

# BEST PRACTICE

วิธีการปฏิบัติที่เป็นเลิศ

เรื่อง การจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะ  
พื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20  
ของเด็กปฐมวัย



## นางสาวชมพูนุท จันทรแก้ว

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านเขามัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

---

เอกสารประกอบการพิจารณา กานำเสนอสถานศึกษาที่มีวิธีปฏิบัติเป็นเลิศ (Best Practice) ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (ครูผู้สอน) ประจำปีการศึกษา 2567 ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารหลักฐานประกอบการนำเสนอผลงานที่เป็นเลิศ ชื่อผลงาน การจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย จัดทำโดย นางสาวชมพูนุท จันทรแก้ว ตำแหน่งครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านเขามัน ตำบลชัยเกษม อำเภอบางสะพาน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ขอขอบพระคุณ นางนิภาภรณ์ วงศ์สวัสดิ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านเขามัน คณะครูและบุคลากรทางการศึกษา คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง และชุมชนที่ให้การสนับสนุนให้เอกสารฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ชมพูนุท จันทรแก้ว  
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

## สารบัญ

| เรื่อง                                                         | หน้า |
|----------------------------------------------------------------|------|
| คำนำ                                                           | ก    |
| สารบัญ                                                         | ข    |
| ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่น่าเสนอ            | 1    |
| จุดประสงค์และเป้าหมายของการดำเนินงาน                           | 1    |
| กระบวนการหรือขั้นตอนการดำเนินงาน                               | 2    |
| ผลการดำเนินงาน / ผลสัมฤทธิ์ / ประโยชน์ที่จะได้รับ              | 5    |
| ปัจจัยความสำเร็จ                                               | 8    |
| บทเรียนที่ได้รับ                                               | 10   |
| การเผยแพร่ / การได้รับการยอมรับ / รางวัลที่ได้รับ              | 11   |
| การขยายผล ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรม หรือวิธีปฏิบัติ | 13   |
| ภาคผนวก                                                        | ค    |
| บรรณานุกรม                                                     | ง    |

## แบบนำเสนอวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) /นวัตกรรมการศึกษา (ครูผู้สอน)

---

ชื่อผลงาน : การจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวชมพูนุท จันทร์แก้ว

ตำแหน่ง : ครูผู้ช่วย สถานศึกษา : โรงเรียนบ้านเขามัน

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 ตำบล : ชัยเกษม อำเภอ : บางสะพาน

จังหวัด : ประจวบคีรีขันธ์ รหัสไปรษณีย์ : 77190

โทรศัพท์ : 095-1419199

E-mail : chompoonutbim@gmail.com

เว็บไซต์โรงเรียน : -

### บทคัดย่อ

การจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน

การดำเนินงานในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลัก 3 ข้อ คือ 1.) เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย 2.) เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน มีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20 3.) เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน

ผลการดำเนินงาน พบว่า นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน จำนวน 21 คน หลังได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ดังนี้ ทักษะพื้นฐาน คะแนนก่อนจัดกิจกรรม  $\bar{X}$  7 ,S.D 1.87 หลังจัดกิจกรรม  $\bar{X}$  11 ,S.D 1.58 ทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินคะแนนก่อนการจัดกิจกรรม  $\bar{X}$  11.70 ,S.D 0.48 หลังจัดกิจกรรม  $\bar{X}$  17.46 ,S.D 0.17 และทักษะด้านเจตคติเด็กมีความสุขสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชน 10 คะแนน คะแนนหลัง เด็กมีความสุข 18 คะแนน

## 1. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

### 1.1 ความสำคัญหรือเป็นมาและสภาพของปัญหา

การจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยเป็นการจัดประสบการณ์สำคัญที่ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้ เรียนรู้ สิ่งแวดล้อม รอบตัวด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ผ่านการคิด การเปรียบเทียบจำนวน การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ในด้านการจำแนกและการเปรียบเทียบมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม การเปรียบเทียบ เป็นต้น ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ที่จะเป็นพื้นฐานช่วยเตรียม เด็กให้มีความพร้อมที่จะเรียนรู้อคณิตศาสตร์ในขั้นต่อไปในอนาคต จึงจำเป็นต้องเน้นให้ผู้เรียนพัฒนา ความสามารถในการรู้ค่าจำนวนตัวเลข ซึ่งรัตนา ถิ่นขาว (2550) ได้กล่าวว่า ให้ผู้เรียนได้มีโอกาส ทำกิจกรรมนั้นด้วยตนเอง ได้สัมผัส กระทำกับวัตถุของจริง ได้มีประสบการณ์กับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ให้ผู้เรียนฝึกฝน สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ เรียงลำดับ การวัดจำนวน การบอกตำแหน่ง และฝึกการนับ เพื่อจะให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการบอกค่าตัวเลข

โรงเรียนบ้านเขามันเป็นโรงเรียนชายขอบอยู่ติดชายแดนไทย-เมียนมาร์ ทำให้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีนักเรียนเชื้อชาติไทย 10 คน เชื้อชาติเมียนมาร์ 8 คน เชื้อชาติมอญ 3 คน กลุ่มชาติพันธุ์ใช้ภาษาของตนเองในชีวิตประจำวัน บางคนยังพูดและสื่อสารภาษาไทยไม่ถูกต้อง พูดภาษาไทยไม่ชัด รวมไปถึงนักเรียนเชื้อชาติไทยยังนับเลขไม่ถูกต้องและไม่รู้จักค่าของตัวเลข การเน้นกระบวนการเรียนการสอนเพียงอย่างเดียวไม่ใช่แนวทางการพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัย ผู้ศึกษาจึงได้จัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัยขึ้น เพื่อใช้แก้ปัญหาดังกล่าวและเพื่อให้เกิดความเท่าเทียมทางการศึกษาแก่นักเรียนทุกกลุ่มชาติพันธุ์ โดยไม่มีนักเรียนคนใดถูกทอดทิ้ง “เราจะไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง”

