



แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

BEST PRACTICE

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

เรียนสนุกผ่านคลังสื่อระดับชาติ OBEC CONTENT CENTER” : การพัฒนาสมรรถนะมิติสัมพันธ์และรูปทรงเรขาคณิต ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (ACTIVE LEARNING) ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ



นางสาววชราภรณ์ พันธุ์ไธราช
ครู โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ



สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลก เขต 3

คำนำ

รายงานผลการดำเนินงานแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลสำเร็จในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับการบูรณาการสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากจากระบบ OBEC Content Center เรื่อง “รูปร่างและรูปทรง” สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ซึ่งนวัตกรรมดังกล่าวจัดเป็นแนวปฏิบัติที่ช่วยทลายข้อจำกัดในการเรียนรู้คณิตศาสตร์ปฐมวัย โดยแปรเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดทางพัฒนาการและทฤษฎีการศึกษาปฐมวัยอย่างเป็นระบบ

เนื้อหาภายในเล่มรายงานฉบับนี้ ประกอบด้วย ความเป็นมาและสำคัญ วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน กระบวนการจัดการเรียนรู้ ผลการดำเนินงานที่เกิดสัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์ครบถ้วนทั้ง ๔ ด้าน (K-P-A-C) บทเรียนที่ได้รับ ตลอดจนปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมให้การดำเนินงานครั้งนี้ประสบความสำเร็จเชิงประจักษ์ มีร่องรอยหลักฐานการพัฒนาผู้เรียนที่ชัดเจน และมีแนวปฏิบัติที่สามารถนำไปเป็นต้นแบบขยายผลในบริบทอื่น ๆ ได้อย่างยั่งยืน

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ คณะครูและบุคลากรทางการศึกษาทุกท่าน ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ และสนับสนุนผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) รวมถึงขอขอบคุณผู้ปกครองนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ที่ให้ความร่วมมือในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่บ้านอย่างดียิ่ง ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงาน Best Practice ฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนปฐมวัย และผู้ที่สนใจในการนำสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาในยุคปัจจุบันต่อไป

นางสาววัชรภรณ์ พันธโนราช

ครู โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	๑
วัตถุประสงค์และเป้าหมาย.....	๒
ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	๓
ผลการดำเนินงาน.....	๗
บทเรียนที่ได้รับ.....	๘
ปัจจัยความสำเร็จ.....	๙
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ.....	๑๑
บรรณานุกรม.....	๑๕
ภาคผนวก.....	๑๖

แบบรายงานผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ประเภท ผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

โครงการบริหารจัดการเพื่อการพัฒนา ส่งเสริม สนับสนุน และขับเคลื่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มการเรียนรู้เทคโนโลยีดิจิทัล ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

- ชื่อผลงาน** เรียนสนุกผ่านคลังสื่อระดับชาติ OBEC Content Center” : การพัฒนาสมรรถนะมิติสัมพันธ์และรูปทรงเรขาคณิต ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ
- ผู้เสนอผลงาน** นางสาววัชรภรณ์ พันธโนราช
- ตำแหน่ง** ครู
- สถานศึกษา** โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ
- สังกัด** สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา พิษณุโลกเขต ๓

๑.ความเป็นมาและความสำคัญ

การจัดทำแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนรู้ด้านการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลครั้งนี้ ดำเนินการโดยสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่มุ่งยกระดับคุณภาพการศึกษาผ่านการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัล และส่งเสริมการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่ได้มาตรฐานของคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับชาติ (OBEC Content Center) เพื่อลดความเหลื่อมล้ำและพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งความเป็นมาของปัญหาและความต้องการในการนำสื่อมาใช้ในครั้งนี้ มีที่มาและข้ออ้างอิงสำคัญจากข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินพัฒนาการของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ นักเรียนส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐานเรื่อง “รูปร่างและรูปทรง” โดยเฉพาะการแยกแยะความแตกต่างระหว่างมิติภาพที่เป็นรูปร่างสองมิติและรูปทรงสามมิติ เนื่องจากลักษณะของเนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรมสูง เกินกว่าระดับการคิดปกติของเด็กวัยนี้ ประกอบกับสื่อการสอนแบบเดิม เช่น บัตรคำหรือภาพนิ่ง ขาดความน่าดึงดูดใจ ไม่สามารถกระตุ้นกระบวนการรับรู้ของนักเรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูผู้สอนจึงมีความต้องการจำเป็นอย่างยิ่งในการปรับเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีเข้ามาบูรณาการเพื่อแก้ปัญหา จึงได้คัดสรรประเภทสื่อที่นำมาใช้ให้สอดคล้องกับปัญหาและความต้องการดังกล่าว คือ **สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ประเภท วิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง "รูปร่างรอบตัว"** จากระบบ OBEC Content Center ซึ่งเป็นสื่อประสม (Multimedia) ที่ผสมผสานทั้งภาพเคลื่อนไหว สี สัน และเสียง บรรยายที่น่าสนใจ เพื่อใช้เป็นนวัตกรรมหลักในการกระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมการสร้างภาพจำในสมองของนักเรียน

ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้และการนำสื่อที่สอดคล้องกับความต้องการมาใช้ในครั้งนี้ ได้ยึดหลักการแนวคิด และทฤษฎีทางวิชาการรองรับอย่างเป็นระบบ เริ่มจาก **ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจต์**

(Jean Piaget) สำหรับเด็กในขั้นเตรียมความคิดก่อนการปฏิบัติการ (Pre-operational Stage) ที่ระบุว่าเด็กจะเรียนรู้และเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้ดีที่สุดในขั้นที่รับรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรม (Concrete) วิดีโอแอนิเมชันชุดนี้จึงทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้ แปลงความหมายของรูปเรขาคณิตที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปภาพสามมิติเคลื่อนไหวที่จับต้องได้ทางสายตา ควบคู่กับ **แนวทางการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) และ หลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระดับปฐมวัย** ที่เน้นการบูรณาการผ่านการเล่น โดยครูผู้สอนปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ใช้สื่อวิดีโอแอนิเมชันเป็นเครื่องมือกระตุ้น กระตุ้นให้เกิดกระบวนการชวนคิด ชวนคุย สังเกต และเชื่อมโยงสิ่งที่นักเรียนเห็นในจอภาพไปสู่สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันรอบตัวอย่างมีปฏิสัมพันธ์

นอกจากนี้ การนำเสนอประเภทวิดีโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัวมาใช้ ยังมีความสอดคล้องระหว่างสื่อที่ใช้กับตัวชี้วัด สมรรถนะ และมาตรฐานการศึกษาของ**หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๔** อย่างชัดเจน โดยเชื่อมโยงกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่สำคัญ ได้แก่ **มาตรฐานด้านโดเมนสติปัญญาและการคิดรวบยอด (ทักษะคณิตศาสตร์)** ที่ระบุตัวชี้วัดในการพัฒนาความสามารถของเด็กในการบอกลักษณะ สังเกต เปรียบเทียบ และจำแนกความแตกต่างของรูปเรขาคณิต ซึ่งวิดีโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัวช่วยตอบโจทย์นี้ได้โดยตรง ทำให้นักเรียนจำแนกวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ได้อย่างถูกต้อง อีกทั้งยังสอดคล้องกับ**มาตรฐานด้านการสื่อสารและภาษา** ที่มุ่งเน้นให้เด็กรับรู้ เข้าใจ และถ่ายทอดเรื่องราวรอบตัว โดยนักเรียนสามารถบอกเล่าและอธิบายลักษณะของรูปร่างรูปทรงที่ปรากฏในวิดีโอออกมาเป็นคำพูดของตนเองได้เหมาะสมตามวัย ตลอดจนตอบสนอง**มาตรฐานด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์** ในการนำความรู้เรื่องรูปร่างไปต่อยอดปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ส่งผลให้นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ สามารถยกระดับพัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ได้อย่างเป็นรูปธรรม มีความสุข ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และบรรลุตามเป้าหมายของหลักสูตรสอดคล้องกับนโยบายการศึกษายุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒.วัตถุประสงค์และเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

๑. เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจ สามารถบอกลักษณะ และจำแนกความแตกต่างของรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตจากสิ่งต่างๆ รอบตัวได้ถูกต้อง
๒. เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ และการคิดเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อดิจิทัล
๓. เพื่อปลูกฝังให้นักเรียนมีวินัย มีความมุ่งมั่นตั้งใจ ความกระตือรือร้น และมีความสุขในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้
๔. เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านการคิดรวบยอดเชิงมิติสัมพันธ์ สมรรถนะด้านการสื่อสารในการบอกเล่าลักษณะของสิ่งรอบตัว และสมรรถนะดิจิทัลพื้นฐานในการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีได้อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์

เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ทั้งหมดร้อยละ ๑๐๐ ได้เข้าถึงและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์พื้นฐานเรื่องรูปร่างและรูปทรง ผ่านการรับชมและมีส่วนร่วมกับสื่อวิดีโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัวจากคลังสื่อดิจิทัล และนักเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ มีผลการประเมินพัฒนาการและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ มีพัฒนาการด้านสติปัญญาสูงขึ้นอย่างสมวัย มีทักษะการคิดรวบยอดเชิงคณิตศาสตร์ สามารถเชื่อมโยงความรู้เรื่องรูปร่างและรูปทรงเรขาคณิตไปประยุกต์ใช้ในการจำแนกสิ่งของในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์ ตลอดจนมีทักษะและสมรรถนะในการเรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างคุ้มค่า ปลอดภัย และมีประสิทธิภาพสูงสุด ส่งผลให้กระบวนการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนก้าวทันการศึกษายุคดิจิทัลอย่างเป็นรูปธรรม

๓. ขั้นตอนการดำเนินงาน

การออกแบบการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เรื่อง “รูปร่างและรูปทรง” สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ในครั้งนี้ ได้กำหนดโครงสร้างที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรอย่างเป็นระบบ โดยมีมาตรฐานการเรียนรู้และตัวบ่งชี้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ เป็นแกนหลัก ประกอบด้วย มาตรฐานที่ ๑๐ ด้านมีความสามารถในการคิดที่เป็นรากฐานในการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ที่ ๑๐.๑ มีความสามารถในการคิดรวบยอด (การบอกลักษณะ จำแนก และเปรียบเทียบรูปเรขาคณิต) มาตรฐานที่ ๙ ด้านการใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย ตัวบ่งชี้ที่ ๙.๑ รับรู้และเข้าใจความหมายของภาษาได้ และมาตรฐานที่ ๑๑ ด้านมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเชื่อมโยงโดยตรงสู่การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สะท้อนเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนอย่างครอบคลุมทั้ง ๔ ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถบอกลักษณะและจำแนกรูปร่างเรขาคณิต (วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) ได้ถูกต้อง ด้านทักษะกระบวนการ (P) นักเรียนเกิดทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ และการคิดเชื่อมโยงมิติสัมพันธ์ ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) นักเรียนมีความตั้งใจ มุ่งมั่น และมีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรม และด้านสมรรถนะผู้เรียน (C) นักเรียนได้รับการพัฒนาสมรรถนะการคิดรวบยอด สมรรถนะการสื่อสาร และสมรรถนะดิจิทัล พื้นฐานในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ในการขับเคลื่อนกิจกรรมการเรียนรู้ให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ ได้รับการออกแบบโดยมีแนวคิด ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจต์ (Jean Piaget) ในขั้นเตรียมความคิดก่อนการปฏิบัติการ (Pre-operational Stage) ที่เน้นการเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรม (Concrete) ไปสู่นามธรรม โดยใช้วิดีโอแอนิเมชันเป็นสื่อกลางในการสร้างภาพจำ ควบคู่กับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ตรงผ่านการปฏิบัติ และจิตวิทยาการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Pedagogy) เพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสและการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใจความสำคัญของการออกแบบในครั้งนี้ คือ การเน้นการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center เป็นเครื่องมือหลักในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งครูผู้สอนได้

จัดกระบวนการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ผ่าน กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ ๕ ขั้นตอน (5E Instructional Model) ดังนี้

๑.ขั้นกระตุ้นความสนใจ เวลา ๑๐ นาที ครูผู้สอนสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้และกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยการเปิด สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ประเภทวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง "รูปร่างรอบตัว" จากระบบ OBEC Content Center ให้นักเรียนรับชมร่วมกันบนจอภาพขนาดใหญ่ นักเรียนร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบตามตัวการ์ตูนในแอนิเมชันอย่างสนุกสนาน ซึ่งเป็นขั้นที่สื่อดิจิทัลทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจและเปิดประสาทสัมผัสทางสายตาและเสียงของนักเรียนให้พร้อมเข้าสู่บทเรียน

๒.ขั้นสำรวจและค้นหา เวลา ๑๕ นาที ครูผู้สอนใช้เทคนิค "ชวนคิด ชวนคุย" โดยกดยุติวิดีโอแอนิเมชันในจังหวะที่ปรากฏรูปร่างชนิดต่างๆ (เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) แล้วให้นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันสังเกตลักษณะเส้น ขอบ และมุมของรูปร่างที่เห็นบนจอภาพ จากนั้นครูมอบหมายให้นักเรียนสวมบทบาทเป็น "นักสำรวจน้อย" เดินสำรวจสิ่งของเครื่องใช้ภายในห้องเรียนของตนเอง ว่ามีสิ่งใดบ้างที่มีรูปร่างคล้ายคลึงกับที่ปรากฏในวิดีโอแอนิเมชันจาก OBEC Content Center

๓.ขั้นอธิบายและลงข้อสรุป เวลา ๑๐ นาที นักเรียนกลับเข้าสู่กลุ่มและส่งตัวแทนออกมานำเสนอสิ่งของของตนเองค้นพบ พร้อมทั้งอธิบายเปรียบเทียบกับเพื่อนในชั้นเรียน โดยครูผู้สอนเชื่อมโยงภาพสรุปจากวิดีโอแอนิเมชันเพื่อร่วมกันลงข้อสรุปว่า วงกลมจะไม่มีมุม ไม่มีเหลี่ยม เช่น ลูกบอล, สามเหลี่ยมจะมี ๓ มุม ๓ ด้าน เช่น หลังคาบ้าน และสี่เหลี่ยมจะมี ๔ มุม ๔ ด้าน เช่น หน้าต่าง ซึ่งขั้นนี้นักเรียนจะได้ฝึกสมรรถนะการสื่อสารและการอธิบายความเข้าใจในลักษณะรูปธรรม

๔.ขั้นขยายความรู้ เวลา ๑๕ นาที - ครูผู้สอนต่อยอดความรู้รอบคอบของนักเรียน โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ "แปรรูปร่างร่าง" มอบหมายให้นักเรียนนำความรู้เรื่องรูปร่างที่ได้เรียนรู้จากสื่อ OBEC Content Center มาลงมือปฏิบัติจริง โดยการตัดแปะกระดาษสีรูปวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม หรือปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปทรงต่างๆ ตามจินตนาการของตนเอง พร้อมทั้งบอกเล่าเรื่องราวจากผลงาน เพื่อขยายความเข้าใจจากสื่อดิจิทัลสู่การลงมือทำด้วยตนเอง

๕.ขั้นประเมินผล เวลา ๕ นาที ครูผู้สอนดำเนินการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการใช้การสังเกตพฤติกรรมมีส่วนร่วม ความสุขและความมุ่งมั่นตั้งใจ (ด้าน A) การตรวจผลงานศิลปะสร้างสรรค์เพื่อดูความถูกต้องในการจำแนกรูปร่าง (ด้าน K และ P) และการใช้วิธีให้นักเรียนชี้บอกลักษณะรูปร่างจากหน้าจอวิดีโอแอนิเมชันของ OBEC Content Center เป็นรายบุคคล เพื่อยืนยันว่านักเรียนเกิดสมรรถนะและผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้สอดคล้องตามมาตรฐานหลักสูตรอย่างแท้จริง

กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center

ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “รูปร่างและรูปทรง” สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ครูผู้สอนได้กำหนดกระบวนการจัดการเรียนรู้และการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center ที่เน้นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องอย่างเป็นเอกภาพกับจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัว

บ่งชี้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยมุ่งขับเคลื่อนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่เปลี่ยนบทบาทของนักเรียนจากการเป็นผู้รับชมสื่อเพียงฝ่ายเดียว (Passive Receiver) ให้กลายเป็นผู้ลงมือปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวอย่างกระตือรือร้น

ครูผู้สอนได้เลือกใช้เทคนิคและกลยุทธ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกด้วย กระบวนการสืบเสาะหาความรู้แบบ ๕ ขั้นตอน (๕E Instructional Model) ผสานกับเทคนิคและกลยุทธ์ในการใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center โดยไม่ได้ปล่อยให้สื่อวิดีโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัวเล่นไปตั้งแต่ต้นจนจบ แต่ใช้กลยุทธ์ การหยุดภาพ เพื่อกระตุ้นคิดและการใช้สัญลักษณ์สายตา ซึ่งครูจะทำการหยุดวิดีโอ ในวินาทีสำคัญที่ตัวการ์ตูนนำเสนอรูปเรขาคณิต แล้วใช้คำถามปลายเปิดในลักษณะท้าทายความคิด เช่น "เด็ก ๆ ลองมองไปที่ดวงตาของพี่หมีในจอสิว่า เป็นรูปร่างอะไร และในห้องเรียนของเรามีอะไรที่กลมๆ เหมือนตาพี่หมีอีกบ้าง" ซึ่งกลยุทธ์นี้ช่วยเปลี่ยนสื่อที่เป็นวิดีโอทั่วไปให้กลายเป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการคิดรวบยอดเชิงมิติสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ สอดคล้องกับมาตรฐานที่ ๑๐ ตัวบ่งชี้ที่ ๑๐.๑

จากนั้น ครูผู้สอนได้ขับเคลื่อนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง โดยใช้กลยุทธ์การเชื่อมโยงจากโลกดิจิทัลสู่โลกความจริง มอบหมายให้นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มย่อย สวมบทบาทเป็น "นักสำรวจเรขาคณิต" นำความรู้และภาพจำที่ได้จากวิดีโอแอนิเมชันของ OBEC Content Center ไปสืบเสาะและจัดหมวดหมู่วัตถุสามมิติ และสองมิติภายในห้องเรียน เช่น กล้องนม (ทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์) ฝ่ามือเล่นขายของ (วงกลม) และบล็อกไม้สามเหลี่ยม ซึ่งเป็นการลงมือทำ (Learning by Doing) ที่ทำให้นักเรียนเข้าใจความแตกต่างระหว่างรูปร่างและรูปทรงได้อย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สะท้อนผลงานเพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านจินตนาการและการสื่อสาร มาตรฐานที่ ๙ และ ๑๑

เพื่อให้กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสมบูรณ์และตรวจสอบความสำเร็จของผู้เรียนได้อย่างเที่ยงตรง ครูผู้สอนจึงได้ออกแบบการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ และผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรปฐมวัยอย่างเป็นระบบ โดยใช้การประเมินตามสภาพจริง ที่หลากหลายและรอบด้าน ไม่เน้นการทำแบบทดสอบกระดาษแต่เน้นการประเมินขณะปฏิบัติกิจกรรม ประกอบด้วย:

- การประเมินด้านความรู้ โดยใช้เครื่องมือแบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน ผ่านกิจกรรมการเล่นเกมจำแนกกลุ่มรูปร่างและการชี้บอกลักษณะข้อแตกต่างของวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม จากสื่อวิดีโอแอนิเมชัน OBEC Content Center เป็นรายบุคคล
- การประเมินด้านทักษะกระบวนการ โดยใช้การประเมินจากผลงานชิ้นงานสร้างสรรค์ปั้นดินน้ำมันรูปร่าง
- การประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมความพึงพอใจและความมุ่งมั่นในการทำงาน สังเกตความสุข รอยยิ้ม ความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมกับสื่อเทคโนโลยี และความตั้งใจในการปฏิบัติงานร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนจนสำเร็จ

- การประเมินด้านสมรรถนะผู้เรียน โดยใช้แบบประเมินสมรรถนะปฐมวัย มุ่งวัดสมรรถนะการคิดรวบยอด สมรรถนะการสื่อสารจากการพูดอธิบายลักษณะผลงาน และสมรรถนะดิจิทัลในการรับรู้และตอบสนองต่อ สื่อเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

ความสอดคล้องและเชื่อมโยงของสื่อเทคโนโลยีและแผนการจัดการเรียนรู้

สื่อมัลติมีเดียจากระบบ OBEC Content Center ที่นำมาใช้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบกับมาตรฐานการเรียนรู้ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ และผลลัพธ์การเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ โดยเฉพาะในโดเมนสติปัญญา มาตรฐานที่ ๑๐ ตัวบ่งชี้ที่ ๑๐.๑ ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดรวบยอด สังเกต จำแนก และเปรียบเทียบรูปร่างลักษณะ ซึ่งเนื้อหาภาพเคลื่อนไหว ๓ มิติ เสียงเพลง และตัวการ์ตูนในสื่อมัลติมีเดียชิ้นนี้ ทำหน้าที่แปลงค่าเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เห็นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์ด้านความรู้ (K) ในการจำแนกวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ได้อย่างตรงจุด อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับมาตรฐานที่ ๙ ด้านการสื่อสาร และมาตรฐานที่ ๑๑ ด้านจินตนาการสร้างสรรค์ ซึ่งสนับสนุน วัตถุประสงค์ด้านทักษะกระบวนการ (P) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) และการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน (C) ให้เกิดขึ้นพร้อมกันในชิ้นงานและพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน

สื่อมัลติมีเดียชิ้นนี้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงอย่างลงตัวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) แบบ ๕E โดยเข้ามามีบทบาทขับเคลื่อนในทุกขั้นตอนของกิจกรรมอย่างมีความหมาย ตั้งแต่ ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ ที่ใช้เนื้อหารายการแอนิเมชันเปิดประสาทสัมผัสและดึงดูดใจเด็ก ต่อเนื่องไปสู่ ขั้นสำรวจและค้นหา และ ขั้นอธิบาย ซึ่งครูผู้สอนได้หลอมรวมเทคนิค Interactive Pausing & Visual Cueing นำภาพหยุดในวิดีโอมาเป็นเครื่องมือตั้งคำถามและชวนคิดเชื่อมโยง ตลอดจน ขั้นขยายความรู้ ที่นักเรียนใช้ภาพจำและประสบการณ์จากสื่อดิจิทัลเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ชิ้นงานปั้นดินน้ำมันและส่งต่อไปยังโลกความจริงรอบตัว สื่อจาก OBEC Content Center จึงไม่ได้ถูกใช้เพียงเพื่อค้นเวลา แต่เป็นแกนกลางหลัก ที่ร้อยกิจกรรมการลงมือทำ (Learning by Doing) ของนักเรียนเข้าไว้ด้วยกันอย่างราบรื่น

