



รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

เรื่อง

ผลการจัดกิจกรรมการเล่นิทานภาพร่วมกับเกม
เพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัย

นางพัชณี สุวรรณพนา

รหัสนักศึกษา 571151321048

รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ศูนย์การเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561



รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

เรื่อง

ผลการจัดกิจกรรมการเล่นิทานภาพร่วมกับเกม
เพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัย

นางพัชณี สุวรรณพนา

รหัสนักศึกษา 571151321048

รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ศูนย์การเรียนมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

ชื่อเรื่อง : ผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย

ชื่อผู้ทำวิจัย :นางพัชนี สุวรรณพนา
ปีที่ทำวิจัย : ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เป็นเรื่องเกี่ยวกับจำนวนและตัวเลข ซึ่งเด็กปฐมวัยหากได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ โดยการใช้สื่อของจริงจะส่งผลให้มีทักษะการรับรู้เชิงจำนวน เนื่องจากธรรมชาติได้สร้างให้สมองของเด็กมีบริบทที่เกี่ยวกับการรู้เชิงจำนวน ส่วนของสมองอย่างน้อย 3 บริเวณที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรับรู้เชิงจำนวน สองส่วนแรกอยู่ที่สมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวาเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ตัวเลข และบริเวณที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบจำนวน และบริเวณสุดท้ายอยู่ที่สมองซีกคือ ทำหน้าที่เกี่ยวกับการนับปากเปล่าและความจำเกี่ยวกับจำนวน การคำนวณ โดยสมองทั้ง 3 ส่วนจะทำงา
นร่วมกัน พัฒนาการด้านการรับรู้เชิงจำนวนและคณิตศาสตร์เริ่มตั้งแต่ปฐมวัยและพัฒนาเรื่อยไปจนถึงวัยผู้ใหญ่การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการเรียนรู้ด้วยการสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานสำหรับเด็กอายุ 6 ขวบซึ่งต่างจากคณิตศาสตร์ของผู้ใหญ่คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยเป็นความเข้าใจจำนวน การปฏิบัติเกี่ยวกับจำนวน หน้าที่และความสัมพันธ์ของจำนวน ความเป็นไปได้ และการวัดทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย จะเน้นไปที่การจัดจำแนกสิ่งต่างๆ การเปรียบเทียบและการเรียนรู้สัญลักษณ์ของคณิตศาสตร์ ซึ่งเด็กจะเรียนรู้ได้จากกิจกรรมปฏิบัติ กุลยา ตันติผลาชีวะ(2551;หน้า 64)

การเล่านิทานนับเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาความฉลาดทางสติปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กให้สูงขึ้นครูสามารถสอดแทรกเนื้อหาและความรู้ที่ต้องสอนเด็กลงไป ในนิทานตามจุดประสงค์ที่ต้องการได้ เล่านิทานให้เด็กฟังอย่างสม่ำเสมอ เป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นเซลล์สมองให้เติบโตเกาะเกี่ยวเชื่อมโยงกัน อันจะส่งผลต่อพัฒนาการในทุกด้านของเด็ก นิทานเป็นสิ่งที่เด็กทุกคนชื่นชอบ ครูควรนำนิทานมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน กิจกรรมการเล่านิทานสามารถพัฒนาทักษะทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากเด็กได้เรียน

รู้จากประสบการณ์ตรง โดยการสังเกต สัมผัส ลงมือกระทำ ได้ย้า้ทวนความรู้ความเข้าใจ จนเกิดความคิดรวบยอดและได้เรียนรด้วยระบบกระบวนการกลุ่ม พร้อมกับเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองไปด้วย ซึ่งถ้าเด็กได้รับการกระตุ้นฝึกให้ใช้ความคิดในระหว่างการเล่น เช่น ใช้การสังเกต จำแนก เปรียบเทียบ เชื่อมโยงเหตุผลอย่างเหมาะสมกับวุฒิภาวะ จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านสติปัญญาได้อย่างรวดเร็ว การทำกิจกรรมด้วยการเล่านิทานเป็นสิ่งที่เด็กทุกคนชื่นชอบ เด็กมีความสุขกับการฟังนิทานได้อย่างไม่รู้เบื่อ โดยเฉพาะการฟังนิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ทำให้เด็กได้เรียนรู้พื้นฐานคณิตศาสตร์อย่างเป็นธรรมชาติ สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยทำให้เด็กมีความสุขกับการเรียนคณิตศาสตร์มากขึ้น

จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน ผู้วิจัยเชื่อว่ากิจกรรมการเล่านิทานจะช่วยให้เด็กระดับปฐมวัยบ้านละแ่ใหม่ สังกัด องค์การบริหารส่วนตำบลสามหมื่น อำเภอแม่ระมาด จังหวัดตากมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงขึ้น ผลการวิจัยนี้จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพประสิทธิภาพให้สูงขึ้นพร้อมทั้งมีพื้นฐานในการเรียนคณิตศาสตร์ในระดับสูงขึ้นไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.. เพื่อเปรียบเทียบการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัยก่อน-หลัง จากการใช้กิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับเกม

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยได้แก่ นักเรียนชายหญิง อายุ 3-4 ปี จำนวน 8 คน

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชายทั้งสองคน อายุ 3-4 ปี

กำลังศึกษาชั้นเตรียมอนุบาล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 8 คน

ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านละมั่งใหม่ เลือกโดยวิธีเจาะจง

2. ด้านตัวแปร

ตัวแปรในการวิจัย ประกอบด้วย 1.ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับเกม

2.ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้ค่า

จำนวน1-3

3.ด้านเนื้อหา การวิจัยนี้ดำเนินการในหน่วยการเรียนรู้ หน่วยผลไม้ หน่วยคณิตคิดสนุกและหน่วยตลาด สารที่ควรเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัว

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ 15 นาที เป็นเวลา 5 วัน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนชายหญิงที่มีอายุ 3 ปีจำนวน 8 คน กำลังศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านละ เฒ่าใหม่ หมู่ที่ 1 ตำบลสามหมื่น อำเภอแม่ระมาด จังหวัดตาก 63140

2. กิจกรรมการเล่านิทานภาพ หมายถึง กิจกรรมที่นำหนังสือภาพมา จัดการเล่านิทานตามภาพร่วมกับเกมให้สอดคล้อง โดยมีกติกาเพื่อให้เด็ก เกิดวิธีการเล่นที่สนุกสนาน เกิดการเรียนรู้จำนวน ค่าของตัวเลขและสัญลักษณ์ 1-3

