



# รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) ประจำปี 2565

การส่งเสริมทักษะพื้นฐาน  
ทางคณิตศาสตร์โดยใช้ชุดกิจกรรม

## Best Practice



นางสาวเสาวลักษณ์ จันทรล่อง  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนวัดท่าไทร(ดัดถานุเคราะห์)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กอนุบาลปีที่ 3/2 โรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์) โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยการนำชุดกิจกรรมเกมศึกษามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ด้านการรู้ค่าจำนวนตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวกจำนวน 1-10 ของเด็กอนุบาล ซึ่งจะสร้างความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ สนุกสนานเพลิดเพลิน โดยยึดประสบการณ์สำคัญ ด้านสติปัญญา ซึ่งกำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้แก่ การสังเกต การจับคู่ การจำแนก การเปรียบเทียบ และพื้นฐานการบวก เพื่อให้เด็กอนุบาลมีความสามารถทางคณิตศาสตร์ที่ดียิ่งขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

นางสาวเสาวลักษณ์ จันทร์ล่อง

## สารบัญ

|                                  | หน้า |
|----------------------------------|------|
| คำนำ.....                        | ก    |
| สารบัญ.....                      | ข    |
| ความเป็นมา.....                  | 1    |
| วัตถุประสงค์.....                | 2    |
| วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน..... | 2    |
| ผลการดำเนินงาน.....              | 3    |
| ผลสำเร็จของงาน.....              | 3    |
| ปัจจัยความสำเร็จ.....            | 5    |
| บทเรียนที่ได้รับ.....            | 6    |
| การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์.....    | 6    |
| ภาคผนวก.....                     | 9    |

**การนำเสนอผลงานปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)**  
**การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย ประจำปีการศึกษา 2565**  
**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1**

ชื่อผลงาน การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อ-นามสกุลเจ้าของผลงานนางสาวเสาวลักษณ์ จันทร์ล่อง

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์)

โทรศัพท์มือถือ 065-3566452

E-mail [kekekr3@gmail.com](mailto:kekekr3@gmail.com)

### 1. ความเป็นมา

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญในการพัฒนา ประเทศชาติจะเจริญก้าวหน้าได้ต้องอาศัยทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพและมีการศึกษา เด็กจึงควรได้รับการพัฒนาอย่างครบถ้วนทั้งในด้านการเลี้ยงดู การเอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่น โดยเฉพาะในวัยของเด็กอนุบาลเป็นวัยที่เริ่มต้นชีวิตของมนุษย์นับว่าเป็นวัยที่สำคัญที่สุด เพราะการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วต่อเนื่องกันและเป็นพื้นฐานในการวางรากฐานของพัฒนาการทุกๆด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านสติปัญญา ซึ่งแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ยึดหลัก“ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” “การพัฒนาที่ยั่งยืน” และ “คนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา” พัฒนาศักยภาพคนให้มีทักษะ ความรู้และความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างมีคุณค่า หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 จึงได้กำหนดประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาให้เด็กอนุบาลได้รับรู้ และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคล และสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาการคิดเชิงเหตุผล การคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป โดยมีการระบุสภาพที่พึงประสงค์ไว้ในมาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ ตัวบ่งชี้ 10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด

ในการพัฒนาเด็กปฐมวัย เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาสติปัญญามีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้เด็กสังเกต คิดหาเหตุผล และเกิดความคิดรวบยอด (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2562 : 2 อ้างอิงใน ธัญพร ผุยบัวค้อ) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษาเป็น การพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา คิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560 : 53) เกมการศึกษาที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กอนุบาล ได้แก่ เกมจับคู่ แยกประเภท จับคู่เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ เป็นต้น ซึ่งการเล่นอย่างมีจุดหมายนั้นเป็นหัวใจหลักของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กอนุบาล เกมการศึกษาเป็นประสบการณ์ที่เน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติเรียนรู้ทักษะทางคณิตศาสตร์ที่เป็นรูปธรรม โดยการจัดประสบการณ์ทางคณิตศาสตร์ที่สนุกสนาน เหมาะสมกับวัย มีการใช้สื่อ