สื่อมัลติมีเดียที่นำมาใช้มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงโดยตรงกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เนื่องจากเครื่องมือและเกณฑ์การประเมิน ทั้ง ๓ รูปแบบที่ครูสร้างขึ้น ได้รับการออกแบบโดยใช้เนื้อหาและปฏิริยาตอบสนองต่อสื่อดิจิทัลเป็นตัวตั้งในการวัดผล ได้แก่ การใช้ภาพและการจำแนกจากหน้าจอดีวีดีโอแอนิเมชันของ OBEC Content Center เป็นบททดสอบรายบุคคลในแบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน การประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์ดินน้ำมันที่ดูความถูกต้องและจินตนาการที่ถอดรหัสความรู้มาจากลักษณะรูปร่างในแอนิเมชัน ตลอดจนการสังเกตแววตา รอยยิ้ม ความกระตือรือร้น และความสุขในการมีส่วนร่วมได้ต่อกับนวัตกรรมดิจิทัลในแบบประเมินพฤติกรรม

๔.ผลการดำเนินงาน

ผลที่เกิดขึ้นบรรลุตามกิจกรรม

ผลการดำเนินงานจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอแอนิเมชัน เรื่อง "รูปร่างรอบตัว" จากระบบ OBEC Content Center ประสบความสำเร็จและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ครบถ้วนทั้ง ๔ ด้าน โดยมีร่องรอยและหลักฐานเชิงประจักษ์ในการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนอย่างชัดเจน ซึ่งผลลัพธ์แยกตามวัตถุประสงค์มีดังนี้ ด้านความรู้ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ สามารถบอกลักษณะเด่นและจำแนกรูปร่างเรขาคณิต (วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) ได้ถูกต้อง แม่นยำ ด้านทักษะกระบวนการ นักเรียนเกิดทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบมิติสัมพันธ์ และการจัดกลุ่มวัตถุได้อย่างเป็นระบบ โดยมีหลักฐานสำคัญคือ *แบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐานรายบุคคล* และ *ภาพถ่ายชิ้นงานสร้างสรรค์การปั้นดินน้ำมันแปรรูปแปลงร่าง* ที่แสดงให้เห็นว่านักเรียนร้อยละ ๙๒.๕๐ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการประเมินชิ้นงานอยู่ในระดับ "ดีมาก" ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์เชิงปริมาณที่ตั้งไว้ (ร้อยละ ๘๐) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) และ ด้านสมรรถนะผู้เรียน (C) นักเรียนมีความสุข สนุกสนาน มีรอยยิ้ม และความมุ่งมั่นตั้งใจในการปฏิบัติงานร่วมกับเพื่อนจนสำเร็จ โดยมีร่องรอยหลักฐานจาก *แบบประเมินพฤติกรรมความพึงพอใจ* และวิดีโอบันทึกบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนมีส่วนร่วมโต้ตอบกับสื่อเทคโนโลยีและกระตือรือร้นในการเล่นเกมนตามล่าหาวัตถุทรงเรขาคณิตรอบห้องเรียน

จากการอภิปรายผลการแก้ปัญหาและการพัฒนาผู้เรียน พบว่า การบูรณาการสื่อดิจิทัลจาก OBEC Content Center ร่วมกับกระบวนการสืบเสาะ ๕E สามารถแปรเปลี่ยนความรู้ทางคณิตศาสตร์ที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ทฤษฎีการพัฒนาการทางสติปัญญาของ เพียเจต์ (Jean Piaget) ที่ระบุว่า เด็กวัยปฐมวัย (ขั้น Pre-operational Stage) เรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการรับรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรม (Concrete) ภาพเคลื่อนไหวและเสียงในแอนิเมชันช่วยสร้างระบบภาพจำในสมอง (Mental Imagery) ส่งผลให้ นักเรียนเกิดความจำระยะยาวและสร้างความคิดรวบยอด (Concept) เรื่องรูปร่างรูปทรงได้อย่างถูกต้องโดยไม่ต้องท่องจำ ยิ่งไปกว่านั้น กิจกรรมการตามล่าหาวัตถุรอบตัวและการปั้นดินน้ำมัน ยังช่วยต่อยอด แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ที่เปลี่ยนข้อจำกัดเดิมๆ ในการนั่งฟังครูสอนมาเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมาย ทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข (Happy Learning) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญตามที่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ มุ่งเน้น

เพื่อให้โอกาสส่งต่อการแก้ปัญหานี้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน ครูผู้สอนได้วางแนวทางการส่งเสริมในระยะยาว โดยการจัดตั้ง "มุมคณิตศาสตร์ดิจิทัล" ภายในห้องเรียน พร้อมทั้งพิมพ์คิวอาร์โค้ด (QR Code) ลิงก์สื่อวิดีโอแอนิเมชันชุดนี้จากคลัง OBEC Content Center แปะไว้ที่บอร์ดนิทรรศการและส่งต่อให้ผู้ปกครองทางแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อเรียนรู้ทบทวนร่วมกับครอบครัวที่บ้านได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นการต่อยอดการเรียนรู้แบบไร้รอยต่อระหว่างบ้านและโรงเรียนอย่างยั่งยืน

ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ต่อผู้เรียน : นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ ได้รับการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เชิงมิติสัมพันธ์และสติปัญญาอย่างสมวัย มีสมรรถนะการคิดและการสื่อสารที่ดีขึ้น ได้เรียนรู้ผ่านสื่อเทคโนโลยีที่ปลอดภัย สร้างสรรค์ ถูกต้องตามหลักวิชาการ และได้รับประสบการณ์เรียนรู้เชิงรุกที่ทำให้เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาคณิตศาสตร์และการมาโรงเรียน

ประโยชน์ต่อตนเอง : ครูผู้สอนได้พัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) ในการคัดสรรบูรณาการ และใช้กลยุทธ์สื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive Pausing & Visual Cueing) ในห้องเรียนปฐมวัยอย่างมืออาชีพ สามารถยกระดับกระบวนการจัดการเรียนรู้จากรูปแบบเดิมสู่การเป็นผู้อำนวยการเป็นผู้อำนวยการเรียนรู้ (Learning Facilitator) ในยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มภาคภูมิ

ประโยชน์ต่อโรงเรียน : โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือมีนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เป็นแบบอย่างเด่นชัด (Best Practice) สนับสนุนนโยบายการขับเคลื่อนโรงเรียนคุณภาพด้วยเทคโนโลยีของ สพฐ. ได้รับการยอมรับจากผู้ปกครองและชุมชนที่เห็นพัฒนาการที่เป็นรูปธรรมของนักเรียน และช่วยประหยัดงบประมาณของโรงเรียนในการจัดซื้อสื่อจัดจ้างสำเร็จรูป เนื่องจากสามารถดึงคลังสื่อดิจิทัลระดับชาติมาใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่าและมีประสิทธิภาพสูงสุด

๕. บทเรียนที่ได้รับ

จากการดำเนินงานจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “รูปร่างและรูปทรง” โดยใช้สื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัว จากระบบ OBEC Content Center ร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก แบบ ๕E นำมาสู่ข้อสรุปที่เป็นหลักการสำคัญว่า “สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพในระดับปฐมวัย จะต้องทำหน้าที่เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ ที่เชื่อมโยงโลกเสมือนสู่โลกความจริง ไม่ใช่เพียงสื่อเพื่อการรับชมฝ่ายเดียว ความสำเร็จที่เกิดขึ้นพิสูจน์ให้เห็นว่า เมื่อนำสื่อดิจิทัลที่มีการเคลื่อนไหวและภาพลักษณ์รูปธรรมชัดเจน มาผสมผสานกับกลยุทธ์การจัดการกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด สังเกต และลงมือปฏิบัติ จะสามารถทำลายกำแพงความยากของเนื้อหา คณิตศาสตร์ที่เป็นนามธรรมลงได้ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างแท้จริง สอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่บรรลุเป้าหมายอย่างเป็นรูปธรรม

ข้อมูลสิ่งที่ได้รับและประสบการณ์ในการพัฒนาผู้เรียน

ประสบการณ์สำคัญที่ครูผู้สอนได้รับจากการแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียนในครั้งนี้ คือการได้เห็นศักยภาพการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ ยุคดิจิทัล (Alpha Generation) ที่สามารถตอบสนองต่อสื่อเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว และสร้างสรรค์ วิดีโอแอนิเมชันจาก OBEC Content Center ไม่เพียงแต่ช่วยแก้ปัญหานักเรียนสับสนเรื่องลักษณะรูปร่างสองมิติและสามมิติเท่านั้น แต่ยังเป็นสารตั้งต้น ที่จุดประกายให้เกิดพฤติกรรมเชิงบวกในห้องเรียน เด็กๆ มี

รอยยิ้ม มีความสุข และตื่นตัวตลอดการเรียนรู้ ประสบการณ์นี้ทำให้ครูผู้สอนเปลี่ยนมุมมองต่อการใช้เทคโนโลยีในเด็กเล็ก จากเดิมที่เคยกังวลเรื่องผลกระทบของหน้าจอ มาสู่การเรียนรู้ที่จะ "บริหารจัดการจอภาพ" ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยการปรับบทบาทครูเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวก ที่คอยดึงเด็กออกจากหน้าจอผ่านกระบวนการชวนคิด ชวนคุย และชวนปฏิบัติในชีวิตจริง

อย่างไรก็ตาม ในการดำเนินงานยังคงมีข้อจำกัดที่พบระหว่างการจัดกิจกรรม คือ นักเรียนบางคนที่มีสมาธิสั้นหรือความสามารถในการควบคุมตนเองยังไม่เป็นไปตามวัย มักจะสนใจเฉพาะความสนุกสนานและสีสันเคลื่อนไหวในวิดีโอแอนิเมชัน จนอาจมองข้ามสาระสำคัญหรือลักษณะเด่นของรูปร่างเรขาคณิตที่สื่อกำลังนำเสนอ นอกจากนี้ ปัญหาความเสถียรของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในบางช่วงเวลา อาจทำให้วิดีโอกระตุกและขัดจังหวะความต่อเนื่องในการเรียนรู้ แนวทางแก้ไขปัญหาที่ครูผู้สอนได้นำมาใช้ทันทีคือ กลยุทธ์ Interactive Pausing & Visual Cueing โดยการควบคุมจังหวะการเล่นวิดีโอด้วยตนเอง กดยุติภาพในจุดสำคัญ แล้วเดินเข้าไปใช้นิ้วมือสัมผัสหรือทำสัญลักษณ์แหลมๆ มนๆ บนหน้าจอร่วมกับเด็ก เพื่อดึงสมาธิและความสนใจของนักเรียนให้กลับมาโฟกัสที่เนื้อหาหลัก และแก้ไขปัญหาเชิงเทคนิคด้วยการดาวน์โหลดวิดีโอแอนิเมชันจากระบบ OBEC Content Center มาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ล่วงหน้าในรูปแบบออฟไลน์ (Offline) เพื่อการันตีว่ากิจกรรมจะดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง

เพื่อนำสื่อและแนวปฏิบัตินี้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดความสำเร็จสูงสุดในอนาคต มีข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาเพิ่มเติม ดังนี้

