



รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา

โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)
นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา ประจำปีงบประมาณ ๒๕๖๕

การพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา
ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ - ๓
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕



โดย

นางสุภาพร สิมหล้า

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โดย

นางสาวพรนิภา ปริญาบุญหลวงค์

ตำแหน่ง พี่เลี้ยงเด็ก

โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๑

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้น
อนุบาลปีที่ ๒ ๓ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ ปีการศึกษา ๒๕๖๕ นี้ ได้จัดทำขึ้นมีวัตถุประสงค์
เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ทั้งนี้ได้กำหนดกิจกรรมเกมการศึกษา จำนวน ๔ ชุด ๔ สัปดาห์ ประกอบด้วย
เกมส์จับคู่ภาพ เกมส์ต่อภาพให้สมบูรณ์ เกมส์เรียงลำดับ เกมส์ภาพกับเงา
จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนระดับปฐมวัย เพื่อพัฒนาความด้านสังคม

คณะครูผู้สอนเด็กปฐมวัย
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุบ

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรม

๑. ชื่อนวัตกรรม

การพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ โรงเรียนบ้านโคกกลาง บ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ นางสาวพร นามสกุล สิมหล้า ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
ชื่อ นางสาวพรนิภา นามสกุล ปริณานุกุลวงศ์ ตำแหน่ง พี่เลี้ยงเด็ก
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม เขต/อำเภอ บรบือ จังหวัด มหาสารคาม โทร -
มือถือ ๐๘๑-๓๒๐๖๓๘๐ E-mail address -

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

- ☒ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่
☐ การสร้างนวัตกรรมใหม่

๔. ประเภทของนวัตกรรม

- ☐ การบริหารจัดการศึกษา ☒ จัดการเรียนรู้ ☐ การนิเทศ ติดตามและประเมินผล

๕. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ. ๒๕๖๐) กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย สำนึกความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป โดยเน้นพัฒนาทุกด้านอย่างสมดุลและเต็มตามศักยภาพ

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทุกระดับควรตระหนัก ถึงความสำคัญของพัฒนาการ ๔ ด้านของเด็กปฐมวัย พัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นพัฒนาการที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กในช่วงอายุ ๐-๖ ปี ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญ และจำเป็นที่สุดในการพัฒนาสมอง เนื่องจากเป็นระบบที่มีความซับซ้อน เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัย การที่เด็กได้คิด การสื่อสารความต้องการของตนเองกับผู้อื่นเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนา ทักษะทางด้าน สติปัญญา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ

การคิดของเด็กปฐมวัยเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันทั้ง ที่เด็กรู้ตัวและไม่รู้ตัว การคิดของเด็กปฐมวัยจะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมองและกระบวนการ ทำงานของสมอง ซึ่งการทำงานของสมองจะพัฒนาการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิดของเด็กเกิดขึ้น ตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็นพฤติกรรมหรือสะท้อนออกมาในรูปแบบการกระทำเพราะสมอง เป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์ กับการคิด เด็กจะเริ่มต้นพัฒนาด้านการคิดผ่านการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็น ประสบการณ์แรกหรือเป็นขั้นของต้นของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้สึกรู้สึก

ได้กลิ่น ซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้าหรือเรียกว่า ขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้นของพัฒนาการ เด็กจะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือสัญลักษณ์ (Symbol) เด็กไม่ได้มองว่าสิ่งนั้นคืออะไร แต่จะมองว่าสิ่งนั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้คำพูดเป็นการสื่อสารความหมาย ประสบการณ์ต่างๆจะช่วยพัฒนาได้เร็วขึ้น (อารมณ สุวรรณपाल. ๒๕๕๑)

ทักษะการคิดเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และดำเนินชีวิตของบุคคล เป็นทักษะที่ทุกคนสามารถพัฒนาได้ ซึ่งประกอบด้วยทักษะสำคัญ คือ การสังเกต การเปรียบเทียบ การคาดคะเนและการประยุกต์ใช้ การประเมิน การจำแนก แยกแยะประเภท การจัดหมวดหมู่ การสันนิษฐาน การสรุปเชิงเหตุผล (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. ๒๕๕๑)

โรงเรียนบ้านโคกกกลางบ่อหลุมได้ส่งเสริมให้นักเรียนระดับปฐมวัยมีพัฒนาการทั้ง๔ด้าน พบว่าพัฒนาการด้านสติปัญญา ปีการศึกษา ๒๕๖๔ ซึ่งในปีการศึกษาที่ผ่านมานักเรียนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาอยู่ในระดับดี ร้อยละ ๗๕.๗๖ และได้มีการวางแผนเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่สูงขึ้นในปีการศึกษา ๒๕๖๕ (รายงานผลการประเมินพัฒนาการนักเรียนที่จบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ๒๕๖๔) จากความสำคัญดังกล่าวผู้ศึกษาซึ่งเป็นผู้สอนในระดับปฐมวัย จึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๓ โรงเรียนบ้านโคกกกลางบ่อหลุม อำเภออรัญประเทศ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๑ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

๖. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษาเพื่อการพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ โรงเรียนบ้านโคกกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕

๒. เพื่อเปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัด ประสบการณ์

๓. เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา

๗. กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร / กลุ่มประชากร

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒, ๓ โรงเรียนบ้านโคกกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ จำนวน ๒๕ คน

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

เกมการศึกษา

เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เป็นกิจกรรมการเล่นตามแนวทฤษฎี (The Cognitive Theory of play) เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน มีการสังเกตและคิดหาเหตุผลที่ดี สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ เด็กได้เรียนจากการเล่น และฝึกกระทำได้ด้วยตนเอง เด็กได้เรียนรู้จากประสาทสัมผัสต่างๆ อันจะช่วยให้เกิดกิจกรรมการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแก้ปัญหาและสามารถพัฒนาภาวะทางอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

ความหมายและความสำคัญของเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นนวัตกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอน มีหลายรูปแบบ ซึ่งมีการดัดแปลงรูปแบบวิธีการมาเรื่อยๆ ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของเกมไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (๒๕๓) ได้กล่าวว่า ความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ยาวพา เดชะคุปต์(๒๕๒๘) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ สรุปได้ว่า เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะและช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคม เป็นกิจกรรมการเล่นหรือการแข่งขันที่กำหนดจุดมุ่งหมาย กฎ กติกา จำนวนผู้เล่น วิธีการเล่น เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานช่วยพัฒนาการความเจริญของร่างกายและสติปัญญา ตลอดจนฝึกทักษะแก่ผู้เล่น

ทิตินา แคมมณี (๒๕๔๓) ได้กล่าวว่า เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเล่นที่มีระเบียบ กฎเกณฑ์ มีเงื่อนไขหรือข้อตกลงร่วมกันที่ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ทำให้ผู้เล่นมีความสนุกสนาน ร่าเริง มุ่งพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดคุณธรรมจากความหมายของเกมการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ส่งเสริมพัฒนาการ และฝึกทักษะต่างๆที่จำเป็นต่อเด็กแนวคิดในการจัดเกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยลักษณะของการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กตามหลักทฤษฎีของเพียเจต์ ไว้ ๓ ประการ ดังนี้(วรี เกียสกุล. ๒๕๒๕)

๑)เสนอสิ่งที่น่าสนใจและท้าทายเพื่อให้เด็กค้นหาวิธีการเล่น โดยคำนึงถึงระดับพัฒนาการของเด็กเป็นสำคัญ เพราะจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดี สนใจ จะทำให้เด็กอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง กิจกรรมที่จัดให้เด็กนั้นควรมีความยากพอที่จะท้าทายแต่ก็ง่ายพอที่เด็กสามารถทำได้ด้วยตนเอง การท้าทายเรื่องการคิดหาวิธีเล่นทำให้เด็กได้คิดอย่างกว้างขวาง จึงจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาในการแบ่งปันหน้าที่ของตนเอง ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในการกระทำของตนเอง รู้จักเปรียบเทียบกับเพื่อน และทำให้มีความพยายามที่จะหาวิธีการเล่นที่ดีในครั้งต่อไป นอกจากสิ่งนี้ ควรวิเคราะห์การเล่นของเด็ก คือ สิ่งที่เด็กคิดจะเล่นทำ และทำได้ด้วยตนเอง กิจกรรมที่พัฒนาความคิดของเด็กเพียงเล็กน้อยจึงไม่ควรนำมาให้เด็กเล่น

๒)ส่งเสริมให้เด็กสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมลงควรให้เด็กประเมินผลการเล่นด้วยตนเองและผลที่ได้ต้องชัดเจน และตัดสินใจในความสำเร็จได้

๓)ให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างตั้งใจตลอดกิจกรรม เพราะถ้าผู้เล่นไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้น ก็จะไม่เกิดแรงกระตุ้นในการเข้าร่วมกิจกรรมจากหลักเกณฑ์สรุปว่า ไม่เพียงเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นเท่านั้น แต่สำคัญที่ว่าเด็กจะได้เล่นถูกต้องตามเกณฑ์การเล่นหรือไม่ได้สาระประโยชน์ในการพัฒนาความคิดของเด็กหรือไม่ และเพิ่มความสามารถในการเล่นหรือการมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

จุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (๒๕๓๖) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษาเพื่อช่วยพัฒนาการด้านสติปัญญา มีจุดมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

๑.เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเล่นเกม ๒ มิติ

๒. เพื่อพัฒนาความสามารถที่จะอธิบายความแตกต่างของเกมในเรื่อง สี รูปร่าง ขนาด เนื้อวัสดุ
 ๓. เพื่อพัฒนาความสามารถในการบอกลักษณะของสิ่งของ ซึ่งอาจเป็นนามธรรม
 ๔. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคุณสมบัติ โดยนำมาวางในตาราง
 ๕. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจดจำคุณสมบัติของสิ่งของ ๒ อย่างในขณะที่เล่น
 ๖. เพื่อพัฒนาการใช้สายตาสังเกตสิ่งของที่มีคุณสมบัติ ๒ ประการตามเกณฑ์ที่กำหนด
 ๗. เพื่อพัฒนาความสามารถในการรวมกลุ่มย่อยเป็นกลุ่มใหญ่ และจัดเข้ากลุ่มหลายกลุ่ม
 ๘. ส่งเสริมความสามารถในการหาวิธีในการแก้ปัญหาได้หลายวิธี
 ๙. เพื่อพัฒนาในการอธิบายความคิดรวบยอดของคุณสมบัติต่างๆ
- สำนักคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ(๒๕๓๗) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา ไว้ดังนี้
- ๑.ฝึกการสังเกตและจำแนกด้วยสายตา
 - ๒.ฝึกการคิดหาเหตุผล
 - ๓.ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
 - ๔.เรียนรู้ทักษะพื้นฐานต่างๆ
 - ๕.ฝึกให้รู้จักและคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ คำที่มีความหมาย
 - ๖.ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
 - ๗.ฝึกให้มีคุณธรรมต่างๆ เช่น ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบ
 - ๘.ทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนรู้
- ราศรี ทองสวัสดิ์ (๒๕๒๓ อ้างใน เยาวพรรณ ทิมทอง ๒๕๓๕) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการเล่นเกมนระดับอนุบาลไว้ดังนี้
๑. เพื่อฝึกให้รู้จักหาเหตุผล และฝึกสังเกต
 ๒. เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนอ่านในระดับประถมศึกษา
 ๓. เพื่อเกิดความสุขสนาน ร่าเริง สนุกสนมคุ้นเคย และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
 ๔. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการเกี่ยวกับทักษะเบื้องต้น ในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้อวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายให้สัมพันธ์กัน
 ๕. เพื่อให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ดี รักและชอบออกกำลังกายด้วยการทำกิจกรรมประเภทต่างๆในยามว่างได้
 ๖. เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจคุณประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมประเภทต่างๆ
 ๗. เพื่อใช้เกมการเล่นเป็นเครื่องช่วยสร้างเสริมคุณธรรมด้านจิตใจของเด็กเกี่ยวกับการรู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย

ถนันทน์ สุวรรณรัตน์ (๒๕๓๖) กล่าวว่าจุดมุ่งหมายในการสอนโดยใช้เกมมี ๕ ประการ

๑. ให้นักเรียนเกิดความสุขสนาน ร่าเริงสนิทคุ้นเคย และรู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
๒. เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการด้านทักษะเบื้องต้นในการเคลื่อนไหว และรู้จักใช้อวัยวะต่างๆของร่างกายให้สัมพันธ์กัน

ราศี ทองสวัสดิ์ (๒๕๓๓) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา ว่าเป็นการให้รู้จักสังเกตและเปรียบเทียบรูปภาพ และวัสดุสิ่งของต่างๆ ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจ

๑.เป็นกิจกรรมที่จะพัฒนาทางด้านร่างกายช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดเสริมสร้างให้มีการตื่นตัวและมีบรรยากาศที่แตกต่างไปจากการฝึกภาษาตามปกติ

๒.เป็นการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานจะช่วยให้นักเรียนสนใจบทเรียน

๓.เป็นการเรียนรู้วัฒนธรรมของชาวต่างชาติและได้ฝึกภาษาที่ใช้จริงในสังคม

๔.เป็นกิจกรรมที่เป็นเทคนิคหนึ่งในการสอนไวยากรณ์ระบบเสียงของภาษาจากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมายของเกมการศึกษา ว่าเป็นการฝึกการสังเกต จำแนกด้วยสายตา ฝึกการคิดหาเหตุผล ฝึกการตัดสินใจในการแก้ปัญหา ฝึกให้รู้จัก และคุ้นเคยกับสัญลักษณ์ ฝึกประสาทสัมผัสต่างๆ และส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ฝึกคุณธรรม ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัยและการทบทวนเนื้อหา