### 1.2 แนวทางการพัฒนา

จัดกิจกรรมให้เด็กนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการเล่น “เรียนปนเล่น เล่นปนเรียนกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย” นั่นก็คือการใช้กิจกรรมชุดเกมการศึกษาแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์ด้านการรู้ค่าตัวเลข 1-20 เป็นการเล่นในที่นี้คือ Play – based Learning หรือกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่น คือการผสมผสานระหว่างการสอน (Teaching ) และการเรียนรู้แบบ (Learning ) โดยเฉพาะช่วงปฐมวัยแล้วการนั่งจับเด็กให้นั่งเฉยๆเป็นชั่วโมงเพื่อท่องตัวหนังสือหรือบวกละเลขจึงเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมกับวัย ดังนั้นโดยธรรมชาติเด็กมักได้รับแรงกระตุ้นจากการเล่นจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เกิดกระบวนการเรียนรู้ สสำรวจ ทดลอง ลงมือปฏิบัติค้นหาและแก้ไขปัญหาด้วยตนเองผ่านจินตนาการของเขาอย่างสนุกสนาน เพราะทุกวันนี้เด็กในวัยอนุบาลจำเป็นต้องรู้พื้นฐานเกี่ยวกับตัวเลขเพราะว่าในแต่ละวันเด็กๆต้องได้รับเงินเพื่อไปซื้อขนมทานที่โรงเรียน หรือที่บ้าน ฉะนั้นยิ่งจำเป็นเพื่อให้เด็กๆได้เรียนรู้ฝึกฝน รู้ค่าจำนวน 1-20 โดยผ่านชุดกิจกรรมเกมการศึกษาและสามารถนำไปต่อยอดในระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ต่อไป

## 2. จุดประสงค์ และเป้าหมาย ของการดำเนินงาน

### 2.1 การกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมาย

#### จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน มีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20
3. เพื่อให้เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน

#### เป้าหมายของการดำเนินงาน

- เชิงปริมาณ  
เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน จำนวน 21 คน รู้ค่าจำนวน 1-20
  - เชิงคุณภาพ
1. เด็กปฐมวัยได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20
  2. เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน มีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20
  3. เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน

## 3. กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน

### 3.1 การออกแบบผลงาน/นวัตกรรม

1. ศึกษามาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2566 รูปแบบกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้
2. ศึกษาการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านคณิตศาสตร์ จากเอกสารงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ใช้กระบวนการ PLC เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาจัดทำหน่วยการจัดประสบการณ์และแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อนำสู่การจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน
4. นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง
5. ดำเนินการตามแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3

6. นำผลสะท้อนในการจัดกิจกรรมบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้ชุดเกมการศึกษา เพื่อประเมินผล  
การเรียนรู้ นำข้อมูลที่ได้พัฒนาการเรียนรู้ให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ตัวอย่าง

บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-  
20 ของเด็กปฐมวัย

ผลการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20

.....  
.....  
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....  
.....  
.....

แนวทางในการพัฒนา

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

### 3.2 การดำเนินงานตามกิจกรรม

Plan → Do → Review

#### 1. การวางแผน (Plan) กำหนดแนวทางการปฏิบัติงาน

- ศึกษามาตรฐานการศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช พ.ศ. 2560 และหลักสูตรสถานศึกษา ปฐมวัยพุทธศักราช พ.ศ. 2566 รูปแบบกิจกรรมการใช้เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และตัวบ่งชี้

- ศึกษาการจัดประสบการณ์โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านคณิตศาสตร์ จากเอกสารงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การปฏิบัติ (Do) ลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจและทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้รับการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

- นำสื่อไปทดลองใช้และนำผลที่ได้มาปรับปรุง พัฒนาสื่อให้มีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และนักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง

- ดำเนินการตามแผนการจัดประสบการณ์ โดยการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาพัฒนาเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่

3

ครูผู้สอนศึกษาคู่มือและแผนการสอนให้เข้าใจ วิธีการจัดกิจกรรมทั้งหมดและจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ให้ตรงตามแผนการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา ในการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา ทุกครั้งมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1) ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนด้วยวิธีการแนะนำสื่อ การใช้คำถามและการสนทนาร่วมกัน

2) ขั้นสอน เป็นการนำตัวอย่างกิจกรรมมาให้เด็กดูและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กได้ มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติจริงและสามารถแสดงความคิดเห็นมีการทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม และสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรม

3) ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมและสรุปการทำกิจกรรม

**ตารางที่ 1** บทบาทของครูและนักเรียนในการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20

| บทบาทครู                                                                                                                                                                         | บทบาทเด็ก |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมชุดเกมให้เข้าใจก่อนลงมือจัดกิจกรรม                                                                                                                       | -         |
| 2. จัดเตรียมสิ่งแวดล้อม และบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ โดยครูจัดหาอุปกรณ์ต่างๆ ให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง โดยเน้นให้เด็กได้ใช้ทักษะในการสังเกต การจำแนกประเภท ใน | -         |

|                                                                                                                               |                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| กระบวนการต่างๆ ระหว่างทำกิจกรรมเกมการศึกษา                                                                                    |                                                                                              |
| 3. นำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการสนทนา การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการสนใจ และมีความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรม | - ปฏิบัติตามข้อตกลงในการทำกิจกรรมในชุดเกม<br>- ตั้งใจและให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมในชุดเกม |
| 4. ให้กำลังใจ สนับสนุนและเสริมแรงให้กับเด็ก                                                                                   | - เด็กได้รับการเสริมแรงเล่นชุดกิจกรรมอย่างมีความสุข                                          |
| 5. เสนอแนะและอำนวยความสะดวกตลอดกิจกรรมที่มีการลงมือปฏิบัติ                                                                    | - เด็กแสดงความคิดเห็นและทบทวนหลังจากจบกิจกรรม                                                |



#### จุดประสงค์ของการใช้สื่อ

1. เพื่อให้เด็กมีสมาธิ สังเกตทักษะการฟัง
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กสามารถจำตัวเลข 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย
4. เพื่อให้เด็กมีความสนใจกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

#### วัสดุอุปกรณ์ในการทำสื่อ

1. การดาษ A4
2. การวาด
3. แม่นกระดาษ
4. แม่นกระดาษ

#### ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

1. ครูนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

ตัวอย่างคู่มือการใช้สื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

## ตัวอย่าง เกม ตัวเลขอยู่ไหน

### จุดประสงค์ของการผลิตสื่อ

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกตัวเลข 1-20 ได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถนับเลขปากเปล่าเรียงลำดับ 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถแทนค่าตัวเลข1-20 ด้วยการนับสิ่งของได้
4. เพื่อให้เด็กมีความสนใจกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

### ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

- 1.ครูสาธิตวิธีการใช้สื่อในการจัดกิจกรรม
2. ให้เด็กนับจำนวนรูปสัญลักษณ์และนำตัวเลขจำนวนไปวางให้ถูกต้องตรงตามจำนวน
- 3.จากนั้นให้เด็กนับรูปภาพให้เท่ากับสัญลักษณ์ตัวเลขให้ตรงกับตัวเลขที่บนแผ่นได้
- 4.จากนั้นช่วยกันนับอีกครั้งหนึ่งและตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่
5. เล่นจนครบหมดทุกคน