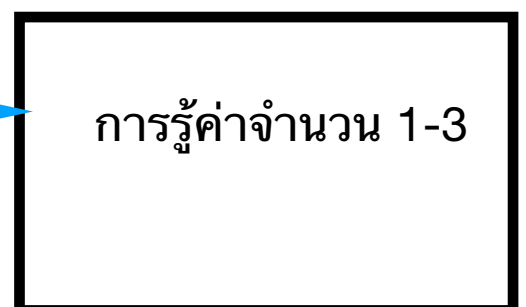
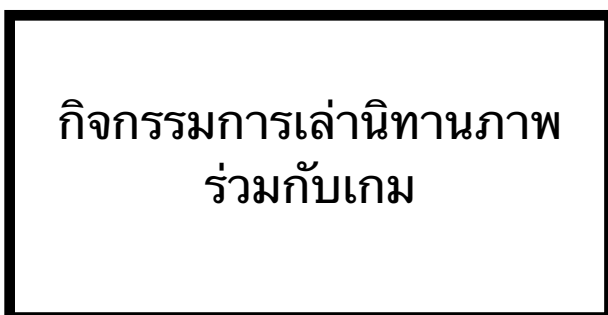
3. การรู้ค่าจำนวน 1-3 หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยใน การบ่งบอกการนับและแสดงค่าจำนวนของสิ่งของซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์แยกเป็นรายด้านดังนี้ ด้านการสังเกตตัวเลข ด้านการรู้ค่า จำนวน และด้านการนับ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับเกมเป็นกิจกรรมที่นำเอาหนังสือ ภาพมาจัดกิจกรรมการเล่านิทานตามภาพโดยนิทานที่นำมาเล่าจะมีจำนวน 1-3 มาร่วมกับเกมเพื่อให้เด็กเกิดวิธีการกระตุ้นการทำงานของเซลล์สมอง ส่วนต่างๆที่ส่งผลต่อระบบวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล เหมาะสมนั้นจะช่วยทำให้ สมองของเด็กพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งตรงตาม ทฤษฎีพัฒนาการทางสติ ปัญญาของบรูเนอร์(Bruner) เชื่อว่าการจัดประสบการณ์ของครูจะช่วยให้ เด็กเกิดความพร้อมที่จะเรียนต่อไป โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ของครูนั้นต้องสอดคล้องกับพัฒนาการและความสามารถของเด็กสอนให้ เด็กได้รับประสบการณ์ตรงด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดการ เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิจัยเชิงเจาะจงเก็บรวบรวมข้อมูลจาก เด็กนักเรียนชายหญิง อายุ 3-4 ปี จำนวน 8 คน ผู้วิจัยออกแบบวิจัย โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวมีการวัดก่อน-หลัง(one Group Pretest – Posttest Desing)

เครื่องมือวิจัยได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์และ แบบทดสอบการเรียนรู้เรื่องการรู้ค่าจำนวน 1-3 ก่อน-หลัง การจัดกิจกรรมเล่นนิทานภาพร่วมกับเกมซึ่งเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือ

1. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เขียนแผนการจัดประสบการณ์
3. สร้างแบบทดสอบก่อน-หลังการจากกิจกรรมการเล่นนิทานภาพร่วมกับเกม

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเบื้องต้น ให้ครูด้านปฐมวัยตรวจสอบเครื่องมือ เป็นผู้ตรวจสอบ

กระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวก่อน-หลังการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานภาพร่วมกับเกม

ระยะเวลาการเก็บข้อมูล ตลอดภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการทดลองใช้นิทานภาพร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัยผู้รายงานได้ดำเนินการวิเคราะห์ดังนี้

1. นำคำตอบจากแบบประเมินผลการพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย มาตรวจให้คะแนน โดยให้คะแนน 1 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบถูก และให้ 0 คะแนน สำหรับข้อที่ตอบผิด หรือตอบมากกว่า 1 ข้อ หรือไม่ตอบ

2. นำคะแนนของเด็กปฐมวัยทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3. เปรียบเทียบแบบประเมินผลการพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัยด้วยการทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลัง การทดลอง โดยใช้สูตร t-test Dependent

4. เปรียบเทียบผลการพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัยของกลุ่มทดลองระหว่างก่อนและหลังการใช้นิทานภาพร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 เด็กปฐมวัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของผลการพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย

1. ค่าเฉลี่ย (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 73-79)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. ร้อยละ

ร้อยละ (Percentage) ซึ่งใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด.2545 : 101)

$$P = \frac{f}{N}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
เมื่อ f แทน ความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นร้อยละ
เมื่อ N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 1 แสดงคะแนนวัดผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทานร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 (แบบบันทึกความรู้) ก่อนและหลังจากการใช้ นิทานร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย

คนที่	คะแนนความรู้ด้านพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3	
	ก่อนใช้หนังสือภาพ	หลังใช้หนังสือภาพ
1	2	6
2	2	6
3	2	4
4	2	6
5	0	4
6	2	6
7	2	6
8	2	4
$\sum X$	14	42
X	1.75	5.25
ร้อยละ	29	88

การทดสอบ	N	X	S.D	t	Sig
ก่อนการใช้หนังสือภาพ	8	1.75	0.71	10.69	.01
หลังการใช้หนังสือภาพ	8	5.25	5.04		