จุดประสงค์ของเกมการศึกษา

๑.เพื่อเตรียมสภาพทางอารมณ์ของผู้เรียนให้พร้อมในด้านการเรียน

๒.เพื่อฝึกให้นักเรียนเป็นคนดี มีมารยาท และมีจริยธรรมกล่าวคือให้รู้จักเป็นคนมีระเบียบแบบแผน มีวินัย ความซื่อสัตย์ และมีความสามัคคี

สรุปได้ว่า การใช้เกมการศึกษามีจุดประสงค์เพื่อมุ่งให้เกิดแก่ผู้เรียน เพื่อเป็นการพัฒนาการเรียนรู้ในทักษะต่างๆ ให้ดีขึ้น และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ให้รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้นำ และการร่วมกันทำงานด้วยความสามัคคีความมีน้ำใจ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียน และเป็นพื้นฐานในการเรียนในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ประเภทของเกมการศึกษา

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (๒๕๓๗) เกมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนเกมการศึกษาแบ่งออกเป็นประเภทได้ดังนี้

๑.การจับคู่เพื่อให้เด็กได้ฝึกการสังเกตสิ่งเหมือนกันหรือต่างกันซึ่งอาจเป็นการเปรียบเทียบภาพต่างๆ แล้วจัดเป็นคู่ตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุดทั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานที่เด็กจะนำไปใช้ประโยชน์เมื่อเริ่มเรียน

๑.๑ คู่ภาพที่เหมือนกันหรือสิ่งเดียวกัน

๑.๒ เกมจับคู่ภาพส่วนเดียวกับภาพแยกส่วน

๑.๓ เกมจับคู่ภาพชิ้นส่วนที่หายไป

๒. การต่อภาพให้สมบูรณ์ (jigsaw) เพื่อให้เด็กฝึกสังเกตรายละเอียดของภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันเกี่ยวกับสี รูปร่าง ขนาด และลวดลาย

๔.การเรียงลำดับ

๔.๑ เกมเรียงลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง เช่น กิจวัตรประจำวัน

๔.๒ เกมเรียงลำดับตามขนาด ความยาว ปริมาณ จำนวน เช่น ขนาดใหญ่ๆ

๕.การจัดหมวดหมู่

๕.๑ เกมจัดหมวดหมู่ตามสี รูปร่าง ขนาด ปริมาณ จำนวนประเภท

๕.๒ เกมจัดหมวดหมู่ตามรายละเอียดของภาพ

๕.๓ เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ เช่น รูปแปรงกับตัวอักษรคำว่าแปรง แยก ๔ ชิ้น

๕.๔ เกมจัดหมวดหมู่ภาพซ้อน เช่น ภาพของรวมซ้อนกันอยู่ ให้แยกออกเป็นอย่างไร

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติรวบรวมประเภทของเกมการศึกษาไว้ ๙ ชนิดคือ การจับคู่การต่อภาพให้สมบูรณ์ การวางภาพต่อปลาย การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ การสังเกตรายละเอียดของภาพ การจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ พื้นฐานการบวก และการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด

หลักในการใช้เกมการศึกษา

วิชัย วงษ์ใหญ่ (๒๕๒๕) ให้ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนภาษาไทยไว้ดังนี้

๑. การเล่นเกมแต่ละครั้งครูต้องมีจุดมุ่งหมายชัดเจนว่าต้องการให้นักเรียนได้รับความรู้อะไรทักษะด้านไหนเกมที่เล่นนั้นเป็นเกมที่จะช่วยเพิ่มพูนความรู้หรือเป็นเกมที่นำความรู้มาใช้ในการใช้เกมดังกล่าวช่วยพัฒนาความคิดมากน้อยเพียงใด

๒. มีกติกาการเล่นและคำสั่งชัดเจน

๓. เลือกเกมที่นักเรียนมีโอกาสร่วมกิจกรรมทั่วถึงกัน

๔. ใช้เวลาพอสมควรเหมาะสมกับสภาพการเรียนการสอน

๕. เลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

๖. ฝึกให้นักเรียนเคารพในกติกา มีความสามัคคีร่วมมือร่วมใจภายในกลุ่มและให้มีความเป็นผู้นำเป็นนักกีฬา

๗. การจัดผู้แข่งขันทั้งประเภทรายบุคคลและรายประเภทย่อยต้องให้มีความสามารถทัดเทียมกัน

๘. ครูควรมีความพร้อมคือการเตรียมสื่อที่ใช้ในการเล่นและความคล่องตัวคือความคล่องแคล่วในเรื่องกติกา

วิธีการเล่น

๙. ในการเล่นควรมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องการจัดกลุ่ม

๑๐. เกมที่ครูนำมาใช้ในการสอนภาษานั้น ครูควรสามารถที่จะคิดขึ้นเองหรือนำเกมอื่นมาใช้แต่ต้องตระหนักว่าสิ่งที่นำมาใช้คือวิธีการเล่นเกมสำหรับเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในการเล่นเกมให้ตรงกับจุดประสงค์และสอดคล้องกับบทเรียน

ถนันทน์ สุวรรณรัตน์ (๒๕๒๕) กล่าวถึงหลักการสอนเกมไว้ดังนี้

๑. กำหนดการสอนล่วงหน้าซึ่งการเตรียมตัวของครูให้พร้อม

๒. เลือกเกมให้เหมาะสมกับระดับอายุของผู้เล่นเกมที่มีการปะทะหรือเกมที่มีการแข่งขันระยะยาวคงจะไม่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็กๆ

๓. ต้องเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ให้พร้อม

๔. ชี้แจงให้ผู้เล่นเคารพในกติกาและสัญญาณที่กำหนด

๕. ควรจัดอภิปรายการจัดลักษณะการเล่นที่ผู้เล่นมองเห็นผู้นำได้ชัดเจน

๖. เมื่อเห็นว่าเด็กไม่สนใจเท่าที่ควรวันหยุดการเล่นหรือเล่นเกมใหม่

๗. พยายามให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเล่นเกมนั้นๆ
๘. ไม่ควรคำนึงถึงผลการเป็นผู้ชนะหรือแพ้
๙. ควรคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น

การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษา

เพื่อให้การใช้เกมประกอบการสอนอย่างมีคุณภาพครูผู้สอนต้องเลือกเกมการศึกษาให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ในการเรียนรู้ เวลา สถานที่ และความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของนักเรียนมีผู้กำหนดขั้นตอนการสอนเกมไว้ดังนี้

อุษา กลเกม (๒๕๓๓) ได้ให้ข้อคิดในการจัดกิจกรรมเกมที่จะนำมาใช้ประกอบการสอนว่าผู้สอนต้องใช้เกมด้วยความระมัดระวังให้มาก วางจุดมุ่งหมายให้ชัดเจนในการแข่งขันเพื่ออะไรไม่ควรใช้เกมที่ซ้ำซากจำเจเกินไป เพราะจะทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของชัยชนะที่ตามมามากกว่าจุดประสงค์ของเกมที่ตั้งไว้การเล่นเกมนั้นยังมีประโยชน์ในการใช้เครื่องมือในการจูงใจให้เกิดการเรียนรู้มีความเข้าใจมากขึ้น

สรุปว่า การที่ครูจะนำกิจกรรมการศึกษามาจากประสบการณ์ควรคำนึงถึงสภาพความพร้อมด้านต่างๆของเด็ก ลักษณะของเกมการศึกษาในแต่ละประเภทแต่ละชุดควรมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดประสบการณ์ ในแต่ละครั้ง เพื่อให้เด็กมีความสุขกับการเล่นเกมการศึกษา

ประโยชน์และคุณค่าของเกม

อัจฉรา ชิวพันธ์ (๒๕๓๖) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนดังนี้

๑. ช่วยในการพัฒนาด้านความคิด
๒. ช่วยในการฝึกทักษะทางภาษาทบทวนเนื้อหาวิชาต่างๆ
๓. ช่วยให้เด็กแสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
๔. ช่วยประเมินการเรียนการสอน
๕. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
๖. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจของเด็ก
๗. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคีรู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
๘. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ กฎเกณฑ์
๙. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
๑๐. ใช้เป็นกิจกรรมชั้นนำเข้าสู่บทเรียนเสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

นาที เกิดอรุณ (๒๕๓๘) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษาดังนี้

๑. สนองธรรมชาติของเด็กซึ่งชอบเล่นและแข่งขัน
๒. ช่วยพัฒนาการทางด้านร่างกายบุคลิกภาพและจิตใจช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตและผ่อนคลายอารมณ์เครียดมีชีวิตชีวาไม่เบื่อหน่ายการเรียนฝึกการเป็นผู้นำและการร่วมกิจกรรม

๓.ช่วยสร้างและบุคคลทักษะทางภาษาเช่นการเขียนการสะกดคำการพูดช่วยให้ครุมีโอกาาสสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนได้ง่ายขึ้นและการสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ดีกว่าและสามารถจดจำได้ยาวนานสามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเรียนซ้ำมีพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีขึ้น (Grammbs and others ๑๙๗๐:๒๔๔-๒๕๑)

สัทัญญา ศรีณะพรหม (๒๕๔๔)กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้เกมประกอบการเรียนการสอนดังนี้

๑.ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา

๒.ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเพลิดเพลินผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียด

๓.ช่วยให้เกิดความสนใจในการเรียน และการกระตุ้นอยากเรียน

๔.ช่วยให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มความสามารถ

๕.ช่วยให้รู้จักตนเองและเกิดการยอมรับ

๖.เป็นการส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เช่น ความสามัคคีความเอื้อเฟื้อ

โดยสรุปแล้ว เกมการศึกษาช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะเรียน อย่างความสนุกสนาน จดจำเนื้อหาได้อย่างแม่นยำ เกมจะต้องครอบคลุมจุดประสงค์ได้หลายประการเพื่อให้ผู้เล่นสามารถบรรลุเป้าหมายอย่างหนึ่งอย่างใดในคราวเดียวกัน ได้ช่วยจูงใจให้เด็กแสวงหาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่างๆด้วยตนเอง สามารถรับผลย้อนกลับของนักเรียนเพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆต่อไป

ทักษะการคิด

ความหมายของการคิด

การคิดเป็นครึ่งหนึ่งที่ใช้ประโยชน์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และจะสะสมการเรียนรู้นั้นไว้ในสมองเมื่อต้องการก็สามารถนำความรู้มาใช้ถ้ามีการคิดก็จะมีลักษณะเช่นนี้อยู่เสมอยังมีผู้ให้ความหมายของการคิดไว้ดังนี้

การคิด หมายถึง กระบวนการทำงานของสมองโดยใช้ประสบการณ์มาสัมพันธ์กับสิ่งเร้าและสภาพแวดล้อมโดยนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบสังเคราะห์อย่างเป็นระบบและมีเหตุผลเพื่อให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม(กรมวิชาการ,๒๕๖๐)ชัยลักษณ์ สีชวนคำ (๒๕๔๔) กล่าวว่าความคิดเป็นกระบวนการของสมองที่เกิดขึ้นอย่างมีขั้นตอน ๓ ขั้นดังนี้

๑.ความอยากรู้อยากเห็นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการคิดทำให้คนรับรู้ข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า

๒.ข้อมูลที่จะผ่านประสาทสัมผัสไปสู่การจัดกระทำ เช่นการเปรียบเทียบ การจัดกลุ่ม และบันทึกผลการวิเคราะห์ด้วยวิธีการที่ชำนาญ เป็นต้น

๓.การสรุปตามวัตถุประสงค์ของการคิด เป็นการเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิม ซึ่งช่วยให้ทางความรู้ความเข้าใจกว้างขวางพิมพ์เกิดแนวคิดและองค์ความรู้ใหม่ เป็นต้น

ประพันธ์ สุเสาร์จ (๒๕๒๓) ได้กล่าวถึงความคิดสำหรับมนุษย์ไว้ว่า เป็นความสามารถในการคิดสิ่งต่างๆ การคิดเกิดขึ้น และดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ไม่ว่าบุคคลนั้นจะให้ความสำคัญในกระบวนการคิดของตนเองหรือไม่ก็ตาม ข้อสำคัญ คือความสามารถในการคิดของมนุษย์จะแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เด็กเล็กๆจะมีกระบวนการคิดเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ โดยเด็กสามารถเรียนรู้ จำ สร้างความคิดรวบยอด สามารถสื่อสารสิ่งที่ตนคิดได้ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับการคิดเป็นการทำงานของสมองที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติแต่ต้องจัดการเรียนรู้และจัดสิ่งกระตุ้นให้มากพอทิศสมองจะได้

คิดซึ่งการคิดสามารถพัฒนาและฝึกฝนได้คนเราจำเป็นต้องได้รับการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตโดยพยายามใช้พลังงานทางสมองของตนในการนำเอาความรู้ข้อมูลและประสบการณ์มาจัดวางอย่างเหมาะสมเพื่อแก้ปัญหา