## ตัวอย่าง บิงโก เมื่อยางพารา

### จุดประสงค์ของการผลิตสื่อ

1. เพื่อให้เด็กมีสมาธิ ส่งเสริมทักษะการฟังได้
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กสามารถจดจำและรู้ค่าตัวเลข 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายได้
4. เพื่อให้เด็กมีความสนใจกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

### ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

1. ครูสาธิตวิธีการใช้สื่อในการจัดกิจกรรม
2. ครูแจกแผ่นตารางบิงโกคนละ 1 แผ่น
3. ครูสุ่มหยิบแผ่นตัวเลขขึ้นมา แล้วบอกว่าเลขที่ครูสุ่มคือเลขอะไร
4. จากนั้นเด็กๆทำการสำรวจว่าในแผ่นตารางบิงโกของตนเองมีเลขที่ครูสุ่มหรือไม่ หากมี ให้นำลูกยางพารามาวางบนเลขนั้นไว้
5. เล่นจนกว่าจะได้ผู้ชนะ



## ตัวอย่าง เกม แม่ไก่ออกไข่

### จุดประสงค์ของการผลิตสื่อ

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกตัวเลข 1-20 ได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถนับเลขปากเปล่าเรียงลำดับ 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถแทนค่าตัวเลข 1-20 ด้วยไข่ได้
4. เพื่อให้เด็กมีการคิดหาเหตุผลและการตัดสินใจในการแก้ปัญหา
5. เพื่อให้เด็กมีความสนใจกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

### ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

1. ครูสาธิตวิธีการใช้สื่อในการจัดกิจกรรม
2. ให้เด็กๆ สังเกตป้ายตัวเลขที่ครูกำหนดให้แล้วนำจำนวนไข่ไก่ไปวางให้ถูกต้องตามตัวเลข
3. จากนั้นให้เด็กนับไข่ให้เท่ากับสัญลักษณ์ตัวเลขให้ตรงกับตัวเลขบนแผ่น
4. จากนั้นช่วยกันนับอีกครั้งหนึ่งและตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่
5. เล่นจนครบหมดทุกคน



## ตัวอย่าง เกม 1เลขมีที่รูป

### จุดประสงค์ของการผลิตสื่อ

1. เพื่อให้เด็กสามารถบอกตัวเลข 1-20 ได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถนับเลขปากเปล่าเรียงลำดับ 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถแทนค่าตัวเลข1-20 ด้วยการนับได้

### ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

- 1.ครูสาธิตวิธีการใช้สื่อในการจัดกิจกรรม
2. ให้เด็กนับจำนวนรูปสัญลักษณ์และนำตัวเลขจำนวนไปวางให้ถูกต้องตามจำนวน
- 3.จากนั้นให้เด็กนับรูปภาพให้เท่ากับสัญลักษณ์ตัวเลขให้ตรงกับตัวเลขที่บนแผ่นได้
- 4.จากนั้นช่วยกันนับอีกครั้งหนึ่งและตรวจสอบว่าถูกต้องหรือไม่
5. เล่นจนครบหมดทุกคน



3. การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้จะมีการเล่าถึงผลงานที่เด็ก ทำเพื่อทบทวนว่าตนเอง สามารถปฏิบัติได้ตามแผนที่วางไว้ได้หรือไม่มีการเปลี่ยนแปลงแผน อย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนคือเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ให้เห็นความเชื่อมโยง ระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานที่ทำรวมถึงเล่าประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้ทำ ดังนั้นการจัดกิจกรรมชุดเกมการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย การเล่นเกมเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ รวมทั้งการส่งเสริมกระบวนการในการทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนในสังคมด้วย

### 3.3 ประสิทธิภาพของการดำเนินงาน

กิจกรรมครั้งนี้จัดสัปดาห์ละ 5 วัน จัดกิจกรรมในช่วงเกมการศึกษาตามปกติ ซึ่งแบบแผนในการจัดกิจกรรม ในช่วงการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จัดวันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 20 นาที เวลา 14.30 น. -14.50 น. จำนวน 1 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 5 ครั้ง



แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กิจกรรมชุดเกมการศึกษาคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3  
แบบที่ 1 ชุดเกม บิงโก เมื่อยางพารา

#### สาระสำคัญ

การเล่นแบบบิงโก เมื่อยางพาราของเด็ก คือได้ทักษะการจดจำตัวเลข เป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ชื่อกิจกรรม บิงโก เมื่อยางพารา

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กมีสมาธิ ส่งเสริมทักษะการฟังได้
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กสามารถจดจำตัวเลข 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน เล่นอย่างได้
4. เพื่อให้เด็กมีความสนใจเรียนรู้ในการทำงาน

สาระการเรียนรู้

| สาระการเรียนรู้                                                                          | ประสบการณ์สำคัญ                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| การเล่นแบบ บิงโก เมื่อยางพารา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 | 1.การรู้จักรับ<br>2.การรู้จำ<br>3.การนับ<br>4.การนับรวม |

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. เด็กจะมาร่วมกันจับคู่เล่นบิงโก / อุปกรณ์การเล่นชุดเกมบิงโก เมื่อยางพารา
2. ให้เด็กเป็นทีมแข่งกันเล่นบิงโกเพื่อฝึกทักษะการนับและการเปรียบเทียบตัวเลข 10 ครั้ง

ขั้นปฏิบัติ

ให้เด็กเล่นเกมบิงโก เมื่อยางพาราที่เล่นในวัน

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

### 3.4 การใช้ทรัพยากร

ในการดำเนินงานได้ยึดหลักทรัพยากรที่มีอยู่ในบริบทของโรงเรียนบ้านเขามันมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำสื่อชุดเกม “ แม่ไก่ออกไข่ “และชุดเกม “ บิงโก เมื่อยางพารา “



รูปภาพชุดเกม แม่ไก่ออกไข่



รูปภาพชุดเกม “ บิงโก เม็ดยางพารา “

#### 4. ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่ได้รับ

##### 4.1 ผลที่เกิดขึ้นตามจุดประสงค์

- เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัยได้

- เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน มีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงิน  
จำนวน 1-20 ได้



รูปภาพก่อนการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็ก  
ปฐมวัย วันที่ 29 พฤษภาคม 2567 ครูประจำชั้นเป็นผู้จ่ายเงิน



รูปภาพหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็ก  
ปฐมวัย วันที่ 9 กรกฎาคม 2567 เด็กๆมีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินด้วยตนเอง

- เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน



รูปภาพเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและครู



รูปภาพเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชน

#### 4.2 ผลสัมฤทธิ์ของงาน

1. เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

ตารางเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

| การทดสอบ         | N  | $\bar{X}$ | S.D. |
|------------------|----|-----------|------|
| ก่อนการใช้ชุดเกม | 21 | 7         | 1.87 |
| หลังการใช้ชุดเกม | 21 | 11        | 1.58 |

จากตารางพบว่า ก่อนการใช้ชุดเกมและหลังการใช้ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 7 คะแนน และ 11 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย พบว่า คะแนนประเมินหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม

2. เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน มีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20

ตารางเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

| การสังเกต        | N  | $\bar{X}$ | S.D. |
|------------------|----|-----------|------|
| ก่อนการใช้ชุดเกม | 21 | 11.70     | 0.48 |
| หลังการใช้ชุดเกม | 21 | 17.46     | 0.17 |

จากตารางพบว่า การสังเกตทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 11.70 คะแนน และ 17.46 ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย พบว่า คะแนนประเมินหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม

3.เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามันมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน

ตารางเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

| ระดับความสุข     | 😊  | ☹ | 😞 |
|------------------|----|---|---|
| ก่อนการใช้ชุดเกม | 10 | 7 | 4 |
| หลังการใช้ชุดเกม | 18 | 3 | - |

จากตารางพบว่า การมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน มีคะแนนเฉลี่ย โดยแบ่ง การมีความสุข....เฉย... ไม่มีความสุข .... ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบความสุระหว่างคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย พบว่า คะแนนประเมินหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรม

ตัวอย่าง  
แบบประเมินการจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข  
1-20 ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน

ชื่อนักเรียน.....เชื้อชาติ.....

| ข้อที่ | หัวข้อการประเมิน                            | เกณฑ์การให้คะแนน |   |   | รวม<br>(15) |
|--------|---------------------------------------------|------------------|---|---|-------------|
|        |                                             | 3                | 2 | 1 |             |
| 1.     | ได้รู้จักตัวเลขอารบิก 1-20                  |                  |   |   |             |
| 2.     | ได้รู้จักตัวเลขไทย 1-20                     |                  |   |   |             |
| 3.     | การนับจำนวนรูปภาพแล้วเติมตัวเลขลงในช่อง     |                  |   |   |             |
| 4.     | การกากบาท ✕ ตัวเลขให้สัมพันธ์กับภาพที่กำหนด |                  |   |   |             |
| 5.     | การเขียนเติมตัวเลขที่หายไป                  |                  |   |   |             |
|        | รวม                                         |                  |   |   |             |

ระดับคุณภาพ

คะแนน 11-15 หมายถึง ทำได้

คะแนน 6-10 หมายถึง ทำได้บ้าง

คะแนน 1-5 หมายถึง ทำไม่ได้

ลงชื่อ.....

(.....)

ครูประจำชั้นอนุบาล3 / ผู้ปกครอง

ตัวอย่าง

แบบประเมินการมีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20 การจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามัน

ชื่อนักเรียน.....เชื้อชาติ.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีด / ลงในช่องที่ต้องกับระดับคะแนน

| หัวข้อการประเมิน                            | ผู้ประเมิน           |   |   |                      |   |   |        |   |   |
|---------------------------------------------|----------------------|---|---|----------------------|---|---|--------|---|---|
|                                             | ครูประจำชั้นอนุบาล 2 |   |   | ครูประจำชั้นอนุบาล 3 |   |   | แม่ค้า |   |   |
|                                             | 3                    | 2 | 1 | 3                    | 2 | 1 | 3      | 2 | 1 |
| 1. เด็กรู้จักค่าของเงินตามจำนวนที่แม่ค้าบอก |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| 2. เด็กรู้จักรอนเงินทอนด้วยตนเอง            |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| รวม                                         |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| รวมทุกรายการ                                |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| เฉลี่ย                                      |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |

ผู้ประเมิน.....(ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 2)

ผู้ประเมิน.....(ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 3)

ผู้ประเมิน.....(แม่ค้า)

ตัวอย่างแบบประเมินการวัดเจตคติการมีความสุข สร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ครู ผู้ปกครองและสมาชิกใน  
ชุมชนในการดำเนินกิจกรรมร่วมกันเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขามั่น

แบบประเมินระดับการมีความสุข  
โดยการติดสติ๊กเกอร์หน้ายิ้มลงใบกระดาษชาร์จ  
ระดับความสุข

|  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                    |                                                                                    |                                                                                      |
|                                                                                    |                                                                                    |                                                                                      |
|                                                                                    |                                                                                    |                                                                                      |
|                                                                                    |                                                                                    |                                                                                      |

#### 4.3 ประโยชน์ที่เกิดจากนวัตกรรม

4.3.1 ด้านเด็ก เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน  
ได้ เช่น การซื้อขนมด้วยตนเอง

4.3.2 ด้านผู้ปกครอง ช่วยให้ผู้ปกครองทราบว่าเด็กในการปกครองของตนมีทักษะพื้นฐานทาง  
คณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ว่าเป็นอย่างไร เพื่อเตรียมการส่งเสริมความสามารถด้านต่างๆ ส่งเสริมต่อยอด  
พัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเพิ่มขึ้น

4.3.3 ด้านครูผู้สอน ช่วยให้ผู้สอนทราบเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการรู้ค่าของตัวเลข 1-20 เบื้องต้น  
ของเด็ก โดยจะทราบว่าเด็กมีความสามารถรู้ค่าของตัวเลข 1-20 อยู่ในระดับใด

4.3.4 ด้านสถานศึกษา ช่วยให้ผู้บริหารไปใช้ในการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียนในระดับปฐมวัย

## 5. ปัจจัยความสำเร็จ

### 5.1 สิ่ง чтоช่วยให้งานประสบความสำเร็จ

5.1.1 เด็กให้ความสนใจ และให้ความร่วมมือกับกิจกรรมดี เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง กระตุ้นความสนใจ สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก



5.1.2 ผู้ปกครองเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมและให้ความร่วมมือในการพัฒนาเด็ก ตลอดจนให้การสนับสนุนในการจัดกิจกรรม มีส่วนร่วมในการเสริมแรงเตรียมเครื่องมือและอำนวยความสะดวกในการจัดหาอุปกรณ์ในการทำสื่อได้สอดคล้องกับภารกิจของเด็กร่วมถึงมีส่วนร่วมในการประเมินก่อนและหลังการจัดกิจกรรมของเด็ก



