

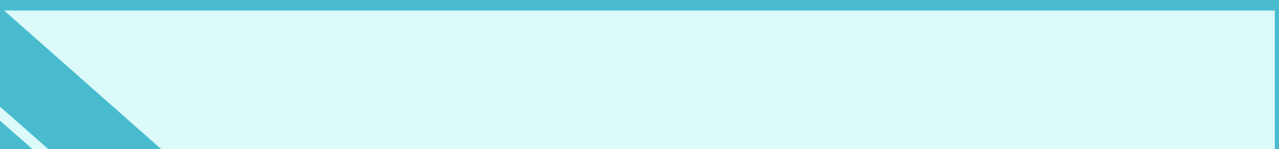


นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง เกมการศึกษาพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์โดยใช้
ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป(High/Scope)

นางสาวพัชราภรณ์ บรรจงเก็บ

ตำแหน่งครู โรงเรียนวัดคงพลับ (ประชานุเคราะห์)





1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้



ความเป็นมาและสภาพปัญหา

การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะทางวิทยาศาสตร์อย่างสม่ำเสมอ และใช้กระบวนการคิดที่ถูกต้องจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ได้ดี ซึ่งสามารถนำมาแทรกอยู่ในทุกกิจกรรม คือ กิจกรรมเกมการศึกษา โดยกิจกรรมเกมการศึกษาจะเปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งต่างๆ รอบตัว ได้สัมผัสวัสดุและอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมได้ สังเกต เรียงลำดับ เปรียบเทียบ และได้ลงมือกระทำโดยใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้สิ่งต่างๆ



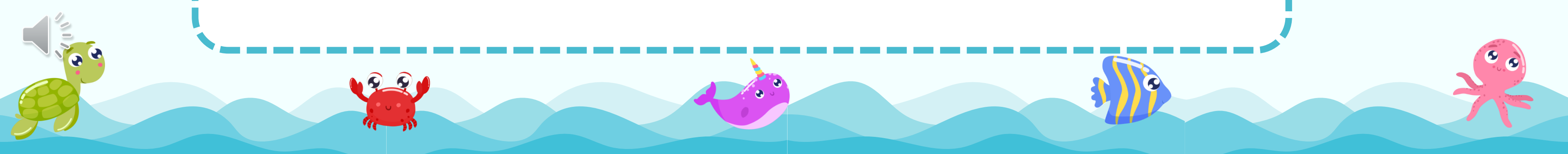


1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้



แนวทางการแก้ไขปัญหาและพัฒนา

ใช้เกมการศึกษาพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์โดยใช้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป(High/Scope) เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นเกมการศึกษาผู้เล่นสามารถเล่นได้เป็นรายบุคคล ซึ่งมีกติกาและวิธีการเล่น โดยใช้ประสาทสัมผัสผ่านการสังเกต จำนวนตัวเลขและการรู้ค่าจำนวน ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 20 นาทีใน กิจกรรมเกมการศึกษา การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาและ เพลงทำให้เด็กมีความพร้อมสูง และมีความพึงพอใจใน ระดับพอใจมากต่อการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการ ศึกษาและ เพลง ดังนั้น สถานศึกษาควรเผยแพร่ แนะนำ การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมการศึกษาและเพลง ให้ครูที่ สนใจ ระดับชั้นอื่น ๆ โรงเรียนและหน่วยงานอื่น เช่น ศูนย์ปฐมวัยจังหวัด อ่างเภอ ตำบล





1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้



1.3 วัตถุประสงค์การพัฒนา

1. เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์
2. เพื่อให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ด้านทักษะการสังเกต และการจำแนกประเภท
3. เพื่อให้เด็กสนุกสนานเพลิดเพลินเรียนรู้ผ่านการเล่น
4. เพื่อให้เด็ก ยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น





1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้



1.4 เป้าหมายการพัฒนา

1.4.1 เป้าหมายเชิงปริมาณ

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 โรงเรียนวัดดงพลับ (ประชานุเคราะห์) ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 85 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีทักษะ 2 ด้าน ทักษะการจำแนกประเภทและด้านการสังเกต

