รายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษารูปแบบ GBL 5 steps เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

นางสาวสวิชญา สนับบุญ

ตำแหน่งครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต I

คำนำ

การจัดทำรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Best Practices) เป็นรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษารูปแบบ GBL 5 steps เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ จริง รวมทั้งส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสมดุลทุกด้าน พัฒนาครูให้เป็นครูยุคใหม่ มีศักยภาพในการจัด การเรียนการสอนตามสมรรถนะ พัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ มีทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็น เป็นคนดี มีวินัย มีความรักในสถาบัน หลักของชาติ ยึดมั่นการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีทัศนคติที่ดีต่อ บ้านเมือง

รายงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดของเด็กปฐมวัย โดยผู้จัดทำได้ดำเนินการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะในการคิด และทำกิจกรรมด้วยความเพลิดเพลิน นำไปสู่การเตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนาการด้านสติปัญญา ผู้จัดทำได้รายงานต่อ ผู้บังคับบัญชาตามระดับ ตลอดจนเผยแพร่ให้กับผู้ปกครองผู้เรียน ชุมชน ได้ทราบ ผลการปฏิบัติงานและ คุณลักษณะของผู้เรียนตามเกณฑ์มาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ

นางสาวสวิชญา สนับบุญ

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ	1
จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินการ	3
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ผลการดำเนินงาน	9
ปัจจัยความสำเร็จ	13
บทเรียนที่ได้รับ	14
การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ	15
การขยายผล ต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ผลงาน	15
บรรณานุกรม	16
ภาคผนวก	

วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)

ด้านการจัดประสบการณ์การจัดการศึกษาปฐมวัย (ครูผู้สอน)

โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต 1

ชื่อผลงาน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษารูปแบบ GBL 5 steps เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย

ผู้เสนอผลงาน นางสาวสวิชญา สนับบุญ ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย
โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต 1
ตำบล โคกไทย อำเภอศรีมโหสถ จังหวัด ปราจีนบุรี รหัสไปรษณีย์ 25190 โทรศัพท์ 0835146155
E-mail: newssawit@gmail.com

. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

การจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 พัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะ คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งไม่เน้นเนื้อหา การท่องจำ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษา คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น รวมทั้งการจัดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริม พัฒนาการทางสติปัญญาได้แก่ การคิด การใช้ภาษา การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ จำนวน มิติ ความสัมพันธ์ เวลา เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560) การจัดการศึกษาในระดับปฐมวัย เป็นการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้ได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบของการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการผ่านการเล่นโดยมุ่งเน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การคิดของเด็กปฐมวัย เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสมองที่มีผลจากการรับรู้สิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ทั้งที่เด็กรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว การคิดของเด็กปฐมวัย จะเกี่ยวข้องกับโครงสร้างของสมอง และกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งการทำงาน ของสมองจะพัฒนาด้านการคิดของเด็ก จากการสังเกตเด็กปฐมวัยจะพบว่า การคิด ของเด็กเกิดขึ้นตลอดเวลา เมื่อเด็กคิดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะเกิดเป็นพฤติกรรมหรือสะท้อนออกมา ในรูปการกระทำเพราะสมองเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการคิด เด็กจะเริ่มต้นพัฒนาด้านการคิดจากการรับรู้ของประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นประสบการณ์แรกหรือเป็นขั้นต้น ของพัฒนาการทางการคิด การคิดของเด็กเป็นไปตามสิ่งที่เด็กเห็น ได้ยิน รู้รส รู้สึก ซึ่งเป็นการรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือที่เรียกว่าขั้นประสาทรับรู้ (Sensorimotor Stage) และพร้อมที่จะพัฒนาไปขั้นก่อนปฏิบัติการ (Preoperational Stage) ในแต่ละขั้น ของพัฒนาการ เด็กจะพัฒนาเครื่องมือในการคิด คือ สัญลักษณ์ (Symbol) เด็กจะมองวัตถุไม่เพียงแต่ว่าสิ่งนั้นเป็นอะไร แต่จะมองว่าสิ่งนั้นเป็นตัวแทนหรือใช้แทนอะไรได้บ้าง โดยใช้ คำพูดเป็นการสื่อความหมาย ประสบการณ์ซ้ำๆ จะช่วยให้เด็กพัฒนาได้เร็วขึ้น (อารมณ์ สุวรรณปาล, 2551, หน้า 8-11)

การจัดกิจกรรมและประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการคิด ครูปฐมวัย ต้องเป็นผู้รู้ในการคิดหากิจกรรมทางการคิดมาจัดเป็นประสบการณ์ให้กับเด็ก และเข้าใจ หลักการและวิธีการจัดประสบการณ์อย่างถูกต้อง ซึ่งหลักการวิธีการจัดประสบการณ์ ในการพัฒนาด้านการคิด คือ จัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ ปฏิบัติ โดยการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ศึกษานอกสถานที่ การประกอบอาหาร การเล่นเกมการศึกษา ฝึกแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (อารมณ์ สุวรรณปาล, 2551, หน้า 8-35) โดยเฉพาะเกมการศึกษาเป็นเกมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด เกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับ พื้นที่/ระยะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, หน้า 66) เกมการศึกษาเป็นพื้นฐานทางการศึกษา ของเด็กปฐมวัยที่มุ่งเน้นการสังเกต คิดหาเหตุผล และแก้ปัญหาจากการเล่น ในการเล่นเด็กจะเป็นผู้วางแผนและเล่นเกมเอง (อารมณ์ สุวรรณปาล, 2551, หน้า 8-38)

การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning หรือ GBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน เป็นเพราะการที่ผู้เรียนเกิดมาในยุคที่เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ต่างๆและเครื่องมือสื่อสารที่พัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง จึงมีผลทำให้ ความชอบ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนต่อรูปแบบการเรียนรู้และการที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้

เกมการศึกษาเป็นหนึ่งในเครื่องมือการจัดประสบการณ์เรียนรู้ เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่าง ๆ จากการเล่นและการลงมือทำ และสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการฝึกทักษะ เพราะจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนมีทักษะการสังเกตและคิดหาเหตุผลที่ดี ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้เป็นพื้นฐานการศึกษา รู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล และ เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสี รูปร่าง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ มีกฎเกณฑ์ กติกาง่าย ๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ได้แก่ การจับคู่ การต่อภาพให้สมบูรณ์ การวางภาพ ต่อปลาย (โดมิโน) การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ การศึกษารายละเอียดของภาพ (ลอตโต้) การจับคู่แบบตารางสัมพันธ์ (เมตริกเกม) เกมพื้นฐานการบวก และการหาความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด

จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล2 ในปีการศึกษา 2567 ที่ผ่านมาพบว่าเด็กส่วนใหญ่ขาดความพร้อมด้านทักษะทางการคิด เช่น ขาดทักษะการจำแนก การเรียงลำดับ การจัดหมวดหมู่ จำตัวเลขไม่ได้ บอกจำนวนที่สัมพันธ์กับตัวเลขไม่ได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นครูผู้สอนจึงได้เกิดแนวคิดที่จะจัดประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติให้เด็กมีความสนใจสนุกสนานและมีความสุขในการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนรู้มากขึ้น

1.2 แนวทางการพัฒนา

ทักษะทางการคิดของเด็กปฐมวัยเป็นทักษะเบื้องตันที่ต่อเนื่องไปถึงการเรียนรู้และเป็นรากฐานในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว นอกจากครู พ่อ แม่ ผู้ปกครองก็มีบทบาทความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กให้ได้รับการพัฒนาเหมาะสมตามวัยและเต็มศักยภาพของตนเอง ดังนั้นครูผู้สอนจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนา ส่งเสริมทักษะทางการคิดของเด็ก จึงได้มีการคิดนวัตกรรมที่สามารถใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาให้เหมาะสมตามวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยผ่านชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อให้เด็กมีทักษะทางการคิดเพิ่มมากขึ้น

2. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

2.1 จุดประสงค์

2.1.1 เพื่อให้เด็กเกิดทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย

2.1.2 เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

2.1.3 เพื่อให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้

2.2 เป้าหมาย

เชิงปริมาณ : เด็กชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์การประเมินด้านทักษะทางการคิด

เชิงคุณภาพ : เด็กชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน มีทักษะทางการคิดสูงขึ้น

3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 ออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

3.1.1 ศึกษาวิเคราะห์สภาพปัญหาจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

3.1.2 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 วิเคราะห์มาตรฐานการศึกษาปฐมวัยและตัวบ่งชี้

3.1.3 ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการ และขั้นตอนการสร้างแผนการจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย

3.1.4 ศึกษาเอกสาร แนวคิด เกี่ยวกับวิธีการ และขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้รูปแบบ GBL 5 STEP เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยและดำเนินการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์

3.1.5 ดำเนินการจัดทำเกมเพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยชุดกิจกรรมเกมการศึกษาประกอบด้วย 7 ชุดกิจกรรม ดังนี้

ชุดที่ 1 เกมจับคู่สีหรรษา

ชุดที่ 2 เกมจัดหมวดหมู่อาหาร

ชุดที่ 3 เกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่

ชุดที่ 4 เกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต

ชุดที่ 5 เกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่

ชุดที่ 6 เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข

ชุดที่ 7 เกมจัดหมวดหมู่หน้าที่ในร่างกาย

3.1.6นำนวัตกรรมชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย

3.1.7 จัดทำแบบประเมินและประเมินผลทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย

3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพเดมมิ่ง PDCA)

P = Plan (วางแผน)

1.กำหนดเป้าหมายเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคิดสำหรับเด็กปฐมวัยโดยสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้กระบวนการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step

2. การวางแผนการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางคิดสำหรับเด็กปฐมวัยโดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้ององค์ประกอบในการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step ดังนี้

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)
ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)
ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)
ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)
ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล (Discussions and conclusions)