5.1.3 คุณครูให้ความสำคัญในการเลือกใช้ชุดกิจกรรมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 บูรณาการจากทรัพยากรใกล้ตัวเด็ก และเหมาะสมกับเด็กเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมตลอดจนมีความมุ่งมั่นในการพัฒนาการจัดกิจกรรมที่เป็นนามธรรม นำไปสู่รูปธรรมสำหรับเด็ก เชื่อมโยงความรู้ของเด็กภายใต้ข้อจำกัด



5.1.4 เพื่อนครู ให้การสนับสนุน ในส่วนของการให้คำปรึกษาแนะนำและแลกเปลี่ยนความรู้ในการใช้  
และพัฒนานวัตกรรม



### 5.1.5 ผู้บริหารสถานศึกษา ให้การแนะนำ ส่งเสริม สนับสนุนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง



#### 5.1.6 ชุมชน สมาชิกในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม



### 6. บทเรียนที่ได้รับ

#### 6.1 การระบุข้อมูลที่ได้รับจากการผลิตและการนำผลงานไปใช้

การจัดทำนวัตกรรมครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางให้ทราบถึงวิธีการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย เพื่อให้มีความเหมาะสมกับ

ความสามารถของเด็กปฐมวัย จากการใช้นวัตกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย พบว่า

### ข้อเสนอแนะในการนำผลไปประยุกต์ใช้

1. ครูผู้สอนควรทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เด็กได้เกิดทักษะและพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงเพิ่มมากขึ้นและจะทำให้เห็นผลชัดเจนว่า เด็กๆที่ได้รับการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ดีมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง
2. ครูผู้สอนควรมีอุปกรณ์และสื่อชุดเกมที่หลากหลาย เน้นสื่อเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรม ทำให้การสอนมีความหลากหลาย เป็นการกระตุ้นทำให้นักเรียนเกิดการอยากรู้อยากเห็น
3. ผลงานนวัตกรรมที่ได้สามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน ผลงานนวัตกรรมนำมาปรับปรุงการสอนของโรงเรียนให้มีการจัดการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น

### การเพิ่มเติมให้ประสบผลสำเร็จมากขึ้น

1. ครูผู้สอนควรศึกษาทักษะทางคณิตศาสตร์ในด้านอื่นๆ เช่น สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ เรียงลำดับ การวัดจำนวน การบอกตำแหน่ง เพื่อฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ให้เกิดการพัฒนาเพิ่มขึ้น
2. ครูผู้สอนศึกษาการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ศึกษาการเขียนแผน เพื่อให้ตรงกับนวัตกรรมที่จะนำมาใช้ในการจัดประสบการณ์

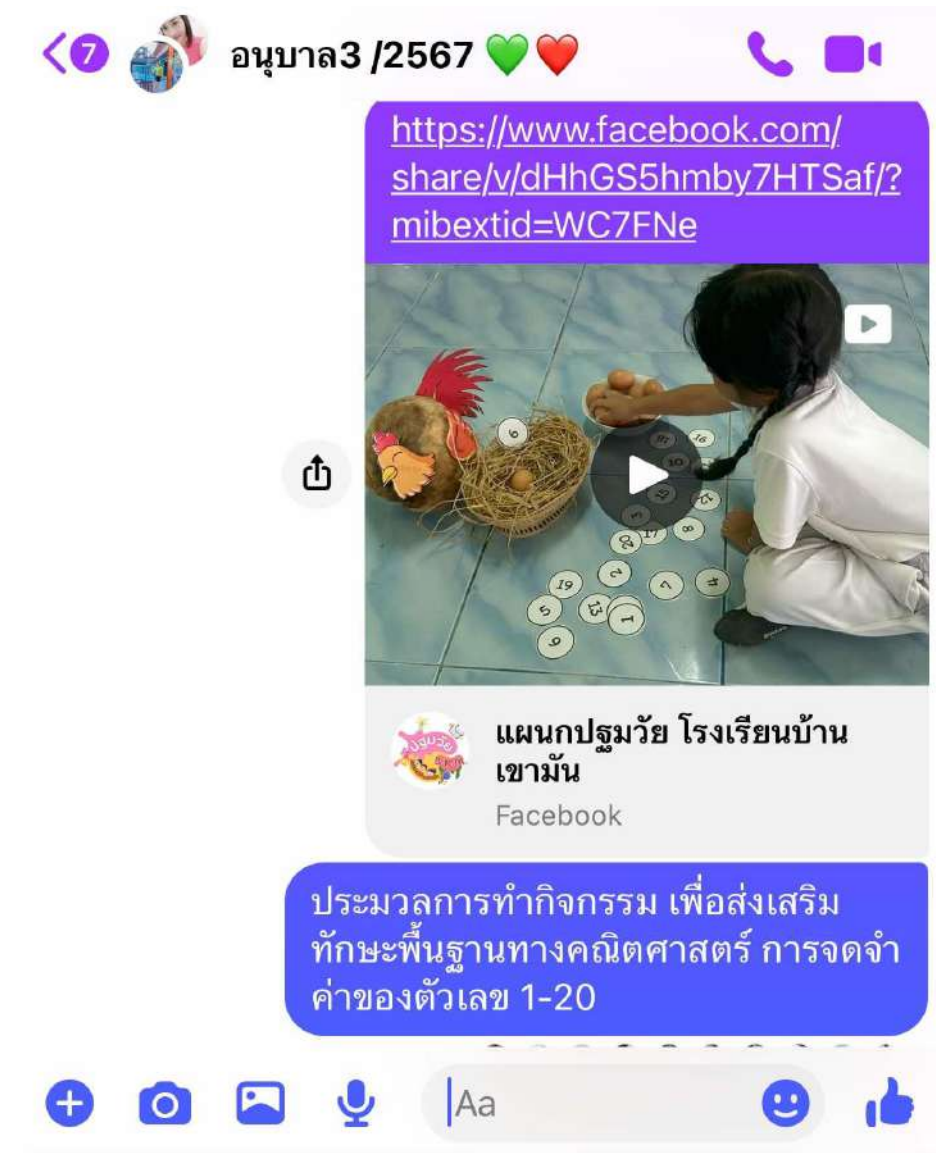
## 7. การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ (รางวัลที่ได้รับ)

### 7.1 การเผยแพร่

- ประชาสัมพันธ์ลงเพจ Face book : แผนกปฐมวัย โรงเรียนบ้านเขามัน



- เผยแพร่ผ่าน กลุ่ม Face book ผู้ปกครอง ประมวลผลงานกิจกรรมให้ผู้ปกครองได้ชม



- เผยแพร่ผ่าน กลุ่ม Face book เพื่อนครูปฐมวัย มีครูระดับปฐมวัยจำนวน 6 คน 6 โรงเรียน

