

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบบูรณาการกิจกรรม
โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์
ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

ของ

นางสาวนพรัตน์ เจียวสมุทร
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนเทศบาลหนองหญ้าม้า(โรงเรียนกีฬาเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด)
สังกัดเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด อำเภอเมือง จังหวัดร้อยเอ็ด

ชื่อการศึกษา	ผลการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการกิจกรรม โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2
ผู้ศึกษา	นางสาวนพรัตน์ เขียวสมุทร
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
สถานศึกษา	โรงเรียนเทศบาลหนองหญ้าม้า(โรงเรียนกีฬาเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด)
ปีการศึกษา	2561

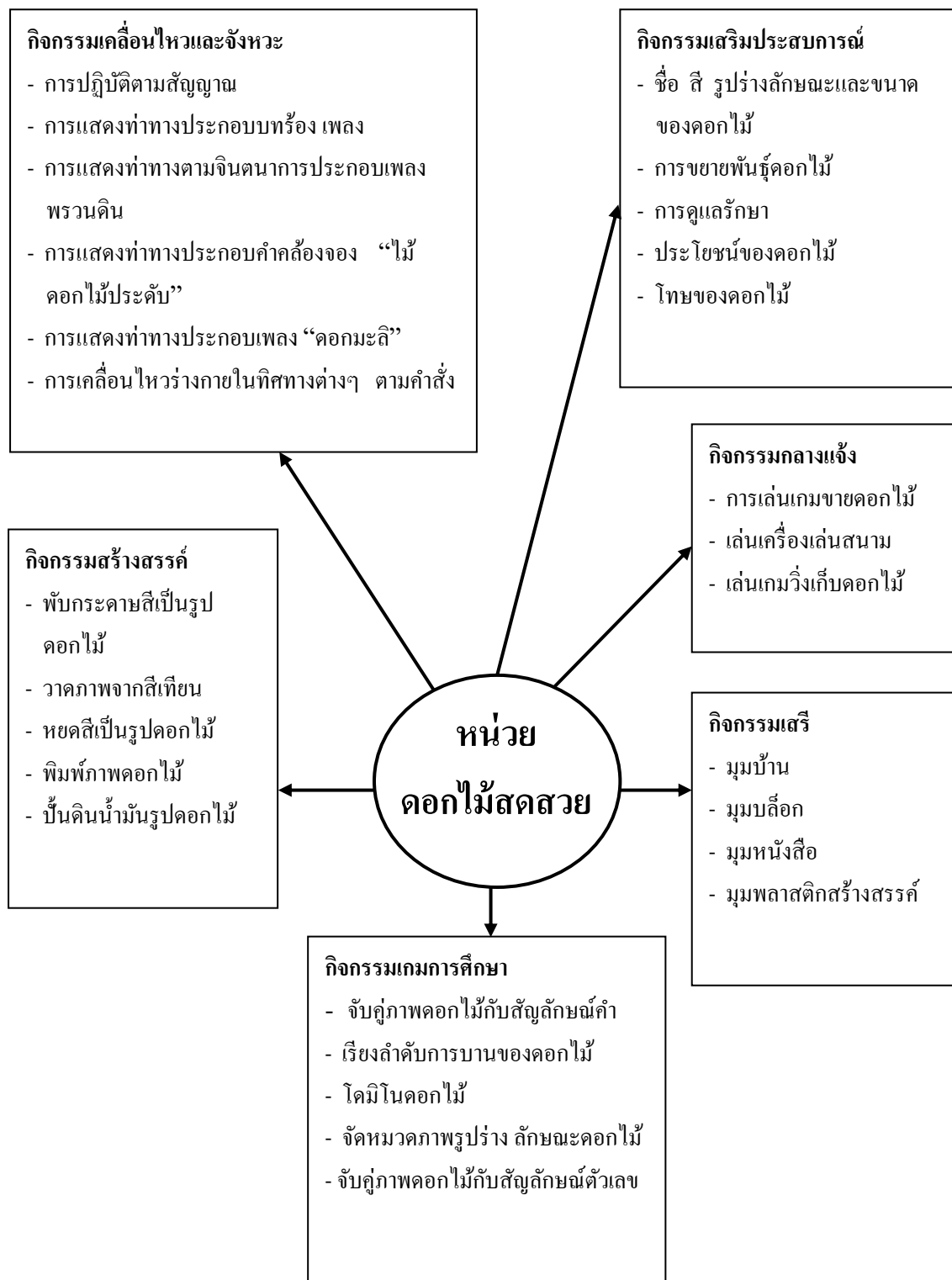
บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการกิจกรรมหลัก โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการกิจกรรมโดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน และ 3) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับจัดการประสบการณ์แบบบูรณาการกิจกรรมหลัก โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 4-5 ปี) ที่เรียนในโรงเรียนเทศบาลหนองหญ้าม้า(โรงเรียนกีฬาเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด) สังกัดเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการกิจกรรม โดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 2) แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติทดสอบ t-test (dependent)

ผลการศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐาน เป็นกระบวนการที่สามารถพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 4-5 ปี) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 4-5 ปี) หลังได้รับการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐานสูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการโดยใช้เกมการศึกษาเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

การจัดประสบการณ์บูรณาการกิจกรรม



ตารางแผนการจัดประสบการณ์บูรณาการ 3 กิจกรรม

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 4-5 ปี) โรงเรียนเทศบาลหนองหญ้ามา(โรงเรียนกีฬาเทศบาลเมืองร้อยเอ็ด)

หน่วยการเรียนรู้ดอกไม้สดสวย

วัน เดือน ปี	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม เคลื่อนไหว และจังหวะ	กิจกรรม เสริม ประสบการณ์	กิจกรรมเกม การศึกษา	ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์			
					การ สังเกต การ เปรียบเทียบ	การจัด หมวด หมู่	การเรียง ลำดับ	การรู้ค่า จำนวน
สัปดาห์ที่ 1 5 พ.ย. 61	ดอกไม้สดสวย แผนบูรณาการ กิจกรรมที่ 1	- ปฏิบัติตาม สัญญาณ - การแสดง ท่าทาง ประกอบบท ร้อง “ตะลือก ตือกแตก”	- ชื่อ สี รูปร่าง ลักษณะ ของดอกไม้	- จับคู่ภาพ ดอกไม้กับ สัญลักษณ์ คำ	✓			
6 พ.ย. 61	แผนบูรณาการ กิจกรรมที่ 2	- การแสดง ท่าทางตาม จินตนาการ ประกอบ เพลงพรวน ดิน	- การ ขยายพันธุ์ ดอกไม้	- การเรียง ลำดับ การบาน ของดอกไม้	✓		✓	
7 พ.ย. 61	แผนบูรณาการ กิจกรรมที่ 3	- การแสดง ท่าทาง ประกอบคำ คล้องจอง ไม้ออก ไม้ประดับ	- การดูแล รักษา	- โดมิโน ดอกไม้	✓	✓	✓	✓

วัน เดือน ปี	หน่วยการเรียนรู้	กิจกรรม เคลื่อนไหว และจังหวะ	กิจกรรม เสริม ประสบการณ์	กิจกรรมเกม การศึกษา	ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์			
					การ สังเกต การ เปรียบเทียบ	การจัด หมวด หมู่	การเรียง ลำดับ	การรู้ค่า จำนวน
8 พ.ย. 61	แผนบูรณาการ กิจกรรมที่ 4	- การแสดง ท่าทาง ประกอบ เพลง “ดอก มะลิ”	- ประโยชน์ ของดอกไม้	- เกมการจัด หมวดหมู่ ภาพรูปร่าง ลักษณะของ ดอกไม้	✓	✓		
9 พ.ย. 61	แผนบูรณาการ กิจกรรมที่ 5	- การ เคลื่อนไหว ร่างกายใน ทิศทางต่างๆ ตามคำสั่ง	- โทษของ ดอกไม้	- เกมจับคู่ ภาพดอกไม้ กับ สัญลักษณ์ ตัวเลข			✓	✓

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ชั้นอนุบาลปีที่ 2 (อายุ 4-5 ปี)

หน่วยการเรียนรู้ ดอกไม้สดสวย เรื่อง ชื่อ สี กลิ่น และรูปร่างลักษณะของดอกไม้

วันที่ 5 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2561 เวลา 1 ชั่วโมง 20 นาที

ครูผู้สอน นางสาวนพรัตน์ เขียวสมุทร

1. สาระสำคัญ

ดอกไม้มี ชื่อ สี กลิ่น และรูปร่างลักษณะที่แตกต่างกัน เกมการจับคู่ภาพกับสัญลักษณ์คำชื่อดอกไม้ เป็นการฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ให้เด็กรู้จักการสังเกตและการเปรียบเทียบ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเคลื่อนไหวท่าทางประกอบบทร้องเพลง
2. นักเรียนบอกชื่อ สี รูปร่างลักษณะของดอกไม้ได้
3. นักเรียนมีทักษะด้านการสังเกตและการเปรียบเทียบ
4. นักเรียนเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
5. นักเรียนเล่นเกมจับคู่ดอกไม้กับสัญลักษณ์คำได้

3. สอดคล้องกับมาตรฐาน

มฐ.5 ตัวบ่งชี้ที่ 5.1, 5.2

มฐ.8 ตัวบ่งชี้ที่ 8.1

มฐ.10 ตัวบ่งชี้ที่ 10.1

4. สาระการเรียนรู้

สาระที่เด็กควรรู้

- ดอกไม้มีชื่อ รูปร่างลักษณะ สี กลิ่น และขนาดต่างกัน
- เกมจับคู่ภาพดอกไม้กับสัญลักษณ์คำชื่อดอกไม้