เมื่อศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยจึงได้วางแผนการจัดประสบการณ์โดยกำหนดจุดประสงค์และรูปแบบของกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์โดยบูรณาการในกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมอย่างเหมาะสม

3. จัดทำเกมเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

D = Do (ลงมือปฏิบัติ)

4. ลงมือปฏิบัติตามแผน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและนำไปใช้กับเด็กชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน

กิจกรรม	จุดประสงค์	การจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step	การประเมินผล
ชุดที่ 1 เกมจับคู่สีหรรษา	1.เพื่อให้เด็กสามารถจำแนกสีได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน 3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กร่วมกันท่องคำคล้องจอง “7 วัน 7 สี” - เด็กบอกชื่อสีเป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)** - บอกชื่อเกมจับคู่สีหรรษาและแนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - เด็กออกมาเล่นเกม รอบละ 3 คน - เด็กเล่นเกมจำแนกสี คนไหนเสร็จเร็วที่สุดและจำแนกสีได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ	1. สังเกตการจำแนกสี 2. สังเกตสภาวะอารมณ์ขณะทำกิจกรรม 3. สังเกตการเล่นเกมด้วยตนเอง

		- เด็กสลับกันออกมาเล่น จนครบทุกคน **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** - ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมจับคู่สีหรรษา **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)** - เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการจำแนกสี - เด็กทำใบงานส่งเสริมทักษะการจำแนก	
ชุดที่ 2 เกมจัดหมวดหมู่อาหาร	1.เพื่อให้เด็กสามารถจัดหมวดหมู่รูปภาพที่กำหนดให้ได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน 3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กร่วมกันร้องเพลง “ผักผลไม้” - เด็กบอกชื่อผัก ผลไม้ อาหาร ที่เด็กรู้จัก **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)** - บอกชื่อเกมจัดหมวดหมู่อาหารและแนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ - เด็กแต่ละกลุ่มจัดหมวดหมู่รูปภาพตามกลุ่มของตนเอง เมื่อเล่นเสร็จให้สลับกลุ่มกันเล่น **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** - ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมจัดหมวดหมู่อาหาร **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)** - เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่สิ่งที่เข้าคู่กัน เหมือนกันหรืออยู่ประเภทเดียวกัน - เด็กทำใบงานส่งเสริมทักษะการจัดหมวดหมู่	1. สังเกตการเล่นเกมจัดหมวดหมู่ 2. สังเกตสภาวะอารมณ์ขณะทำกิจกรรม 3. สังเกตการเล่นเกมด้วยตนเอง
ชุดที่ 3 เกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่	1.เพื่อให้เด็กสามารถเปรียบเทียบรูปภาพขนาดเล็ก-ใหญ่ ได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กดูบัตรภาพจำนวน 3 ภาพ แล้วช่วยกันตอบว่าภาพใดเล็กที่สุด หรือภาพใดใหญ่ที่สุด **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)**	**ชุดที่ 3** เกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่

	3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	- บอกชื่อเกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่ และแนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - เด็กออกมาเล่นเกมทีละ 2 คน - เด็กเล่นเกมเรียงลำดับเล็กไปหาใหญ่ และใหญ่ไปหาเล็ก - เด็กสลับกันออกมาเล่นเกมจนครบทุกคน - เด็กสลับกันออกมาเล่นเกมจนครบทุกคน - เมื่อเล่นครบทุกคน เด็กคนไหนตอบได้ถูกต้องมากที่สุดและใช้เวลาน้อยที่สุด เป็นผู้ชนะ **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** - ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่ **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)** - เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเปรียบเทียบขนาด - เด็กทำใบงานส่งเสริมทักษะการเปรียบเทียบ	
ชุดที่ 4 เกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต	1.เพื่อให้เด็กสามารถเรียงลำดับรูปร่างเรขาคณิตได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน 3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กร่วมกันร้องเพลง “สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม รูปทรงที่รู้จัก” พร้อมทำท่าทางประกอบ - เด็กแสดงท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)** - บอกชื่อเกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต แนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - เด็กออกมาเล่นเกมรอบละ 2 คน - เด็กเล่นเกมเกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิตคนไหนเสร็จก่อนและถูกต้องเป็นผู้ชนะ - เด็กสลับกันออกมาเล่นเกมจนครบทุกคน **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)**	1. สังเกตเกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต 2. สังเกตสภาวะอารมณ์ขณะทำกิจกรรม 3. สังเกตการเล่นเกมด้วยตนเอง

		- ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)** - เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการเรียงลำดับรูปร่างเรขาคณิตตามขนาดที่กำหนดให้ - เด็กทำใบงานส่งเสริมทักษะการสังเกต	
ชุดที่ 5 เกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่	1.เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่ภาพกับเงาได้ 2. เพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างสนุกสนาน 3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กร่วมกันร้องเพลง “อาหารดีมีประโยชน์” พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง - เด็กบอกอาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)** - บอกชื่อเกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่ และแนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - เด็กออกมาเล่นเกมรอบละ 2 คน - เด็กเล่นเกมจับคู่ภาพกับเงา คนไหนเสร็จก่อนและจับคู่ภาพกับเงาได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ - เด็กสลับกันออกมาเล่นเกมจนครบทุกคน **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** - ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่ **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)** - เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการจับคู่ภาพกับเงา	1. สังเกตการเล่นเกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่ และภาพกับกับเงา 2. สังเกตสภาวะอารมณ์ขณะทำกิจกรรม 3. สังเกตการเล่นเกมด้วยตนเอง
ชุดที่ 6 เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข	1.เพื่อให้เด็กสามารถบอกตัวเลข 1-10 ได้ 2. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่จำนวนกับตัวเลขได้	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กร่วมกันร้องเพลง “นับดีดี” - เด็กร่วมกันทบทวนตัวเลข 1-10 โดยดูบัตรภาพตัวเลขและบอกว่าคือเลขอะไร **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)**	1. สังเกตการบอกตัวเลข 1-10 2. สังเกตการเล่นเกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข

	3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	- บอกชื่อเกมจับคู่จำนวนกับตัวเลขและแนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - เด็กออกมาเล่นเกมรอบละ 2 คน - เด็กเล่นเกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข คนไหนเสร็จก่อนและจับคู่จำนวนกับตัวเลขได้ถูกต้องเป็นผู้ชนะ - เด็กสลับกันออกมาเล่นเกมจนครบทุกคน **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** - ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)** - เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับตัวเลข 1-10 และการจับคู่จำนวนกับตัวเลข - เด็กทำใบงานส่งเสริมทักษะการนับ	3. สังเกตการเล่นเกมด้วยตนเอง
ชุดที่ 7 เกมจัดหมวดหมู่หน้าที่ในร่างกาย	1.เพื่อให้เด็กสามารถบอกตัวเลข 1-10 ได้ 2. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่จำนวนกับตัวเลขได้ 3. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้	**ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)** - เด็กร่วมกันร้องเพลง “จับไวๆ” พร้อมทำท่าทางประกอบ **ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)** - บอกชื่อเกมจัดหมวดหมู่หน้าที่ในร่างกายและแนะนำวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ รู้จัก **ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Play in)** - เด็กออกมาเล่นเกมรอบละ 2 คน - เด็กเล่นเกมโดยการหยิบรูปภาพมาแล้วติดลงในหมวดหมู่ของหน้าที่ในร่างกาย - เด็กสลับกันออกมาเล่นเกมจนครบทุกคน **ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)** - ให้เด็กร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมจากสื่อเกมวงล้อสุ่มสุดหรรษา **ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)**	1. สังเกตการบอกตัวเลข 1-10 2. สังเกตการเล่นเกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข 3. สังเกตการเล่นเกมด้วยตนเอง

		- เด็กและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับหน้าที่ของร่างกายเรา - เด็กทำใบงานส่งเสริมทักษะคิดหาเหตุผล	

C = Check

5. ตรวจสอบผลการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมเกมการศึกษา ที่ได้นำไปจัดประสบการณ์กับเด็กปฐมวัยแต่ละสัปดาห์โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลการสังเกตผลการจัดประสบการณ์ และทำแบบประเมินทักษะพื้นฐานทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ แล้วนำผลที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์คะแนนตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ร้อยละ 80

A = Action

6. นำผลการประเมินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไปปรับปรุงพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์ให้ดีขึ้น

3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

จากการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบ GBL 5 step เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด สำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เป็นเวลา 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน โดยบูรณาการในกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม และทดลองปฏิบัติเป็นเวลา 7 สัปดาห์สามารถส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

สัปดาห์ที่ 1 เกมจับคู่สีหรรษา(ทักษะการจำแนกประเภท)

สัปดาห์ที่ 2 เกมจัดหมวดหมู่อาหาร(ทักษะการจัดหมวดหมู่)

สัปดาห์ที่ 3 เกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่ (ทักษะการเรียงลำดับ)

สัปดาห์ที่ 4 เกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต (ทักษะการสังเกต)

สัปดาห์ที่ 5 เกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่ (ทักษะการจัดหมวดหมู่)

สัปดาห์ที่ 6 เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข (ทักษะการนับ)

สัปดาห์ที่ 7 เกมจัดหมวดหมู่หน้าที่ในร่างกาย (ทักษะการจัดหมวดหมู่)

3.4 การใช้ทรัพยากร

ประยุกต์ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างเหมาะสมและมีความคุ้มค่า แข็งแรง สามารถใช้ประกอบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ได้นาน ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนคืออยู่อย่างพอเพียง

4. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์และประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ผลการดำเนินการ

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยพบว่าเด็กปฐมวัยมีทักษะทางการคิดเพิ่มมากขึ้น ได้แก่ เด็กมีทักษะการจำแนกจากการเล่นเกมการจำแนกสี มีทักษะการจัดหมวดหมู่จากการเล่นเกมจัดหมวดหมู่อาหารที่มีประโยชน์และไม่มีประโยชน์ เด็กมีทักษะการเปรียบเทียบจากการเล่นเกมเปรียบเทียบขนาด เด็กมีทักษะการสังเกตจากการเล่นเกมจับคู่รูปร่างเลขาคณิต เด็กมีทักษะการจัดหมวดหมู่จากเกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่เด็กมีทักษะการนับจากการเล่นเกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข นอกจากนี้เด็กได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน

และสามารถเล่นเกมด้วยตนเองได้ โดยหลังจากได้จัดกิจกรรมถึงสัปดาห์ที่ ครูได้ทำการประเมินการเล่นเกมของเด็ก เด็กมีทักษะทางการคิดที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 97.09 อยู่ในระดับดี เพิ่มขึ้นจากการประเมินก่อนใช้ชุดเกม ซึ่งอยู่ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 67.04 ผลต่างร้อยละ +30.05 แสดงให้เห็นว่าการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่เด็กให้ความสนใจและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ ทั้งนี้เนื่องจากในแต่ละกิจกรรมเด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง เด็กได้เรียนรู้แบบเน้น ย้ำ ซ้ำ ทวน ทำให้เด็กมีทักษะทางการคิดที่ดีมากขึ้น

2. จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล การประเมินพัฒนาการด้านทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่ามีทักษะทางการคิด ได้แก่ ทักษะการจำแนก ทักษะการจัดหมดหมู่ ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการสังเกต ทักษะการนับ ได้มากขึ้น ทั้งนี้ในช่วงแรกในการทำกิจกรรม เด็กยังปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองได้ไม่ดีเท่าที่ควร แต่เมื่อเด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมครบทุกกิจกรรม และเมื่อได้ทำแบบประเมินพัฒนาการด้านทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างถูกต้องด้วยตนเองมากขึ้น

4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

จากผลการประเมินการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า

1. เด็กชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน ผ่านเกณฑ์การประเมินด้านทักษะทางการคิด ร้อยละ 80
2. เด็กชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน มีทักษะพื้นฐานทางการคิดสูงขึ้น

เกณฑ์การวัดและประเมินพัฒนาการ

3 หมายถึง เด็กสามารถเล่นเกมได้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง

2 หมายถึง เด็กสามารถเล่นเกมได้โดยครูต้องชี้แนะเป็นบางครั้ง

1 หมายถึง เด็กไม่สามารถเล่นเกมได้โดยครูต้องมีการชี้แนะทุกครั้ง

ตารางที่ 8 สรุปคะแนนที่ได้จากการประเมินก่อนการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด

ที่	ชื่อ - สกุล	เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด							รวม	ร้อยละ	เทียบกับเกณฑ์ตามเป้าหมาย
		กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	กิจกรรมที่ 4	กิจกรรมที่ 5	กิจกรรมที่ 6	กิจกรรมที่ 7			
1	ด.ช.กิตติทัต ดุงอุดม	2	2	2	2	2	1	1	12	57.14	ควรเสริม
2	ด.ช.จิรพัฒน์ วงค์สวัสดิ์	3	3	3	2	3	2	2	18	85.71	ดี
3	ด.ช.จักรพันธ์ สุวรรณพืช	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
4	ด.ช.ชนาธิป สอยจิต	1	2	2	1	2	1	1	10	47.62	ควรเสริม
5	ด.ช.ณฉัตร รุ่งแสง	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
6	ด.ช.ณฐวรรธน์ สะเนาว์	3	3	3	2	3	2	2	18	85.71	ดี
7	ด.ช.ธนกร บัวบานงาม	2	1	1	1	2	2	2	12	52.38	ควรเสริม
8	ด.ช.ธนวัฒน์ เพียโคตร	2	2	2	3	3	2	2	16	76.19	พอใช้

9	ด.ช.ธนวรรธน์ พิสภิรมย์	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
10	ด.ช.ธนวัฒน์ อยู่คง	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
11	ด.ช.ธนากร ชะใบรัมย์	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
12	ด.ช.เพ็ญเพ็ชญ์ ลายนอก	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
13	ด.ช.วัลลภ -	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
14	ด.ช.ศราวุฒิ อินทศร	2	1	2	2	2	2	2	13	61.90	พอใช้
15	ด.ช.ธนภัทร หวันทา	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
16	ด.ญ.กชกร แก้วคำ	2	2	1	2	2	2	1	12	57.14	ควรเสริม
17	ด.ญ.กมลชนก บูรณะภักดี	2	2	3	3	2	2	2	16	76.19	พอใช้
18	ด.ญ.กันริกา กันมล	2	2	2	3	3	2	2	16	76.19	พอใช้
19	ด.ญ.กันต์ธิดา จอดนอก	2	2	1	2	2	2	2	13	61.90	พอใช้
20	ด.ญ.กัญญารัตน์ สีอ่อน	2	2	3	3	2	2	2	16	76.19	พอใช้
21	ด.ญ.กมลพร -	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
22	ด.ญ.จิณัฐตา โสภา	3	3	3	2	2	2	2	17	80.95	ดี
23	ด.ญ.ฉัตรธิดา วงษ์วรรณ	3	3	2	2	2	2	2	16	76.19	พอใช้
24	ด.ญ.ชญาภา บุญทา	1	1	1	1	1	1	1	7	33.33	ควรเสริม
25	ด.ญ.ชนัญพัชร์ แก้วสีจัน	3	2	2	2	2	3	2	16	76.19	พอใช้
26	ด.ญ.ณัฐณิชา ทองจันทร์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
27	ด.ญ.ธัญญาภรณ์ เหลืองอ่อน	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
28	ด.ญ.ประภัสสร สัญญารักษ์	3	3	2	2	2	2	2	16	76.19	พอใช้
29	ด.ญ.ปภาดา สำเภาแก้ว	2	2	2	1	1	2	2	12	52.38	ควรเสริม
30	ด.ญ.ปีย์วรา คำทวี	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
31	ด.ญ.เพียงขวัญ พาเลิศ	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
32	ด.ญ.วราภรณ์ ปิ่นกุล	2	1	2	1	2	1	2	11	52.38	ควรเสริม
33	ด.ญ.วชิรญาณ์ นันทกุล	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
34	ด.ญ.วรัสยา พึ่งจินดา	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
35	ด.ญ.สุพรรษา วงขันธ์	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
36	ด.ญ.วรัญญา วงค์สง่า	2	2	2	2	2	2	2	14	66.67	พอใช้
37	ด.ช.ชล ตุ๊ด	3	1	1	2	3	2	1	13	61.90	พอใช้
รวม									**525**	**67.04**	พอใช้

เกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละ

ร้อยละ 80 - 100 หมายถึง ดี

ร้อยละ 60 – 79 หมายถึง พอใช้

ต่ำกว่าร้อยละ 59 หมายถึง ควรเสริม

ตารางที่ 9 สรุปคะแนนที่ได้จากการประเมินหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด

ที่	ชื่อ - สกุล	เพื่อพัฒนาทักษะทางการคิด							รวม	ร้อยละ	เทียบกับเกณฑ์ตามเป้าหมาย
		กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	กิจกรรมที่ 4	กิจกรรมที่ 5	กิจกรรมที่ 6	กิจกรรมที่ 7			
1	ด.ช.กิตติทัต ดุงอุดม	3	3	3	3	3	2	3	20	95.23	ดี
2	ด.ช.จิรพัฒน์ วงค์สวัสดิ์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
3	ด.ช.จักรพันธ์ สุวรรณพืช	3	3	3	2	3	3	2	19	90.47	ดี
4	ด.ช.ชนาธิป สอยจิต	2	3	2	2	3	2	2	16	76.19	พอใช้
5	ด.ช.ณฉัตร รุ่งแสง	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
6	ด.ช.ณฐวรรธน์ สะเนาว์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
7	ด.ช.ธนกร บัวบานงาม	3	2	2	2	3	3	3	21	100	ดี
8	ด.ช.ธนวัฒน์ เพียโคตร	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
9	ด.ช.ธนวรรธน์ พิสภิรมย์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
10	ด.ช.ธนวัฒน์ อยู่คง	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
11	ด.ช.ธนากร ชะใบรัมย์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
12	ด.ช.เพ็ญเพ็ชญ์ ลายนอก	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
13	ด.ช.วัลลภ -	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
14	ด.ช.ศราวุฒิ อินทศร	3	2	3	3	3	3	3	20	95.23	ดี
15	ด.ช.ธนภัทร หวันทา	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
16	ด.ญ.กชกร แก้วคำ	3	3	2	3	3	3	2	19	90.47	ดี
17	ด.ญ.กมลชนก บูรณะภักดี	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
18	ด.ญ.กันริกา กันมล	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
19	ด.ญ.กันต์ธิดา จอดนอก	3	3	2	3	3	3	3	20	95.23	ดี
20	ด.ญ.กัญญารัตน์ สีอ่อน	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
21	ด.ญ.กมลพร -	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
22	ด.ญ.จิณัฐตา โสภา	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
23	ด.ญ.ฉัตรธิดา วงษ์วรรณ	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
24	ด.ญ.ชญาภา บุญทา	2	2	2	2	2	2	2	14	66.66	พอใช้
25	ด.ญ.ชนัญพัชร์ แก้วสีจัน	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
26	ด.ญ.ณัฐณิชา ทองจันทร์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
27	ด.ญ.ธัญญาภรณ์ เหลืองอ่อน	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
28	ด.ญ.ประภัสสร สัญญารักษ์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
29	ด.ญ.ปภาดา สำเภาแก้ว	3	3	3	2	2	3	3	19	90.47	ดี
30	ด.ญ.ปีย์วรา คำทวี	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี

31	ด.ญ.เพียงขวัญ พาเลิศ	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
32	ด.ญ.วราภรณ์ ปิ่นกุล	3	2	3	2	3	2	3	18	85.71	ดี
33	ด.ญ.วชิรญาณ์ นันทกุล	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
34	ด.ญ.วรัสยา พึ่งจินดา	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
35	ด.ญ.สุพรรษา วงขันธ์	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
36	ด.ญ.วรัญญา วงค์สง่า	3	3	3	3	3	3	3	21	100	ดี
37	ด.ช.ชล ตุ๊ด	3	2	2	3	3	3	2	18	85.71	ดี
รวม									**750**	**97.09**	**ดี**