นางสาวสุจิตรา กันต่าย โรงเรียนบ้านใหม่ จ.นนทบุรี

นางสาวสุทธิดา ส่งแสง โรงเรียนเทศบาล 8 (อนุบาลฝันที่เป็นจริง)

นางสาวศิริลักษณ์ ดำพร โรงเรียนติมาอูบรัมย์ จ.นนทบุรี

นางสาวจินดาพร ห้วยจระเข้ โรงเรียนวัดบ้านทวน จ.กาญจนบุรี

นางสาวอรุณฯ ช่างเกวียนดี โรงเรียนพลับพลาไชย จ.สุพรรณบุรี

นางสาวอัญญิญา ทวีแก้วกาญจนา โรงเรียนเอกจิตราอนุสรณ์ จ.นครปฐม



## 7.2 การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

- ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียน การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ ปฐมวัย ชนะเลิศระดับกลุ่มศูนย์  
เครือข่ายคุณภาพการศึกษาบางสะพาน 1 ชัยเกษม



- ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียน การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ ปฐมวัย ได้รับเหรียญเงินระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1



art71.vichakan.net **เว็บร้อย**

**ผลการแข่งขัน ปฐมวัย**  
การสร้างภาพด้วยการฉีก ตัด ปะ กระดาษ ปฐมวัย

DOC:6  
ไฟล์ภาพ: 10

งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่การศึกษา ครั้งที่ 71 ปีการศึกษา 2566  
สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1  
ณ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1  
ระหว่าง วันที่ 9 - 11 ตุลาคม 2566

| ร.ร. | โรงเรียน                              | อันดับ    | คะแนน | อันดับ    | คะแนน | หมายเหตุ |
|------|---------------------------------------|-----------|-------|-----------|-------|----------|
| 1    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์    | อันดับ 1  | 100   | อันดับ 1  | 100   |          |
| 2    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 2  | อันดับ 2  | 95    | อันดับ 2  | 95    |          |
| 3    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 3  | อันดับ 3  | 90    | อันดับ 3  | 90    |          |
| 4    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 4  | อันดับ 4  | 85    | อันดับ 4  | 85    |          |
| 5    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 5  | อันดับ 5  | 80    | อันดับ 5  | 80    |          |
| 6    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 6  | อันดับ 6  | 75    | อันดับ 6  | 75    |          |
| 7    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 7  | อันดับ 7  | 70    | อันดับ 7  | 70    |          |
| 8    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 8  | อันดับ 8  | 65    | อันดับ 8  | 65    |          |
| 9    | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 9  | อันดับ 9  | 60    | อันดับ 9  | 60    |          |
| 10   | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 10 | อันดับ 10 | 55    | อันดับ 10 | 55    |          |
| 11   | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 11 | อันดับ 11 | 50    | อันดับ 11 | 50    |          |
| 12   | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 12 | อันดับ 12 | 45    | อันดับ 12 | 45    |          |
| 13   | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 13 | อันดับ 13 | 40    | อันดับ 13 | 40    |          |
| 14   | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 14 | อันดับ 14 | 35    | อันดับ 14 | 35    |          |
| 15   | โรงเรียนอนุบาลเมืองประจวบคีรีขันธ์ 15 | อันดับ 15 | 30    | อันดับ 15 | 30    |          |

**ช่วงคะแนน และการขึ้นเหรียญ**  
ร้อยละ 80 - 100 รางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทอง  
ร้อยละ 70 - ต่ำกว่า ร้อยละ 80 รางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญเงิน  
ร้อยละ 60 - ต่ำกว่า ร้อยละ 70 รางวัลเกียรติบัตรระดับเหรียญทองแดง  
ต่ำกว่าร้อยละ 60 ได้รับเกียรติบัตรเข้าร่วมการแข่งขัน

## 8. การขยายผลต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ผลงาน นวัตกรรมหรือนวปฏิบัติ

### 8.1 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการถอดบทเรียน

การจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะทางด้านคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 สำหรับปฐมวัย เป็นการนำกิจกรรมเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในกิจวัตรประจำวันของเด็กอย่างเหมาะสม คุณครูและผู้ปกครองทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดเตรียมการสอน แหล่งเรียนรู้ วัสดุ อุปกรณ์ การประสานงานความร่วมมือจากผู้ปกครอง การสนับสนุนจากเพื่อนครู การได้รับการส่งเสริมจากผู้บริหารสถานศึกษา นำไปสู่การที่เด็กปฐมวัยต้องเรียนรู้เรื่องที่เป็นนามธรรมไปสู่รูปธรรมอย่างชัดเจนสำหรับเด็กปฐมวัย โดยสังเกตว่าในแต่ละพฤติกรรมที่เด็กแสดงออก มีเหตุผลในการกระทำ ประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

### 8.2 การเรียนรู้เพื่อการต่อยอดและขยายผล

การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์ ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยใช้ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 สำหรับปฐมวัย ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมร่วมกัน โดยมีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ แบบลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ สอดคล้องกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก รวมทั้งการใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้การต่อยอดองค์ความรู้สู่การปฏิบัติ ตลอดจนครูมีความจำเป็นต้องเรียนรู้และแสวงหาความรู้ทางด้านเทคโนโลยีเพื่อนำมาปรับประยุกต์และนำไปใช้ประโยชน์ เอื้ออำนวยความสะดวกต่อการจัดกิจกรรมการจัดประสบการณ์ในระดับปฐมวัย นอกจากนี้ นำความรู้และผลลัพธ์ออกเผยแพร่ เพื่อต่อยอดองค์ความรู้ตลอดจนการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ทั้งในและนอกองค์กร เพื่อเกิดการพัฒนาต่อไปตามลำดับ

ภาคผนวก

รูปภาพสื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย



สื่อชุดเกม 1 เลข มีกี่รูป



สื่อชุดเกม ตัวเลขอยู่ไหน

รูปภาพสื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย (ต่อ)



สื่อชุดเกม แม่ไก่ออกไข่



สื่อชุดเกม บิงโก เม็ดยางพารา

รูปภาพการใช้สื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย  
(ต่อ)



รูปภาพการใช้สื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย  
(ต่อ)



รูปภาพการใช้สื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย (ต่อ)



## คู่มือการใช้สื่อชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย



### จุดประสงค์ของการใช้สื่อ

1. เพื่อให้เด็กมีสมาธิ ส่งเสริมทักษะการฟังได้
2. เพื่อกระตุ้นให้เด็กสามารถจำตัวเลข 1-20 ได้
3. เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลายได้
4. เพื่อให้เด็กมีความสนใจระสีรุ้งในการทำกิจกรรม