1.4.2 เป้าหมายเชิงคุณภาพ

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 โรงเรียนวัดดงพลับ (ประชานุเคราะห์) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีทักษะ 2 ด้าน ทักษะการจำแนกประเภทและด้านการสังเกต สูงขึ้น





1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการ พัฒนาการจัดการเรียนรู้



1.5 ขอบเขตการดำเนินงาน

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทำนวัตกรรมครั้งนี้เป็นเนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การศึกษาปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 ตามหลักสูตรสาระการเรียนรู้แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.5.2 ขอบเขตด้านประชากร

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 จำนวน 11 คน ภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียน
วัดดงพลับ (ประชานูเคราะห์)





1. ความเป็นมาของรูปแบบหรือแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้



1.6 กิจกรรมการดำเนินงาน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง เกมการศึกษาพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์โดยใช้ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป(High/Scope)

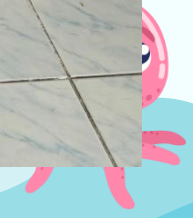
1.7 ระยะเวลาดำเนินการ ตลอดภาคเรียนการศึกษา

1.8 งบประมาณ จัดทำสื่อ 500 บาท

1.9 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนา

1.9.1 ครูได้นำนวัตกรรมต้นแบบในการนำไปปรับใช้พัฒนาการสอนรายวิชาการศึกษาปฐมวัย เรื่องอื่นรวมถึงกลุ่มสาระอื่นๆสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

1.9.2 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในเรื่องการเปรียบเทียบ จำแนก และสังเกตที่สูงขึ้น





2. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดการพัฒนา



- ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป (High/Scope)
- โปรแกรมไฮสโคปเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำที่หลากหลาย ด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กและการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น หลักการเรียนรู้การสอน แบบไฮสโคป เป็นการสร้างองค์ความรู้ จากการทำที่เด็กได้ลงมือจัดกระทำกับอุปกรณ์หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรง โดยใช้หลักปฏิบัติ 3 ประการ
 1. การวางแผน Plan
 2. การปฏิบัติ Do
 3. การทบทวน Review





3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ



3.1 ผลการดำเนินงานด้วยกระบวนการพัฒนารูปแบบหรือแนวทาง

1. ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนด้วยวิธีการแนะนำสื่อ การใช้คำถามและการสนทนาร่วมกัน
2. ขั้นสอน เป็นการนำตัวอย่างกิจกรรมมาให้เด็กดูและสาธิตวิธีการทำกิจกรรมให้เด็กได้มีส่วนร่วม

ในการลงมือปฏิบัติจริงและสามารถแสดงความคิดเห็นมีการทำงานเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม และสร้างข้อตกลงในการทำกิจกรรม

3. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาถามตอบเกี่ยวกับกิจกรรมและสรุปการทำกิจกรรม





3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ

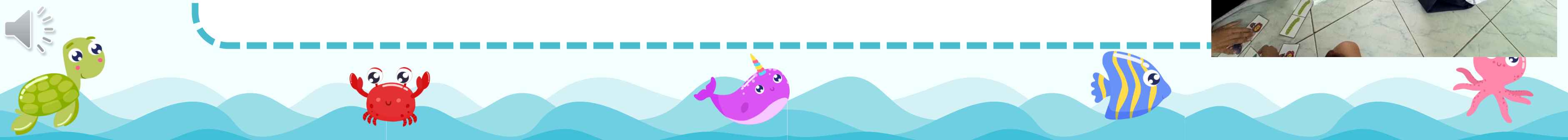


ผลลัพธ์เชิงปริมาณ

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 โรงเรียนวัดดงพลับ (ประชานุเคราะห์) ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 85 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีทักษะ 2 ด้าน ทักษะการจำแนกประเภทและด้านการสังเกต

ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2-3 โรงเรียนวัดดงพลับ (ประชานุเคราะห์) ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา มีทักษะ 2 ด้าน ทักษะการจำแนกประเภทและด้านการสังเกต สูงขึ้น