กุลยา ตันติผลชีวะ (๒๕๔๘) กล่าวว่า การคิดเป็นกระบวนการของสมองในการประมวลผลความรู้ไปสู่การอธิบาย การประยุกต์ การขยาย และการสร้างใหม่ จุดเริ่มต้นของการคิดขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าและการได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าที่ไปกระตุ้นสมองให้รับรู้ผ่านสู่กระบวนการในสมองเพื่อซึมซับ และเชื่อมสานสิ่งที่รู้เดิม และสิ่งที่รับรู้ใหม่

จากความหมายของการคิดสรุปได้ว่า การคิดเป็นกระบวนการทำงานทางสมองของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ ความรู้สึก ความจำ และการจินตนาการการคิดอาศัยสิ่งเร้าและสภาพแวดล้อมมาช่วยให้นบุคคลพยายามทำสิ่งต่างๆเพื่อนำไปเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมและบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จ

ทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย

การคิดเป็นศักยภาพอย่างหนึ่งของมนุษย์ทุกคนสามารถที่จะคิดหาหนทางเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตน และอาจจะคิดสูงไปกว่าในเรื่องของสิ่งเร้านี้ เช่น การคิดเพื่อหาหนทางในการแก้ปัญหา การคิดเพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น การคิดเพื่อหาเหตุผล และการคิดเพื่อแสดงถึงภาวะทางด้านต่างๆ เป็นต้น การคิดของมนุษย์จึงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลาแต่ละบุคคลจะมีความคิดแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับ และสะสมมาประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมจะทำให้มีการตอบสนองได้กว้างขึ้นสิ่งที่เราได้ใช้ในการตัดสินใจเป็นสิ่งที่มาจากสมองและความรู้สึกนึกคิด เมื่อมีการคิดและพัฒนาการคิดได้สมบูรณ์สมองจะมีความสามารถที่จะเรียนรู้และมีประสบการณ์มากขึ้นประสบการณ์ที่เราได้มานั้น ทำให้พฤติกรรมการตอบสนองของเราต่อสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ ๒๕๔๕:๔๓) มนุษย์แสวงหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบจากคำถามที่เกิดขึ้นในสมองตลอดเวลา เพื่อพัฒนาการคิดการตัดสินใจและการแก้ปัญหา รวมถึงการสร้างแนวคิดใหม่ใหม่เป็นความสงสัยจากความสนใจของตนเอง ซึ่งกระบวนการค้นหานี้นำไปสู่ความเป็นนักวิทยาศาสตร์ที่ยิ่งรู้ ข้อความรู้ด้วยการใช้หลักทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง (ศศิมา สุขสว่าง ๒๕๖๑) การคิด เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองเป็นการประมวลผลความรู้ตลอดจนความรู้สึกที่สามารถถ่ายทอดผ่านทางทางการพูด การแสดงท่าทาง และที่สำคัญคือ การคิดของเด็กนั้นเกิดขึ้นตลอดเวลาแม้ในขณะวาดภาพ เด็กเล็กก็จะเริ่มต้นพัฒนาความสามารถในการเผยแพร่ความรู้สึกที่ได้รับจากการสืบค้น สามารถอธิบายผลงานจากการเขียนหรือว่าการวาดภาพ การเผยแพร่ความรู้ของเด็กเล็กๆจะต้องเป็นการแสดงออกด้วยการพูดหรือการวาดภาพซึ่งมีคุณภาพเท่ากับงานเขียน ครูควรจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้ความสามารถทางการคิดที่เด็กมีและแก้ปัญหาและกระตุ้นให้เด็กคิดอ่านการวิเคราะห์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานกิจกรรมต่างๆที่มีความเหมาะสมกับวัย และท้าทายการคิดของเด็กและนำความรู้ที่นำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน การคิดด้วยการจินตนาการผ่านจากสมองเพื่อสื่อสารให้บุคคลเข้าใจเป็นวิธีการหนึ่งที่บ่งบอกถึงความสามารถทางสติปัญญาและภาษาของเด็ก (ศศิมา สุขสว่าง ๒๕๖๑)

สรุปได้ว่า การคิดสำหรับเด็กปฐมวัยจะใช้คำถามเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดในขณะที่ทำกิจกรรม หรือการจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์นั้นว่าเป็นหัวใจสำคัญของการส่งเสริมให้เด็กได้คิดวิเคราะห์ สังเกต และเปรียบเทียบ โดยคุณภาพของคำถามที่ถามได้ถูกวิธี ถูกเวลา ขณะที่เด็กกำลังให้ความสนใจและเรียนรู้ในกิจกรรมที่เคยเตรียมไว้นั้นมีผลต่อกระบวนการคิดหาคำตอบของเด็กว่าสามารถพัฒนาการคิดได้มากน้อยเพียงใด ดังนั้นครูและผู้ที่เกี่ยวข้องจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายความสำคัญองค์ประกอบ และหลักในการส่งเสริมการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย พร้อมทั้ง

ความสำคัญของหลักการใช้คำถาม และประเภทของคำถามสำหรับเด็กปฐมวัยเพื่อเด็กจะได้นำบัตรอยุ่ที่ได้รับมาเป็นทักษะพื้นฐานในการแก้ปัญหาต่อไป

ความสำคัญของการคิด

การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กได้ฝึกใช้ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากเด็กจะสะสมไว้เป็นประสบการณ์และเก็บไว้เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ทักษะด้านต่างๆสิ่งสำคัญก็คือการจัดประสบการณ์ดังกล่าวมีผลต่อการคิดของเด็กขณะที่เด็กทำกิจกรรมรวมไปถึงการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นถ้าปัญหานั้นมีความหมายกับตัวเด็กการคิดจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัยดังต่อไปนี้(ลักขณา แก้วทอง ๒๕๕๙)

- ๑.การคิดช่วยให้เด็กปฐมวัยได้รู้จักการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลขณะทำกิจกรรมที่ฝึกทักษะการคิดต่างๆ
- ๒.การคิดเกิดขึ้นได้ขณะที่เด็กฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้แก่การสังเกตการวัดการจำแนกประเภทการลงความเห็นการสื่อความหมายการหาความสัมพันธ์ระหว่างสเปซกับเวลาและการใช้ตัวเลขเป็นต้น
- ๓.การคิดช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง
- ๔.การคิดช่วยให้เด็กมีโอกาสหาคำตอบในการแก้ปัญหา
- ๕.การคิดช่วยให้เด็กเรียนรู้ความสามารถของศักยภาพทางการคิดของตนเอง
- ๖.การคิดช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลาทำให้เด็กพัฒนาความสามารถทางสมอง
- ๗.การคิดช่วยให้เด็กเล็กๆสามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ถ้าปัญหานั้นมีความเกี่ยวข้องกับเด็ก

ความหมายของเด็กปฐมวัย

กรมวิชาการ (๒๕๖๐) กล่าวว่า เด็กปฐมวัยคือเด็กที่มีอายุตั้งแต่ ๑ ½ ปี หรือ ๒ ปีถึง ๖ ปี ซึ่งมีการเจริญเติบโตในลักษณะที่ค่อนข้างช้าเมื่อเปรียบเทียบกับช่วงระยะการเจริญเติบโตในวัยเด็กอ่อนหรือเด็กทารก

เด็กปฐมวัย (Early Childhood) หมายถึง เด็กตั้งแต่อายุ ๐-๖ ปี

เด็กปฐมวัย หมายถึง วัยต้นของชีวิตอายุระหว่าง ๐-๖ ขวบ

ดังนั้น เด็กปฐมวัย คือเด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิด - ๖ ขวบ

ความสำคัญของเด็กปฐมวัย

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่งเป็นความหวังของครอบครัว เป็นผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมและเป็นมนุษยชาติเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ อนาคตของประเทศชาติจึงขึ้นอยู่กับคุณภาพของเด็ก เด็กที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ มีพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน ที่เหมาะสมกับวัย ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและจริยธรรม จะเป็นผู้ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและเป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ เด็กในวัยเริ่มแรกของชีวิต หรือที่เรียกว่า “เด็กปฐมวัย” คือ วัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึง ๖ ปี จัดได้ว่าเป็นระยะที่สำคัญที่สุดของชีวิต ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ โดยเฉพาะด้านสติปัญญา จะเจริญมากที่สุดในช่วงนี้ และพัฒนาการใด ๆ

ในวัยนี้จะเป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการในช่วงอื่นๆ ของชีวิตเป็นอย่างมาก ดังที่นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของเด็กในวัยนี้ดังนี้ (กรมวิชาการ ๒๕๖๐)

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, ๑๘๕๙) นักจิตวิเคราะห์ได้ชี้ให้เห็นว่า วัยเริ่มต้นของชีวิตมนุษย์คือ ระยะ ๕ ปีแรกของคนเรา ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับในตอนต้น ๆ ของชีวิตจะมีอิทธิพลต่อชีวิตของคนเราตลอดจนถึงวาระสุดท้าย เขาเชื่อว่าการอบรมเลี้ยงดูในระยะปฐมวัยนั้นจะมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในอนาคต

เบนจามิน เอส บลูม (Benjamin S. Bloom, ๑๙๖๔) ได้รายงานผลการวิจัยของเขาในหนังสือชื่อ “ความมั่นคงและเปลี่ยนแปลงในบุคลิกภาพของมนุษย์” (Stability and Change in Human Characteristics) หนังสือเล่มนี้ได้ทำให้นักศึกษาหลาย ๆ ท่านที่มีข้อสงสัยในเรื่องการพัฒนาเด็กปฐมวัยในระยะเริ่มแรกมีความเชื่อมั่นและเข้าใจว่า เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงขวบปีแรกจะพัฒนาร้อยละ ๒๐ เมื่อมีอายุ ๔ ปี จะพัฒนาด้านสติปัญญาถึงร้อยละ ๕๐ และจากช่วงอายุ ๔ – ๘ ปี จะพัฒนาเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ ๒๕ รวมเป็น ๘๐ % และที่เหลืออีก ๒๐ % จะอยู่ในช่วง ๘ – ๑๗ ปี ซึ่งแสดงให้เห็นว่า สติปัญญาของมนุษย์มากกว่า ๓ ใน ๔ จะได้รับการพัฒนาเมื่อเด็ก ซึ่งถ้าหากว่าไม่ได้รับการพัฒนาในด้านสติปัญญาอย่างถูกต้อง ความสามารถในการเรียนรู้ก็จะถูกยับยั้ง บลูมยังพบอีกด้วยว่าสิ่งแวดล้อมมีส่วนสำคัญที่จะทำให้พัฒนาการของบุคคลชะงักงันหรือเพิ่มขึ้นได้ ซึ่งแสดงว่า สิ่งแวดล้อมมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในระยะ ๖ ปีแรกของชีวิตมากกว่าในระยะอื่นๆ

อีริกสัน (Erikson, ๑๙๖๗) กล่าวว่า วัยทารกตอนปลายเป็นช่วงที่บุคคลเรียนรู้เจตคติของความมั่นใจหรือไม่มั่นใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับสิ่งที่พ่อแม่ให้สิ่งที่เด็กต้องการ สำหรับอาหาร การเอาใจใส่ และความรักอย่างชื่นชม เจตคติเหล่านี้ซึ่งเด็กมีอยู่จะคงอยู่มากหรือตลอดชีวิตและสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจของคนทั่วไปและสถานการณ์ของบุคคลได้

โจ แอล ฟรอสท์ (Joe L. Frost, ๑๙๗๗) กล่าวว่า เด็กในช่วง ๔ – ๕ ปีแรกของชีวิต เป็นช่วงเวลาที่ความเจริญงอกงามทางด้านร่างกายและจิตใจเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วที่สุด นอกจากนี้ยังมีความรู้สึกที่ไวต่ออิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอก

อลิซาเบธ เฮอร์ล็อก (Elizabeth Hurlock, ๑๙๕๙) กล่าวว่า วัยเด็กนับได้ว่าเป็นวัยแห่งวิกฤติการณ์ในการพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นระยะสร้างพื้นฐานของจิตใจในวัยผู้ใหญ่ต่อไป บุคลิกภาพในวัยผู้ใหญ่แม้จะมีความแตกต่างไปจากวัยเด็กมาเท่าใดก็ตาม แต่จะเป็นความแตกต่างที่ถือกำเนิดจากรากฐานในวัยเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับริชาร์ด ซี สปินทอลล์ (Richard C. Spinthall, ๑๙๗๔) กล่าวว่า ในช่วง ๕ ปีแรกของมนุษย์เป็นช่วงวิกฤติของชีวิต เป็นระยะที่สำคัญที่สุดในการวางรากฐานของบุคลิกภาพ ซึ่งการพัฒนาบุคลิกภาพนั้นเด็กจะต้องการเรียนรู้เพื่อเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงพฤติกรรมที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ได้รับ โดยการตอบสนองนี้มีผลมาจากภาวะทางร่างกาย สติปัญญา และประสบการณ์ที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม จากความเห็นดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดของชีวิตมนุษย์ เพราะเป็นช่วงที่พัฒนาการทุกด้านเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การพัฒนาเด็กในช่วงวัยนี้จะเป็นการวางพื้นฐานทางด้านจิตใจ อุปนิสัยและความสามารถ ซึ่งจะมีผลต่อไปในอนาคตของเด็กและของชาติในที่สุด

แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรม

ความหมายของนวัตกรรม

นวัตกรรม มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคือ Innovare ซึ่งหมายถึง “การทำสิ่งใหม่ขึ้นมา” นวัตกรรมนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อองค์กร บุคคล สังคม และเศรษฐกิจ ดังนั้นมีผู้ให้คำนิยามสำหรับคำว่านวัตกรรมหลายแง่มุม ดังนี้

