์
มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย	ตัวบ่งชี้ที่ 1 สนทนาได้ตอบ / เล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 สนทนาได้ตอบ / เล่าเป็นเรื่องราวได้
มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัย	ตัวบ่งชี้ที่ 2 แก้ปัญหาในการเล่นหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 พยายามหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง
		สภาพที่พึงประสงค์ที่ 2 ตัดสินใจเรื่องง่ายๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น
มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีวิธีในการแสวงหาความรู้	ตัวบ่งชี้ที่ 1 สนใจเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ ตั้งแต่ต้นจนจบอย่างมีความสุข
	ตัวบ่งชี้ที่ 2 แสวงหาคำตอบด้วยวิธีการที่หลากหลาย	สภาพที่พึงประสงค์ที่ 1 ถามคำถาม / แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจ
		สภาพที่พึงประสงค์ที่ 3 เชื่อมโยงความรู้และทักษะต่างๆ ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี



2. จุดประสงค์การเรียนรู้ (บอกวิธีแก้ปัญหา)

- 2.1 เด็กบอกและวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาได้
- 2.2 เด็กคิดและตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดได้
- 2.3 เด็กเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและเรียงลำดับการแก้ปัญหาได้
- 2.4 เด็กร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข



3. ตารางการเรียนรู้

3.1 ตารางที่ควรเรียนรู้

- 1) ความรับผิดชอบต่อน้ำที่และการตรงต่อเวลา
- 2) การปฏิบัติตนในการไปโรงเรียน
- 3) วิธีแก้ปัญหการไปโรงเรียนไม่ทันเช้าแล้ว

3.2 ประสบการณ์สำคัญ

- 1) การสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
- 2) การบอกและอธิบายวิธีการแก้ปัญหา
- 3) การวาดภาพวิธีการแก้ปัญหา
- 4) การลงความเห็นและการตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด
- 5) การเล่นเกมวาดภาพไขปัญหา
- 6) การเรียงลำดับวิธีการแก้ปัญหา
- 7) การท่องคำคล้องจอง
- 8) การพูดหน้าชั้นเรียน
- 9) การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข
- 10) การทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น



4.1 ขั้นนำ

1) ครูเตรียมเด็กให้สงบก่อนดำเนินการกิจกรรมด้วยการฝึกสมาธิโดยให้เด็กท่องคำคล้องจอง “มาโรงเรียนสนุกจัง” 2 ครั้ง

4.2 ขั้นสอน

- 1) ครูแนะนำชื่อเกมวาดภาพไขปัญหา สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 2) ครูแนะนำอุปกรณ์และสาธิตวิธีการเล่นเกมวาดภาพไขปัญหา สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
- 3) เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน โดยใช้กลุ่มเดิมของกิจกรรมวันที่ 2
- 4) เด็กเลือกหัวหน้ากลุ่มโดยต้องไม่ซ้ำกับผู้ที่ทำหน้าที่เป็นหัวหน้ากิจกรรมของวันที่ 1-2 และหลังจากนั้นให้หัวหน้ากลุ่มออกมาหยิบอุปกรณ์ในการเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาที่มุมเกมการศึกษา
- 5) เด็กแต่ละกลุ่มดูบัตรภาพสมบรูณ์สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” แล้วสนทนาเรื่องราวจากบัตรภาพสมบรูณ์ จากนั้นครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กคิดเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” โดยครูใช้คำถาม
 - เด็กๆคิดว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้ไข่น้อยไปโรงเรียนสายคืออะไร
 - การไปโรงเรียนสายทำให้เกิดผลเสียอย่างไรบ้าง
 - ถ้าเด็กๆไปโรงเรียนสายแล้วเพื่อนกำลังยืนเข้าแถวเด็กๆจะอย่างไร
 - เด็กๆจะอย่างไรให้ไปถึงโรงเรียนแต่เช้าทุกวัน
- 6) ครูเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มทุกคนได้คิดวิธีการแก้ปัญหาและเล่าให้สมาชิกในกลุ่มของตนเอง ฟัง จากนั้นสมาชิกในแต่ละกลุ่มลงความเห็นในการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดมา 1 วิธี เมื่อกลุ่มไหนได้ข้อสรุปแล้วต้องรีบยกมือบอกครูเพื่อให้ครูจดบันทึกลงในกระดานแผ่นใหญ่ โดยแต่ละกลุ่มต้องไม่ซ้ำกัน หากกลุ่มไหนซ้ำกับเพื่อนกลุ่มอื่นต้องคิดหาวิธีแก้ปัญหาใหม่
- 7) เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาคครบแล้ว จากนั้นสมาชิกในแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนและช่วยกันวาดภาพวิธีการแก้ปัญหากลุ่มตนเองลงในบัตรวาดภาพไขปัญหา
- 8) ตัวแทนเด็กแต่ละกลุ่มนำบัตรวาดภาพไขปัญหาที่ช่วยกันวาดออกมาเล่าหน้าชั้นเรียนจนครบทุกกลุ่ม