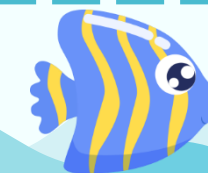




3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ



- พ่อแม่ผู้ปกครองให้ความไว้วางใจพร้อมทั้งให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี
- ครูได้ใช้เกมการเล่นส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ และเผยแพร่ไปยังครูผู้สอนโรงเรียนอื่น
- โรงเรียนมีเด็กปฐมวัยและบุคลากรที่มีคุณภาพและสร้างชื่อเสียง



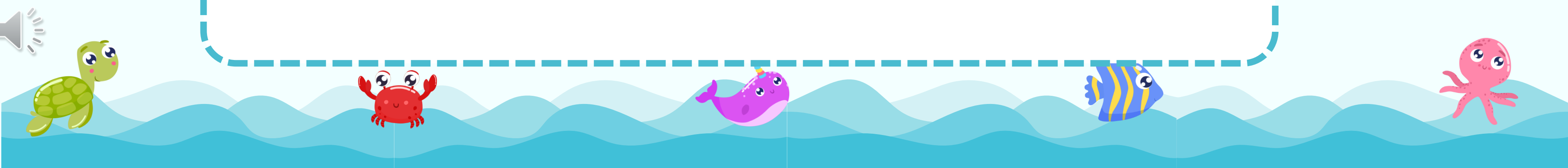


3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ



ปัจจัยที่ทำให้วิธีประสบความสำเร็จ

- นักเรียนให้ความร่วมมือเป็นแบบอย่างที่ดีในการร่วมกิจกรรมเกิดความสุขสนทนากับการเล่นเกมส์ และเกิดทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย
- ผู้บริหาร คณะครู ผู้ปกครองให้ความร่วมมือพร้อมทั้งสนับสนุนเป็นอย่างดีในการจัดกิจกรรมทั้ง ด้านงบประมาณและให้ขวัญกำลังใจเป็นอย่างดี
- การวางแผนล่วงหน้าอย่างเป็นระบบทำให้ดำเนินการบรรลุตามวัตถุประสงค์





3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ



บทเรียนที่ได้รับ

- เด็กปฐมวัยมีทักษะ ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ดีขึ้นหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้
เกมการเล่น
- นักเรียนสามารถนับและบอกความหมายของตัวเลขได้และได้อย่างคล่องแคล่ว
- นักเรียนมีความมั่นใจและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินขณะร่วมกิจกรรม
- นักเรียนยอมรับ กฎ กติกา ในการเล่น





3. ผลการดำเนินงาน ปัญหาอุปสรรค และข้อเสนอแนะ



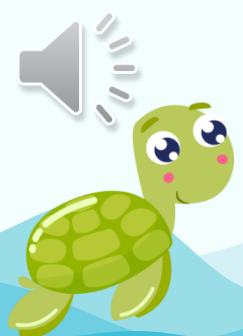
4.1 ปัญหา อุปสรรค

- มีระยะเวลาในการจัดทำน้อยกว่าที่ควร จึงทำให้ความทนทานของสื่อไม่มากพอ

ข้อเสนอแนะในการใช้นวัตกรรม

ครูผู้สอนต้องมีการควบคุมดูแลในการเปรียบเทียบคำตอบให้ตรงหลักและถูกกฎกติกา เพื่อที่จะทำให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพและทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่สูงขึ้น

ครูผู้ควบคุมการสอนสามารถเปลี่ยนกฎของเกมส์ตามความเหมาะสมของจำนวนผู้เล่น เช่น เล่นเดี่ยว เล่นคู่ หรือเล่นเป็น กลุ่ม เพื่อให้สื่อ เกมการศึกษาพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป(High/Scope) เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ





จบการนำเสนอ

นวัตกรรมการจัดการเรียนการสอน

เรื่อง เกมการศึกษาพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์โดยใช้

ทฤษฎีการเรียนรู้แบบไฮสโคป(High/Scope)