ทอมัส ฮิวส์ (Thomas Hughes) ได้ให้ความหมายของ “นวัตกรรม” ว่าเป็นการนำวิธีการใหม่ๆ มาปฏิบัติหลังจากได้ผ่านการทดลองหรือได้รับการพัฒนามาเป็นขั้นๆ แล้วเริ่มตั้งแต่การคิดค้น (Invention) การพัฒนา (Development) ซึ่งอาจจะเป็นไปในรูปของโครงการทดลองปฏิบัติก่อน (Pilot Project) แล้วจึงนำไปปฏิบัติจริงซึ่งมีความแตกต่างไปจากการปฏิบัติเดิมที่เคยปฏิบัติมา

มอร์ตัน (Morton, J.A.) ให้ความหมาย “นวัตกรรม” ว่าเป็นการทำให้ใหม่ขึ้นอีกครั้ง (Renewal) ซึ่งหมายถึง การปรับปรุงสิ่งเก่าและพัฒนาศักยภาพของบุคลากรตลอดจนหน่วยงานหรือองค์กรนั้นๆ นวัตกรรมไม่ใช่การจัดหรือล้มล้างสิ่งเก่าให้หมดไป แต่เป็นการปรับปรุงเสริมแต่งและพัฒนา

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (๒๕๒๑, หน้า ๑๔) ได้ให้ความหมาย “นวัตกรรม” ไว้ว่าหมายถึง วิธีการปฏิบัติใหม่ๆ ที่แปลกไปจากเดิมโดยอาจจะได้มาจากการคิดค้นพบวิธีการใหม่ๆ ขึ้นมาหรือมีการปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสมและสิ่งทั้งหลายเหล่านี้ได้รับการทดลอง พัฒนาจนเป็นที่เชื่อถือได้แล้วว่าได้ผลดีในทางปฏิบัติ ทำให้ระบบก้าวไปสู่จุดหมายปลายทางได้อย่างมีประสิทธิภาพขึ้น

จรรยา วงศ์สายัณห์ (๒๕๒๐, หน้า ๓๓) ได้กล่าวถึงความหมายของ “นวัตกรรม” ไว้ว่า “แม้ในภาษาอังกฤษเอง ความหมายก็ต่างกันเป็น ๒ ระดับ โดยทั่วไป นวัตกรรม หมายถึง ความพยายามใดๆ จะเป็นผลสำเร็จหรือไม่ มากน้อย เพียงใดก็ตามที่เป็นไปเพื่อจะนำสิ่งใหม่ๆ เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิธีการที่ทำอยู่เดิมแล้วกับอีกระดับหนึ่งซึ่งวงการวิทยาศาสตร์ แห่งพฤติกรรมได้พยายามศึกษาถึงที่มา ลักษณะกรรมวิธี และผลกระทบที่มีอยู่ต่อกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง คำว่า “นวัตกรรม” มักจะหมายถึง สิ่งที่ได้้นำความเปลี่ยนแปลงใหม่เข้ามาใช้ได้ผลสำเร็จและแผ่กว้างออกไป จนกลายเป็นการปฏิบัติอย่างธรรมดาสามัญ

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช). ๒๕๔๒, หน้า ๑๕๓-๑๕๔) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ดังนี้

๑. นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ เช่น แนวคิด ผลิตภัณฑ์ หรือโครงการที่มีผู้เห็นว่าใหม่สำหรับตน
๒. นวัตกรรม นวัตกรรม คือกระบวนการรับสิ่งใหม่ ๆ เพื่อมาปรับปรุงให้เกิดแก่น (บุคคล องค์กรหรือสังคม) ทั้งในรูปแบบเทคนิควิธีการหรือสิ่งที่จับต้องได้ จนทำให้เกิดนวัตกรรม
๓. นวัตกรรม คือ การคิดค้นและดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา โดยอาศัยความรู้ ความชำนาญที่มีอยู่ในตน (บุคคล องค์กรหรือสังคม) และอุปกรณ์เครื่องมือต่างๆ จนทำให้เกิดนวัตกรรม
๔. นวัตกรรม คือ คุณลักษณะของบุคคล องค์กรหรือสังคมที่มุ่งแสวงหาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ จนทำให้เกิดนวัตกรรม
๕. นวัตกรรม คือ การเรียนรู้ การผลิต และการใช้ประโยชน์จากความคิดใหม่ เพื่อให้เกิดผลดีทางเศรษฐกิจและสังคม รวมถึงการกาเนตผลิตภัณฑ์การบริการกระบวนการผลิตใหม่ การปรับปรุงเทคโนโลยี การแพร่กระจายเทคโนโลยี และการใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์และเกิดผลพวงทางเศรษฐกิจและสังคม (กองทุนพัฒนานวัตกรรม. ๒๕๔๕, หน้า ๗๙)

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (๒๕๔๔) ได้ให้ความหมายของนวัตกรรมไว้ว่า นวัตกรรม คือ “สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม”

สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์และคณะ (๒๕๕๓) ได้ให้ความหมายของ นวัตกรรม หมายถึง “สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นจากการใช้ความรู้ ทักษะประสบการณ์ และความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ บริการใหม่ หรือกระบวนการใหม่ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจและสังคม”

สรุปได้ว่า นวัตกรรม หรือ Innovation คือ ความคิดใหม่ เทคนิควิธีการใหม่ การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การทำงานนั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม ทั้งยังช่วยประหยัดเวลาและแรงงานได้ด้วย

ความหมายของนวัตกรรมการศึกษา

สมบูรณ์ สงวนญาติ (๒๕๓๔) ให้ความหมายไว้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง วิธีการปฏิบัติใหม่ๆ ในทางการศึกษาซึ่งแปลกไปจากเดิมอาจได้มาจากการค้นพบวิธีใหม่ๆ หรือปรับปรุงของเก่าให้เหมาะสม โดยได้มีการทดลองพัฒนาจนเป็นที่น่าเชื่อถือได้ว่ามีผลดีในทางปฏิบัติ และสามารถทำให้ระบบการศึกษาดำเนินไปสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิดานันท์ มลิทอง (๒๕๔๐) ให้ความหมายไว้ว่า นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง นวัตกรรมที่ช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยนวัตกรรมเหล่านั้น และประหยัดเวลาในการเรียนได้อีกด้วย ในปัจจุบันมีการใช้นวัตกรรมการศึกษามากมายหลายอย่างซึ่งมีทั้งนวัตกรรมที่ใช้กันแพร่หลายแล้วและประเภทที่กำลังเผยแพร่ เช่น การสอนใช้คอมพิวเตอร์ช่วย การใช้แผ่นวีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ สื่อหลายมิติ และอินเทอร์เน็ตเหล่านี้เป็นต้น

วรวิทย์ นิเทศศิลป์ (๒๕๕๑) ให้ความหมายไว้ว่า นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง การนำเอาความคิดหรือวิธีปฏิบัติทางการศึกษาใหม่ๆ มาใช้กับการศึกษา

คณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา (๒๕๓๙) ให้ความหมายไว้ว่า นวัตกรรมการศึกษา หมายถึง แนวความคิดหรือวิธีการหรือเครื่องมือ ซึ่งเป็นสิ่งแปลกใหม่ยังไม่เคยนำมาใช้ในวงการการศึกษามาก่อน แต่ได้ถูกนำมาทดลองใช้เพื่อดูผลว่าได้ผลดีเพียงใด ถ้าได้ผลดีก็จะได้มีการยอมรับและเผยแพร่ให้รู้จักและนำมาใช้กันอย่างกว้างขวางต่อไป

สุคนธ์ สินธพานนท์ (๒๕๕๓) ให้ความหมายไว้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง สิ่งใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ แนวคิด รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา

สรุป “นวัตกรรมการศึกษา” (Educational Innovation) คือ การนำสิ่งใหม่ๆ ซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการ หรือการกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ขึ้น ทั้งในส่วนที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงจากสิ่งที่มีอยู่แต่เดิมให้ดีขึ้น โดยอาศัยหลักการ ทฤษฎี ที่ได้ผ่านการทดลองวิจัยจนเชื่อถือได้นำมาใช้บังเกิดผลเพิ่มพูนประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้

ความสำคัญของนวัตกรรมการศึกษา

นวัตกรรมมีความสำคัญต่อการศึกษามากประการ ทั้งนี้เนื่องจากในโลกยุคโลกาภิวัตน์โลก มีการเปลี่ยนแปลงในทุกด้านอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความก้าวหน้าทั้งด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ การศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงจากระบบการศึกษาที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ทันสมัยต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี และสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งเพื่อแก้ไขปัญหาทางด้านศึกษาบางอย่างที่เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงทางการศึกษาจึงจำเป็นต้องมีการศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษาที่จะนำมาใช้เพื่อแก้ไขปัญหาทางการศึกษาในบางเรื่อง เช่น ปัญหาที่เกี่ยวข้องเนื่องกันจำนวนผู้เรียนที่มากขึ้น การพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัย การผลิตและพัฒนาสื่อ

ใหม่ๆ ขึ้นมาเพื่อตอบสนองการเรียนรู้ของมนุษย์ให้เพิ่มมากขึ้นด้วยระยะเวลาที่สั้นลง การใช้นวัตกรรมมาประยุกต์ในระบบการบริหารจัดการด้านการศึกษาที่มีส่วนช่วยให้การใช้ทรัพยากรการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

องค์ประกอบของนวัตกรรม

อัจฉรา จันทรฉาย (๒๕๕๓, หน้า ๕๔) ได้อธิบายองค์ประกอบของนวัตกรรมมีอยู่ ๓ ประการ คือ

๑. ความใหม่ (Newness) สิ่งที่จะได้รับการยอมรับว่า มีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมได้นั้นจะต้องมีก็คือ ความใหม่ หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจจะมีลักษณะเป็นตัวผลิตภัณฑ์บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่เลยก็ได้

๒. การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) หมายความว่า สิ่งที่จะถือเป็นนวัตกรรมได้นั้นจะต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบการทำซ้ำ เป็นต้น

๓. ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) และสังคม (Social) ก็คือ การให้ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ กล่าวคือ นวัตกรรมจะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆ ซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นสามารถวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรง และในเชิงสังคมเป็นการสร้างคุณค่า ซึ่งไม่สามารถวัดเป็นตัวเงินได้

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของ“นวัตกรรม” คือ “สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม”

องค์ประกอบของนวัตกรรมการศึกษา

องค์ประกอบที่เป็นมิติสำคัญของนวัตกรรม มีอยู่ ๓ ประการ คือ

ความใหม่ (Newness) หมายถึง เป็นสิ่งใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจเป็นผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการ โดยจะเป็นการปรับปรุงจากของเดิมหรือพัฒนาขึ้นใหม่เลยก็ได้

ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ (Economic Benefits) หรือการสร้างความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ กล่าวคือ นวัตกรรมจะต้องสามารถทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นได้จากการพัฒนาสิ่งใหม่นั้นๆซึ่งผลประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นอาจจะวัดได้เป็นตัวเงินโดยตรง หรือไม่เป็นตัวเงินโดยตรงก็ได้

การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ (Knowledge and Creativity Idea) สิ่งที่จะเป็นนวัตกรรมได้นั้นต้องเกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการพัฒนาให้เกิดขึ้นใหม่ ไม่ใช่เกิดจากการลอกเลียนแบบการทำซ้ำ เป็นต้น

๙. การออกแบบนวัตกรรม

การวางแผนร่วมประชุมจากผู้อำนวยการโรงเรียน คณะกรรมการสถานศึกษา คณะครู และผู้ปกครอง เพื่อสะท้อนปัญหาด้านการเรียนของนักเรียนเพื่อวิเคราะห์และหาแนวทางจัดการเรียนการสอนเพื่อการพัฒนาทักษะการคิดมิติที่ประชุมคือการออกแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการแนวคิดกระบวนการเรียนการสอนเป็นรูปแบบ Active Learning เพื่อพัฒนาทักษะการคิดเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ -

ได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้และผลิตสื่อการเรียนการสอนในด้านการอ่านการเขียนคณะครูได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิเคราะห์แผนการสอนกำหนดตัวชี้วัดและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้โดยเน้นการอ่านการเขียนและการผลิตสื่อการเรียน คณะครูได้ผลิตสื่อที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เห็นถึงความแปลกใหม่ละทำให้นักเรียนสนใจมากที่สุดการนำแผนการสอนไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนคณะครูได้ใช้แผนการสอนที่เสร็จสมบูรณ์ครบองค์ประกอบแล้วครูผู้สอนก็นำไปใช้ กับนักเรียนและมีการนิเทศห้องเรียนจากผู้อำนวยการโรงเรียนคณะกรรมการสถานศึกษาผู้ปกครองเพื่อสังเกตการณ์ จัดการเรียนการสอนของนักเรียนหลังจากสอนเสร็จก็มีการ PLC จากคณะกรรมการนิเทศ

๑๐. วิธีดำเนินการ

๑. วิเคราะห์หลักสูตรเด็กปฐมวัย

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

๑. การสร้างแผนการจัดกิจกรรม

๑.๑ ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ ของกระทรวงศึกษาธิการ ศึกษาจุดหมาย คุณลักษณะ ตามวัย สาระการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ และการประเมินพัฒนาการ

๑.๒ ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการด้านภาษาของเด็กปฐมวัยที่สามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่าน ของเด็กปฐมวัยได้ คัดเลือกและวิเคราะห์การเรียนรู้ที่จะเกิดกับเด็กปฐมวัย โดยเน้นเนื้อหาและลักษณะของสื่อบัตร คำศัพท์พื้นฐานที่สามารถนำมาใช้ได้เหมาะสมกับวัย จำนวน ๘ กิจกรรม

๑.๓ สร้างแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน ๔ แผน ๘ เรื่อง

๓.จัดทำแผนการจัดประสบการณ์จำนวน ๘ กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ ๑ หน่วยตัวเรา เรื่อง อวัยวะของฉัน เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับ กิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดการจับคู่ภาพ-คำ เพื่อส่งเสริมทักษะการจำ การสังเกต

กิจกรรมที่ ๒ หน่วยตัวเรา เรื่อง เพศชาย เพศหญิง เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์ และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดตามหาภาพที่หายไป และเกมจิ๊กซอ เพื่อส่งเสริม ทักษะการเปรียบเทียบ การสังเกต

กิจกรรมที่ ๓ หน่วยโรงเรียน เรื่องตราโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และ กิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุด

เกมจิ๊กซอ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต

กิจกรรมที่ ๔ หน่วยโรงเรียน เรื่องสถานที่ในโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์ และกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดจับคู่ภาพ-คำ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การ จดจำ และการเปรียบเทียบ

กิจกรรมที่ ๕ หน่วยต้นไม้ เรื่อง ส่วนประกอบของต้นไม้ บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกม การศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดจับคู่ภาพ-คำ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ และการเปรียบเทียบ

กิจกรรมที่ ๖ หน่วยต้นไม้ เรื่อง การปลูกต้นไม้บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรมเกม การศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดเรียงลำดับการปลูกต้นไม้ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ และการจัดลำดับ

กิจกรรมที่๗ หน่วยสัตว์น่ารัก เรื่อง การเจริญเติบโตของสัตว์บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และ
กิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดการเจริญเติบโตของสัตว์ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต
การจดจำ การจัดลำดับ และการจำแนก

กิจกรรมที่๘ หน่วยสัตว์น่ารัก เรื่อง ประเภทของสัตว์บูรณาการเข้ากับกิจกรรมเสริมประสบการณ์และกิจกรรม
เกมการศึกษา โดยใช้ชุดเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ชุดประเภทของสัตว์ เพื่อส่งเสริมทักษะการสังเกต การจดจำ การ
จัดลำดับ การจำแนก และการเปรียบเทียบ

๑.๔ นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน ๔ แผน
๘ เรื่อง เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

๑.๕ นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน จำนวน ๔ แผน
๘ เรื่องเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไข

๑.๖ ผู้ศึกษาได้สร้างแผนการจัดประสบการณ์ตามขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการพัฒนาทักษะการคิดของเด็ก
ปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา พร้อมทั้งแก้ไขปรับปรุงกิจกรรมบางส่วนให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้และ
ปรับปรุงกิจกรรมให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียน หลังจากนั้นได้นำสิ่งที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระจำนวน ๑ ท่าน เพื่อ
ตรวจสอบได้คำแนะนำดังนี้

๑.๖.๑กิจกรรมที่นำเข้าสู่บทเรียนไม่ควรซ้ำๆกันควรมีหลากหลาย อาจใช้เพลง คำคล้องจอง เกม
สลับกันไป

๑.๖.๒แผนการจัดประสบการณ์ การพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย

การวัดควรตรวจสอบว่าตรงกับจุดประสงค์ที่ระบุไว้หรือไม่ รวมทั้งการวัดและประเมินสอดคล้องกันหรือไม่

๑.๗ ผู้ศึกษาได้ทำการแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำหลังจากนั้นได้นำแผนการจัด
ประสบการณ์การพัฒนาทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อบัตรคำศัพท์พื้นฐานไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

๑.๘ นำแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์
ประจำวัน จำนวน ๔ แผน ๘ เรื่อง ที่ได้รับการปรับปรุงแล้วจัดทำเป็นเครื่องมือฉบับที่สมบูรณ์ไปใช้เก็บข้อมูลกับ
กลุ่มเป้าหมายต่อไป

๒. การสร้างแบบทดสอบเกมการศึกษา เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับทดสอบก่อน และหลังการร่วมกิจกรรม ได้
ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

๒.๑ ศึกษาข้อมูลจากเอกสารเกี่ยวกับทักษะการคิดและพัฒนาการเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
พุทธศักราช ๒๕๖๐ กระทรวงศึกษาธิการ เพื่อสร้างแบบทดสอบเกมการศึกษา ให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

๒.๒ สร้างแบบทดสอบเกมการศึกษา เป็นแบบทดสอบชนิดโยงเส้นจับคู่ภาพ – คำ โดยกำหนดเกณฑ์การให้
คะแนน คือ ตอบถูกข้อละ ๑ คะแนน ตอบผิดให้ ๐๒.๓ นำแบบทดสอบเกมการศึกษา เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณา
ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมตามเนื้อหาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

๒.๔ นำแบบทดสอบเกมการศึกษาที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปใช้เก็บข้อมูลกับเด็กปฐมวัยที่มีอายุ ๕ – ๖ ปี ที่เป็น
กลุ่มเป้าหมาย จำนวน ๒๕ คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

๑. ดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒ - จำนวน ๒๕ คน

และให้นักเรียนทำแบบทดสอบเกมการศึกษา ก่อนทำกิจกรรม (Pre - test) ๑ ครั้ง

๒. ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา บูรณาการเข้ากับแผนการจัดประสบการณ์ประจำวัน ตามแผนที่สร้างขึ้น

จำนวน ๘ เรื่อง เวลา	สัปดาห์ที่	วัน	เรื่อง	กิจกรรม	เวลา/ นาที	๔ แผน โดยใช้
	๑	พุธ	เกมส์จับคู่ภาพ	กิจกรรมเกมการศึกษา	๓๐	
	๒	ศุกร์	เกมส์ต่อภาพให้สมบูรณ์	กิจกรรมเกมการศึกษา	๓๐	
	๓	พุธ	เกมส์เรียงลำดับ	กิจกรรมเกมการศึกษา	๓๐	
	๔	ศุกร์	เกมส์ภาพกับเงา	กิจกรรมเกมการศึกษา	๓๐	

ประมาณกิจกรรมละ ๒๕ นาที สัปดาห์ละ ๑-๒ กิจกรรม รวมเป็นระยะเวลา ๘ สัปดาห์ และให้นักเรียนทำแบบทดสอบเกมการศึกษา หลังการทำกิจกรรม (Post - test) ครบ ๘ สัปดาห์

๓. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre - test) และหลังการทดลอง (Post - test) ไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ(ค่าเฉลี่ยร้อยละ)

ตารางที่ ๑ การเก็บรวบรวมข้อมูล การจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา

๑๑. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

จากผลจากการพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

วิเคราะห์หาประสิทธิภาพชุดเกมการศึกษา เพื่อการพัฒนาการด้านสังคม ชั้นอนุบาลปีที่ ๒- ๓ ตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕ ดังตาราง ตารางที่ ๑

ตารางที่ ๑ การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพชุดเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาทักษะการคิดชั้นอนุบาลปีที่ ๒ - ๓ ตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕

แบบฝึกหัดระหว่างเรียน			แบบทดสอบหลังเรียน			ประสิทธิภาพ
คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๑	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	E๒	E๑/E๒
๒๕	๑๘.๗๖	๗๕.๐๔	๕	๓.๘๘	๗๗.๖๐	๗๕.๐๔/ ๗๗.๖๐

จากตารางที่ ๑ พบว่าคะแนนประสิทธิภาพของกระบวนการ(E๑) ที่ได้รับรวมจากการทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนมีค่าเท่ากับ ๗๕.๐๔ และคะแนนประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E๒) ที่ได้จากคะแนนรวมของการประเมินหลังเรียนมีค่าเท่ากับ ๗๗.๖๐ จึงสรุปได้ว่าการหาประสิทธิภาพชุดเกมการศึกษา เพื่อการพัฒนาทักษะการคิดชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตารางคะแนน

ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนระหว่างเรียน						คะแนนสอบหลังเรียน
			ครั้งที่ ๑	ครั้งที่ ๒	ครั้งที่ ๓	ครั้งที่ ๔	ครั้งที่ ๕	รวม	
		(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)	(๒๕ คะแนน)	(๕ คะแนน)
๑	เด็กชายธนภัทร สาเดช	๓	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๕
๒	เด็กชายธีรภัทร จันสัด	๒	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๓	เด็กชายนติยะ ปุรีวรรณ	๓	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๕
๔	เด็กชายณภัทร เสี่ยงใส	๒	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	๓
๕	เด็กชายนัฐวดี มูลดี	๓	๕	๕	๕	๕	๕	๒๕	๕
๖	เด็กชายปารเมศ แสนสุข	๒	๒	๓	๓	๓	๓	๑๔	๓
๗	เด็กชายพรทวี แก้วบำรุง	๒	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๘	เด็กชายภานุพงศ์ สีน้อย	๓	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๙	เด็กหญิงกชกร เชื้อมาก	๒	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	๓
๑๐	เด็กหญิงกนกลักษณ์ โมกหลวง	๓	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๑๑	เด็กหญิงจรรยาณชน ชินเชษฐ	๒	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๑๒	เด็กหญิงเบญจพร หลอดเพชร	๑	๒	๒	๒	๒	๒	๑๐	๒
๑๓	เด็กหญิงวิศรา เวียงซ้อง	๓	๔	๔	๔	๔	๔	๒๐	๔
๑๔	เด็กชายศิริศักดิ์ คนชาญ	๒	๓	๔	๔	๔	๔	๑๙	๔
๑๕	เด็กหญิงพฤษา แก้วอุดม	๒	๓	๓	๓	๓	๓	๑๕	๓
๑๖	เด็กหญิงขมัยพร ราชเจริญ	๓	๔	๕	๕	๕	๕	๒๔	๕
คะแนนรวม		๕๘	๘๙	๙๔	๙๕	๙๕	๙๖	๔๖๙	๙๗
คะแนนเฉลี่ย		๒.๓๒	๓.๕๖	๓.๗๖	๓.๘๐	๓.๘๐	๓.๘๔	๑๘.๗๖	๓.๘๘
ร้อยละ		๔๖.๔๐	๗๑.๒๐	๗๕.๒๐	๗๖.๐๐	๗๖.๐๐	๗๖.๘๐	๓๗๕.๒๐	๗๗.๖๐

๒. เปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัด ประสบการณ์ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งปรากฏดังตารางที่ ๒

ตารางที่ ๒ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัด ประสบการณ์ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ โดยการวิเคราะห์ประสิทธิผลของการเรียนรู้

จำนวนนักเรียน	ผลรวมคะแนน (คะแนนเต็ม ๕)		ดัชนีประสิทธิผล (E.I)
	ทดสอบก่อนเรียน	ทดสอบหลังเรียน	
๒๕	๕๘	๙๗	๐.๕๘
ค่าเฉลี่ย	๒.๓๒	๓.๘๘	

จากตารางที่ ๒ พบว่าคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบก่อนเรียนมี ๒.๓๒ และคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียน มีค่า ๓.๘๘ ดังนั้น ผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังเรียนการจัดการ การพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ของ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒,๓ โรงเรียนบ้านโคกกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ โดยเด็กมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I) มีค่าเท่ากับ ๐.๕๘ หรือมีค่าความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็น ร้อยละ ๕๘

ตารางที่ ๓ สรุปผลคะแนนแบบทดสอบเกมการศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดก่อนและหลังการจัดประสบการณ์

สถิติ	คะแนนก่อน	คะแนนหลัง	เกณฑ์การประเมิน
	การจัดกิจกรรม	การจัดกิจกรรม	
จำนวนเด็ก	๒๕	๒๕	
ค่าเฉลี่ย	๒.๓๒	๓.๘๘	ดี
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	๐.๕๖	๐.๘๘	
ร้อยละ	๔๖.๔	๗๗.๖	ดี

คะแนน ๔.๐๐ – ๕.๐๐ หมายถึง

ระดับ ดีมาก

คะแนน ๓.๐๐ – ๓.๙๙ หมายถึง

ระดับ ดี

คะแนน ๒.๐๐ – ๒.๙๙ หมายถึง

ระดับ พอใช้

คะแนน ๑.๐๐ – ๑.๙๙ หมายถึง

ระดับ ผ่าน

คะแนน ๐ – ๐.๙๙ หมายถึง

ระดับ ปรับปรุง

สรุปผลได้ดังนี้

ผลการศึกษา การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา จำแนกตาม
วัตถุประสงค์ พบว่า

๑. ประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษาเพื่อการพัฒนาทักษะการคิดโดยใช้ชุดเกมการศึกษา ของเด็กปฐมวัยชั้น
อนุบาลปีที่ ๒,๓ โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม ปีการศึกษา ๒๕๖๕ ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ๗๕/๗๕
 ๒. ผลจากการเปรียบเทียบการใช้ชุดเกมการศึกษาของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ พบว่า
หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดเกมการศึกษา เด็กปฐมวัยมีทักษะ
การคิด สูงกว่าก่อนการได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับ ดีโดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนของการทำแบบทดสอบ
เพิ่มขึ้นจาก ๒.๓๒ เป็น ๓.๘๘ คะแนน
 ๓. ผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้ชุดเกมการศึกษา
- ๑.๑ ผลก่อนการจัดกิจกรรม เด็กมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ ๒.๓๒ คะแนน อยู่ในระดับ พอใช้
 - ๑.๒ ผลหลังการจัดกิจกรรม จะเห็นได้ว่าคะแนนของแบบทดสอบคิดเป็นค่าเฉลี่ยเพิ่มเป็น ๓.๘๘ คะแนน อยู่ใน
ระดับ ดี