### วัสดุอุปกรณ์ในการทำสื่อ

1. กระดาษ A4
2. กรรไกร
3. แม่นกสีชมพู
4. เมฆาพรพาว

### ขั้นตอนในการนำสื่อไปใช้ในการจัดกิจกรรม

1. ครูอธิบายวิธีการใช้สื่อในการจัดกิจกรรม

ตัวอย่าง คู่มือการใช้สื่อ

## แผนการจัดประสบการณ์ ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย



แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ กิจกรรมบูรณาการศึกษาคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3  
แบบที่ 1 ชุดเกม บิลด์ เม็ดทรายทราย

### สาระสำคัญ

การเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทรายเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ค่าตัวเลข 1-20 เป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ชนิดสื่อเกม บิลด์ เม็ดทรายทราย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กปฐมวัยมีความรู้เกี่ยวกับตัวเลข 1-20
2. เด็กปฐมวัยสามารถจำตัวเลข 1-20 ได้
3. เด็กปฐมวัยสามารถเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทราย
4. เด็กปฐมวัยมีความรู้เกี่ยวกับตัวเลข 1-20 และสามารถเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทราย

สาระการเรียนรู้

| สาระการเรียนรู้                                                                               | หน่วยการเรียนรู้                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| สาระการเรียนรู้ บิลด์ เม็ดทรายทราย เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 | 1. การรู้ค่าตัวเลข<br>2. การเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทราย<br>3. การเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทราย |

ขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ขั้นนำ

1. เด็กปฐมวัยเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทราย / เกมการนับเลขบิลด์ เม็ดทรายทราย
2. เด็กปฐมวัยเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทรายเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ค่าตัวเลข 1-20

ขั้นปฏิบัติ

เด็กปฐมวัยเล่นเกมบิลด์ เม็ดทรายทรายเพื่อส่งเสริมทักษะการรู้ค่าตัวเลข 1-20

ตัวอย่าง แผนการจัดกิจกรรม ชุดเกมการศึกษา

รูปภาพก่อนการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของ  
เด็กปฐมวัย ในช่วงเดือนพฤษภาคม – มิถุนายน 2567



รูปภาพหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของ  
เด็กปฐมวัย ในช่วงเดือน กรกฎาคม 2567 เด็กๆมีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินด้วยตนเอง



รูปภาพหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของ  
เด็กปฐมวัย ในช่วงเดือน กรกฎาคม 2567 เด็กๆมีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินด้วยตนเอง (ต่อ)



รูปภาพหลังการจัดกิจกรรมชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของ  
เด็กปฐมวัย ในช่วงเดือน กรกฎาคม 2567 เด็กๆมีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินด้วยตนเอง (ต่อ)



รูปภาพการเผยแพร่ผลงานชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

ประชาสัมพันธ์ลงเพจ Face book : แผนกปฐมวัย โรงเรียนบ้านเขามัน



เผยแพร่ผ่าน กลุ่ม Face book ผู้ปกครอง ประมวลผลงานกิจกรรมให้ผู้ปกครองได้ชม



เผยแพร่ผ่าน กลุ่ม Face book เพื่อนครูปฐมวัย มีครูระดับปฐมวัยจำนวน 6 คน 6 โรงเรียน

นางสาวสุจิตรา กันต่าย โรงเรียนบ้านใหม่ จ.นนทบุรี

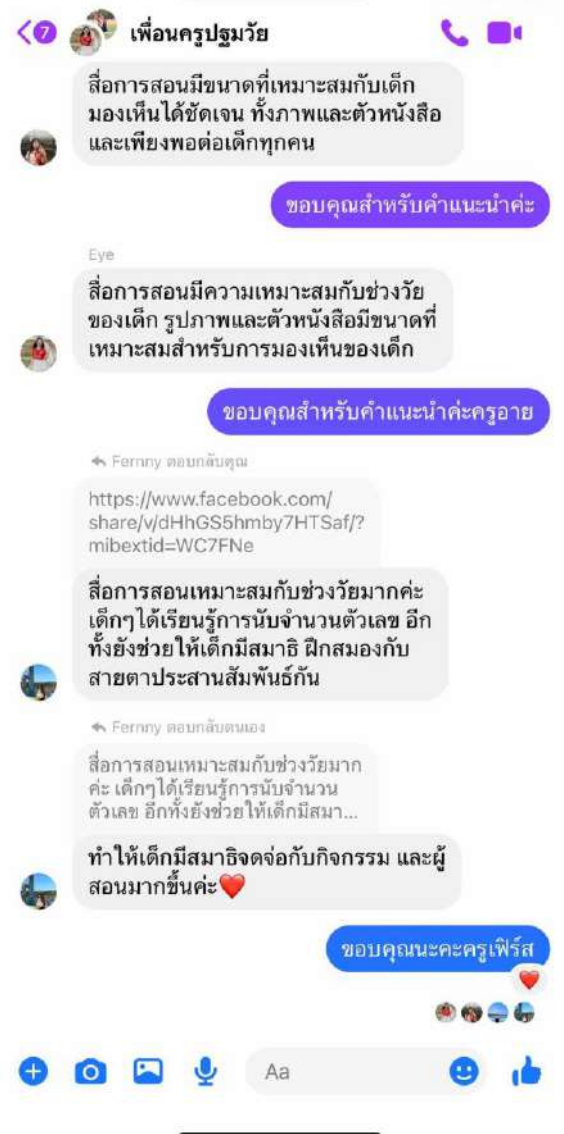
นางสาวสุพิตา ส่งแสง โรงเรียนเทศบาล 8 (อนุบาลฝันที่เป็นจริง)

นางสาวศิริลักษณ์ ดำแพร โรงเรียนติมาอู๋ป้อม จ.นนทบุรี

นางสาวจินดาพร ห้วยจระเข้ โรงเรียนวัดบ้านทอน จ.กาญจนบุรี

นางสาวอรุณฯ ช่างเกวียนดี โรงเรียนพลับพลาไชย จ.สุพรรณบุรี

นางสาวอัญญิญา ทวีแก้วกาญจนา โรงเรียนเอกจิตราอนุสรณ์ จ.นครปฐม



# รูปภาพตัวอย่างแบบประเมินก่อน - หลัง การจัดกิจกรรม ชุดเกมคณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย

ตัวอย่าง  
แบบประเมินการจัดกิจกรรมชุดเกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข  
1-20 ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขานัน

| ข้อที่ | หัวข้อการประเมิน                            | เกณฑ์การให้คะแนน |   |   | รวม<br>(15) |
|--------|---------------------------------------------|------------------|---|---|-------------|
|        |                                             | 3                | 2 | 1 |             |
| 1.     | เด็กรู้จักตัวเลขอารบิก 1-20                 |                  |   |   |             |
| 2.     | เด็กรู้จักตัวเลขไทย 1-20                    |                  |   |   |             |
| 3.     | การนับจำนวนรูปภาพแล้วเติมตัวเลขลงในช่อง     |                  |   |   |             |
| 4.     | การกากบาท ✖ ตัวเลขให้สัมพันธ์กับภาพตัวกำหนด |                  |   |   |             |
| 5.     | การเขียนเส้นตัวเลขชี้หายไป                  |                  |   |   |             |
|        | รวม                                         |                  |   |   |             |