ประสบการณ์สำคัญ

- การสังเกตและการเปรียบเทียบ
- การรู้จักสิ่งของต่างๆ ด้วยการมอง ฟัง สัมผัส ดมกลิ่น
- การพูดคุยกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง
- การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะที่ครูเคาะ เมื่อได้ยินสัญญาณ “หยุด” ให้หยุดในท่ายืนทันที โดยไม่ชนกัน
2. นักเรียนและครูร่วมกันร้องบท “ตะลือกต็อกแตก” (ชื่อขายดอกไม้)
3. นักเรียนยืนเป็นวงกลม โดยให้นักเรียนยื่นมือออกไปข้างหน้า ครูร้องบท ตะลือกต็อกแตก โดยครูเดินแตะมือนักเรียนไปที่ละคนและถ้าครูแตะมือนักเรียนคนไหน ให้นักเรียนที่ครูแตะมือขายดอกไม้ชนิดนั้น
4. ให้นักเรียนบอกชื่อดอกไม้ของตนเองให้เพื่อนฟัง

ขั้นสอน

1. ครูเล่นปริศนาคำทายกับนักเรียน เช่น ดอกอะไรเอ๋ยสีขาวใช้ร้อยมาลัยเมื่อบานเต็มที่จะมีกลิ่นหอม (ดอกมะลิ) ดอกอะไรเอ๋ย..... ฯลฯ
2. ครูนำกระดาษดอกไม้จริง (ดอกกุหลาบ ดอกกล้วยไม้ ดอกบานชื่น ดอกรัก ดอกชบา ดอกหน้าวัว) ให้นักเรียนดูพร้อมกับวางบัตรชื่อดอกไม้ไว้ข้างๆ ของดอกไม้
3. นักเรียนออกมาบอกชื่อดอกไม้ที่ตนชอบพร้อมทั้งเล่าให้เพื่อนฟังถึงเหตุที่ชอบที่ละคน
4. ครูนำนักเรียนอ่านบัตรชื่อดอกไม้ที่ละดอก
5. นักเรียนผลัดเปลี่ยนกันสัมผัสและดมกลิ่น พร้อมทั้งสังเกตดูสี รูปร่างลักษณะของดอกไม้
6. นักเรียนช่วยกันสรุปโดยการนำดอกไม้กับสัญลักษณ์คำมาจับคู่กันอีกครั้ง
7. นักเรียนจับกลุ่มๆ ละ 5 คน ตามความสมัครใจเพื่อเตรียมเล่นเกมการศึกษา
8. ครูแนะนำชื่อเกมการศึกษา เกมจับคู่ภาพดอกไม้กับสัญลักษณ์คำ พร้อมอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ
9. นักเรียนและครูกำหนดกติกาในการเล่นร่วมกัน
10. นักเรียนลงมือเล่นเกมจับคู่ภาพดอกไม้กับสัญลักษณ์คำ ครูคอยตรวจสอบความถูกต้องของแต่ละกลุ่มและบันทึกพฤติกรรมการเล่นลงในแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

ขั้นสรุป

- นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาถึง ชื่อ สี กลิ่น และรูปร่างลักษณะของดอกไม้แต่ละชนิดไม่เหมือนกันและนำนักเรียนอ่านบัตรชื่อดอกไม้อีกครั้ง
- ประโยชน์จากการเล่นเกมจับคู่ภาพดอกไม้กับสัญลักษณ์คำ ทำให้เราเกิดทักษะด้านการสังเกตและเปรียบเทียบดีขึ้น

6. สื่อการเรียนรู้

- เครื่องเคาะจังหวะ
- บทร้อง “ตะลือกต็อกแตก”
- ดอกไม้สด (ดอก.....)
- บัตรคำชื่อดอกไม้
- เกมจับคู่ภาพดอกไม้กับสัญลักษณ์คำ

7. การวัดและประเมินผล

วิธีวัดและประเมินผล

สังเกตและบันทึกพฤติกรรมดังต่อไปนี้

- การเคลื่อนไหวท่าทางประกอบบทร้อง
- การบอกชื่อ สี กลิ่น และรูปร่างลักษณะของดอกไม้
- การสังเกตและการเปรียบเทียบจากการเล่น
- การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

เครื่องมือวัด

- แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

เกณฑ์การประเมิน

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

3	= ดี	หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติได้ดี มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย
2	= พอใช้	หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติได้ แต่มีข้อผิดพลาด
1	= ปรับปรุง	หมายถึง พฤติกรรมที่ปฏิบัติไม่ได้

ภาคผนวก

- บทร้อง “ตะลือกต็อกแตก”
- เกมจับคู่ภาพดอกไม้กับสัญลักษณ์คำ
- แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
- ภาพกิจกรรม

ลงชื่อ.....ผู้จัดทำ

(นางสาวนพรัตน์ เขียวสมุทร)