๑. การบูรณาการแบบข้ามกลุ่มสาระ : ควรนำความรู้เรื่องรูปร่างและรูปทรงจากวิดีโอแอนิเมชันนี้ ไปต่อยอดเชื่อมโยงกับกิจกรรมในสาระเรียนรู้อื่นๆ เช่น การนำรูปร่างเรขาคณิตไปจำแนกประเภทต้นไม้ใบไม้ในสาระธรรมชาติรอบตัว หรือการใช้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับรูปร่างในสาระเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก
๒. การส่งเสริมความเชื่อมโยงสู่สถานบันครอบครัว: ควรเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการประเมินและต่อยอดพัฒนาการของเด็ก โดยครูแชร์ลิงก์สื่อจากระบบ OBEC Content Center ผ่านคิวอาร์โค้ด ให้ผู้ปกครองนำไปชวนเด็กๆ สังเกตรูปร่างสิ่งของเครื่องใช้ที่บ้าน เพื่อให้เกิดการทบทวนความรู้ซ้ำ (Reinforcement) ยกระดับสู่การเรียนรู้ที่ยั่งยืน
๓. การพัฒนาคลังสื่อและเครื่องมือประกอบ: ในอนาคตควรมีการจัดทำ "ชุดกล่องกิจกรรมล่ารูปร่าง (Shape Hunting Box)" และแผ่นกระดานแม่เหล็กที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตสามมิติ เพื่อให้เด็กได้หยิบจับเปรียบเทียบขนานไปกับการชมวิดีโอแอนิเมชัน เป็นการเพิ่มประสาทสัมผัส (Multi-Sensory Learning) ที่ช่วยเสริมสร้างการคิดรวบยอดเชิงมิติสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น

๖. ปัจจัยความสำเร็จ

ความสำเร็จของการดำเนินงานแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง “รูปร่างและรูปทรง” ผ่านคลังสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลระดับชาติในครั้งนี้ ไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเพียงลำพัง

แต่เกิดจากปัจจัยและวิธีการสำคัญที่ร้อยรัดประสานกันอย่างเป็นระบบ ทั้งในมิติด้านนวัตกรรม กระบวนการจัดการเรียนรู้ และการมีส่วนร่วมของบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจัยแรกคือ ความลงตัวและประสิทธิภาพของสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลจากระบบ OBEC Content Center ที่ครูผู้สอนคัดสรรมาใช้ คือสื่อมัลติมีเดียประเภทวิดีโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัว ซึ่งมีภาพลักษณ์เชิงรูปธรรมที่ชัดเจน สีสดใส และเนื้อหาที่ตรงตามมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘ ปัจจัยนี้ได้รับการขับเคลื่อนให้ประสบผลสำเร็จสูงสุดด้วยวิธีการและกลยุทธ์การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก ของครูผู้สอน ผ่านเทคนิค Interactive Pausing & Visual Cueing และกระบวนการสืบเสาะ ๕E ซึ่งสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่นักเรียนเห็นในมิติดิจิทัลออกสู่ประสบการณ์ตรงในโลกความจริงรอบตัวได้อย่างราบรื่น ทำให้นักเรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับชมสื่อ แต่เป็นผู้คิด วิเคราะห์ และลงมือทำ (Learning by Doing) จนเกิดความคิดรวบยอดเชิงคณิตศาสตร์ได้อย่างแท้จริง

นอกจากด้านวิธีการและตัวนวัตกรรมแล้ว การมีส่วนร่วมอย่างเข้มแข็งของบุคคลและหน่วยงานต่าง ๆ ถือเป็นฟันเฟืองสำคัญที่ผลักดันให้กิจกรรมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์

ประกอบด้วยบุคคลและหน่วยงาน ๓ ส่วนหลัก ได้แก่:

- ครูผู้สอนและเพื่อนครูในสถานศึกษา: ครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Learning Facilitator) ในการวางแผน ออกแบบ และดำเนินการจัดกิจกรรมอย่างใส่ใจ ควบคู่กับการมีส่วนร่วมของคณะครูโรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือผ่านกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ที่ร่วมกันวิเคราะห์สภาพปัญหา สังเกตการสอน และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒
- ผู้บริหารสถานศึกษาและโรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ: ในฐานะหน่วยงานต้นสังกัดที่ให้การสนับสนุนเชิงนโยบายอย่างเต็มกำลัง โดยการจัดสรรงบประมาณพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยี ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และอุปกรณ์จอภาพขนาดใหญ่ในห้องเรียนชั้นอนุบาล รวมถึงการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ครูผู้สอนได้เข้ารับการพัฒนาตนเองด้านการใช้แพลตฟอร์ม OBEC Content Center อย่างต่อเนื่อง
- ผู้ปกครองนักเรียน: มีส่วนร่วมสำคัญในการสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนที่บ้าน โดยกร่วมมือกับครูผู้สอนในการใช้สมาร์ทโฟนเปิดสื่อวิดีโอแอนิเมชันจากลิงก์หรือคิวอาร์โค้ดคลังสื่อดิจิทัล เพื่อชวนนักเรียนทบทวนความรู้และสังเกตรูปร่างสิ่งของเครื่องใช้ในบ้านหลังจบชั่วโมงเรียน

๗. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

การเผยแพร่การใช้สื่อ/แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สื่อจากระบบ OBEC Content Center/การได้รับการยอมรับ

ผ่านการอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล
ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (OBEC Content Center) จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต
๓ วันที่ ๑๗ กรกฎาคม พ.ศ.๒๕๖๖ ณ ห้องประชุมมิ่งคละ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิษณุโลกเขต
๓ เลขที่เกียรติบัตร ๐๕-๔๐๗๐



ภาพบรรยากาศการอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

ข้าพเจ้าได้นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่องการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผ่านสื่อจาก OBEC Content Center ถ่ายทอดและแบ่งปันให้แก่เพื่อนครูภายในโรงเรียน เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและทันสมัยยิ่งขึ้น



ภาพบรรยากาศการ PLC การพัฒนาและส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

รางวัลที่ได้รับจากการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ระหว่างปีการศึกษา ๒๕๖๗ - ๒๕๖๙



ภาพเกียรติบัตรการได้รับรางวัลระดับเหรียญเงิน ประเภทผู้ใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัล ปีงบประมาณ ๒๕๖๘

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (๒๕๖๘). **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๘**. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (๒๕๕๑). **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย**. เบรน-เบส บุ๊คส์.

ทิตนา เขมมณี. (๒๕๖๐). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ ๒๑)**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เยาวพา เดชะคุปต์. (๒๕๕๒). **การศึกษาปฐมวัย**. เอพีกราฟิกส์.

สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (๒๕๕๓). **การวัดและประเมินผลการศึกษาปฐมวัย (พิมพ์ครั้งที่ ๓)**. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (๒๕๖๖). **แนวทางการใช้งานระบบคลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Content Center สำหรับครูผู้สอน**. ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา.

Dewey, J. (๑๙๓๘). *Experience and education*. Macmillan.

Piaget, J. (๑๙๖๔). **Cognitive development in children: Piaget development and learning**. *Journal of Research in Science Teaching*, ๒(๓), ๑๗๖-๑๘๖.

ภาคผนวก

- แผนการจัดการเรียนรู้
- ภาพถ่ายขณะจัดกิจกรรม
- แบบประเมิน
- ภาพผลงานนักเรียนปั้นดินน้ำมัน
- ภาพข้อความการสนทนาจากแอปพลิเคชันไลน์กลุ่มห้องผู้ปกครอง
- สื่อดิจิทัล จากเว็บไซต์ OBEC Content Center

หน่วยการจัดประสบการณ์ที่ ๓๑ ขนาด รูปร่าง รูปทรง ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

แนวคิด

ทรงสี่เหลี่ยมมีอยู่รอบตัวเราสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันมีด้าน ๔ ด้าน มีมุม ๔ มุม เช่น กล่องนมกล่องกระดาษ และไม้บล็อกทรงสี่เหลี่ยมซึ่งมีขนาดที่แตกต่างกัน ทรงสี่เหลี่ยมมีประโยชน์สามารถนำไปออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เช่น ประตู่ ตู้ กล่องใส่ของ โทรศัพท์และสร้างของเล่นได้เช่น กล่องจับคู่รูปทรง บล็อกชนิดต่างๆ

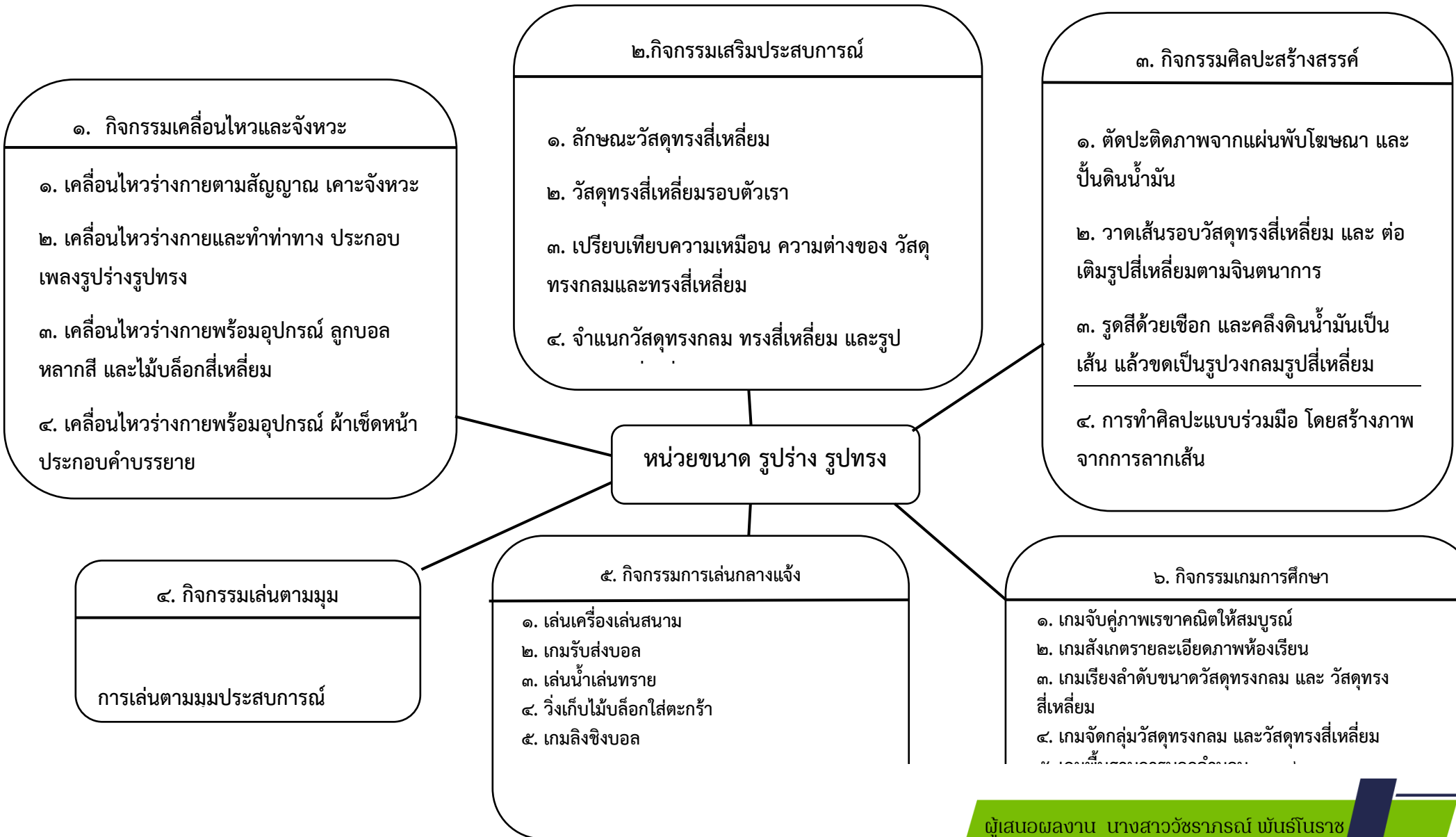
ความสามารถผู้เรียน	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
		ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
<p>๗.๑ ด้านสุขภาพทางกาย</p> <p>๒) รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น</p> <p>๒.๑) เล่น ทำกิจกรรมและใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างปลอดภัยและไม่ไปก่อกวนคนอื่น</p> <p>๓) เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์กัน</p> <p>๓.๑) กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางและรับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง</p> <p>๔) ใช้มือ - ตา ประสานสัมพันธ์กัน</p> <p>๔.๑) ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้และเขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบมีมุมชัดเจน</p>	<p>๑. เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเองได้</p> <p>๒. รับลูกบอลโดยใช้มือทั้ง ๒ ข้างได้</p> <p>๓. เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน</p>	<p>(๑) การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในกิจวัตรประจำวัน</p> <p>(๒) การฟังนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์เกี่ยวกับการป้องกันและรักษาความปลอดภัย</p> <p>(๒) การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่</p> <p>(๔) การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการขว้าง การจับ การโยน และการเตะ</p> <p>(๕) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ</p>	<p>๑. ลักษณะวัสดุทรงสี่เหลี่ยม</p> <p>๒. วัสดุทรงสี่เหลี่ยมรอบตัวเรา</p> <p>๓. เปรียบเทียบ ความเหมือน ความต่างของวัสดุทรงกลมและ ทรงสี่เหลี่ยม</p> <p>๔. จำแนกวัสดุทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม</p> <p>๕. ประโยชน์ของทรงสี่เหลี่ยม</p> <p>๖. นับและแสดงจำนวน ๙</p>