๑๒. การเผยแพร่นวัตกรรม

ข้าพเจ้าเผยแพร่มีการเผยแพร่ผลงานให้กับครูผู้สอนระดับปฐมวัยในโรงเรียนในกระบวนการ PLC
และโรงเรียนในศูนย์พัฒนาคุณภาพการศึกษาราชบุรี เป็นแนวทางในแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดประสบการณ์การ
เรียนรู้ให้กับครูผู้สอนระดับปฐมวัย

คณะครูผู้สอนระดับปฐมวัย ผู้รายงาน
โรงเรียนบ้านโคกกลางบ่อหลุม

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หน่วยตัวเรา

จำนวน ๑ แผน

แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๓ หน่วย ตัวเรา

วันที่ ๑,๒,๓,๔,๕ มิถุนายน ๒๕๖๕ แนวคิด ร่างกายของเรา เป็นโครงสร้างทั้งหมดของมนุษย์ประกอบด้วยเซลล์หลายชนิด ที่รวมกันเป็น เนื้อเยื่อซึ่งรวมกันเป็นระบบอวัยวะ สิ่งเหล่านี้คงภาวะธ รงดุลและความอยู่รอดของร่างกายมนุษย์ ร่างกาย มนุษย์ประกอบด้วยศีรษะ, คอ, ลำตัว (ซึ่งรวมถึงอกและท้อง), แขนและมือ,ขา และเท้า

วันที่	กิจกรรมการเรียนรู้					
	เคลื่อนไหวและจังหวะ	เสริมประสบการณ์	ศิลปะสร้างสรรค์	การเล่นตามมุม	กลางแจ้ง	เกมการศึกษา
๑ มิ.ย.๖๕	การเคลื่อนไหวตามอิสระ	ชื่อ – นามสกุล	การวาดภาพระบายสีอวัยวะ	การเล่นตามมุมประสบการณ์	การเดินตัวหนอน	การเรียงลำดับขนาดของอวัยวะ
๒ มิ.ย.๖๕	การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง	เพศ	การปะติดภาพอวัยวะ	การเล่นตามมุมประสบการณ์	กระต่ายขาเดียว	การต่อภาพร่างกาย
๓ มิ.ย.๖๕	การเคลื่อนไหวตามเครื่องเคาะจังหวะ	อวัยวะต่างๆ	การจุ่มสีภาพปาก	การเล่นตามมุมประสบการณ์	กระโดดแตะตามคำสั่ง	การจับคู่ภาพ – คำ
๔ มิ.ย.๖๕	การเคลื่อนไหวตามอุปกรณ์	รูปร่างลักษณะ	การพิมพ์ภาพฝ่ามือ	การเล่นตามมุมประสบการณ์	การเล่นเครื่องเล่นสนาม	การจับคู่ภาพเหมือน
๕ มิ.ย.๖๕	การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง	การรักษาความสะอาดของร่างกาย	การระบายสีภาพร่างกาย	การเล่นตามมุมประสบการณ์	การต่อรถไฟ	การเรียงลำดับขั้นตอนการทำความสะอาดร่างกาย

ภาคผนวก ข

แบบทดสอบเกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา

ก่อน – หลัง การจัดประสบการณ์



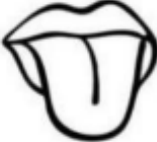
คะแนนที่ได้

แบบทดสอบก่อนเรียน

เกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา (เรื่อง อวัยวะของดิน)

ชื่อ - สกุล..... ชั้น

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพอวัยวะกับคำที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

	•	•	ตา
	•	•	จมูก
	•	•	ปาก
	•	•	มือ
	•	•	หู

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นางสุภาพร สิมห้ำ) X

ครูประจำชั้น

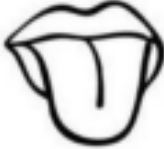


คะแนนที่ได้

เกมการศึกษา หน่วย ตัวเรา (เรื่อง อวัยวะของต้น)

ชื่อ - สกุล..... ชั้น

ให้นักเรียนโยงเส้นจับคู่ภาพอวัยวะกับคำที่สัมพันธ์กันต่อไปนี้

	•	•	หู
	•	•	มือ
	•	•	ปาก
	•	•	จมูก
	•	•	ตา

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นางสุภาพร สิมหาล้า) X

ครูประจำชั้น

ภาคผนวก ค ประมวลภาพการกิจกรรม

การเผยแพร่ผลงานให้กับคณะครูและผู้บริหารในโรงเรียนในกระบวนการ PLC



ตัวอย่างเกม

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก

วันที่ 1 เกมจับคู่ภาพเหมือนต้นไม้

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกตสีและรูปร่างที่เหมือนกัน-ต่างกัน

วิธีเล่น

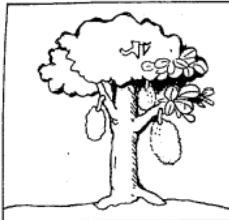
1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพต้นไม้แต่ละชนิด
2. ให้เด็กนำภาพต้นไม้ที่เหมือนกันมาวางเรียงคู่กันเป็นคู่ๆ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

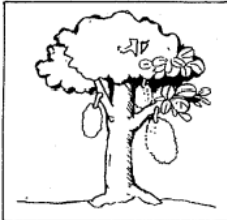
1. พัฒนากิจกรรมการสังเกตและเปรียบเทียบสีและรูปร่างที่เหมือนกัน-ต่างกัน
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

วิธีการให้สี ระบายสีภาพต้นไม้ตามสีธรรมชาติของต้นไม้ชนิดนั้นๆ

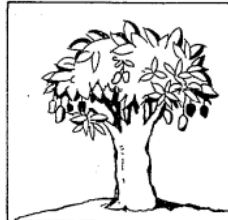
สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 1 เกมจับคู่ภาพเหมือนต้นไม้



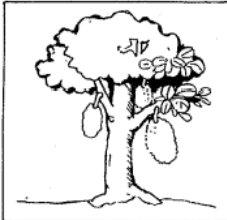
ต้นขนุน



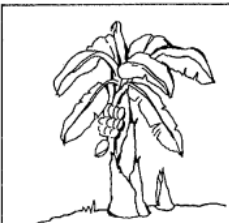
ต้นมะม่วง



ต้นกล้วย



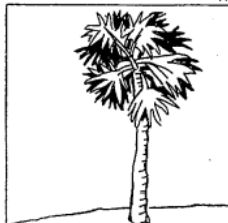
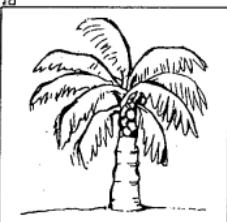
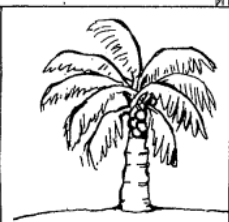
ต้นตาล



ต้นมะพร้าว



ต้นไผ่



สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก

วันที่ 2 เกมจับคู่ภาพสิ่งที่มีสีเหมือนกัน

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกตสีที่เหมือนกัน-ต่างกัน

วิธีเล่น

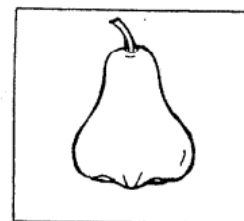
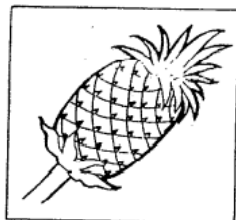
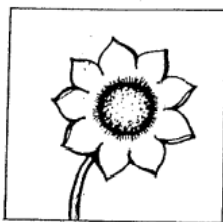
1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพพืชผักผลไม้
2. ให้เด็กลำภาพสิ่งที่มีสีเหมือนกันมาวางเรียงคู่กันเป็นคู่ๆ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กลำเกมใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

1. เรียนรู้เรื่องสี
2. พัฒนากล้ามเนื้อการสังเกตและเปรียบเทียบสีที่เหมือนกัน-ต่างกัน
3. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
4. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
5. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

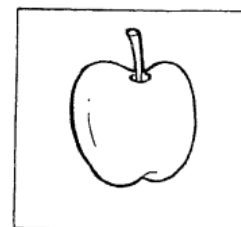
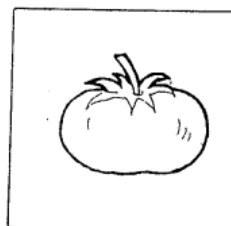
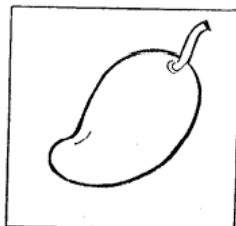
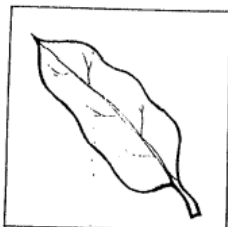
วิธีการให้สี ระบายสีตามที่กำหนดไว้ได้ภาพ เช่น ดอกทานตะวันกับสับปะรดระบายสีเหลือง

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 2 เกมจับคู่ภาพสิ่งที่มีสีเหมือนกัน



สีเหลือง

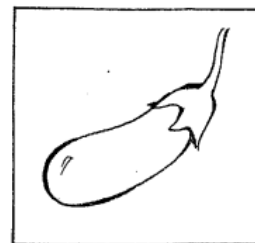
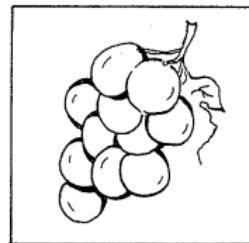
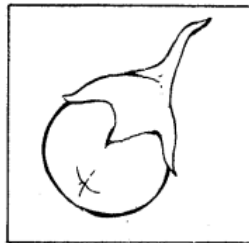
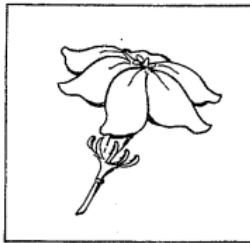
สีชมพู



สีเขียว

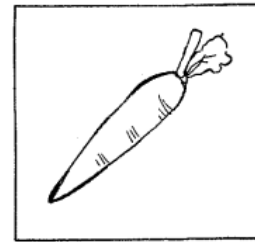
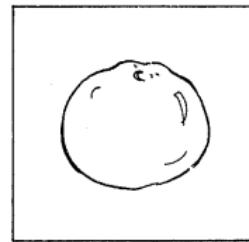
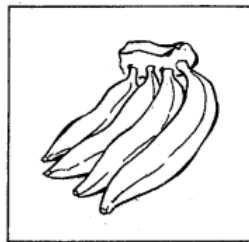
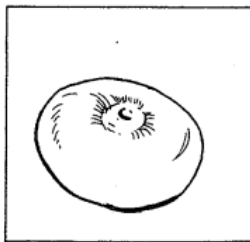
สีแดง

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 2 เกมจับคู่ภาพที่มีสีเหมือนกัน



สีขาว

สีม่วง



สีเหลือง

สีแดง

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก

วันที่ 3 เกมจับคู่ภาพเหมือนภาพกับเงา

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกตรูปร่างที่เหมือนกัน-ต่างกัน

วิธีเล่น

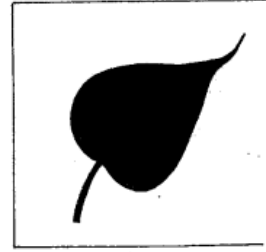
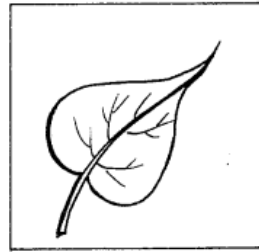
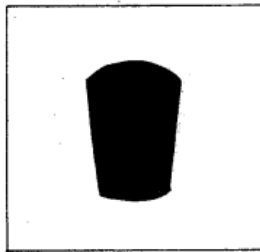
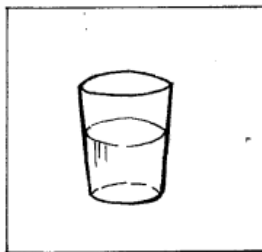
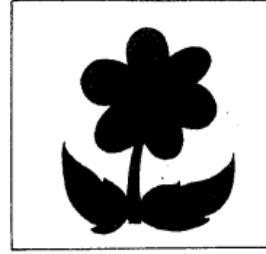
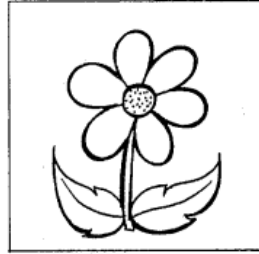
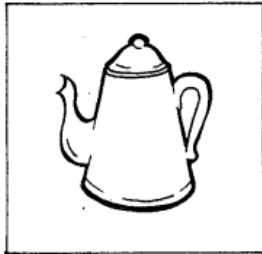
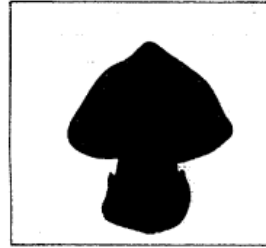
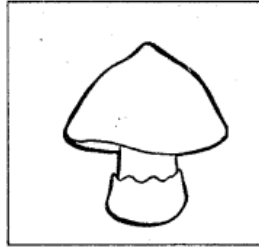
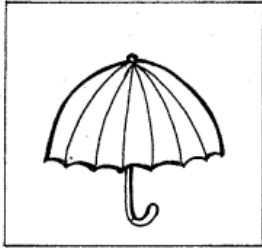
1. แนะนำให้เด็กรู้จักภาพสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเกม
2. ให้เด็กนำภาพกับเงาของภาพเดียวกันมาวางเรียงคู่กันเป็นคู่ ๆ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมไปใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