ที่หลากหลาย การสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนที่ผ่อนคลาย ทำท่ายความสามารถ และเป็นไปตามธรรมชาติจะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในการเกิดความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์มากขึ้น

จากการที่ได้สอนนักเรียนโรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์) พบว่า เด็กอนุบาลปีที่ 3/2 อายุ 5-6 ปี ในเด็กบางคนยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับการรู้ค่าจำนวน ตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวก 1-10 เพราะยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ซึ่งจัดได้ว่าทักษะดังกล่าวเป็นทักษะที่เด็กจำเป็นต้องมีเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กอนุบาล จึงอยากใช้กิจกรรมเกมการศึกษาช่วยในการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กอนุบาล เนื่องจากคณิตศาสตร์มีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิตประจำวันของเด็ก นอกจากเป็นการปูพื้นฐานในเรื่องของการคิดคำนวณและไม่ได้มีความหมายเพียงเลขสัญลักษณ์เท่านั้น แต่คณิตศาสตร์ยังช่วยส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการสังเกต การคาดคะเน การแก้ปัญหา ดังนั้นการส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์เรื่องการรู้ค่าจำนวนตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวกจำนวน 1-10 โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา สามารถส่งเสริมให้เด็กได้ความรู้ ได้คิด ได้ทักษะต่างๆ และยังสามารถสนุกไปกับเกมการศึกษาที่เด็กได้ทำการลงมือเล่นอีกด้วย

จากเหตุผลและความสำคัญดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงมีความสนใจที่จะและพัฒนาเรื่องการส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กอนุบาลปีที่ 3/2 โรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์) โดยใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา โดยการนำชุดกิจกรรมเกมการศึกษามาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ด้านการรู้ค่าจำนวนตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวกจำนวน 1-10 ของเด็กอนุบาล ซึ่งจะสร้างความแปลกใหม่ในการเรียนรู้ สนุกสนานเพลิดเพลิน โดยยึดประสบการณ์สำคัญ ด้านสติปัญญา ซึ่งกำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้แก่ การสังเกต การจับคู่ การจำแนก การเปรียบเทียบ และพื้นฐานการบวก เพื่อให้เด็กอนุบาลมีความสามารถทางคณิตศาสตร์ที่ดียิ่งขึ้น สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็ก
- 2.2 เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น
- 2.3 เพื่อให้เด็กยอมรับกฎกติกาในการเล่น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

## 3. วิธีการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน

วิธีการสร้างชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

- 3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับเกมการศึกษา
- 3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
- 3.3 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และเอกสาร งานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 3.4 กำหนดทักษะทางคณิตศาสตร์ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้ค่าจำนวน ตัวเลข และด้านพื้นฐานการบวก

บวก

3.5 ออกแบบและจัดทำเกมการศึกษา ได้จำนวน 6 ชุดคือ เกมนับจำนวน เกมวงล้อจำนวน เกมผังหารัง เกมคิดสนุก เกมบิงโกตัวเลขหรรษา กล่องบวกเลข

3.6 นำเกมการศึกษา ให้ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะ และนำมาปรับปรุงแก้ไขการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กอนุบาลผ่านการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มาประกอบหรือประดิษฐ์เป็นเกม



การศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ 2 ด้าน ได้แก่ การรู้ค่าจำนวนตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวกจำนวน 1-10 โดยมีขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.6.1 ขั้นนำเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน แนะนำชื่อเกม วัสดุอุปกรณ์ กติกาและวิธีการเล่น

3.6.2 ขั้นดำเนินกิจกรรม เป็นการจัดประสบการณ์ให้ได้กอบุญการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ จากการลงมือปฏิบัติจริง ใช้การสังเกต การจำแนก การเปรียบเทียบ การคาดคะเน การใช้เครื่องมือ การบันทึก และการสรุป โดยมีครูเป็นผู้ดูแลและอำนวยความสะดวกในการทำกิจกรรม