ความสามารถผู้เรียน	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
		ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
<p>๗.๒ ด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม</p> <p>๒) กำกับตนเองในการทำกิจกรรม</p> <p>๒.๑) วางแผนการปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ</p> <p>๖) มีสุนทรียภาพทางศิลปะดนตรี และการเคลื่อนไหว</p> <p>๖.๑) ชื่นชม มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะเสียงเพลง ดนตรี และ ทำทางการเคลื่อนไหว</p> <p>๘) ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรม</p> <p>๘.๑) เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตนเองและปฏิบัติ อย่างสุภาพกับผู้อื่นที่แตกต่างไปจากตน</p> <p>๗.๓ ด้านความเป็นพลเมือง และความเป็นไทย</p> <p>๖) มีวินัยในตนเองและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม</p> <p>๖.๑) เก็บของเล่น ของใช้เข้าที่ เข้าแถวตามลำดับก่อนหลังปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาความขัดแย้งและประนีประนอม</p>	<p>๔. ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะได้</p> <p>๕. สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะได้</p> <p>๖. เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้</p> <p>๗. เก็บของเล่นของใช้เข้าที่ ด้วยตนเองได้</p>	<p>(๒) การวางแผนปฏิบัติกิจกรรมและทำสิ่งต่าง ๆ จนสำเร็จ</p> <p>(๓) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี</p> <p>(๒) การแสดงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทางการเคลื่อนไหว ดนตรี และศิลปะต่าง ๆ</p> <p>(๒) การเขียนภาพและการเล่นกับสี</p> <p>(๕) การทำกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ</p> <p>(๒) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น</p> <p>(๓) การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น มีวินัย มีส่วนร่วมและบทบาทสมาชิกที่ดี</p> <p>(๑) การมีส่วนร่วมในการเลือกวิธีการแก้ปัญหา</p>	

ความสามารถผู้เรียน	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
		ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
<p>๗.๔ ด้านสติปัญญา</p> <p>๗.๔.๑ ภาษาและการรู้หนังสือ</p> <p>๑) ฟังและสนทนาโต้ตอบกับผู้อื่น</p> <p>๑.๑) ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง</p> <p>๗.๔.๒ การคิดรวบยอดและการคิดคำนวณ</p> <p>๑) จับคู่เปรียบเทียบ จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน</p> <p>๑.๑) บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสจับคู่และ เปรียบเทียบความแตกต่าง หรือความเหมือนของสิ่ง ต่าง ๆ จำแนกและจัดกลุ่ม สิ่งต่าง ๆ ตามเกณฑ์ที่กำหนดขึ้นเอง</p> <p>๒) เรียงลำดับและแสดงแบบรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน</p> <p>๒.๑) เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับและต่อแบบรูปของสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน</p>	<p>๘. ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังได้</p> <p>๙. บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้</p> <p>๑๐. จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียวได้</p> <p>๑๑. จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์ได้</p> <p>๑๒. เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับได้</p>	<p>(๑) การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น</p> <p>(๑) การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น</p> <p>(๑) การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ประสาทสัมผัส</p> <p>(๒) การจับคู่ เปรียบเทียบ คัดแยก จัดกลุ่ม และจำแนกสิ่งต่าง ๆ ตามเกณฑ์ที่กำหนดให้หรือกำหนดขึ้นเอง</p> <p>(๓) การเรียงลำดับสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ตามลักษณะ จำนวน ความยาว ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร</p>	

ความสามารถผู้เรียน	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	
		ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้
<p>๗.๔.๕ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์</p> <p>๒) แสดงท่าทาง/การเคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์</p> <p>๒.๑) เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเอง อย่างหลากหลายหรือแปลก ใหม่</p>	<p>๑๓. เคลื่อนไหวท่าทาง เพื่อสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่ได้</p>	<p>(๒) การแสดงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว ดนตรี และศิลปะ</p>	

ผังความคิดแผนการจัดประสบการณ์ หน่วยที่ ๓๑ ขนาด รูปร่าง รูปทรง อนุบาลปีที่ ๒



การวางแผนกิจกรรมรายหน่วยการจัดประสบการณ์ หน่วยที่ ๓๑ ขนาด รูปร่าง รูปทรง ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

วันที่	กิจกรรม					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	การเล่นกลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๑	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย ตาม สัญญาณเคาะจังหวะ	ลักษณะวัสดุทรง สี่เหลี่ยม	- ตัดปะติดภาพจากแผ่นพับ โฆษณา - ปั้นดินน้ำมัน	เล่นตามมุม ประสบการณ์	เล่นเครื่องเล่น สนาม	เกมจับคู่ภาพ เรขาคณิตให้ สมบูรณ์
๒	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย และทำท่าทางประกอบ เพลงรูปร่างรูปทรง	วัสดุทรงสี่เหลี่ยม รอบตัวเรา	- วาดเส้นรอบวัสดุทรง เหลี่ยม - ต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมตาม จินตนาการ	เล่นตามมุม ประสบการณ์	เกมรับส่งบอล	เกมสังเกต รายละเอียด ภาพห้องเรียน
๓	- เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย พร้อมอุปกรณ์ลูกบอล หลากสี และไม้บล็อก สี่เหลี่ยม	เปรียบเทียบความ เหมือน ความต่างของ วัสดุทรงกลม และทรง สี่เหลี่ยม	- รูดสีด้วยเชือก - คลึงดินน้ำมันเป็นเส้น แล้วขดเป็นรูปร่างกลม รูป สี่เหลี่ยม	เล่นตามมุม ประสบการณ์	เล่นน้ำเล่นทราย	เกมเรียงลำดับ ขนาดทรง กลม ทรงสี่เหลี่ยม

๔	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย พร้อมอุปกรณ์ ผ้าเช็ดหน้า ประกอบคำบรรยาย 	<p>จำแนกวัสดุทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม</p>	<p>การทำศิลปะแบบร่วมมือ โดยสร้างภาพจากการลากเส้น</p>	<p>เล่นตามมุมประสบการณ์</p>	<p>วิ่งเก็บไม้บล็อกใส่ตะกร้า</p>	<p>เกมจัดกลุ่มวัสดุ ทรงกลม และ วัสดุทรงสี่เหลี่ยม</p>
๕	<ul style="list-style-type: none"> - เคลื่อนไหวพื้นฐาน - เคลื่อนไหวร่างกาย ตามคำสั่งพร้อมอุปกรณ์ ที่คาดศีรษะ 	<p>ประโยชน์ของทรงสี่เหลี่ยม</p>	<ul style="list-style-type: none"> - วาดรูปสี่เหลี่ยมตามแบบที่กำหนดให้ - ต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมตามจินตนาการ 	<p>เล่นตามมุมประสบการณ์</p>	<p>เกมลิงชิงบอล</p>	<p>เกมพื้นฐาน การบวก จำนวน ๑ - ๙</p>

แผนการจัดประสบการณ์รายวัน วันที่ ๑ หน่วยที่ ๒๘ ขนาด รูปร่าง รูปทรง ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
<p>กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ</p> <p>- เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่</p>	<p>- การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่</p> <p>- การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไป ในทิศทาง ระดับ และพื้นที่</p> <p>- การเคลื่อนไหว ตามเสียงเพลง/ดนตรี</p> <p>- การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษาท่าทางการเคลื่อนไหว</p>		<p>- กิจกรรมพื้นฐานให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วๆ บริเวณ อย่างอิสระตามเสียงดนตรีเมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวในท่ายืนทันที</p> <p>- ครูนำภาพวงกลม ภาพสี่เหลี่ยมมาวางไว้ที่พื้น ในบริเวณห้องเรียนหลายๆ รูปตามความเหมาะสม</p> <p>- เด็กเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการรอบๆ ห้องเรียนตามจังหวะการเคาะ จังหวะช้า เร็วและหยุด โดยระวังไม่ให้เหยียบภาพ และเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณหยุด ให้ฟังคำสั่งจากครู ดังนี้</p> <p>๑) ให้หยิบรูปภาพวงกลม</p> <p>๒) ให้หยิบรูปภาพสี่เหลี่ยม</p> <p>- เด็กปฏิบัติตามข้อ ๓ ซ้ำ ๒-๓ ครั้ง</p> <p>- หลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว เด็กพักผ่อนอิริยาบถ เพื่อเตรียมปฏิบัติกิจกรรมต่อไป</p>	<p>- เครื่องเคาะจังหวะ</p> <p>- เพลง/ดนตรี บรรเลง</p> <p>- รูปวงกลม</p> <p>- รูปสี่เหลี่ยม</p>	<p>สังเกต</p> <p>การเคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่</p>