เกณฑ์ค่าเฉลี่ยคะแนนร้อยละ

ร้อยละ 80 - 100 หมายถึง ดี
ร้อยละ 60 – 79 หมายถึง พอใช้
ต่ำกว่าร้อยละ 59 หมายถึง ควรเสริม

สรุปผลการประเมินหลังจากการใช้ชุดเกมทั้ง 7 ชุด พบว่า เด็กมีทักษะทางการคิดที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 97.09 อยู่ในระดับดี เพิ่มขึ้นจากการประเมินก่อนใช้ชุดเกม ซึ่งอยู่ในระดับพอใช้ คิดเป็นร้อยละ 67.04 ผลต่างร้อยละ +30.05

4.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

4.3.1 การจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทางการคิดที่ดีมากขึ้น

4.3.2 การจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

4.3.3 การจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้

5. ปัจจัยไปสู่ความสำเร็จ

ด้านผู้บริหาร

1. ผู้บริหารมีการกำกับ นิเทศ ติดตาม การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของครูผู้สอน
2. ให้คำแนะนำ เพื่อพัฒนา ปรับปรุง รูปแบบการจัดการเรียนการสอน
3. สนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็ก

ด้านครูผู้สอน

1. ครูผู้สอน มีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสูงสุด
2. ครูเข้ารับการอบรม/สัมมนา ตามโครงการหรือกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตนเองในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก รวมถึงพัฒนาการผลิตสื่อ นวัตกรรมต่าง ๆ
3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนครูเพื่อพัฒนาการจัดทำสื่อ นวัตกรรมเพื่อใช้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ด้านวัสดุอุปกรณ์

1. มีความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการจัดการเรียนการสอน
2. ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอย่างคุ้มค่า เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน
3. พัฒนาต่อยอดการใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เทคโนโลยี แอพลิเคชั่น เพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกแบบสื่อ นวัตกรรมการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความตื่นเต้น น่าสนใจ กระตุ้นความสนใจต่อการเรียนรู้

ด้านความร่วมมือของผู้ปกครอง

1. ครูผู้สอนมีการติดตามนักเรียน และสอบถามปัญหาต่าง ๆ กับผู้ปกครอง โดยติดต่อสื่อสารโดยตรงและผ่านแอพลิเคชั่น LINE (กลุ่มไลน์ผู้ปกครองอนุบาล) เพื่อรับฟังปัญหาต่าง ๆ พร้อมให้คำแนะนำ และประชาสัมพันธ์ข่าวสาร กิจกรรมต่าง ๆ ของทางโรงเรียนอยู่เสมอ

ด้านความร่วมมือของนักเรียน

1. ครูผู้สอนมีการพูดคุย สนทนากับเด็กรายบุคคล เพื่อประเมินความพร้อมและพัฒนาการของเด็กในด้านการเรียนการสอน รวมถึงปัญหาด้านต่าง ๆ

6. บทเรียนที่ได้รับ (Lesson Learn)

ในการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย ผลที่ได้รับการจัดการประสบการณ์ ดังนี้

6.1 เด็กมีทักษะทางการคิดได้แก่ ทักษะการจำแนก ทักษะการจัดหมวดหมู่ ทักษะการเปรียบเทียบ ทักษะการสังเกต ทักษะการนับ เพิ่มขึ้น

6.2 เด็กมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง

6.3 เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้

ซึ่งแนวทางการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมดังกล่าวนี้สามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ให้ประสบ ความสำเร็จมากยิ่งขึ้น โดยครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กให้มีทักษะทางการคิดที่เหมาะสมตามวัย เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป โดยสามารถนำการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดลองใช้กับเด็กเพื่อแก้ปัญหาให้กับเด็กกลุ่มอื่น ๆ ได้ต่อไป หรือสามารถนำแนวทางการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step ไปปรับใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการที่ดีมากยิ่งขึ้น

7. การเผยแพร่

7.1 การเผยแพร่

7.1.1 การนำเสนอผลการแก้ปัญหาด้วยนวัตกรรมต่าง ๆ ในกิจกรรมการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพให้กับคณะครูในโรงเรียน

7.1.2 เผยแพร่โดยการจัดนิทรรศการในชั้นเรียนและเปิดโอกาสให้ผู้บริหาร คณะครู และผู้ที่สนใจได้เข้ามาเยี่ยมชมและศึกษาแนวทางในการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสำหรับเด็กปฐมวัย

7.1.3 ได้มีการเผยแพร่คลิปวีดีโอการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษารูปแบบ GBL 5 steps เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยลงในช่อง youtube

7.1.4 ได้มีการเผยแพร่นวัตกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านเกมการศึกษารูปแบบ GBL 5 steps เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัยผ่าน facebook

7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

7.2.1 ได้รับรางวัลเชิดชูเกียรติ “ครูศรีมโหสถ” เนื่องในงานวันครู พ.ศ.2567

7.2.2 ได้รับใบเกียรติบัตร “Best Practice ระดับพอใช้” เหรียญทองแดง พ.ศ.2567

8. การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงานนวัตกรรมหรือแนวปฏิบัติ

8.1 มีการนำนวัตกรรมผลการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยไปเผยแพร่และขยายผลในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนด้วยนวัตกรรมต่างๆในกิจกรรมการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพให้กับครูในโรงเรียนเพื่อบูรณาการใช้ในระดับชั้นเรียนอื่นและเผยแพร่แบ่งปันแนวทางการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดสำหรับเด็กปฐมวัยพร้อมทั้งสื่อ นวัตกรรมทางช่องยูทูป และ facebook

8.2 มีการนำนวัตกรรมผลการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step ไปต่อยอดโดยการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ในการส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ นอกจากทักษะทางการคิด

8.3 มีการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางในการจัดประสบการณ์แบบ GBL 5 step สำหรับเด็กปฐมวัยเพิ่มเติมเพื่อพัฒนานวัตกรรมให้มีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพต่อผู้เรียนมากขึ้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแหงชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว. . (2560)

_____. คู่มือ หลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขนพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560). กรุงเทพฯ : ผู้แต่ง.

อารมณ์ สุวรรณปาล. (2551). การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 7-10 (พิมพ์ครั้งที่ 2). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ภาพผนวก

ชุดที่ 1 เกมจับคู่สีหรรษา

ชุดที่ 2 เกมจัดหมวดหมู่อาหาร

ชุดที่ 3 เกมเรียงลำดับขนาดเล็ก-ใหญ่

ชุดที่ 4 เกมจับคู่รูปร่างเรขาคณิต

ชุดที่ 5 เกมจับคู่ภาพเงาอาหาร5หมู่

ชุดที่ 6 เกมจับคู่จำนวนกับตัวเลข

ชุดที่ 7 เกมจัดหมวดหมู่หน้าที่ในร่างกาย

ภาพกิจการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะทางการคิดของเด็กปฐมวัย

ขั้นที่ 1 สำรวจความรู้ (Exploring Knowledge)

เด็ก ๆ ร่วมกันท่องคำคล้องจอง 7 วัน7 สี

ขั้นที่ 2 ขั้นอธิบายกิจกรรม (Explanation)

แนะนำชื่อเกม อุปกรณ์ในการเล่นเกม และวิธีการเล่นเกมให้เด็ก ๆ ได้รู้จักร่วมกัน

ขั้นที่ 3 ขั้นเล่นเกม (Playing Game)

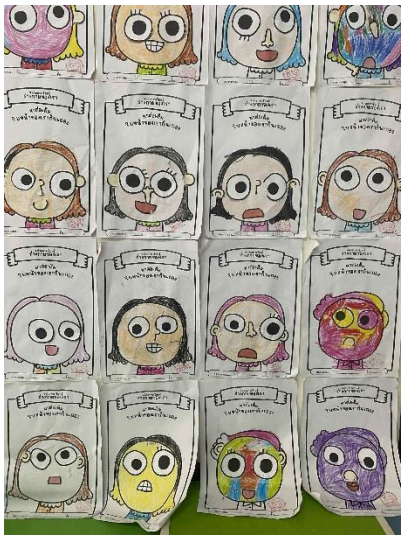
ขั้นที่ 4 ขั้นเสนอความคิด (Creativity)

เด็กได้ร่วมกันคิดออกแบบวิธีการเล่นเกมที่หลากหลาย

ขั้นที่ 5 ขั้นอภิปรายหลังการเล่น และสรุปผล (Discussions and conclusions)

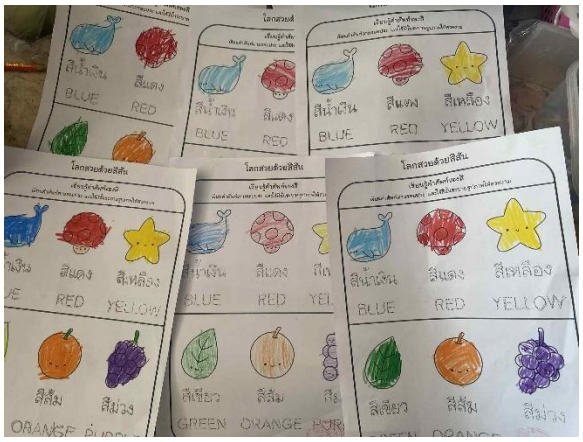
เด็กและครูร่วมกันอภิปราย สรุปหลังการเล่นเกม

เด็กทำใบงานเพื่อทบทวนความรู้ หลังจากการเล่นเกมเสร็จ



นักเรียน

อาหารที่มีประโยชน์


โลกสวยด้วยสีสัน
สีน้ำเงิน
BLUE
สีแดง
RED
สีเหลือง
YELLOW
สีส้ม
ORANGE
สีเขียว
GREEN
สีม่วง

หนูน้อยเลือกทาน

โรงงานหน่วยที่ 3
ปริมาตร น้ำหนัก

โรงเรียนบ้านโป่งตะเคียน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปราจีนบุรี เขต 1