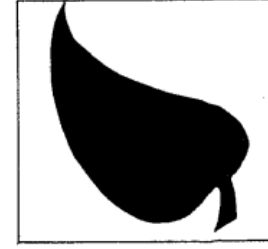
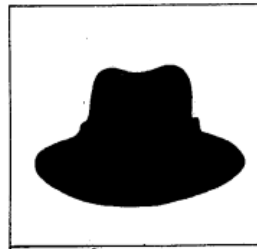
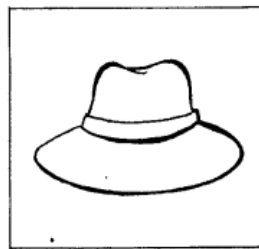
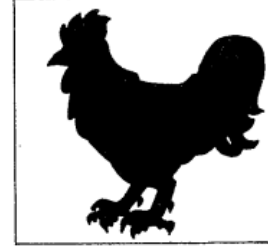
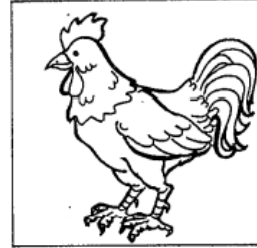
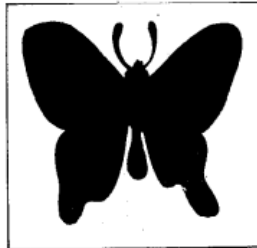
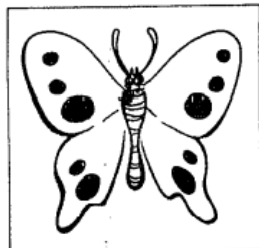
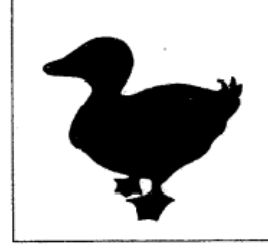
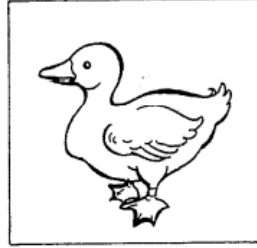
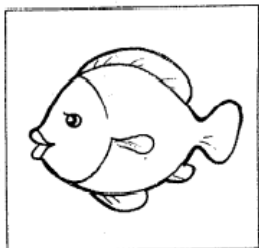
1. พัฒนากิจกรรมการสังเกตและเปรียบเทียบรูปร่างที่เหมือนกัน-ต่างกัน
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

วิธีการให้สื่อ ระบายสีเฉพาะภาพแรกส่วนภาพเงาไม่ต้องระบายสี

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 3 เกมจับคู่ภาพกับเงา



สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 3 เกมจับคู่ภาพกับเงา



สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก

วันที่ 4 เกมภาพตัดต่อเด็กแสดงความสามารถอย่างอิสระ

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกต สี รูปร่าง และรายละเอียดของภาพ

วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กรู้จักและสังเกตภาพตัดต่อเด็กแสดงความสามารถอย่างอิสระที่ต่อสมบูรณ์ แล้วแยกเป็นชิ้นส่วนย่อย
2. ให้เด็กนำชิ้นส่วนของภาพเด็กแสดงความสามารถอย่างอิสระมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

1. พัฒนากิจกรรมการสังเกตและเปรียบเทียบ สี รูปร่าง และรายละเอียดของภาพ
2. พัฒนาประสาทสัมผัสทั้งห้าระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

หมายเหตุ สัปดาห์นี้ ภาพตัดต่อควรตัดจำนวน 6-8 ชิ้น

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 4 เกมภาพตัดต่อเด็กแสดงความสามารถอย่างอิสระ



สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก

วันที่ 5 เกมสังเกตรายละเอียดของภาพซ้อนรูปเรขาคณิต

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกตและเปรียบเทียบรูปร่างที่เหมือนกัน-ต่างกัน

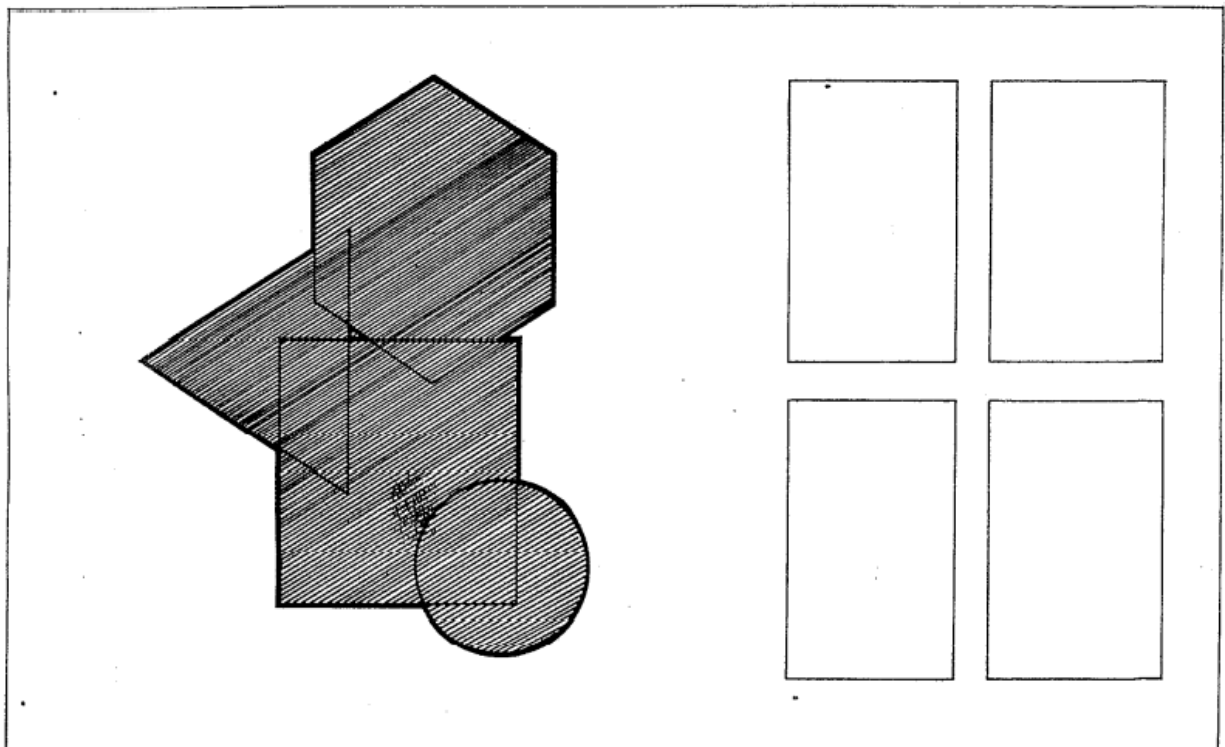
วิธีเล่น

1. แนะนำให้เด็กสังเกตภาพแผ่นหลักก่อนว่าภาพนั้นมีรูปเรขาคณิตอะไรบ้าง
2. ให้เด็กพิจารณาแผ่นย่อยว่าแต่ละภาพมีภาพใดที่มีอยู่ในภาพแผ่นหลัก
3. ให้เด็กนำภาพแผ่นย่อยที่เป็นส่วนรายละเอียดย่อยของภาพแผ่นหลักมาวางในช่องสี่เหลี่ยมที่อยู่ใต้ภาพใหญ่ ตามที่กำหนด
4. ตรวจสอบว่าภาพแผ่นย่อยภาพใดไม่ถูกต้อง ให้เด็กพิจารณาเลือกภาพแผ่นหลักวางจนกว่าจะถูกต้อง
5. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็กนำเกมใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

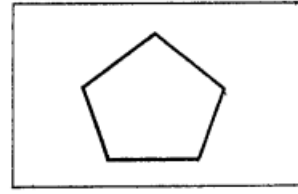
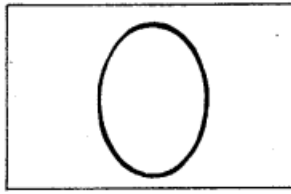
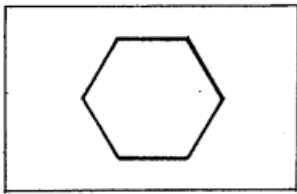
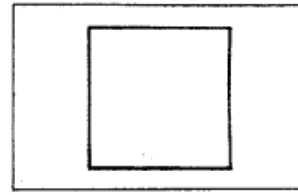
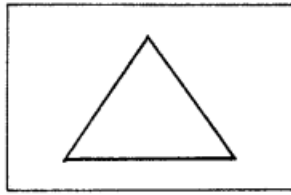
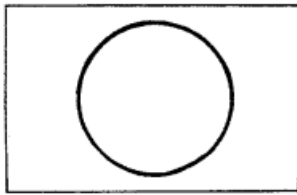
ประโยชน์

1. เรียนรู้รูปเรขาคณิต
2. พัฒนากิจกรรมการสังเกตและเปรียบเทียบรูปร่างที่เหมือนกัน-ต่างกัน
3. พัฒนาประสาทสัมผัสขั้นระหว่างมือกับตา
4. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
5. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 5 เกมสังเกตรายละเอียดของภาพซ้อนรูปเรขาคณิต



สัปดาห์ที่ 5 หน่วยหนูน้อยน่ารัก วันที่ 5 เกมสังเกตรายละเอียดของภาพซ่อนรูปเรขาคณิต



สัปดาห์ที่ 6 หน่วยสัตว์น่ารัก

วันที่ 4 เกมภาพตัดต่อสัตว์เลี้ยง

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกต สี รูปร่าง และรายละเอียดของภาพ

วิธีเล่น

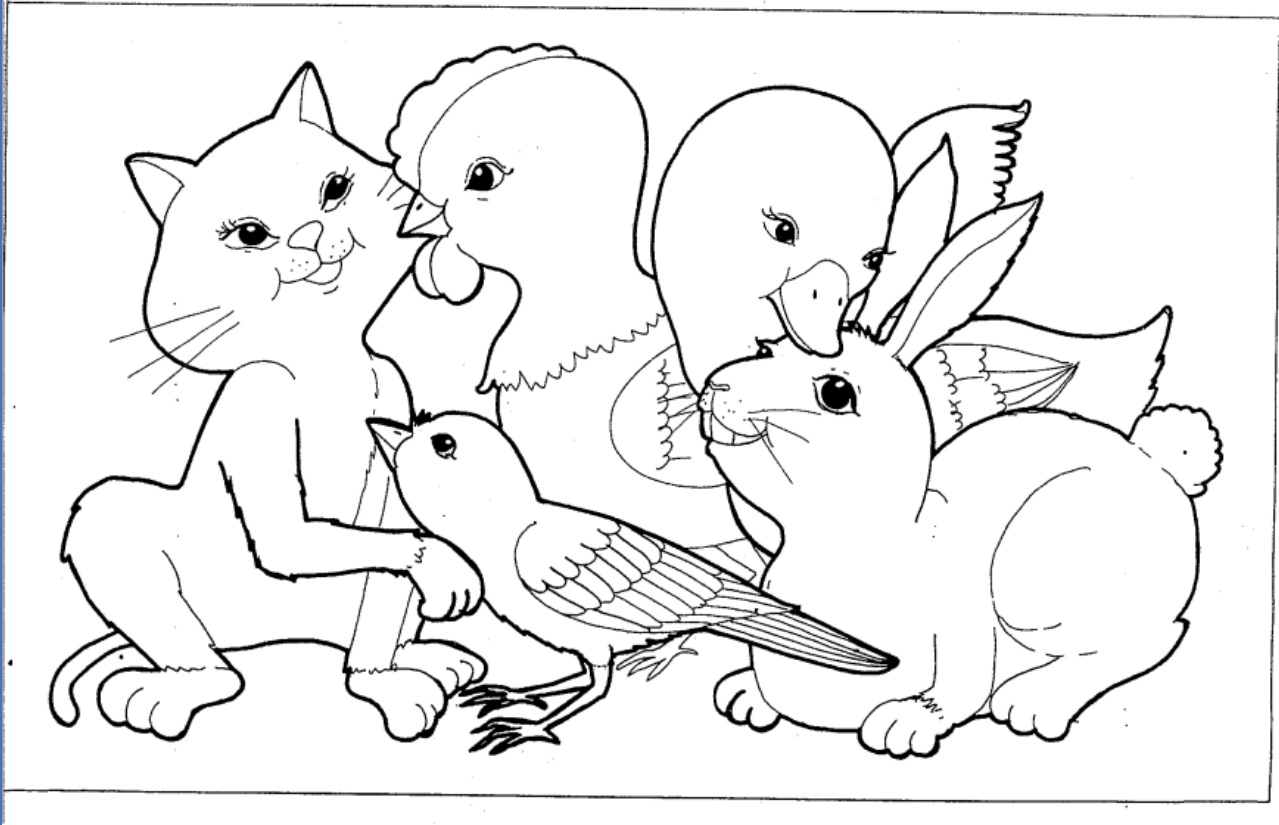
1. แนะนำให้เด็กรู้จักและสังเกตภาพตัดต่อที่ต่อสมบูรณ์ แล้วแยกเป็นชิ้นส่วนย่อย
2. ให้เด็กนำชิ้นส่วนของภาพมาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