<p>กิจกรรมเสริม</p> <p>ประสบการณ์</p> <p>- บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้</p>	<p>- การสังเกตลักษณะส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม</p> <p>- การรับรู้และแสดงความคิดความรู้สึกรู้สึกผ่าน</p>	<p>- ลักษณะทรงสี่เหลี่ยม</p> <p>๑) วัสดุทรงสี่เหลี่ยมจะมีเหลี่ยมมีด้าน ๔ ด้าน มีมุม ๔ มุม เช่น กล่องนม กล่องกระดาษ กล่องดินสอ และไม้บล็อก</p>	<p>- ครูนำสิ่งของที่มีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมมาให้เด็กสังเกต กลุ่มละ ๑ ชุด เช่น กล่องนม กล่องกระดาษ และไม้บล็อก</p> <p>- เด็กทุกคนสังเกตโดยใช้มือลูบคลำว่ามีลักษณะอย่างไร และตอบคำถามดังนี้</p> <p>๑) กล่องนม กล่องกระดาษ และไม้บล็อกทรงสี่เหลี่ยม มีลักษณะเหมือนกัน หรือต่างกันอย่างไร</p> <p>๒) มีสีอะไรบ้าง</p> <p>๓) ผิวสัมผัสเป็นอย่างไร</p> <p>-ครูเปิดสื่อมัลติมีเดียจาก คลังสื่อ OBEC Content Center ให้ดู</p>	<p>วัสดุทรงเหลี่ยม กลุ่มละ ๑ ชุด ประกอบด้วย</p> <p>- กล่องนม</p> <p>- กล่องกระดาษ</p> <p>- ไม้บล็อกทรงสี่เหลี่ยม</p> <p>วิดีโอจาก OBEC Content Center</p>	<p>สังเกต</p> <p>การบอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส</p>
<p>กิจกรรมศิลปะ</p> <p>สร้างสรรค์</p> <p>- สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะได้</p>	<p>สื่อวัสดุ</p> <p>- การปั้น</p> <p>- การเขียนภาพและการเล่นกับสี</p> <p>- การทำกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ</p>		<p>- ครูและเด็กร่วมกันสรุปลักษณะของวัสดุ ทรงสี่เหลี่ยมทั้ง ๓ ชนิด ว่ามีลักษณะรูปร่าง สี ผิวสัมผัสเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร</p> <p>- ครูเตรียมอุปกรณ์กิจกรรม ปั้นดินน้ำมัน</p> <p>- ครูแนะนำอุปกรณ์ วิธีการปฏิบัติและข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม</p>	<p>กระดาษเอ๔</p> <p>- ดินน้ำมัน</p>	<p>สังเกต</p> <p>ความสนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ</p>

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมการเล่นตาม มุม เล่นหรือทำงานร่วมกัน กับเพื่อนเป็นกลุ่มได้	การเล่นหรือทำ กิจกรรมร่วมกันกับ กลุ่มเพื่อน		เด็กเลือกกิจกรรมเล่นตามมุมประสบการณ์ตาม ความสนใจ มุมประสบการณ์ควรมีอย่างน้อย ๔ มุม เช่น ๑) มุมวิทยาศาสตร์ ๒) มุมหนังสือ ๓) มุมเครื่องเล่นสัมผัส ๔) มุมบทบาทสมมติ ๕) มุมบล็อก ๖) มุมเกมการศึกษา หมายเหตุ : ในสัปดาห์นี้ครูควรจัดภาพเครื่องมือ สื่อสารต่างๆ ไว้ในมุมบทบาทสมมติและมีของเล่น เกี่ยวกับเครื่องมือ สื่อสาร เช่น โทรศัพท์ของเล่น คอมพิวเตอร์ จำลอง ฯลฯ ไว้ในมุมให้เด็กเล่น - เมื่อหมดเวลาเด็กเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย	สื่อตามมุม ประสบการณ์ใน ห้องเรียน	สังเกต การเล่นหรือทำงาน ร่วมกันกับเพื่อนเป็นกลุ่ม

<p>กิจกรรมการเล่น กลางแจ้ง</p> <p>- เล่นและทำกิจกรรม อย่างปลอดภัยด้วย ตนเองได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การเคลื่อนไหว เคลื่อนที่ - การเคลื่อนไหว โดย ควบคุมตนเองไปใน ทิศทาง ระดับและ พื้นที่ - การเล่นอิสระ - การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่ม ใหญ่ - การเล่นนอก ห้องเรียน 		<ul style="list-style-type: none"> - ครูแนะนำข้อตกลงในการเล่นเครื่องเล่นสนาม แต่ ละชนิดพร้อมทั้งแนะนำวิธีการเล่นอย่างปลอดภัย - เด็กเล่นเครื่องเล่นสนามโดยมีครูดูแลอย่างใกล้ชิด - ครูให้สัญญาณหมดเวลาเด็กเก็บอุปกรณ์ ทำความ สะอาดอุปกรณ์ และเข้าแถวทำความ สะอาด ร่างกาย 	<p>เครื่องเล่นสนาม</p>	<p>สังเกต</p> <p>การเล่นและทำกิจกรรม อย่างปลอดภัยด้วยตนเอง</p>
---	--	--	---	------------------------	---

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเกมการศึกษา - จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่ สังเกตพบเพียงลักษณะเดียวได้	การจับคู่ การเปรียบเทียบและการเรียงลำดับสิ่งต่างๆ ตามลักษณะ	การประกอบภาพให้สมบูรณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ครูแนะนำอุปกรณ์พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่น เกมการศึกษาเกมจับคู่ภาพเรขาคณิตให้สมบูรณ์ - แบ่งเด็กเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม ให้เด็ก ๑ กลุ่ม รับเกมที่แนะนำใหม่ไปเล่น กลุ่มอื่นๆ เล่นเกมการศึกษาชุดเดิม - เด็กเล่นเกมโดยหมุนเวียนสลับเปลี่ยนกันในแต่ละกลุ่ม โดยทุกกลุ่มต้องได้เล่นเกมการศึกษาเกมจับคู่ภาพเรขาคณิตให้สมบูรณ์ - เด็กเก็บเกมการศึกษาเข้าที่หลังเลิกเล่นแล้ว 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมการศึกษาเกมจับคู่ภาพเรขาคณิตให้สมบูรณ์ - เกมการศึกษาชุดอื่นๆ ที่เคยเล่นมาแล้ว 	สังเกต การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่ สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว

แผนการจัดประสบการณ์รายวัน วันที่ ๒ หน่วยที่ ๓๑ ขนาด รูปร่าง รูปทรง ชั้นอนุบาลปีที่ ๒

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ - เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลก	- การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ - การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไป ในทิศทาง ระดับ และพื้นที่ - การเคลื่อนไหว ตามเสียงเพลง/ดนตรี - การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษาท่าทางการเคลื่อนไหว		- กิจกรรมพื้นฐานให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วๆ บริเวณ อย่างอิสระตามเสียงดนตรีเมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวในท่านั้นทันที - ครูแนะนำการปฏิบัติกิจกรรมเคลื่อนไหว ประกอบเพลง รูปร่าง รูปทรง - ให้เด็กร้องเพลง รูปร่าง รูปทรง ตามครู ทีละวรรค ๒-๓ ครั้ง หรือจนเด็กส่วนใหญ่จำได้ - เด็กเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการประกอบเพลง รูปร่าง รูปทรง - เด็กร่วมกันปฏิบัติตาม ข้อ ๔ ซ้ำ ๒-๓ ครั้ง - หลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว เด็กพักผ่อน อิริยาบถ เพื่อเตรียมปฏิบัติกิจกรรมต่อไป	- เครื่องเคาะจังหวะ - เพลง/ดนตรี บรรเลง - เพลง รูปร่าง รูปทรง	สังเกต การเคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่

<p>กิจกรรมเสริม</p> <p>ประสบการณ์</p> <p>- บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้</p>	<p>- การสังเกตลักษณะส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม</p> <p>- การรับรู้และแสดงความคิดความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุ</p> <p>- การสำรวจ สิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว</p>	<p>- ลักษณะทรงสี่เหลี่ยมรอบตัวเรา</p> <p>๑) วัสดุทรงสี่เหลี่ยมที่เด็กรู้จักและคุ้นเคยส่วนใหญ่จะเป็น ของเล่น และของใช้ เช่น บล็อกไม้ทรงสี่เหลี่ยม ก่อฉนวนม ก่อฉอง กระดาษ ตู้อ ประตุ ตู้เย็น ก่อฉองดินสอ ยางลบ เป็นต้น</p>	<p>- ครูและเด็กทบทวนลักษณะของวัสดุทรงสี่เหลี่ยม และมีการสร้างข้อตกลงร่วมกันใน การออกไปนอกห้องเรียนเพื่อไปสำรวจวัสดุ ทรงสี่เหลี่ยมในบริเวณโรงเรียน</p> <p>- แบ่งกลุ่มเด็กตามความเหมาะสมไปสำรวจวัสดุสิ่งของบริเวณโรงเรียนว่ามีอะไรบ้างที่มีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยมและวาดภาพสิ่งที่เด็กพบ</p> <p>- ครูสนทนากับเด็กโดยใช้คำถามดังนี้</p> <p>๑) สิ่งของที่เด็กๆ พบเห็นที่มีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยม มีชื่อเรียกว่าอะไรบ้าง</p> <p>๒) สิ่งของที่เด็กๆ พบเห็นที่มีลักษณะเป็นทรงสี่เหลี่ยม เหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร</p> <p>- เด็กนำเสนอผลงานของตนเอง</p> <p>- ครูและเด็กร่วมกันสรุปความคิดรวบยอด เรื่องวัสดุสิ่งของทรงสี่เหลี่ยม</p>	<p>- กระดาษ</p> <p>- สีเทียน</p>	<p>สังเกต</p> <p>การบอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส</p>
--	--	--	--	----------------------------------	--

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ - สนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะได้	- การเขียนภาพและการเล่นกับสี - การหยิบจับ การฉีก การตัด การปะ - การทำกิจกรรมศิลปะต่าง ๆ		- ครูเตรียมอุปกรณ์กิจกรรม ๒ กิจกรรม ได้แก่ วาดเส้นรอบวัสดุทรงเหลี่ยม และต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมตามจินตนาการ - ครูแนะนำอุปกรณ์ วิธีการปฏิบัติและข้อตกลงในการปฏิบัติกิจกรรม - ครูสาธิตการวาดเส้นรอบรูปวัสดุทรงเหลี่ยม และต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมตามจินตนาการ - เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ทั้ง ๒ กิจกรรม ตามความสนใจ - เด็กร่วมกันเก็บอุปกรณ์และนำเสนอผลงาน	- กระดาษวาด ภาพ - วัสดุทรงสี่เหลี่ยม - สีเทียน	สังเกต ความสนใจมีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมการเล่นตามมุม เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่มได้	การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกันกับกลุ่มเพื่อน		- เด็กเลือกกิจกรรมเล่นตามมุมประสบการณ์ตามความสนใจ มุมประสบการณ์ควรมีอย่างน้อย ๔ มุม เช่น ๑) มุมวิทยาศาสตร์ ๒) มุมหนังสือ ๓) มุมเครื่องเล่นสัมผัส ๔) มุมบทบาทสมมติ ๕) มุมบล็อก ๖) มุมเกมการศึกษา หมายเหตุ : ในสัปดาห์นี้ครูควรจัดภาพเครื่องมือสื่อสารต่างๆ ไว้ในมุมบทบาทสมมติและมีของเล่นเกี่ยวกับเครื่องมือสื่อสาร เช่น โทรศัพท์ของเล่น คอมพิวเตอร์	สื่อตามมุม ประสบการณ์ในห้องเรียน	สังเกต การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม
กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง - รับลูกบอลโดยใช้มือทั้ง ๒ ข้างได้	- การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ - การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้ กล้ามเนื้อใหญ่ ในการขว้างการจับ		- เด็กเตรียมความพร้อมร่างกายโดยการแกว่งแขนไปข้างหน้า หมุนไหล่ สะบัดมือ - ครูแนะนำอุปกรณ์และสาธิตวิธีการเล่น เกมรับส่งบอล ดังนี้ ๑) เด็กยืนเป็นแถวตอนลึก ๒ แถว หันหน้าเข้าหากัน ๒) ครูส่งบอลให้คนหัวแถว แถวที่ ๑ แล้ว โยนบอลไปให้เพื่อนที่อยู่ฝั่งตรงข้าม	- ลูกบอล - นกหวีด	สังเกต การรับลูกบอลโดยใช้มือทั้ง ๒ ข้าง