จากตาราง แสดงผลการเปรียบเทียบพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 (แบบบันทึกความรู้)ก่อน-หลังจากการใช้เพลงส่งเสริมพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัยภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 8 คน พบว่า ผลการพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 หลังการใช้นิทานภาพร่วมกับเกมเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัยสูงกว่า ก่อนการใช้นิทานภาพร่วมกับเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปผลการวิจัย

ผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย

ของเด็กนักเรียนชายทั้งสองคน อายุ 3-4 ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านละมั่งใหม่ พบว่า

เมื่อเปรียบเทียบการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กนักเรียนชายหญิง 8 คน อายุ 3-4 ปีหลังจากใช้กิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับเกมมีพัฒนาการสูงขึ้นเนื่องจากการที่เด็กได้รับการพัฒนาโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับเกมมีการพัฒนาทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทำการทดลองซึ่งสอดคล้องกับ สุธีรา ท้าวเวชสุวรรณ (2553) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่จัดประสบการณ์โดยใช้เสนิมประสบการณ์และนิทานภาพ กับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือมีพัฒนาการก่อน-หลังจากการใช้กิจกรรมนิทานภาพ

ทั้งนี้ผลจากการใช้กิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับเกมสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าจำนวน 1-3 ได้ โดยใช้สื่อนิทานภาพในการเล่านิทานร่วมกับเกมและกิจกรรมที่ครูจัดเตรียมให้ได้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในห้องดังนั้น จึงส่งผลทำให้พัฒนาการการรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กนักเรียนชายหญิง 8 คนอายุ 3-4 ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านละมั่งใหม่ มีพัฒนาการเพิ่มสูงขึ้น

การสะท้อนผลการเรียนรู้

ความคิดเห็นของคุณ

1.เด็กมีพัฒนาการการรู้ค่าจำนวน 1-3 ได้ดียิ่งขึ้นเมื่อใช้กิจกรรมเล่นนิทานภาพร่วมกับเกม

2.เด็กส่วนใหญ่มีความสนใจและร่วมกิจกรรมอย่างเพลิดเพลิน

ข้อเสนอแนะ

1.ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ผ่านการทำกิจกรรมการเล่นนิทานภาพร่วมกับเกมที่หลากหลาย มีความซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับความยากง่าย เพื่อให้เด็กจะได้มีพัฒนาการด้านความรู้ค่าจำนวนที่ดีเพิ่มมากขึ้น

2.ผู้ทำวิจัยในชั้นเรียนควรนำผลงานไปเผยแพร่ให้กับผู้สอนท่านอื่นๆ นำไปใช้เป็นแนวทางในการทำวิจัยในชั้นเรียนโอกาสต่อไป

รายการอ้างอิง

กุลยา ตันติผลาชีวะ.(2549).การสอนคณิตศาสตร์เด็กปฐมวัย
นิสา พนมตั้ง. (2553).การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์โดยใช้นิทาน
คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลวิเศษอำเภอยะนิง จังหวัด
บึงกาฬ : กระบวนการวิจัยปฏิบัติการรูปแบบวงจรลำดับเวลา
มหาบัณฑิตสาขาการวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.

เปรมรัศมี ภูบุตร. (2556). การพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ ชั้นอนุ
ปีที่ 1 โดยการจัดประสบการณ์ประกอบการเล่นนิทาน. การศึกษาค้น
คว้าอิสระ. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการ
การสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ภาคผนวก

- เครื่องมือวิจัย
- ภาพขณะดำเนินกิจกรรมวิจัย
- แผนการจัดประสบการณ์/ชิ้นงาน/ เอกสารประกอบ
- เอกสารอื่นๆ

**แผนการจัดประสบการณ์การใช้นิทานภาพร่วมกับเกมเด็กเพื่อ
การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย
วันที่ 20 เดือน มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 09.00.-09.30 น.**

ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์ (เก็บส้มโอกัน)

หน่วย ผลไม้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กรู้ค่าและจำนวนตัวเลข 1

สื่อ

1. นิทานเก็บส้มโอกัน

2. รูปภาพส้มโอ

การนำเดินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูร้องเพลงผลไม้

2. ครูให้เด็กร้องเพลงผลไม้ตามครูที่ละท่อน พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

3. ครูและเด็กร้องเพลงผลไม้และทำท่าทางประกอบเพลงพร้อมกัน

ขั้นสอน

4. ครูนำนิทานเก็บส้มโอกันมาเล่าให้เด็กๆ ฟัง

5. เมื่อครูเล่านิทานไปถึงตอนที่ “วันที่ 1 หนูนากับส้มโอ 1 ผล” ครูก็ให้เด็กออกมาชี้ส้มโอที่นิทาน ให้ครูดูพร้อมออกเสียงหนึ่ง

ขั้นสรุป

6. เมื่อครูเล่านิทานจบ ครูให้เด็กออกมาหน้าห้อง โดยครูบอกกับเด็กว่าให้เด็กหยิบรูปภาพที่เป็นส้มโอคนละ 1 ภาพ

วิธีการประเมิน

- สังเกตพฤติกรรม

บันทึกหลังการจัดประสบการณ์

1. ผลการจัดประสบการณ์

1. เด็กสามารถหยิบภาพส้มโอจำนวน 1 ภาพได้

2. เด็กสามารถบอกค่าของตัวเลข 1 ได้

2. ปัญหา / อุปสรรคในการจัดประสบการณ์

- เด็กบางคนยังไม่เข้าใจ

3. แนวทางการแก้ปัญหา

ฝึกให้เด็กฟังนิทานเก็บส้มโอกันและให้ปฏิบัติกิจกรรมตามที่ครูจัดบ่อยๆ เช่น หยิบบัตรภาพส้มโอ 1 ภาพ

ลงชื่อ

(นางพัชนี สุวรรณพนา)

ผู้จัดประสบการณ์

**แผนการจัดประสบการณ์การใช้นิทานภาพร่วมกับเกมเด็กเพื่อ
การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย
วันที่ 21 เดือน มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 09.00.-09.30 น.**

ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์ (มดแดงแสนขยัน)

หน่วย ตัวเลขแสนสนุก

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กรู้ค่าและจำนวนตัวเลข 2

สื่อ

1. นิทานมดแดงแสนขยัน

2. บัตรภาพเลข 2

การนำเดินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูร้องเพลง โปเล โปลา

2. ครูให้เด็กร้องเพลงผลไม้ตามครูทีละท่อน พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

3. ครูและเด็กร้องเพลงผลไม้และทำท่าทางประกอบเพลงพร้อมกัน

ขั้นสอน

4. ครูน่านิทานมดแดงขยันมาแล้วให้เด็กๆ ฟัง

5. เมื่อครูเล่านิทานไปถึงตอนที่ “วันที่ 2 มดแดงแบกข้าวสาร 2 เมล็ด” ครูก็ให้เด็กออกมาหยิบบัตรภาพตัวเลขให้ตรงกับนิทานที่ครูเล่าพร้อมออกเสียงสอง

ขั้นสรุป

6. เมื่อครูเล่านิทานจบ ครูให้เด็กออกมาหน้าห้อง โดยครูบอกกับเด็กว่าให้เด็กหยิบบัตรภาพให้ตรงกับที่ครูบอก

6.1 หยิบบัตรภาพตัวเลข 2

วิธีการประเมิน

- สังเกตพฤติกรรม

บันทึกหลังการจัดประสบการณ์

1.ผลการจัดประสบการณ์

1.เด็กสามารถหยิบภาพตัวเลข 2 ได้

2.เด็กสามารถบอกค่าของตัวเลข 2 ได้

2.ปัญหา / อุปสรรคในการจัดประสบการณ์

- เด็กบางคนยังไม่เข้าใจ

3.แนวทางการแก้ปัญหา

ฝึกให้เด็กฟังนิทานมดแดงขยันและให้ปฏิบัติกิจกรรมตามที่ครูจัดบ่อยๆ เช่น หยิบบัตรภาพตัวเลข 2