9) สมาชิกในห้องเรียนร่วมกันระดมความคิดและลงความเห็นในการเรียงลำดับวิธีการแก้ปัญหาที่ควรทำเป็นลำดับแรกไปจนถึงลำดับสุดท้ายลงในกระดานปริศนาที่ 3 โดยครูใช้คำถาม

- จากวิธีการแก้ปัญหของทุกกลุ่ม เด็กๆคิดว่าเราควรทำอะไรเป็นอันดับแรกและควรทำอะไรในลำดับรองลงมาจนถึงลำดับสุดท้าย

10) ครูตรวจผลงานเด็กและกล่าวชมเชย

4.3 ขั้นสรุป

1) เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับวิธีการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” และให้ตัวแทนอาสาสมัครเด็กออกมาสรุปหน้าชั้นเรียน

2) เด็กๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์ของเกมวาดภาพไขปัญหา ใส่ในกล่องให้เรียบร้อยและนำไปวางที่มุมเกมการศึกษา

3) ครูกล่าวชมเชยเด็กที่ร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ และเปิดโอกาสให้เด็กกล่าวชมเชยเพื่อนๆ



5.1 บัตรภาพสมบูรณักิจกรรมที่ 3 เกมวาดภาพไขปัญหา สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน” ขนาด 20 X 30 เซนติเมตร จำนวน 1 ชุด / กลุ่ม

5.2 บัตรวาดภาพไขปัญหา ขนาด 15 X 20 เซนติเมตร จำนวน 1 ชิ้น / กลุ่ม

5.3 กระดาษปริศนาที่ 3 จำนวน 1 แผ่น

5.4 คำคล้องจอง “มาโรงเรียนสนุกจัง”

5.5 กล่องใส่เกม

5.6 สีเทียน จำนวน 1 กล่อง / 1 กลุ่ม

5.7 กระดานแผ่นใหญ่

5.8 ปากกาเมจิก



6.1 วิธีการ

- 1) สังเกตการบอกและการวาดภาพวิธีการแก้ปัญหา
- 2) สังเกตการคิดและการตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด
- 3) สังเกตการเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและเรียงลำดับการแก้ปัญหา
- 4) สังเกตการร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข

6.2 เครื่องมือ

- 1) แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา
- 2) แบบสรุปคะแนนพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

6.3 เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

พัฒนาการที่วัด	ระดับ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. การบอกและการวาดภาพวิธีการแก้ปัญหา	3	ดี	เด็กสามารถบอกและวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องทั้งหมด
	2	พอใช้	เด็กสามารถบอกและวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดเมื่อมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถบอกและวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาได้หรือบอกและวาดภาพวิธีการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง
2. การคิดและการตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด	3	ดี	เด็กสามารถคิดและตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดได้ด้วยตนเองและถูกต้องทั้งหมด
	2	พอใช้	เด็กสามารถคิดและตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดเมื่อมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถคิดและตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดได้หรือคิดและตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดไม่ถูกต้อง
3. การเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและ	3	ดี	เด็กเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและเรียงลำดับการแก้ปัญหาได้ถูกต้องทั้งหมดด้วยตนเอง

พัฒนาการที่วัด	ระดับ	ผลการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
การเรียงลำดับการแก้ปัญหา	2	พอใช้	เด็กเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและเรียงลำดับการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองและถูกต้องบางส่วนหรือถูกต้องทั้งหมดเมื่อมีผู้ชี้แนะ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สามารถเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและเรียงลำดับการแก้ปัญหาได้หรือเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและเรียงลำดับการแก้ปัญหาไม่ถูกต้อง
4. การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข	3	ดี	เด็กสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างมีความสุขตลอดการจัดกิจกรรม
	2	พอใช้	เด็กสนใจและมีส่วนร่วมในการเล่นอย่างมีความสุขบางช่วงเวลาที่ตนสนใจ
	1	ปรับปรุง	เด็กไม่สนใจและไม่มีส่วนร่วมในการเล่น

7. ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร หรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียน.....

8. บันทึกผลหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

8.1 จำนวนเด็กในชั้นเรียน คน ไม่มา คน กี่เลขที่

8.2 ผลการประเมินความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

- | | |
|--|---------------------|
| 1) การบอกและการวาดภาพวิธีการแก้ปัญหา | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 3 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 2 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 1 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| 2) การคิดและการตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 3 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 2 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 1 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| 3) การเล่นเกมวาดภาพไขปัญหาและการเรียงลำดับการแก้ปัญหา | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 3 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 2 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 1 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| 4) การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 3 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 2 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |
| ได้ระดับ 1 จำนวนคน | คิดเป็นร้อยละ |

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8.3 ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

8.4 ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง..... วิทยฐานะ.....

แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา
กิจกรรมที่ 3 เกมวาดภาพไขปริศนา สถานการณ์ปัญหา “ไข้อยู่ไขปริศนา”

เลขที่	ชื่อ - สกุล	พฤติกรรมความสามารถในการคิด แก้ปัญหา				รวม	เฉลี่ยระดับคุณภาพ	แปลความหมายระดับคุณภาพ	สรุปผล ผ่าน / ไม่ผ่าน
		การบอกและการวาดภาพวิธีการแก้ปัญหา	การคิดและการตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด	การเล่นเกมวาดภาพไขปริศนาและการเรียงลำดับการแก้ปัญหา	การร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจและมีความสุข				
		(3)	(3)	(3)	(3)	(12)	(3.00)		
คะแนนรวมทั้งหมด								รวมจำนวนเด็ก (คน)	
เฉลี่ยร้อยละ								ดี=.....	ผ่าน =.....
คะแนนของระดับคุณภาพ								พอใช้=.....	ไม่ผ่าน=.....
แปลความหมายระดับคุณภาพ								ปรับปรุง=...	

หมายเหตุ

เกณฑ์การประเมินผลของแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาใช้เกณฑ์ดังนี้

ดี	ค่าคะแนน 3 หมายถึง มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง	2.51 – 3.00
พอใช้	ค่าคะแนน 2 หมายถึง มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง	2.00 - 2.50
ปรับปรุง	ค่าคะแนน 1 หมายถึง มีระดับคะแนนเฉลี่ยอยู่ในช่วง	1.00 – 1.99

เกณฑ์ผ่าน ใช้ระดับคุณภาพตั้งแต่ 2.00 ขึ้นไป (อยู่ในระดับพอใช้)

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง..... วิทยฐานะ.....

แบบสรุประเมินพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

กิจกรรมเกมการศึกษาชุดที่ 1 สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”

ที่ -	ชื่อ - สกุล	ผลคะแนน			รวมคะแนน ทั้งหมด	คิดเป็นร้อยละ	แปลความหมายระดับ คุณภาพ	สรุปผล ผ่าน / ไม่ผ่าน
		วันที่ 1	วันที่ 2	วันที่ 3				
		(3.00)	(3.00)	(3.00)	(9.00)	(100.00)		
รวม							รวมจำนวนเด็ก (คน)	
ร้อยละ							ดี=.....	ผ่าน=.....
แปลความหมายระดับร้อยละ							พอใช้=.....	ไม่ผ่าน=.....
							ปรับปรุง=.....	

หมายเหตุ

เกณฑ์การประเมินผลของแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ใช้เกณฑ์
ดังนี้

ดี	หมายถึง	มีระดับร้อยละอยู่ในช่วง	80.00 – 100.00
พอใช้	หมายถึง	มีระดับร้อยละอยู่ในช่วง	60.00 – 79.99
ปรับปรุง	หมายถึง	มีระดับร้อยละอยู่ในช่วง	0.00 – 59.99

เกณฑ์ผ่าน ใช้ระดับคุณภาพ พอใช้ ได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง..... วิทยฐานะ.....



เกมการศึกษาชุดที่ 1 ไข่น้อยไปโรงเรียน
กิจกรรมที่ 3 เกมวาดภาพไขปัญหา สถานการณ์ปัญหา “ไข่น้อยไปโรงเรียน”
ภาพสมบูรณ



บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา

บัตรวาดภาพไขปัญหา



เกมวาดภาพไขปัญหา		
บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับแรก	บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา	บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา
บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา	บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา	บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา
บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา	บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับรองลงมา	บัตรภาพวิธีการ แก้ปัญหาลำดับสุดท้าย
กระดานปริศนาที่ 3		

คำคล้องจอง
มาโรงเรียนสนุกจัง

รณชนันท์ พรหมแทนสุด

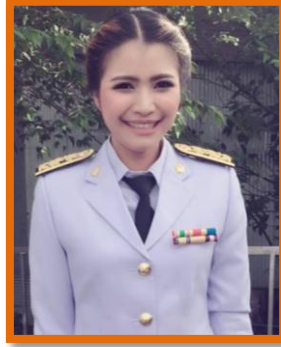
เอ๋อเอ๋ เอ๋อ เอ๋อ	เป็ก เป็ก โป๊ก โป๊ก
อาบน้ำกินโจ๊ก	ก่อนไปโรงเรียน
เล่าเรียนเขียนอ่าน	ขยันหมั่นเพียร
ชอบมาโรงเรียน	สนุกจริงสนุกจัง