	- การเคลื่อนไหว โดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับและพื้นที่ - การเล่นนอกห้องเรียน		๓) เมื่อโยนบอลแล้วให้วิ่งไปต่อท้ายแถว - ปฏิบัติตามข้อ ๒ จนครบทุกคนในแถว - เมื่อหมดเวลาเด็กเก็บอุปกรณ์ เข้าแถวทำความสะอาดร่างกายก่อนเข้าชั้นเรียน		
--	---	--	--	--	--

จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้		กิจกรรมการเรียนรู้	สื่อ	การประเมินพัฒนาการ
	ประสบการณ์สำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้			
กิจกรรมเกมการศึกษา - บอกลักษณะ และส่วนประกอบของสิ่งต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้	การสังเกต ลักษณะส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม	สังเกตรายละเอียดภาพที่เหมือนกัน	<ul style="list-style-type: none"> - ครูแนะนำอุปกรณ์พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นเกมการศึกษาสังเกตรายละเอียดภาพห้องเรียน - แบ่งเด็กเป็นกลุ่มตามความเหมาะสมให้เด็ก ๑ กลุ่มรับเกมที่แนะนำใหม่ไปเล่น กลุ่มอื่นๆ เล่นเกมการศึกษาชุดเดิม - เด็กเล่นเกมโดยหมุนเวียนสลับเปลี่ยนกันในแต่ละกลุ่ม โดยทุกกลุ่มต้องได้เล่นเกมการศึกษา สังเกตรายละเอียดภาพห้องเรียน - เด็กเก็บเกมการศึกษาเข้าที่หลังเลิกเล่นแล้ว 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมการศึกษาสังเกตรายละเอียดภาพห้องเรียน - เกมการศึกษาชุดอื่นๆ ที่เคยเล่นมาแล้ว 	สังเกต บ อ ก ลั ก ษ ณะ แ ล ะ ส่วนประกอบของสิ่งต่างๆจากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัสได้

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ เมื่อพบพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือ ทำเครื่องหมาย - เมื่อไม่พบพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความสามารถผู้เรียนเมื่อจบชั้นปี และ จุดประสงค์การเรียนรู้														หมายเหตุ
		๗.๑.๒	๗.๑.๓	๗.๑.๔	๗.๒.๖	๗.๒.๒	๗.๓.๖	๗.๒.๓	๗.๔.๑	๗.๔.๒.๑	๗.๔.๒.๑	๗.๔.๒.๑	๗.๔.๒.๒	๗.๔.๒.๒		
		๑. การเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	๒. การรับรู้ลูกบอลโดยใช้มือทั้ง ๒ ข้าง	๓. การเขียนรูปร่างที่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	๔. ความสนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	๕. การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ชี้แนะ	๖. การเก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	๗. การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	๘. การฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง	๙. การบอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการใช้ประสาทสัมผัส	๑๐. การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่าง หรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียง	๑๑. การจำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์	๑๒. การเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ	๑๓. เคลื่อนไหวท่าทาง เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่ได้		
๑	เด็กชายชัยพร แซ่หลี่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๒	เด็กชายชูแทตเลน	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๓	เด็กชายณภัทร แซ่หว่า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๔	เด็กชายปวีร์ แซ่ลี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๕	เด็กชายพงศภัค แซ่หว่า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๖	เด็กชายวัชรพล แซ่หลี่	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๗	เด็กชายวิธาวิน แซ่ลี	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๘	เด็กชายสิริวิชญ์ แซ่ลี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๙	เด็กชายสิงขร แซ่ลี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
๑๐	เด็กชายสิทธิพล แซ่หว่า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		

เลขที่	ชื่อ - สกุล	ความสามารถผู้เรียนเมื่อจบชั้นปี และ จุดประสงค์การเรียนรู้													หมายเหตุ
		๗.๑.๒	๗.๑.๓	๗.๑.๔	๗.๒.๖	๗.๒.๒	๗.๓.๖	๗.๒.๓	๗.๔.๑	๗.๔.๒.๑	๗.๔.๒.๑	๗.๔.๒.๑	๗.๔.๒.๒	๗.๔.๕.๒	
		๑. การเล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	๒. การรับรู้บทบาทโดยใช้อุปกรณ์ ๒ ชิ้น	๓. การเขียนรูปลีที่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	๔. ความสนใจ มีความสุขและแสดงออกผ่านงานศิลปะ	๕. การทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จเมื่อมีผู้ใช้แนะ	๖. การเก็บของเล่นของใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	๗. การเล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	๘. การฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง	๙. การบอกลักษณะ และ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	๑๐. การจับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่าง หรือความเหมือนของสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียง	๑๑. การจำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่าง ๆ โดยใช้ อย่างน้อย ๑ ลักษณะเป็นเกณฑ์	๑๒. การเรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย ๔ ลำดับ	๑๓. เคลื่อนไหวท่าทาง เพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่างหลากหลายหรือแปลกใหม่ได้	
๑๑	เด็กหญิงกันต์ธิดา พงษ์ภู	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	
๑๒	เด็กหญิงญาณิศา แซ่หลอ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
๑๓	เด็กหญิงธัญรดี แซ่หว่า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
๑๔	เด็กหญิงปริยานุช แซ่หว่า	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	
๑๕	เด็กหญิงสุทัชชา สิงห์คำ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
๑๖	เด็กหญิงสุภัทสราร อภินพเทวีญ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
๑๗	เด็กหญิงสุวิกา แซ่ลี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
๑๘	เด็กชายธนภัทร ศิริสมบัติ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
๑๙	เด็กชายกมลนันท์ ระฆังทอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

ภาพถ่ายขณะจัดกิจกรรม



ภาพผลงานนักเรียนปั้นดินน้ำมัน



แบบประเมินชิ้นงานสร้างสรรค์ (การปั้นดินน้ำมันรูปร่าง) ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ

คำชี้แจง: ใส่คะแนนลงในช่องระดับคุณภาพ (๓, ๒, ๑) ตามเกณฑ์ที่กำหนด

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ความถูกต้องของรูปร่าง	ทักษะกระบวนการปั้น	จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	รวมคะแนน	ผลการประเมิน (ผ่าน / ปรับปรุง)
๑	เด็กชายชัยพร แซ่หลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๒	เด็กชายชูแทตเลน	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๓	เด็กชายณภัทร แซ่หว่า	๓	๒	๓	๘	ดีมาก
๔	เด็กชายธนภัทร ศิริสมบัติ	๒	๓	๓	๘	ดีมาก
๕	เด็กชายปวีร์ แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๖	เด็กชายพงศ์ภัค แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๗	เด็กชายวัชรพล แซ่หลี	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๘	เด็กชายวิธาวิน แซ่ลี	๒	๓	๓	๘	ดีมาก
๙	เด็กชายสิริวิชญ์ แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๐	เด็กชายสิงขร แซ่ลี	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๑	เด็กชายสิทธิพล แซ่หว่า	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๒	เด็กหญิงกานต์ธิดา พงษ์ภู	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๓	เด็กหญิงญาณิศา แซ่หลอ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงธัญรดี แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปริยานุช แซ่หว่า	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๖	เด็กหญิงสุภัทสรสา อภินพเทวัญ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๗	เด็กหญิงสุวิภา แซ่ลี	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๘	เด็กชายกมลนันท ระขังทอง	๓	๒	๓	๘	ดีมาก
๑๙	เด็กชายชวลิต แซ่จาง	๒	๒	๒	๖	พอใช้

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ คะแนน ๘ - ๙ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก (ผ่านเกณฑ์ในระดับดี)

คะแนน ๕ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่านเกณฑ์)

คะแนน ๑ - ๔ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (ไม่ผ่านเกณฑ์)

เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงาน

รายการประเมิน	ระดับ ๓ (ดี / บรรลุเป้าหมาย)	ระดับ ๒ (พอใช้ / กำลังพัฒนา)	ระดับ ๑ (ปรับปรุง / ต้องแนะนำ)
๑. ความถูกต้องและลักษณะของรูปร่าง (สอดคล้องกับด้านความรู้ K)	สามารถปั้นดินน้ำมันแสดงลักษณะเด่นของรูปร่างตามที่เรียนรู้จากสื่อได้ถูกต้อง ชัดเจนอย่างน้อย ๒-๓ รูป (เช่น วงกลม เนียนโค้งมน, สามเหลี่ยมมี ๓ มุมแหลม, สี่เหลี่ยมมีมุมฉากขอบชัด)	สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นรูปร่างได้ แต่ลักษณะเด่นยังไม่ชัดเจนนัก (เช่น ปั้นสามเหลี่ยมแต่ขอบมนคล้ายวงกลม หรือสี่เหลี่ยมเบี้ยว) แต่เมื่อครูถามสามารถบอกได้ว่าเป็นรูปร่างอะไร	ปั้นดินน้ำมันเป็นก้อนกลมๆ หรือทรงยาวๆ โดยไม่สามารถสะท้อนรูปร่างเรขาคณิต (วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) ออกมาเป็นชิ้นงานได้เลย
๒. ทักษะกระบวนการและการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (สอดคล้องกับด้านทักษะ P)	มีทักษะในการคลึง บด กด หรือปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปทรงตามต้องการได้ด้วยตนเอง ชิ้นงานมีความแข็งแรงไม่หลุดออกจากกันง่าย	สามารถปั้นชิ้นงานได้ด้วยตนเอง แต่ต้องอาศัยแรงกดหรือการช่วยเหลือจากครูในการปรับแต่งโครงสร้างชิ้นงานบางส่วน	ไม่สามารถออกแรงปั้น คลึง หรือนวดดินน้ำมันให้เป็นรูปทรงได้ ต้องให้ครูหรือเพื่อนช่วยทำชิ้นงานให้เป็นส่วนใหญ่
๓. จินตนาการและการเล่าเรื่องจากผลงาน (สอดคล้องกับสมรรถนะความคิดสร้างสรรค์ C)	สามารถนำรูปร่างพื้นฐานมาต่อยอดขึ้นเป็นสิ่งของในชีวิตจริงตามจินตนาการ (เช่น นำวงกลมต่อกับสามเหลี่ยมเป็นไอศกรีม) และสามารถพูดเล่าเรื่องราวจากผลงานให้ครูฟังได้สอดคล้อง	ปั้นดินน้ำมันเป็นรูปร่างเรขาคณิตแบบโตๆ ได้ถูกต้อง แต่ยังไม่มีการเชื่อมโยงหรือต่อยอดเป็นสิ่งของตามจินตนาการ เมื่อครูถามสามารถตอบชื่อรูปร่างได้สั้นๆ	ไม่สามารถต่อยอดชิ้นงานได้ และไม่สามารถอธิบายหรือบอกเล่าเรื่องราวใดๆ เกี่ยวกับชิ้นงานของตนเองได้

แบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน (เรื่อง รูปร่างและรูปทรง) ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ

คำชี้แจง เขียนลงในช่องระดับคุณภาพ (๓, ๒, ๑) ที่ตรงกับพฤติกรรมและการแสดงออกของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม

ที่	ชื่อ - นามสกุล	การบอกชื่อและ ลักษณะ (K)	การจำแนกและจัด หมวดหมู่ (P)	การเปรียบเทียบข้อ แตกต่าง (P/C)	รวมคะแนน (๙ คะแนน)	ผลการประเมิน (ผ่าน / ปรับปรุง)
๑	เด็กชายชัยพร แซ่หลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๒	เด็กชายชูแทตเลน	๒	๓	๒	๗	พอใช้
๓	เด็กชายณภัทร แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๔	เด็กชายธนภัทร ศิริสมบัติ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๕	เด็กชายปวีร์ แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๖	เด็กชายพงศ์ภัค แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๗	เด็กชายวัชรพล แซ่หลี	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๘	เด็กชายวิธาวิน แซ่ลี	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๙	เด็กชายสิริวิชญ์ แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๐	เด็กชายสิงขร แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๑	เด็กชายสิทธิพล แซ่หว่า	๓	๒	๓	๘	ดีมาก
๑๒	เด็กหญิงกานต์ธิดา พงษ์ภู	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๓	เด็กหญิงญาณิศา แซ่หลอ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงธัญรดี แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปริยานุช แซ่หว่า	๒	๒	๒	๖	พอใช้
๑๖	เด็กหญิงสุภัทสรสา อภินพเทวัญ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๗	เด็กหญิงสุวิกา แซ่ลี	๓	๓	๒	๘	ดีมาก
๑๘	เด็กชายกมลนันท ระฆังทอง	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๙	เด็กชายชวลิต แซ่จาง	๓	๓	๒	๘	ดีมาก

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ คะแนน ๘ - ๙ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก (ผ่านเกณฑ์ในระดับดี)

คะแนน ๕ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่านเกณฑ์)

คะแนน ๑ - ๔ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (ไม่ผ่านเกณฑ์ - ครูต้องซ่อมเสริม)

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน (เรื่อง รูปร่างและรูปทรง)

รายการประเมิน	ระดับ ๓ (ดี / บรรลุเป้าหมาย)	ระดับ ๒ (พอใช้ / กำลังพัฒนา)	ระดับ ๑ (ปรับปรุง / ต้องแนะนำ)
๑. การบอกชื่อและลักษณะของรูปร่าง (สอดคล้องกับด้านความรู้ K)	สามารถชี้และบอกชื่อรูปร่าง (วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม) จากหน้าจอสื่อแอนิเมชันได้อย่างถูกต้องชัดเจนด้วยตนเอง ทั้ง ๓ รูปร่าง	สามารถบอกชื่อรูปร่างได้ถูกต้องทั้ง ๓ รูปร่าง แต่ต้องอาศัยการชี้แนะหรือการกระตุ้นจากครูบางครั้ง	บอกชื่อรูปร่างได้ถูกต้องเพียง ๑-๒ รูปร่าง หรือสับสนเรื่องชื่อเรียก แม้ครูจะช่วยชี้แนะแล้ว
๒. การจำแนกและจัดหมวดหมู่กลุ่มรูปร่าง (สอดคล้องกับด้านทักษะ P)	สามารถหยิบหรือแยกประเภทสิ่งของในห้องเรียนมาจัดเข้ากลุ่มรูปร่างตามที่กำหนดในเกมได้ถูกต้องทั้งหมด (ไม่ผิดเลย)	สามารถจำแนกและจัดกลุ่มสิ่งของได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ มีข้อผิดพลาดเล็กน้อยและสามารถแก้ไขได้เอง	ไม่สามารถจัดกลุ่มสิ่งของได้ถูกต้อง หรือหยิบสิ่งของสลับกลุ่มกันเป็นส่วนใหญ่
๓. การเปรียบเทียบชี้บอกข้อแตกต่าง (สอดคล้องกับสมรรถนะการคิด C)	สามารถพูดอธิบายข้อแตกต่างได้ชัดเจน เช่น "วงกลมไม่มีมุม สี่เหลี่ยมมี ๔ มุม" หรือเปรียบเทียบวัตถุ ๒ ชิ้นที่มีรูปร่างต่างกันได้อย่างถูกต้อง	สามารถชี้บอกความแตกต่างได้ แต่ยังไม่สามารถอธิบายเป็นคำพูดได้ชัดเจน ต้องให้ครูใช้คำถามนำช่วย	ไม่สามารถบอกหรือชี้ความแตกต่างของรูปร่างแต่ละประเภทได้ มักตอบตามเพื่อน

แบบประเมินพฤติกรรมความพึงพอใจและความมุ่งมั่นในการทำงาน ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนบ้านห้วยทรายเหนือ

คำชี้แจง: ให้คุณครูสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายบุคคลขณะที่ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อวีดิโอแอนิเมชันเรื่องรูปร่างรอบตัวจาก OBEC Content Center และช่วงปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มปั้นดินน้ำมัน จากนั้นใส่คะแนนลงในช่องระดับคุณภาพ (๓, ๒, ๑) ที่ตรงกับพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกจริง

ที่	ชื่อ - นามสกุล	ความสุขและ รอยยิ้มต่อสื่อ เทคโนโลยี	ความกระตือรือร้น ในการมีส่วนร่วม	ความตั้งใจและ ร่วมมือกับเพื่อนจน สำเร็จ	รวมคะแนน (๙ คะแนน)	ผลการประเมิน (ผ่าน / ปรับปรุง)
๑	เด็กชายชัยพร แซ่หลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๒	เด็กชายชูแทตเลน	๓	๓	๒	๘	ดีมาก
๓	เด็กชายณภัทร แซ่หว่า	๓	๒	๓	๘	ดีมาก
๔	เด็กชายธนภัทร ศิริสมบัติ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๕	เด็กชายปวีร์ แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๖	เด็กชายพงศ์ภาค แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๗	เด็กชายวัชรพล แซ่หลี	๓	๒	๓	๘	ดีมาก
๘	เด็กชายวิธาวิน แซ่ลี	๓	๓	๒	๘	ดีมาก
๙	เด็กชายสิริวิชญ์ แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๐	เด็กชายสิงขร แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๑	เด็กชายสิทธิพล แซ่หว่า	๓	๒	๒	๗	พอใช้
๑๒	เด็กหญิงกานต์ธิดา พงษ์ภู	๓	๓	๒	๘	ดีมาก
๑๓	เด็กหญิงญาณิศา แซ่หลอ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๔	เด็กหญิงธัญรดี แซ่หว่า	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๕	เด็กหญิงปริยานุช แซ่หว่า	๓	๓	๒	๘	ดีมาก
๑๖	เด็กหญิงสุภัศรสา อภินพเทวัญ	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๗	เด็กหญิงสุวิภา แซ่ลี	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๘	เด็กชายกมลนันท ระฆังทอง	๓	๓	๓	๙	ดีมาก
๑๙	เด็กชายชวลิต แซ่จาง	๓	๓	๓	๙	ดีมาก

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ คะแนน ๘ - ๙ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ดีมาก (ผ่านเกณฑ์ในระดับดี)



คะแนน ๕ - ๗ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ พอใช้ (ผ่านเกณฑ์)

คะแนน ๑ - ๔ คะแนน หมายถึง ระดับคุณภาพ ปรับปรุง (ไม่ผ่านเกณฑ์)

เกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม

รายการประเมิน	ระดับ ๓ (ดี / แสดงออกเด่นชัด)	ระดับ ๒ (พอใช้ / แสดงออกบางครั้ง)	ระดับ ๑ (ปรับปรุง / ต้องกระตุ้น)
๑. ความสุขและรอยยิ้มต่อสื่อเทคโนโลยี	มีสีหน้ายิ้มแย้มแจ่มใส หัวเราะ หรือแสดงออกถึงความสุขอย่างชัดเจน มีความเพลิดเพลิน ตื่นตาตื่นใจตลอดเวลาที่รับชมและโต้ตอบกับสื่อวิดีโอแอนิเมชัน	มีสีหน้ายิ้มแย้มและสนใจรับชมสื่อวิดีโอแอนิเมชันเป็นส่วนใหญ่ แต่มีบางช่วงที่นิ่งไปหรือออกแฉกสายตาดูจากหน้าจอบ้างเล็กน้อย	มีสีหน้าเฉยชา ไม่แสดงออกถึงความสุขหรือความสนใจขณะรับชมสื่อดิจิทัล มักเหม่อลอยหรือหันไปสนใจสิ่งอื่น ต้องคอยเตือนให้ดูหน้าจอ
๒. ความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วม	แสดงความกระตือรือร้นอย่างเด่นชัด เช่น ชูมืออาสาตอบคำถาม หรือร่วมเล่นเกมจำแนกกลุ่มรูปร่างทันทีที่ครูใช้เทคนิคหยุดภาพวิดีโอเพื่อกระตุ้นความคิด	เข้าร่วมกิจกรรมและตอบคำถามเมื่อครูเรียกชื่อหรือยอมร่วมเล่นเกมตามลำดับคิวของตนเอง แต่ไม่ได้แสดงความกระตือรือร้นอาสาก่อน	นั่งนิ่ง ไม่ยอมร่วมกิจกรรมตอบคำถามหรือไม่ยอมร่วมเล่นเกมจำแนกรูปร่างแม้ครูและเพื่อนจะพยายามชวนเชิญ
๓. ความตั้งใจและร่วมมือกับเพื่อนจนสำเร็จ	มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำงานกลุ่ม ร่วมมือช่วยเหลือเพื่อนในการตามล่าหาวัตถุและปั้นดินน้ำมันอย่างใส่ใจ ไม่ทิ้งงาน และประกอบกิจกรรมร่วมกันจนชิ้นงานสำเร็จ	ร่วมทำงานกับกลุ่มเป็นบางครั้ง ช่วยหยิบจับสิ่งของหรือช่วยเพื่อนปั้นดินน้ำมันบ้าง แต่มีบางช่วงที่ละความสนใจออกไปเล่นคนเดียวก่อนจะกลับมาทำงานจนเสร็จ	ไม่ให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม เดินออกจากกลุ่มไปเล่นอย่างอื่น หรือเล่นสนุกส่วนตัวจนส่งผลให้ชิ้นงานของกลุ่มไม่คืบหน้าหรือไม่สำเร็จ

ภาพข้อความการสนทนาและภาพถ่ายการทำกิจกรรมทบทวนที่บ้าน
 จากแอปพลิเคชันไลน์กลุ่มห้องเรียนที่แสดงถึงความร่วมมือของผู้ปกครอง

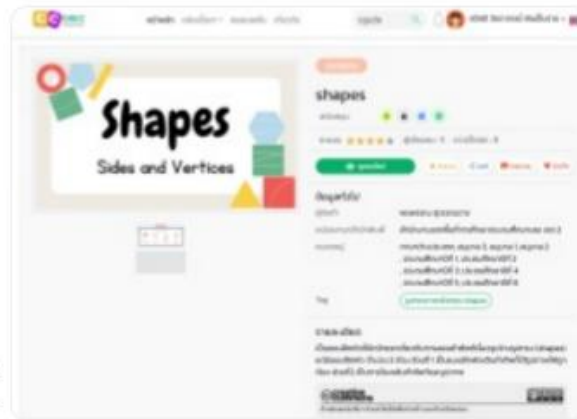
อนุบาล 2 (19)  

อ่านแล้ว 4
8.58 น.

<https://contentcenter.obec.go.th/detail/book/169129>

อ่านแล้ว 4
8.58 น.



บันทึก | บันทึกเป็น... | แชร์ | ส่งไปยัง Keep Memo

อ่านแล้ว 4
8.59 น.

วันนี้เรียนรู้เรื่องรูปร่างรูปทรงกันนะคะ
 ผู้ปกครองกลับบ้านสามารถเปิดให้นักเรียนทบทวนได้ค่ะ



สื่อดิจิทัล จากเว็บไซต์ OBEC Content Center การเรียนการสอนที่กระทรวงศึกษาธิการโดยสำนักงาน
 คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ได้พัฒนาขึ้น เพื่อใช้เป็นแหล่งรวมเนื้อหาวิชาต่าง ๆ อย่างมี
 คุณภาพ เหมาะสมกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ออนไลน์ที่เว็บไซต์ OBEC Content Center