ลงชื่อ

(นางพัชนี สุวรรณพนา)

ผู้จัดประสบการณ์

**แผนการจัดประสบการณ์การใช้นิทานภาพร่วมกับเกมเด็กเพื่อ
การรู้ค่าจำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย
วันที่ 22 เดือน มกราคม พ.ศ. 2562 เวลา 09.00.-09.30 น.**

ชื่อกิจกรรม เสริมประสบการณ์ (ไปตลาดกันเถอะ)

หน่วย ตลาด

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กรู้ค่าและจำนวนตัวเลข 3

สื่อ

1. นิทานไปตลาดกันเถอะ

2. สื่อผลไม้จำลอง

การนำเดินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูร้องเพลงผลไม้

2. ครูให้เด็กร้องเพลงผลไม้ตามครูที่ละท่อน พร้อมทำท่าทางประกอบเพลง

3. ครูและเด็กร้องเพลงผลไม้และทำท่าทางประกอบเพลงพร้อมกัน

ขั้นสอน

4. ครูนำนิทานไปตลาดกันเถอะมาเล่าให้เด็กฟัง

5. เมื่อครูเล่านิทานไปถึงตอนที่ “วันที่ 3 หนูกุ้งไปซื้อมะม่วง 3 ผล” ครูก็ให้เด็กออกมาหยิบมะม่วงจำลองที่ครูเตรียมมาให้ตรงกับนิทานให้ค่าและจำนวนตัวเลขที่ตรงกัน คือ 3

ขั้นสรุป

6. เมื่อครูเล่านิทานจบ ครูให้เด็กออกมาหน้าห้อง โดยครูบอกให้เด็กหยิบผลไม้จำลองให้ตรงกับค่าที่ครูบอก

วิธีการประเมิน

- สังเกตพฤติกรรม

บันทึกหลังการจัดประสบการณ์

1.ผลการจัดประสบการณ์

1.เด็กสามารถหีบภาพมะม่วง 3 ผลได้

2.เด็กสามารถบอกค่าของตัวเลข 3 ได้

2.ปัญหา / อุปสรรคในการจัดประสบการณ์

- เด็กบางคนยังไม่เข้าใจ

3.แนวทางการแก้ปัญหา

ฝึกให้เด็กฟังนิทานไปตลาดกันเถอะและให้ปฏิบัติตามที่ครูจัดบ่อยๆ เช่น หีบมะม่วง 3 ผล

ลงชื่อ

(นางพัชนี สุวรรณพนา)

ผู้จัดประสบการณ์

รูปภาพประกอบการวิจัย



รูปภาพประกอบการวิจัย









รูปภาพประกอบการวิจัย



แบบบันทึกคะแนนการทดสอบการรู้ค่าจำนวน 1-3 (ก่อน-หลัง)

ชื่อ.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....

ข้อที่	รายการประเมิน	คะแนนที่ได้	
		ทำได้	ทำไม่ได้
1	1 		
2	2 		
3	3 		
4	 1		
5	 2		
6	 3		
รวม			

เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้ถูกต้อง 1

ทำไม่ได้ 0

**แบบบันทึกการให้คะแนนก่อน-หลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทานภาพร่วมกับ
เกมเพื่อส่งเสริมการรู้จำนวน 1-3 ของเด็กปฐมวัย**

คนที่	คะแนน		D	D2
	ก่อน	หลัง		
1	2	6	4	16
2	2	6	4	16
3	2	4	2	4
4	2	6	4	16
5	0	4	4	16
6	2	6	4	16
7	2	6	4	16
8	2	4	2	4
$\sum X$	14	42	28	104
X	1.75	5.25		
ร้อยละ	29	88		

เกณฑ์การให้คะแนน

ทำได้ 1

ทำไม่ได้ 0