3.6.3 ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสรุปสิ่งที่ได้จากการใช้วัสดุอุปกรณ์ และการเล่นเกม การศึกษา โดยครูมีบทบาทในการใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดและเชื่อมโยงสาระสำคัญทางคณิตศาสตร์จากวัสดุอุปกรณ์ และเกมการศึกษาที่เด็กได้เล่น

#### 4. ผลการดำเนินงาน

จากการพัฒนาชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กกอบุญ ปีที่ 3/2 โรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์) เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เพิ่มขึ้น

#### 5. ผลสำเร็จของงาน

5.1 ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กกอบุญ ปีที่ 3/2 ที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมเด็กกอบุญในอนาคตได้

5.2 เด็กกอบุญปีที่ 3/2 มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น

5.3 ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กกอบุญปีที่ 3/2 โรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์) ที่สร้างขึ้น 6 ชุด ได้แก่ เกมนับจำนวน เกมวงล้อจำนวน เกมผึ่งหารัง เกมคิดสนุก เกมบิงโกตัวเลขหรรษา กล่องบวกเลข มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 86.66/93.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่กำหนดไว้ และมีค่าประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.50 ซึ่งเท่ากับเกณฑ์ 0.50 ที่กำหนดไว้

5.4 ผลสัมฤทธิ์ ด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กกอบุญปีที่ 3/2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากการใช้ชุดกิจกรรมเกมการศึกษา

#### ภาพกิจกรรมการจัดประสบการณ์



### ภาพกิจกรรมการจัดประสบการณ์





### ภาพกิจกรรมการจัดประสบการณ์





## 6. ปัจจัยความสำเร็จ

- 6.1 เด็กได้เรียนรู้ค่าจำนวนตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวกจำนวน 1-10
- 6.2 ครูผู้สอนชี้แจงให้เด็กทุกคนเข้าใจว่า จุดมุ่งหมายของการเรียนผ่านชุดกิจกรรมเกมการศึกษาไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เด็กแพ้หรือชนะ แต่จุดมุ่งหมายสำคัญคือสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้ร่วมกัน ได้ร่วมกันคิด และแบ่งปันความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
- 6.3 มีการศึกษาการนำรูปแบบเกมไปปรับใช้กับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในหน่วยการเรียนรู้อื่น
- 6.4 เด็กให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการเรียนผ่านชุดกิจกรรมเกมการศึกษา
- 6.5 ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนจากผู้บริหาร และคณะครูในโรงเรียนในการให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการออกแบบสื่อนวัตกรรม

## 7. บทเรียนที่ได้รับ

- 7.1 เด็กรู้จักค่าจำนวนตัวเลข 1-20 และพื้นฐานการบวกจำนวน 1-10
- 7.2 มีการศึกษาการนำรูปแบบเกมไปปรับใช้กับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ในหน่วยการเรียนรู้อื่น
- 7.3 เด็กให้ความสนใจและให้ความร่วมมือในการเรียนผ่านชุดกิจกรรมเกมการศึกษา
- 7.4 เด็กมีความสนุกสนานในการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง
- 7.5 เด็กยอมรับกฎกติกาในการเล่น และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

## 8. การเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์

- 8.1 เผยแพร่นวัตกรรม ผ่านทางเว็บไซต์โรงเรียนวัดท่าไทร(ดิตถานุเคราะห์) [www.tsk.ac.th](http://www.tsk.ac.th)
- 8.2 เผยแพร่ผลงานให้กับครูปฐมวัยและผู้สนใจ

ภาคผนวก

ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์  
ด้านรู้ค่าของจำนวนตัวเลข 1-20

ชุดที่ 1 เกมนับจำนวน



ชุดที่ 2 เกมวงล้อจำนวน



ชุดที่ 3 เกมผึ้งหารัง





ชุดกิจกรรมเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์  
ด้านพื้นฐานการบวก 1-10

ชุดที่ 4 เกมคิดสนุก



ชุดที่ 6 เกมบิงโกตัวเลขหรรษา



รายงานวิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

**Best** Practice