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2548). **คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546** (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี). พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ณัฐจิตต์ ลิมวนาทิพงษ์. (2555). รายงานการใช้เกมการศึกษาชุดภาพสถานการณ์ประกอบคำถามเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา. นครศรีธรรมราช: โรงเรียนบ้านชายคลอง.
- รุ่งทิพย์ ศรีสิงห์, พรชัย ทองเจือ, และผ่องลักษณ์ จิตต์การุญ. (2558). การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหา โดยใช้เกมการศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). เอกสารหมายเลข 1 **คู่มือดำเนินงาน ประเมินพัฒนาการ** นักเรียนที่จบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ปีการศึกษา 2557. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2557). เอกสารหมายเลข 2 **ชุดกิจกรรมการจัดประสบการณ์** สำหรับการประเมินพัฒนาการ นักเรียนที่จบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ปีการศึกษา 2557. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- อุมาวรรณ ตะวัน. (2558). การพัฒนาเกมการศึกษาชุดภาพสถานการณ์ในชีวิตประจำวันประกอบการใช้คำถาม เพื่อส่งเสริมค่านิยมหลัก 12 ประการ ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2. ภูเก็ต : โรงเรียนวัดเทพนิมิตร.

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-สกุล	นางสาวธณัชนันท์ พรหมแทนสุด
ที่อยู่ปัจจุบัน	19 หมู่ 4 ซอย ออมสิน ตำบลเหนือคลอง อำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่ 81130
วันเดือนปีเกิด	11 กุมภาพันธ์ 2528
ประวัติการศึกษา	ปี 2552 ระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเอก การศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปี 2559 ระดับปริญญาโท สาขาวิชา การบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
ประวัติการรับราชการ	ปี 2552 รับราชการตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านบากัน ตำบล อ่าวลึกน้อย อำเภออ่าวลึก จังหวัดกระบี่
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครูวิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 1 ตำบลเหนือคลอง อำเภอเหนือคลอง จังหวัดกระบี่
ผลงานที่ภาคภูมิใจ	1. รางวัลหนึ่งแสนครูดี ประจำปี 2557 ในฐานะเป็นผู้ปฏิบัติตนตามมาตรฐานวิชาชีพ และจรรยาบรรณของวิชาชีพทางการศึกษา 2. รางวัลครูของแผ่นดิน ปี 2558 ครูผู้ทำคุณประโยชน์กับประเทศชาติที่ยั่งยืน ในอุดมการณ์อาชีพครู ปฏิบัติหน้าที่ครูของแผ่นดินด้วยความภาคภูมิใจ ในวโรกาส ถวายพระราชสมัญญา “บรมราชกุมารีศรีครูศรีแผ่นดิน” 3. รางวัลพระราชทานระดับก่อนประถมศึกษา ขนาดกลาง ประจำปีการศึกษา 2558



ใบอนุญาตให้ใช้สื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษา

เลขที่ 1 /2560

วันที่ 2 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

คู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชนไขปริศนา เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากเอกสาร หนังสือ วรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จนทำให้มีความรู้ความเข้าใจอย่างดียิ่ง สามารถสร้างเกมการศึกษา สำหรับเด็กปฐมวัยที่น่าสนใจ ถูกต้องตามจิตวิทยา ซึ่งเรียบเรียงโดย นางสาวธณันท์ พรหมแทนสุด จำนวน 12 ชุด ประกอบด้วย

- 1) ชุดที่ 1 ไข่น้อยไปโรงเรียน
- 2) ชุดที่ 2 คุณยายข้ามถนน
- 3) ชุดที่ 3 สวนมะม่วงของไข่น้อย
- 4) ชุดที่ 4 ไข่น้อยไม่ระวัง
- 5) ชุดที่ 5 ลูกฟุตบอลของมังกร
- 6) ชุดที่ 6 ไข่น้อยรักต้นไม้
- 7) ชุดที่ 7 ไข่น้อยคิดในรถ
- 8) ชุดที่ 8 ไข่น้อยเที่ยวห้างสรรพสินค้า
- 9) ชุดที่ 9 ไข่น้อยไม่กลัวฝน
- 10) ชุดที่ 10 บ้านของไข่น้อยไฟดับ
- 11) ชุดที่ 11 ไข่น้อยดูแลแม่
- 12) ชุดที่ 12 ไข่น้อยเก็บขยะ

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 1 ได้พิจารณาแล้ว อนุญาตให้ใช้คู่มือการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ชุดไข่น้อยชนไขปริศนา ชุดนี้ ประกอบการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยในสถานศึกษาได้นับตั้งแต่ววันนี้ เป็นต้นไป

ลงชื่อ

(นายจิรศักดิ์ เจียงจิรศักดิ์)

ผู้อำนวยการ โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 1