1. พัฒนากิจกรรมการสังเกต สี รูปร่าง และรายละเอียดของภาพ
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

หมายเหตุ สัปดาห์นี้ ภาพตัดต่อควรตัดจำนวน 6-8 ชิ้น

สัปดาห์ที่ 6 หน่วยสัตว์น่ารัก วันที่ 4 เกมภาพตัดต่อสัตว์เลี้ยง



สัปดาห์ที่ 7 หน่วยเนียนมไข่

วันที่ 4 เกมภาพตัดต่ออาหารที่มีประโยชน์

วัตถุประสงค์

ฝึกการสังเกต สี รูปร่าง และรายละเอียดของภาพ

วิธีเล่น

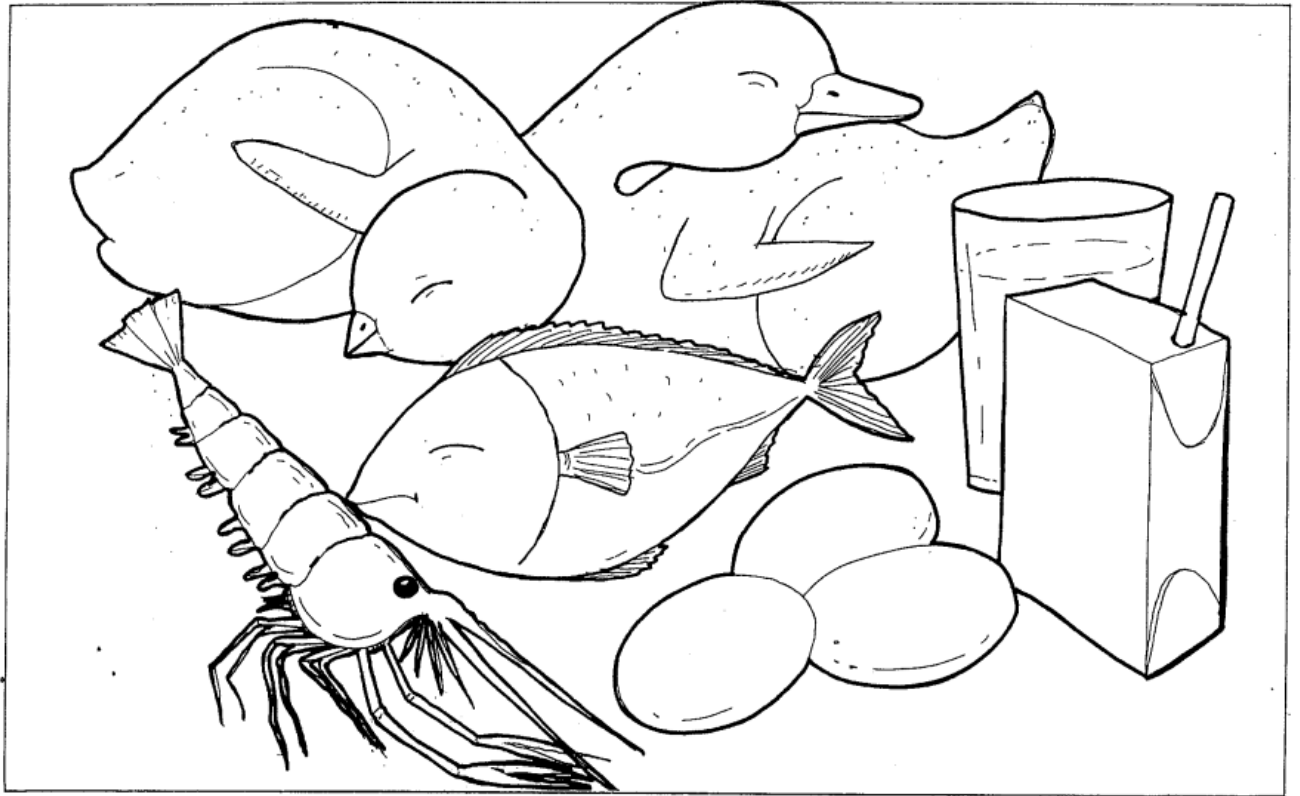
1. แนะนำให้เด็กรู้จักและสังเกตภาพตัดต่ออาหารที่มีประโยชน์ที่ต่อสมบูรณ์ แล้วแยกเป็นชิ้นส่วนย่อย
2. ให้เด็กนำชิ้นส่วนของภาพอาหารที่มีประโยชน์มาต่อกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมไปใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

1. พัฒนากิจกรรมการสังเกต สี รูปร่าง และรายละเอียดของภาพ
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม

หมายเหตุ สัปดาห์นี้ ภาพตัดต่อควรตัดจำนวน 6-8 ชิ้น

สัปดาห์ที่ 7 หน่วยเพื่อนมไข่ วันที่ 4 เกมภาพตัดต่ออาหารที่มีประโยชน์



สัปดาห์ที่ 7 หน่วยเพื่อนมไข่

วันที่ 5 เกมจับคู่ภาพกับเงารูปเรขาคณิต

วัตถุประสงค์

1. ฝึกการสังเกตรูปร่าง
2. ฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ

วิธีเล่น

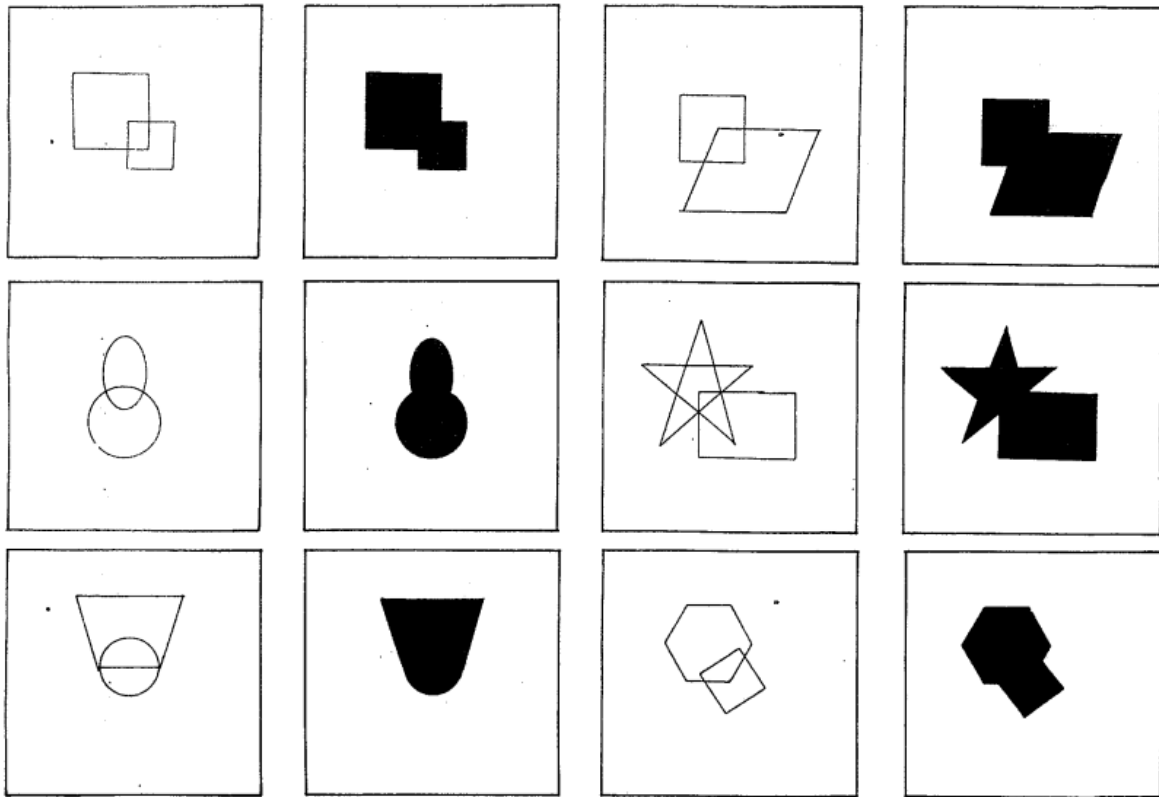
1. แนะนำให้เด็กรู้จักและสังเกตภาพรูปเรขาคณิตและภาพเงารูปเรขาคณิต
2. ให้เด็กนำภาพรูปเรขาคณิตกับภาพเงาที่เหมือนกันมาวางเรียงคู่กันเป็นคู่ๆ
3. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กนำเกมไปใส่กล่องแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ประโยชน์

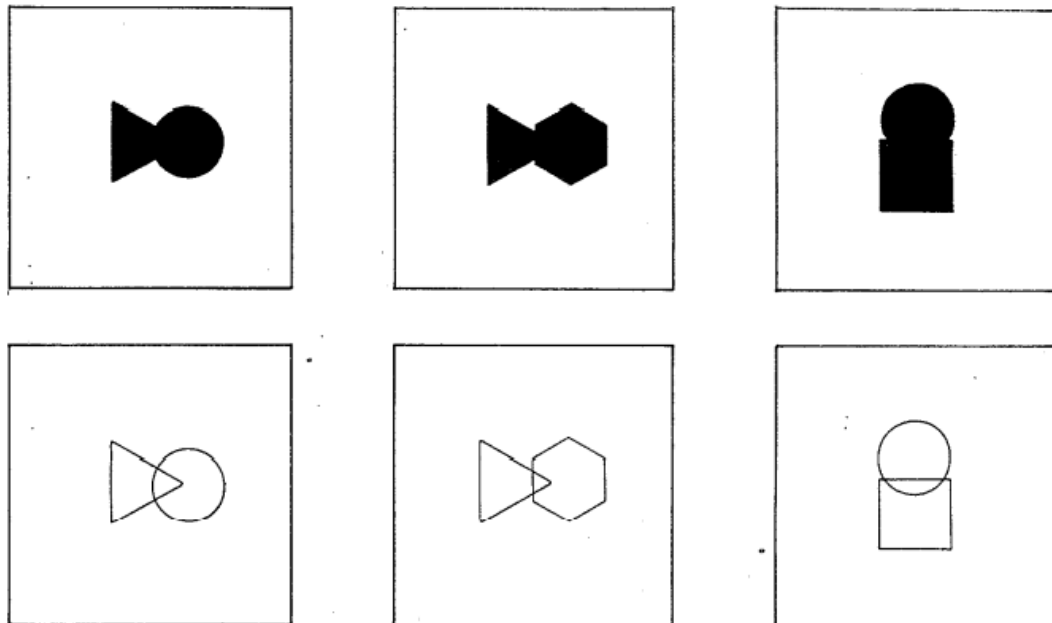
1. พัฒนากิจกรรมการสังเกตรูปร่างของสิ่งเดียวกัน
2. พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. มีระเบียบวินัยและความรับผิดชอบ
4. หากเล่นเป็นกลุ่มจะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์-สังคม
5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล

วิธีการให้สื่อ เกมชุดนี้ระบายสีเฉพาะรูปเรขาคณิตที่ซ้อนกัน ภาพเงาไม่ต้องระบายสี

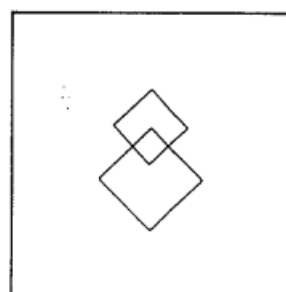
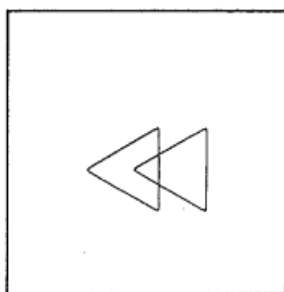
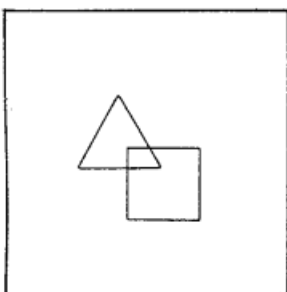
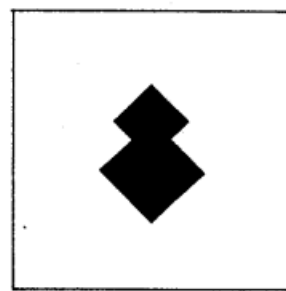
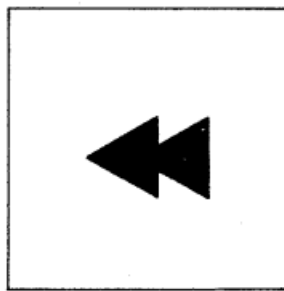
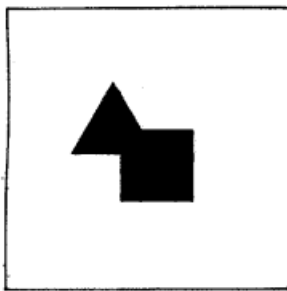
สัปดาห์ที่ 7 หน่วยเพื่อนมไข่ วันที่ 5 เกมจับคู่ภาพกับเงารูปเรขาคณิต



สัปดาห์ที่ 7 หน่วยเพื่อนมไข่ วันที่ 5 เกมจับคู่ภาพกับเงารูปเรขาคณิต



สัปดาห์ที่ 7 หน่วยเพื่อนมไข่ วันที่ 5 เกมจับคู่ภาพกับเงารูปเรขาคณิต



ภาพกิจกรรมการเรียนการสอน