ระดับคุณภาพ

คะแนน 11-15 หมายถึง ทำได้  
คะแนน 6-10 หมายถึง ทำได้บ้าง  
คะแนน 1-5 หมายถึง ทำไม่ได้

ลงชื่อ.....  
(.....)  
ครูประจำชั้นอนุบาล 3 / ผู้ปกครอง

ตัวอย่าง

แบบประเมินการมีทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันด้านการใช้เงินจำนวน 1-20 การจัดกิจกรรมชุด  
เกม คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์การรู้ค่าตัวเลข 1-20 ของเด็กปฐมวัย  
ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเขานัน

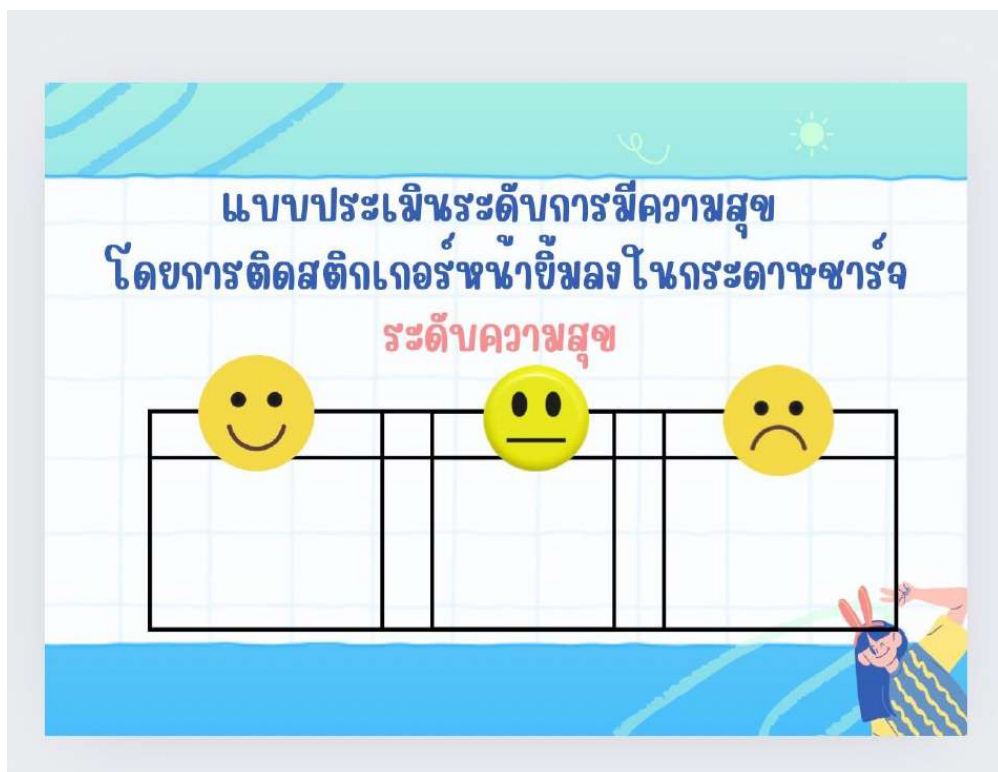
ชื่อนักเรียน..... ระดับชั้น.....  
คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินขีด / ลงเส้นต่อข้อต่อไปนี้คะแนน

| ตัวชี้วัดการประเมิน                    | ผู้ประเมิน           |   |   |                      |   |   |        |   |   |
|----------------------------------------|----------------------|---|---|----------------------|---|---|--------|---|---|
|                                        | ครูประจำชั้นอนุบาล 2 |   |   | ครูประจำชั้นอนุบาล 3 |   |   | แม่ค้า |   |   |
|                                        | 3                    | 2 | 1 | 3                    | 2 | 1 | 3      | 2 | 1 |
| 1. เด็กรู้จักการลดเงินตามจำนวนที่มีค่า |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| นอก                                    |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| 2. เด็กรู้จักหยิบเงินตามตัวเลข         |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
|                                        |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| รวม                                    |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| รวมทุกรายการ                           |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |
| เฉลี่ย                                 |                      |   |   |                      |   |   |        |   |   |

ผู้ประเมิน.....(ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 2)

ผู้ประเมิน.....(ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 3)

ผู้ประเมิน.....(แม่ค้า)



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2540). **คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 5-6 ปี).** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กมลรัตน์ กมลสุทธิ. (2555). **ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแนวมอนเตสซอรี.** ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กาญจนา ทับผดุง. (2557). **การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบโดยใช้เกมการศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.** ครุศาสตรมหาบัณฑิตวิทยาลัย สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). **การสอนคณิตศาสตร์เด็กปฐมวัย.** กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักส์.
- คมขวัญ อ่อนบึงพร้าว. (2550). **การพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์เด็กปฐมวัยโดยใช้รูปแบบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้.** การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิชญ์สินี โชติชะวงศ์. (2554). **การใช้เกมการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็กปฐมวัย** โรงเรียนเทศบาลวัดศรีปิงเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พัชรี กัลยา. (2551). **ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกม การศึกษามิตสัมพันธ์.** ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพ็ญจันทร์ เจียบประเสริฐ. (2542). **คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย.** ภูเก็ต: คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- เพ็ญประไพ แก่นเกษ. (2551). **การพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย.** วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- เยาวลักษณ์ สมบัตินิมิต. (2555). **ผลการเล่านิทานเชิงคณิตศาสตร์ที่มีผลต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย** โรงเรียนปริยัติรังสรรค์จังหวัดเพชรบุรี. วิทยานิพนธ์ วราภรณ์ วราชน. (2556). **ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการปั้นกระดาษ.** ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH 2558,48-49)
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2542). **การวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย.** สกลนคร: โปรแกรมวิชาการวัดผล การศึกษาคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสกลนคร.
- ศิริลักษณ์ วุฒิสรรพ์. (2551). **ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด**