



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. อาจารย์นัยนา ยีหมะ ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
2. อาจารย์มนตรี เด่นดวง ตำแหน่ง อาจารย์  
สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
3. นางศศิธร ทิรัญสาลี ตำแหน่ง ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ  
สถานที่ทำงาน โรงเรียนเหมืองควนกรด  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต 3





**ภาคผนวก ข**

**หนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ**



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 246

ที่ บวล. 389 / 2556

วันที่ 1 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์นัยนา ยีหมะ

ด้วยนางพรพิมล ช่วยชูวงศ์ รหัส 51G1911018 นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมส์ส่งเสริมการคิดโดยใช้เกมส์ส่งเสริมการคิด เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับเด็กปฐมวัย”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. ผศ.ดร.ชนันท์ ธาตุทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
2. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัย ของนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังว่าคงจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันท์ ธาตุทอง)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 246

ที่ บวล. 388 / 2556

วันที่ 1 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์มนตรี เด่นดวง

ด้วยนางพรพิมล ช่วยชูวงศ์ รหัส 51G1911018 นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมส่งเสริมการคิดโดยใช้เกมส่งเสริมการคิด เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับเด็กปฐมวัย”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. ผศ.ดร.ชนันท์ ธาตุทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
2. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัย ของนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังว่าคงจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนันท์ ธาตุทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ศธ 0560.06 /088

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000

1 พฤษภาคม 2556

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน นางศศิธร หิรัญสาลี

ด้วยนางพรพิมล ช่วยช่วงศ์ รหัส 51G1911018 นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้ ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมส่งเสริมการคิด เพื่อพัฒนาทักษะ พื้นฐานทางคณิตศาสตร์และการคิดเชิงวิเคราะห์ สำหรับเด็กปฐมวัย”

โดยมีคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ดังนี้

1. ผศ.ดร.ฉันท ชาติทอง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
2. ดร.จุไรศิริ ชูรักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ คุณภาพความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัย ของนักศึกษาดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา หวังว่า คงจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันท ชาติทอง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 74-33 6933 ต่อ 246

โทรสาร. 0 74-33 6948

<http://bundit.skru.ac.th/>



ภาคผนวก ค  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้**  
**หน่วย ผักและผลไม้**

เรื่อง ชนิดของผัก - ผลไม้  
ประเภทเกมจับคู่ภาพกับเงา

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**

การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องการจัดคู่ลักษณะภาพต้นฉบับกับภาพเงา

**สาระการเรียนรู้** ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมจับคู่ภาพผัก - ผลไม้กับเงา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมจับคู่ภาพกับเงา

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพความเหมือนและความต่างได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง**

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนและซักถามเกี่ยวกับผัก ผลไม้ชนิดต่างๆ และนำภาพให้เด็กดู
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมจับคู่ภาพกับเงา
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

**ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)**

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ครูและนักเรียนช่วยกันหยายบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น แล้วให้นักเรียนจดจำตำแหน่งของบัตรภาพว่าบัตรภาพผักและผลไม้ตามตำแหน่งเดิม
6. นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเปิดแผ่นภาพเพื่อจับคู่เงากับผักและผลไม้ หากจับคู่ได้ถูกต้องก็นำบัตรภาพคู่นั้นออกไป แต่ถ้าจับคู่ผิด ให้ความ์บัตรภาพนั้นไว้เหมือนเดิม แล้วผลัดให้คนต่อไปเปิดหาบัตรภาพที่คู่กัน ถ้าบัตรภาพบนพื้นถูกจับคู่ครบแล้ว เกมเป็นยุติ

**ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล**

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรภาพผัก ผลไม้ชนิดต่าง ๆ เช่น พริก ฟักทอง มะเขือเทศ มะม่วง แดงโม เงาะ เป็นต้น
2. เกมการศึกษาชุดการจับคู่ภาพกับเงา

### ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจับคู่ภาพความเหมือนและความต่างได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 1  
เกมจับคู่ภาพกับเงา



จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องการจัดคู่ลักษณะภาพต้นฉบับกับภาพเงา

จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ครูและนักเรียนช่วยกันหยายบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น แล้วให้นักเรียนจดจำตำแหน่งของบัตรภาพ
4. ครูว่าบัตรภาพผักและผลไม้ตามตำแหน่งเดิม
5. นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเปิดแผ่นภาพเพื่อจับคู่เงากับผักและผลไม้
6. หากจับคู่ได้ถูกต้องก็นำบัตรภาพคู่นั้นออกไป แต่ถ้าจับคู่ผิดให้คว้าบัตรภาพนั้นไว้เหมือนเดิมแล้วผลัดให้คนต่อไปเปิดหาบัตรภาพที่คู่กัน วางจับคู่บัตรภาพบนพื้นจนครบ
7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมจับคู่เงากับภาพผักและผลไม้ เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพเกมจับคู่เงากับภาพผักและผลไม้
2. เกมการศึกษาชุดการจัดคู่ภาพกับเงา

ข้อเสนอแนะ

.....  
.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้**  
**หน่วย ผักและผลไม้**

เรื่อง รูปร่าง ลักษณะ  
ประเภทเกมจัดหมวดหมู่

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องประเภทเดียวกัน

**สาระการเรียนรู้** ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมจัดหมวดหมู่
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมจัดหมวดหมู่

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถจัดหมวดหมู่แยกกลุ่มผัก และผลไม้ประเภทเดียวกันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง**

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับผัก ผลไม้ชนิดต่างๆ
2. ครูนำบัตรภาพผัก ผลไม้ชนิดต่างๆให้นักเรียนดู
3. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมจัดหมวดหมู่
4. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

**ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)**

5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
6. ให้นักเรียนดูภาพโดยสังเกตภาพในบัตรที่เป็นภาพกลุ่มเดียวกัน โดยนำมาวางเข้ากันเป็นกลุ่ม ๆ

**ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล**

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

**สื่อการเรียนรู้**

1. บัตรภาพผัก ผลไม้ชนิดต่าง ๆ เช่น พริก พักทอง มะเขือเทศ มะม่วง แตงโม เงาะ เป็นต้น
2. เกมการศึกษาชุดการจัดหมวดหมู่

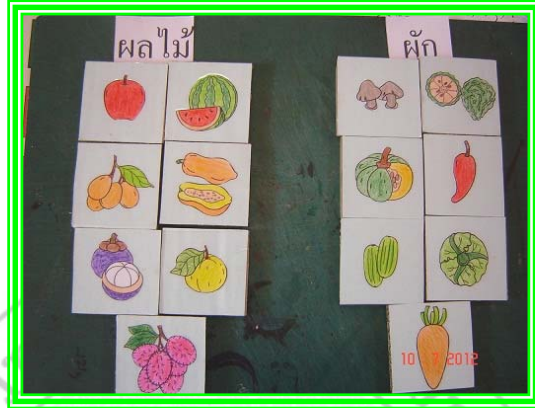
ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจัดหมวดหมู่แยกกลุ่มผัก และผลไม้ประเภทเดียวกันได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง  
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง  
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง  
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

## เกมที่ 2 เกมการจัดหมวดหมู่



### จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องประเภทเดียวกัน

### จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

### กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักถามนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ครูนำบัตรภาพผักและผลไม้มาให้ให้นักเรียนดู และสังเกตภาพ
4. นักเรียนหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกัน นำมาวางเรียงกันเป็นกลุ่ม กลุ่มผัก กลุ่มผลไม้
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นการจัดหมวดหมู่ เกี่ยวกับการพัฒนาการคิดวิเคราะห์

ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องประเภทเดียวกัน

### สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพผักและผลไม้
2. เกมการศึกษาคู่การจัดหมวดหมู่

### ข้อเสนอแนะ

.....

.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย ผักและผลไม้

เรื่อง รสชาติของผักและผลไม้  
ประเภทเกมเรียงลำดับ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการจัดลำดับภาพ ก่อน - หลัง

### สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมเรียงลำดับ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมเรียงลำดับกับเงา

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจัดเรียงลำดับภาพ ก่อน - หลัง ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับรสชาติของผัก ผลไม้ชนิดต่างๆ
2. ครูนำเกมเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อน - หลัง มาให้เด็กดู และสังเกตภาพ

#### ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)

3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
4. ครูนำภาพออกจากบล็อก แล้วให้นักเรียนสังเกต เพื่อวางภาพลงบนบล็อกตามลำดับ

#### ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมที่เรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อน - หลัง เกี่ยวกับ  
การพัฒนา ทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับตำแหน่ง ก่อน - หลัง
6. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับ

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพผัก ผลไม้ชนิดต่าง ๆ
2. เกมการศึกษาชุดการเรียงลำดับเหตุการณ์

ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจัดเรียงลำดับภาพ ก่อน - หลัง ได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



เกมที่ 3  
เกมเรียงลำดับ



จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการจัดลำดับภาพเหตุการณ์ ก่อน - หลัง

จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ครูนำเกมเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อน - หลัง มาให้นักเรียนดู และสังเกตภาพ
4. ครูนำภาพออกจากบล็อก แล้วให้นักเรียนสังเกต แล้ววางภาพลงในบล็อกตามลำดับ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อน - หลัง เกี่ยวกับการ

พัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับตำแหน่ง ก่อน - หลัง

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. ภาพผัก ผลไม้ชนิดต่าง ๆ
2. เกมการศึกษาชุดการเรียงลำดับเหตุการณ์

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย ผักและผลไม้

เรื่อง วิธีการทำผัก ผลไม้ ให้สะอาด

ประเภทเกมวางภาพต่อปลาย

ชั้นอนุบาลปีที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะในเรื่องตำแหน่งได้

### สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมวางภาพต่อปลาย
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมวางภาพต่อปลาย

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจำแนก แยกแยะ ในการวางตำแหน่งต่อปลายภาพได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับวิธีการทำความสะอาดผัก ผลไม้
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมวางภาพต่อปลาย (เกมโดมิโน)
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

#### ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น และคละบัตรภาพให้ปนกัน
6. แจกบัตรภาพให้สมาชิกในกลุ่ม คนละเท่ากัน แล้วหยางบัตรโจทย์บนพื้นชั้นมา 1 ใบ
7. ให้นักเรียนคนแรกเลือกบัตรภาพในมือที่สัมพันธ์กับบัตรภาพโจทย์ แล้ววางเรียง

ตำแหน่งภาพวางต่อลงบนพื้น เช่น ถ้าบัตรภาพมีภาพทุเรียน ก็ต้องต่อด้วยภาพทุเรียน หากไม่มีบัตรภาพตามโจทย์ คนนั้นต้องหยิบบัตรภาพที่คว่ำอยู่มาไว้ในมือ

8. ผลัดให้เพื่อนคนต่อมาต่อบัตรภาพ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนไม่มีภาพผักและผลไม้ที่สามารถต่อกับบัตรภาพโจทย์ได้

#### ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องการจำแนก

แยกแยะ

10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องการจำแนก แยกแยะ

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพวิธีการทำความสะอาดผักและผลไม้
2. เกมการศึกษาชุดการวางภาพต่อปลาย (เกมโดมิโน)

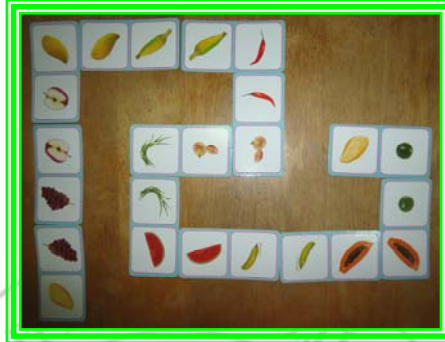
### ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะ ในการวางตำแหน่งต่อปลายภาพได้ถูกต้อง	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 4  
เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่งได้

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น และคละบัตร์ภาพให้ปนกัน
4. แจกบัตรภาพให้สมาชิกในกลุ่ม คนละเท่ากัน แล้วหยางบัตรโจทย์บนพื้นชั้นมา 1 ใบ
5. ให้นักเรียนคนแรกเลือกบัตรภาพในมือที่สัมพันธ์กับบัตรภาพโจทย์ แล้ววางเรียง

ตำแหน่งวางต่อลงบนพื้น เช่น ถ้าบัตรภาพมีภาพทุเรียน ก็ต้องต่อด้วยภาพทุเรียน หากไม่มีบัตรภาพตามโจทย์ คนนั้นต้องหยิบบัตรภาพที่คว่ำอยู่มาไว้ในมือ

7. ผลัดให้เพื่อนคนต่อมาต่อบัตรภาพ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนไม่มีภาพผักและผลไม้ที่สามารถต่อกับบัตรภาพโจทย์ได้

8. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมวางภาพต่อปลายเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องการจำแนก แยกแยะ ในการวางภาพผักและผลไม้ต่อปลาย

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. ภาพการเล่นเกมวางภาพต่อปลาย
2. เกมการศึกษาชุดวางภาพต่อปลาย

**ข้อเสนอแนะ**

.....  
.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้**  
**หน่วย ผักและผลไม้**

เรื่อง ประโยชน์และโทษ  
ประเภทเกมต่อภาพ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องตำแหน่ง

**สาระการเรียนรู้** ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมต่อภาพ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมต่อภาพ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถต่อภาพ ในเรื่องการวางตำแหน่งได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง**

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของผักและผลไม้
2. ครูนำภาพต้นฉบับในเกมภาพตัดต่อให้เด็กดู
3. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมภาพตัดต่อ และอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

**ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)**

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพแล้วคละกัน หยิบบัตรภาพชิ้นทั้งหมด แล้วให้นักเรียนสังเกตสี  
ลวดลายให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ แล้วผลัดกันต่อในบล็อกทีละคน เพื่อนักเรียนต่อกันครบแล้วต้อง  
ได้ภาพที่สมบูรณ์ ให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ เกมก็จบ

**ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล**

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับคิดวิเคราะห์จำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่อง

ตำแหน่ง

**สื่อการเรียนรู้**

1. เกมการศึกษาชุดภาพตัดต่อ
2. ภาพการเล่นเกมภาพตัดต่อ

**ตารางการวัดและประเมินผล**

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถต่อภาพ ในเรื่องการวางตำแหน่งได้ถูกต้อง	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิด วิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วม กิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติ ตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วม กิจกรรม - แบบสังเกตการตอบ คำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 5  
เกมต่อภาพ



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพแล้วคละกัน หงายบัตรภาพขึ้นทั้งหมด แล้วให้นักเรียนสังเกตสี ลวดลายให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ แล้วผลัดกันต่อในบล็อกลูกที่ละคน เพื่อให้นักเรียนต่อกันครบแล้วต้อง ได้ภาพที่สมบูรณ์ ให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ เกมก็จบ
4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นภาพตัดต่อเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. เกมการศึกษาชุดต่อภาพ
2. ภาพการเล่นเกมที่ต่อภาพ

**ข้อเสนอแนะ**

.....

.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย การคมนาคม

เรื่อง ความหมายของการคมนาคม  
ประเภทเกมจับคู่ภาพ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องการจับคู่ภาพเหมือน

### สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมจับคู่ภาพ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือน

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพที่เหมือนกันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนและซักถามเกี่ยวกับความหมายของการคมนาคมและนำภาพให้ดู
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมจับคู่ภาพเหมือนกัน
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

#### ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ครูและนักเรียนช่วยกันหยายบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น แล้วให้นักเรียนจดจำตำแหน่งของบัตรภาพคว่ำบัตรภาพยานพาหนะ ในตำแหน่งเดิม
6. นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเปิดแผ่นภาพเพื่อจับคู่ภาพของยานพาหนะ หากจับคู่ได้ถูกต้องก็นำบัตรภาพคู่นั้นออกไป แต่ถ้าจับคู่ผิด ให้คว่ำบัตรภาพนั้นไว้เหมือนเดิม แล้วผลัดให้คนต่อไปเปิดหาบัตรภาพที่คู่กัน ถ้าบัตรภาพบนพื้นถูกจับคู่ครบแล้ว เกมเป็นยุติ

#### ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง



### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรภาพยานพาหนะ เช่น รถบัส รถบรรทุก รถตักดิน เป็นต้น
2. เกมการศึกษาชุดการจับคู่ภาพเหมือน

### ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจับคู่ภาพที่เหมือนกันได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกต้องทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

## เกมที่ 6 เกมจับคู่ภาพ



### จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องการจับคู่ภาพเหมือน

### จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

### กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ครูและนักเรียนช่วยกันหยางบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น แล้วให้นักเรียนจดจำตำแหน่งของ

### บัตรภาพ

4. คำว่าบัตรภาพยานพาหนะ ในตำแหน่งเดิม
5. นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเปิดแผ่นภาพเพื่อจับคู่เหมือนยานพาหนะ
6. หากจับคู่ได้ถูกต้องก็นำบัตรภาพคู่นั้นออกไป แต่ถ้าจับคู่ผิดให้คว่ำบัตรภาพนั้นไว้เหมือนเดิม แล้วผลัดให้คนต่อไปเปิดหาบัตรภาพที่คู่กัน วางจับคู่บัตรภาพบนพื้นจนครบ

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนกับยานพาหนะ เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

### สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพยานพาหนะ
2. เกมการศึกษาชุดการจับคู่ภาพเหมือน

### ข้อเสนอแนะ

.....

.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย การคมนาคม

เรื่อง ประเภทของการยานพาหนะ  
ประเภทเกมจัดหมวดหมู่

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องประเภทเดียวกัน

### สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมจัดหมวดหมู่
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมจัดหมวดหมู่

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจัดหมวดหมู่กลุ่มยานพาหนะประเภทเดียวกันได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับประเภทของยานพาหนะชนิดต่างๆ
2. ครูนำบัตรภาพฝึก ผลไม้ชนิดต่างๆให้นักเรียนดู
3. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมจัดหมวดหมู่
4. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

#### ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)

5. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
6. ให้นักเรียนดูภาพโดยสังเกตภาพในบัตรที่เป็นภาพกลุ่มเดียวกัน คือยานพาหนะทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ โดยนำมาวางจัดหมวดหมู่เป็นกลุ่ม ๆ

#### ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรภาพยานพาหนะ เช่น รถบัส รถบรรทุก รถตักดิน เป็นต้น
2. เกมการศึกษาชุดการจัดหมวดหมู่

ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจัดหมวดหมู่กลุ่มยานพาหนะประเภทเดียวกันได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง  
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง  
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง  
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 7  
เกมการจัดหมวดหมู่



จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องประเภทเดียวกัน

จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยซักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ครูและนักเรียนร่วมกันร้องเพลงรถไฟ แล้วครูนำบัตรภาพยานพาหนะให้นักเรียนดู และ

สังเกตภาพ

4. นักเรียนหาภาพที่เป็นประเภทเดียวกัน คือยานพาหนะทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ นำมาวางเรียงต่อกันบนพื้น จัดเป็นกลุ่ม ๆ เช่น ทางบก คือ รถเก๋ง รถบัส รถบรรทุก, ทางน้ำ คือ เรือใบ เรือดำน้ำ เป็นต้น

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมจัดหมวดหมู่ เกี่ยวกับการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องประเภทเดียวกัน

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. เพลงรถไฟ
2. บัตรภาพยานพาหนะ
3. เกมการศึกษาชุดการจัดหมวดหมู่

ข้อเสนอแนะ

.....  
.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย การคมนาคม

เรื่อง การปฏิบัติตนในการใช้ยานพาหนะ  
ประเภทเกมเรียงลำดับ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการจัดลำดับขนาดใหญ่ - เล็ก

### สาระการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมเรียงลำดับ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมเรียงลำดับ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเรียงลำดับขนาดของยานพาหนะจากใหญ่ ไปเล็กได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับยานพาหนะชนิดต่างๆ
2. ครูนำเกมเรียงลำดับขนาดใหญ่ - เล็ก มาให้เด็กดู และสังเกตภาพ

#### ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)

3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
4. ครูให้นักเรียนถ่ายภาพทุกภาพขึ้น แล้วให้นักเรียนคนที่ 1 เลือกภาพยานพาหนะคันที่ใหญ่ที่สุดมาวางเรียงไว้บนพื้นเป็นลำดับแรก นักเรียนคนที่ 2 เลือกภาพยานพาหนะที่เล็กลงมาเรื่อยๆ มาวางเรียงต่อ ๆ กัน จนนักเรียนทุกคนได้เรียงครบหมด แล้วต้องได้ขนาดของยานพาหนะ ใหญ่ไปเล็ก ถือว่าเกมจบ

#### ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมที่เรียงลำดับเปรียบเทียบขนาด ใหญ่ - เล็ก เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการเรียงลำดับเปรียบเทียบขนาด ใหญ่ - เล็ก
6. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับขนาด

### สื่อการเรียนรู้

1. ภาพยานพาหนะชนิดต่าง ๆ
2. เกมการศึกษาชุดการจัดลำดับขนาดใหญ่ - เล็ก

ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถเรียงลำดับขนาดของยานพาหนะจากใหญ่ ไปเล็กได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง  
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง  
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง  
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

## เกมที่ 8 เกมเรียงลำดับ



### จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางวิทยาศาสตร์ เรื่องการจัดลำดับขนาดใหญ่ – เล็ก

### จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

### กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ครูให้นักเรียนหยายภาพทุกภาพขึ้น แล้วให้นักเรียนคนที่ 1 เลือกภาพยานพาหนะคันที่ใหญ่ที่สุดมาวางเรียงไว้บนพื้นเป็นลำดับแรก นักเรียนคนที่ 2 เลือกภาพยานพาหนะที่เล็กลงมาเรื่อย ๆ มาวางเรียงต่อ ๆ กัน จนนักเรียนทุกคนได้เรียงครบหมด แล้วต้องได้ขนาดของยานพาหนะ ใหญ่ไปเล็ก ถือว่าเกมจบ

4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมที่จัดลำดับขนาดจากใหญ่ – เล็ก เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับขนาดจากใหญ่ - เล็ก

### สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพยานพาหนะขนาดใหญ่ – เล็ก
2. เกมการศึกษาชุดการจัดลำดับขนาด

### ข้อเสนอแนะ

.....  
 .....



## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย การคมนาคม

เรื่อง ประโยชน์ของการคมนาคม  
ประเภทเกมวางภาพต่อปลาย

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่งได้

### สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมจับคู่ภาพผัก - ผลไม้กับเงา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมจับคู่ภาพกับเงา

### เงาจุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจำแนก แยกแยะ ภาพในการวางตำแหน่งต่อปลายได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับประโยชน์ของการคมนาคม
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมวางภาพต่อปลาย (เกมโดมิโน)
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

#### ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น และคละบัตรภาพให้ปนกัน
6. แจกบัตรภาพให้สมาชิกในกลุ่ม คนละเท่ากัน แล้วหยางบัตรโจทย์บนพื้นชั้นมา 1 ใบ
7. ให้นักเรียนคนแรกเลือกบัตรภาพในมือที่สัมพันธ์กับบัตรภาพโจทย์ แล้ววางเรียงตำแหน่งภาพวางต่อลงบนพื้น เช่น ถ้าบัตรภาพมีภาพเรือ ก็ต่อต่อด้วยภาพเรือ หากไม่มีบัตรภาพตามโจทย์ คนนั้นต้องหยิบบัตรภาพที่คว่ำอยู่มาไว้ในมือ
8. ผลัดให้เพื่อนคนต่อมาต่อบัตรภาพ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนไม่มีภาพยานพาหนะที่สามารถต่อกับบัตรภาพโจทย์ได้

#### ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง
10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรภาพเกมวางภาพต่อปลายของยานพาหนะ
2. เกมการศึกษาชุดการวางภาพต่อปลาย (เกมโดมิโน)

### ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจำแนกแยกแยะ ภาพในการวางตำแหน่งต่อปลายได้ถูกต้อง	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 9  
เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่งได้

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น และคละบัตรภาพให้ปนกัน
4. แจกบัตรภาพให้สมาชิกในกลุ่ม คนละเท่ากัน แล้วหงายบัตรโจทย์บนพื้นขึ้นมา 1 ใบ
5. ให้นักเรียนคนแรกเลือกบัตรภาพในมือที่สัมพันธ์กับบัตรภาพโจทย์ แล้ววางเรียง

ตำแหน่งวางต่อลงบนพื้น เช่น ถ้าบัตรภาพมีภาพเรือ ก็ต้องต่อด้วยภาพเรือ หากไม่มีบัตรภาพตามโจทย์ คนนั้นต้องหยิบบัตรภาพที่คว่ำอยู่มาไว้ในมือ

6. ผลัดให้เพื่อนคนต่อมาต่อบัตรภาพ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนไม่มีภาพยานพาหนะที่สามารถต่อกับบัตรภาพโจทย์ได้

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมวางภาพต่อปลายเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง ในการวางภาพยานพาหนะต่อปลาย

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. เกมการศึกษาชุดวางภาพต่อปลาย

**ข้อเสนอแนะ**

.....  
.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

หน่วย การคมนาคม

เรื่อง โทษของการคมนาคม  
ประเภทเกมต่อภาพ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

### สาระการเรียนรู้

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมต่อภาพ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมต่อภาพ

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถต่อภาพ วางตำแหน่งได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับโทษของการคมนาคม
2. ครูนำภาพต้นฉบับในเกมภาพตัดต่อให้เด็กดู
3. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมภาพตัดต่อ และอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

#### ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพแล้วคละกัน หายบัตรภาพชิ้นทั้งหมด แล้วให้นักเรียนสังเกตสี  
ลวดลายให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ แล้วผลัดกันต่อในบล็อกทีละคน เพื่อนักเรียนต่อกันครบแล้วต้อง  
ได้ภาพที่สมบูรณ์ ให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ เกมก็จบ

#### ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่อง  
ตำแหน่ง
7. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

### สื่อการเรียนรู้

1. เกมการศึกษาชุดภาพตัดต่อ
2. ภาพยานพาหนะต้นฉบับ

ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถต่อภาพวางตำแหน่งได้ถูกต้อง	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง  
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง  
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง  
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 10  
เกมต่อภาพ



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ครูนำชิ้นภาพตัดต่อออกจากบล็อก
4. นักเรียนในกลุ่มช่วยกันต่อชิ้นจิ๊กซอภาพต่อให้ครบชิ้นในบล็อก โดยเมื่อได้ภาพสมบูรณ์ที่

**ถูกต้อง**

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นภาพตัดต่อเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ

ในเรื่องตำแหน่ง ก่อน – หลัง

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. เกมการศึกษาชุดต่อภาพ
2. ภาพการเล่นเกมที่ภาพ

**ข้อเสนอแนะ**

.....  
.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

### หน่วย ดอกไม้ที่สวยงาม

เรื่อง ลักษณะ รูปร่าง สี  
ประเภทเกมจับคู่ภาพกับเงา

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องการจับคู่ภาพกับเงา

#### สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมจับคู่ภาพกับเงา
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมจับคู่ภาพกับเงา

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจับคู่ภาพดอกไม้กับเงาของดอกไม้ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียนและซักถามเกี่ยวกับลักษณะ รูปร่าง สี ของดอกไม้ แล้วให้นักเรียนดูภาพดอกไม้แต่ละชนิด

2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมจับคู่ภาพกับเงา
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

##### ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ครูและนักเรียนช่วยกันหยายบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น แล้วให้นักเรียนจดจำตำแหน่งของบัตรภาพคว่ำบัตรภาพหงายและผลไม้ตามตำแหน่งเดิม
6. นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเปิดแผ่นภาพเพื่อจับคู่เงากับภาพดอกไม้ หากจับคู่ได้ถูกต้องก็นำบัตรภาพคู่นั้นออกไป แต่ถ้าจับคู่ผิด ให้คว่ำบัตรภาพนั้นไว้เหมือนเดิม แล้วผลัดให้คนต่อไปเปิดหาบัตรภาพที่คู่กัน ถ้าบัตรภาพบนพื้นถูกจับคู่ครบแล้ว เกมเป็นยุติ

##### ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

### สื่อการเรียนรู้

1. บัตรภาพดอกไม้
2. เกมการศึกษาชุดการจับคู่ภาพกับเงา

### ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจับคู่ภาพดอกไม้กับเงาของดอกไม้ได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



เกมที่ 11  
เกมจับคู่ภาพกับเงา



จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง ในเรื่องการจัดคู่ภาพกับภาพเงา

จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ครูและนักเรียนช่วยกันหยางบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น แล้วให้นักเรียนจดจำตำแหน่งของบัตรภาพ

บัตรภาพ

4. ครูว่าบัตรภาพดอกไม้ตามตำแหน่งเดิม
5. นักเรียนในกลุ่มผลัดกันเปิดแผ่นภาพเพื่อจับคู่เงากับภาพดอกไม้
6. หากจับคู่ได้ถูกต้องก็นำบัตรภาพคู่นั้นออกไป แต่ถ้าจับคู่ผิดให้คว่ำบัตรภาพนั้นไว้

เหมือนเดิมแล้วผลัดให้คนต่อไปเปิดหาบัตรภาพที่คู่กัน วางจับคู่บัตรภาพบนพื้นจนครบ

7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมจับคู่เงากับภาพดอกไม้ เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องความเหมือนและความต่าง

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพเกมจับคู่ภาพดอกไม้กับเงา
2. เกมการศึกษาชุดการจัดคู่ภาพกับเงา

ข้อเสนอแนะ

.....  
.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้**  
**หน่วย ดอกไม้ที่สวยงาม**

เรื่อง การขยายพันธุ์  
ประเภทเกมเรียงลำดับ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการจัดลำดับภาพเหตุการณ์ ก่อน - หลัง

**สาระการเรียนรู้** ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมเรียงลำดับ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมเรียงลำดับ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถจัดเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ ก่อน - หลัง ได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นที่ 1 ชั้นวางแผนและชี้แจง**

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับการขยายพันธุ์ของดอกไม้
2. ครูนำเกมเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อน - หลัง มาให้เด็กดู และสังเกตภาพ

**ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการ (การใช้เกม)**

3. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
4. ครูนำภาพออกจากบล็อก โดยการหยายภาพและให้นักเรียนสังเกตภาพ
5. นักเรียนคนแรกนำภาพมาเรียงในบล็อก สมมตินักเรียนนำภาพดอกไม้หุบและเล็ก ก็ให้นักเรียนนำภาพนั้นมาวางไว้เป็นภาพแรก ต่อมานักเรียนคนที่ 2 นำภาพดอกไม้บานเต็มดอก ก็ให้วางไว้เป็นลำดับสุดท้าย เพราะเป็นเหตุการณ์หลังสุด ก็ให้นักเรียนทุก ๆ คนในกลุ่มเรียงภาพให้ครบทั้ง 6 ภาพ และเรียงภาพเหตุการณ์ถูกต้อง ทั้ง 6 เรียงลำดับเหตุการณ์ ก่อน ไปหลังสุดเกมก็จบ

**ขั้นที่ 3 ชั้นประเมินผล**

6. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อน - หลัง เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับตำแหน่ง ก่อน - หลัง
7. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับ

**สื่อการเรียนรู้**

1. ภาพผัก ผลไม้ชนิดต่าง ๆ
2. เกมการศึกษาชุดการเรียงลำดับเหตุการณ์

**ตารางการวัดและประเมินผล**

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถจัดเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ก่อน – หลัง ได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 12  
เกมเรียงลำดับเหตุการณ์



จุดประสงค์

เพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ เรื่องการจัดลำดับภาพเหตุการณ์ ก่อน - หลัง

จำนวนผู้เล่น

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

กิจกรรม/วิธีการเล่น

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ครูนำภาพออกจากบล็อก โดยการหยายภาพและให้นักเรียนสังเกตภาพ
4. นักเรียนคนแรกนำภาพมาเรียงในบล็อก สมมตินักเรียนนำภาพดอกไม้หุบและเล็ก ก็ให้นักเรียนนำภาพนั้นมาวางไว้เป็นภาพแรก ต่อมานักเรียนคนที่ 2 นำภาพดอกไม้บานเต็มดอก ก็ให้นักเรียนวางไว้เป็นลำดับสุดท้าย เพราะเป็นเหตุการณ์หลังสุด ก็ให้นักเรียนทุก ๆ คนในกลุ่มเรียงภาพให้ครบทั้ง 6 ภาพ และเรียงภาพเหตุการณ์ถูกต้อง ทั้ง 6 เรียงลำดับเหตุการณ์ ก่อน ไปหลังสุดเกมก็จบ

5. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเก็มเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อน - หลัง เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ในเรื่องการจัดลำดับเหตุการณ์ ก่อน - หลัง

สื่อ/อุปกรณ์การเล่น

1. บัตรภาพการเรียงลำดับเหตุการณ์
2. เกมการศึกษาชุดการเรียงลำดับเหตุการณ์

ข้อเสนอแนะ

.....  
.....

## แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

### หน่วย ดอกไม้สดสวย

เรื่อง การบำรุงรักษา  
ประเภทเกมต่อภาพ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

#### สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมต่อภาพ
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมต่อภาพ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถต่อภาพ วางตำแหน่งได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับการบำรุงรักษาดอกไม้
2. ครูนำภาพต้นฉบับในเกมภาพตัดต่อให้เด็กดู
3. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมภาพตัดต่อ และอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

##### ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพแล้วคละกัน หยิบบัตรภาพชิ้นทั้งหมด แล้วให้นักเรียนสังเกตสี  
ลวดลายให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ แล้วผลัดกันต่อในบล็อกทีละคน เพื่อนักเรียนต่อกันครบแล้วต้อง  
ได้ภาพที่สมบูรณ์ ให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ เกมก็จบ

##### ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่อง  
ตำแหน่ง
7. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

#### สื่อการเรียนรู้

1. เกมการศึกษาชุดต่อภาพ
2. ภาพต้นฉบับภาพดอกไม้

ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถต่อภาพวางตำแหน่งได้ถูกต้อง	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง  
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง  
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง  
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 13  
เกมต่อภาพ



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพแล้วคละกัน หายบัตรภาพชิ้นทั้งหมด แล้วให้นักเรียนสังเกตสี ลวดลายให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ แล้วผลัดกันต่อในบล็อกทีละคน เพื่อให้นักเรียนต่อกันครบแล้วต้อง ได้ภาพที่สมบูรณ์ ให้เหมือนกับภาพต้นฉบับ เกมก็จบ
4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นภาพตัดต่อเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่ง ก่อน – หลัง

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. เกมการศึกษาชุดต่อภาพ
2. ภาพต้นฉบับภาพดอกไม้

**ข้อเสนอแนะ**

.....  
.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้**  
**หน่วย ดอกไม้สดสวย**

เรื่อง ประโยชน์ของดอกไม้  
ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
ประเภทเกมภาพกับจำนวน  
1 ชั่วโมง

เวลา

**สาระสำคัญ**

เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องการนับ

**สาระการเรียนรู้** ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมภาพกับจำนวน
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเป็นกลุ่ม เกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกละผ่านการเล่นเกมภาพกับจำนวน

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถนับเลข 1 – 10 โดยการใช้เกมภาพกับจำนวนได้
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมภาพกับจำนวนที่กำหนดได้

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง**

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับประโยชน์ของดอกไม้
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมภาพกับจำนวน
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

**ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)**

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ครูนำแผนรูปภาพจำนวนตั้งแต่จำนวน 1 ภาพ - 10 ภาพ และให้นักเรียนในกลุ่มนำตัวเลข 1 – เลข 10 มาวางเรียงหลังภาพที่นักเรียนได้นับจำนวนภาพแล้ว เช่น นักเรียนคนที่ 1 นับจำนวนภาพได้ 5 ภาพ ก็นำตัวเลข 5 มาวางไว้หลังภาพที่นับได้ แล้วสลับกันจนครบ และถูกต้อง

**ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล**

7. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องการนับ
8. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องการนับ

**สื่อการเรียนรู้**

1. เกมการศึกษาชุดจำนวนกับตัวเลข



## 2. บัตรภาพชุดเกมจำนวนกับตัวเลข

## ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถนับเลข 1 – 10 โดยการใช้เกมภาพกับจำนวนได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง  
 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง  
 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง  
 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 14  
เกมภาพกับจำนวน



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องการนับ

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
3. ครูนำแผนรูปภาพจำนวนตั้งแต่จำนวน 1 ภาพ - 10 ภาพ และให้นักเรียนในกลุ่มนำตัวเลข 1 - เลข 10 มาวางเรียงหลังภาพที่นักเรียนได้นับจำนวนภาพแล้ว เช่น นักเรียนคนที่ 1 นับจำนวนภาพได้ 5 ภาพ ก็นำตัวเลข 5 มาวางไว้หลังภาพที่นับได้ แล้วสลับกันจนครบ และถูกต้อง
4. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมนับภาพกับจำนวนเกี่ยวกับการพัฒนาพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ในเรื่องการนับจากน้อย ไปมาก

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. เพลง
2. เกมการศึกษาชุดจำนวนกับตัวเลข
3. ภาพการเล่นชุดจำนวนกับตัวเลข

**ข้อเสนอแนะ**

.....  
.....

**แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้**  
**หน่วย ดอกไม้ที่สวยงาม**

เรื่อง โทษของดอกไม้  
ประเภทเกมวางภาพต่อปลาย

ชั้นอนุบาลปีที่ 2  
เวลา 1 ชั่วโมง

**สาระสำคัญ**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่งได้

**สาระการเรียนรู้** ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

1. สาระที่ควรเรียนรู้
  - 1.1 กิจกรรมเกมวางภาพต่อปลาย
2. ประสบการณ์สำคัญ
  - 2.1 ด้านร่างกาย การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การเล่นเกมเล่นสัมผัส
  - 2.2 ด้านอารมณ์และจิตใจ การเล่นเกมเกิดความสุข สนุกสนานในการเล่น
  - 2.3 ด้านสังคม การเล่นเกมและการแลกเปลี่ยนความคิดร่วมกับผู้อื่น
  - 2.4 ด้านสติปัญญา การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านการเล่นเกมวางภาพต่อปลาย

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนสามารถจำแนก แยกแยะ ในการวางตำแหน่งต่อปลายภาพได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้

**กิจกรรมการเรียนรู้**

**ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผนและชี้แจง**

1. ครูพูดสนทนาทักทายนักเรียน และซักถามเกี่ยวกับโทษของดอกไม้
2. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเกมวางภาพต่อปลาย (เกมโดมิโน)
3. ครูอธิบายแนะนำวิธีการเล่นให้นักเรียนฟัง

**ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ (การใช้เกม)**

4. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม จำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน
5. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น และคละบัตรภาพให้ปนกัน
6. แจกบัตรภาพให้สมาชิกในกลุ่ม คนละเท่ากัน แล้วหยางบัตรโจทย์บนพื้นขึ้นมา 1 ใบ
7. ให้นักเรียนคนแรกเลือกบัตรภาพในมือที่สัมพันธ์กับบัตรภาพโจทย์ แล้ววางเรียง

ตำแหน่งภาพวางต่อลงบนพื้น เช่น ถ้าบัตรภาพมีภาพดอกกุหลาบ ก็ต่อต่อด้วยภาพดอกกุหลาบ หากไม่มีบัตรภาพตามโจทย์ คนนั้นต้องหยิบบัตรภาพที่คว่ำอยู่มาไว้ในมือ

8. ผลัดให้เพื่อนคนต่อมาต่อบัตรภาพ ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนไม่มีภาพดอกไม้ที่สามารถต่อบัตรภาพโจทย์ได้

**ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล**

9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องการจำแนก แยกแยะ
10. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ในเรื่องการจำแนก แยกแยะ

## สื่อการเรียนรู้

### 1. บัตรภาพชุดการวางภาพต่อปลาย

#### ตารางการวัดและประเมินผล

จุดประสงค์	วิธีการวัดและประเมิน	เครื่องมือวัดประเมิน	เกณฑ์
ข้อที่ 1 นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะในการวางตำแหน่งได้ถูกต้อง	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ - แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง
ข้อที่ 2 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมที่กำหนดได้	-สังเกตการร่วมกิจกรรม -การตอบคำถาม	- แบบสังเกตการร่วมกิจกรรม - แบบสังเกตการตอบคำถาม	4 ดีมาก 3 ดี 2 พอใช้ 1 ต้องปรับปรุง

หมายเหตุ การให้คะแนนนักเรียนจากการสังเกต

- 4 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบถูกหมดทุกข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง
- 3 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 1 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางครั้ง
- 2 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิด 2 ข้อและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมบางไม่ร่วมบาง
- 1 = นักเรียนสามารถทำข้อสอบผิดหมดและไม่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เกมที่ 15  
เกมวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)



**จุดประสงค์**

เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์การจำแนก แยกแยะ ในเรื่องตำแหน่งได้

**จำนวนผู้เล่น**

ผู้เล่นจำนวน 6 คน

**กิจกรรม/วิธีการเล่น**

1. ครูพูดคุยทักทายนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกม
2. จับกลุ่มผู้หญิงและผู้ชาย กลุ่มละ 6 คน
3. ให้นักเรียนคว่ำบัตรภาพทั้งหมดลงบนพื้น และคละบัตรภาพให้ปนกัน
4. แจกบัตรภาพให้สมาชิกในกลุ่ม คนละเท่ากัน แล้วหยางบัตรโจทยบนพื้นชั้นมา 1 ใบ
5. ให้นักเรียนคนแรกเลือกบัตรภาพในมือที่สัมพันธ์กับบัตรภาพโจทย แล้ววางเรียง

ตำแหน่งวางต่อลงบนพื้น เช่น ถ้าบัตรภาพมีภาพดอกบัว ก็ต่อต่อด้วยภาพดอกบัว หากไม่มีบัตรภาพตามโจทย คนนั้นต้องหยิบบัตรภาพที่คว่ำอยู่มากไว้ในมือ

6. ผลัดให้เพื่อนคนต่อมาต่อบัตรภาพ ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนไม่มีภาพดอกไม้ที่สามารถต่อกับบัตรภาพโจทยได้

7. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปการเล่นเกมวางภาพต่อปลายเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ในเรื่องการจำแนก แยกแยะ ในการวางภาพดอกไม้ต่อปลาย

**สื่อ/อุปกรณ์การเล่น**

1. บัตรภาพชุดเกมวางภาพต่อปลาย

**ข้อเสนอแนะ**

.....  
.....

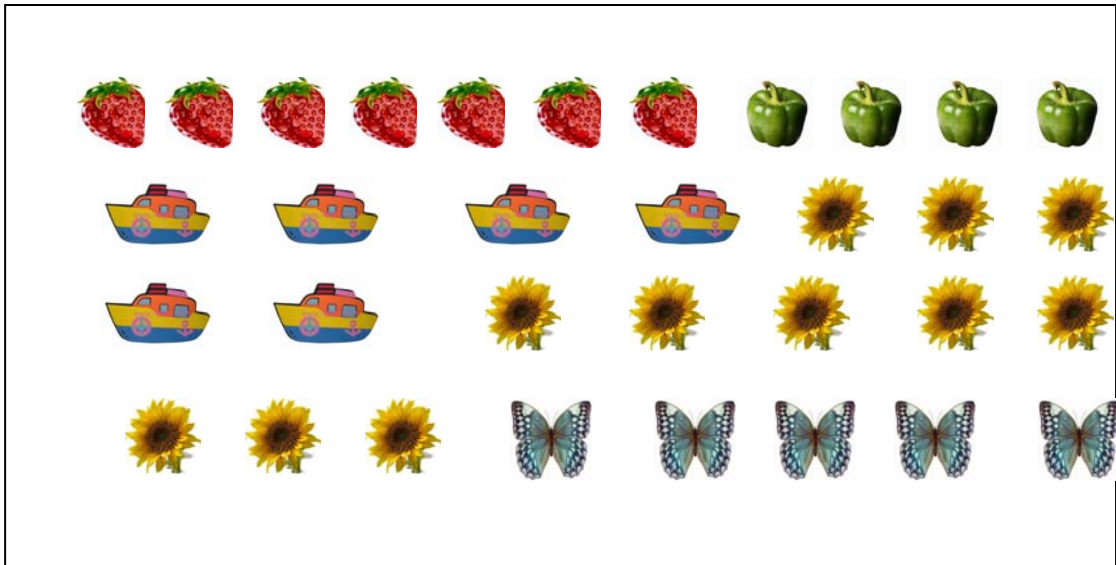







**ภาคผนวก ง**  
แบบทดสอบทักษะการคิดวิเคราะห์และ  
แบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

แบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

ชุดที่ 1 ทักษะการนับ

คำสั่ง จากภาพที่กำหนด ให้นักเรียนนับจำนวนภาพ แล้วกากบาท ( X ) ทับคำตอบที่ถูกต้อง

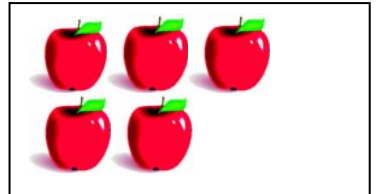


- |    |   |   |                                |                                 |                                 |
|----|---|---|--------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. |  | = | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="4"/>  | <input type="text" value="5"/>  |
| 2. |  | = | <input type="text" value="7"/> | <input type="text" value="8"/>  | <input type="text" value="9"/>  |
| 3. |  | = | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="4"/>  | <input type="text" value="5"/>  |
| 4. |  | = | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="5"/>  | <input type="text" value="6"/>  |
| 5. |  | = | <input type="text" value="9"/> | <input type="text" value="10"/> | <input type="text" value="11"/> |

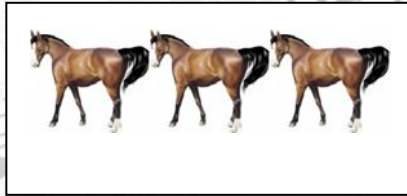
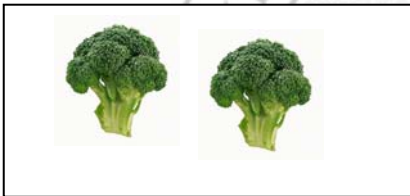
## ชุดที่ 2 การเปรียบเทียบจำนวน

**คำสั่ง** จากข้อ 6 - 10 โจทย์ที่กำหนดให้ ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่มีจำนวนมากกว่า เท่ากัน หรือน้อยกว่า

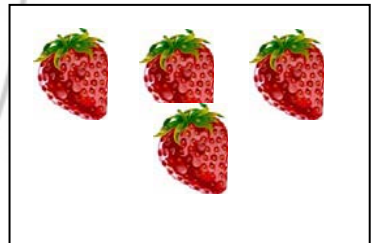
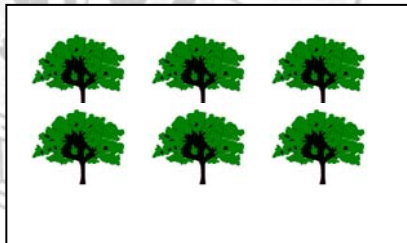
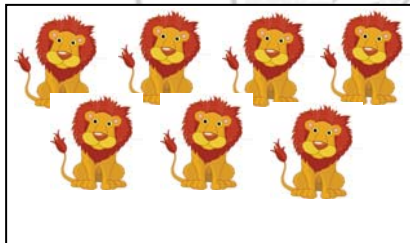
6. จำนวนภาพในข้อใดมีค่ามากที่สุด



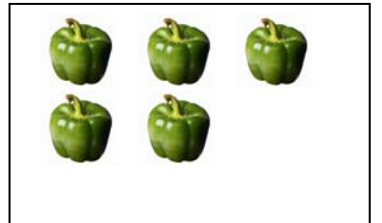
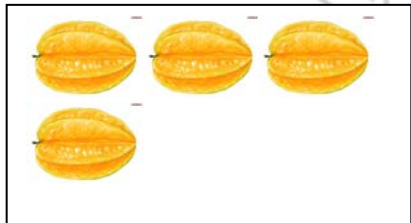
7. จำนวนภาพในข้อใดมีค่าน้อยที่สุด



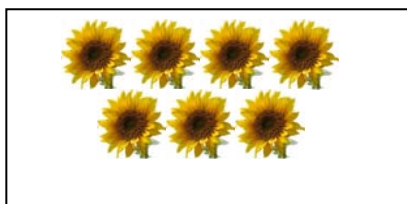
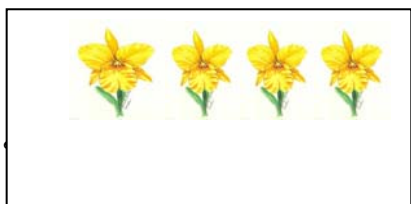
8. จำนวนภาพในข้อใดมีค่าเท่ากับ 7



9. ภาพในข้อใดมีค่ามากกว่า 4



10. ภาพในข้อใดมีค่ามากกว่า 6



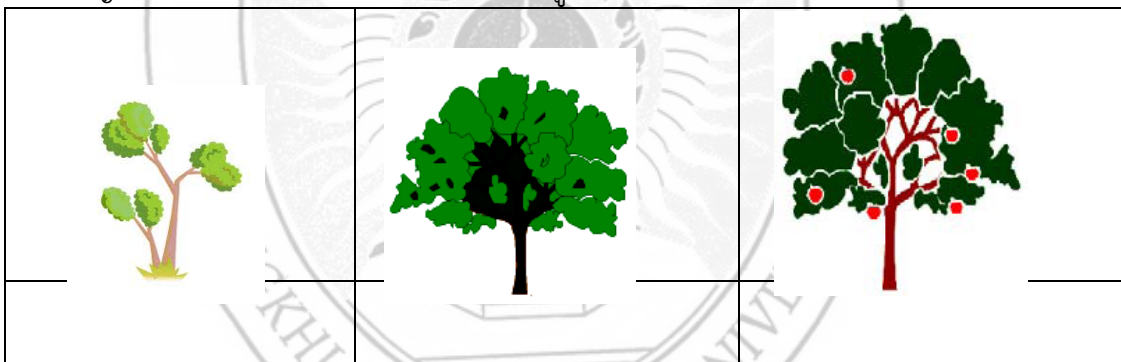


**คำสั่ง** จากข้อ 11 – 15 ให้นักเรียนเขียนหมายเลข 1 2 3 จัดลำดับจากภาพที่กำหนดให้ ถูกต้อง

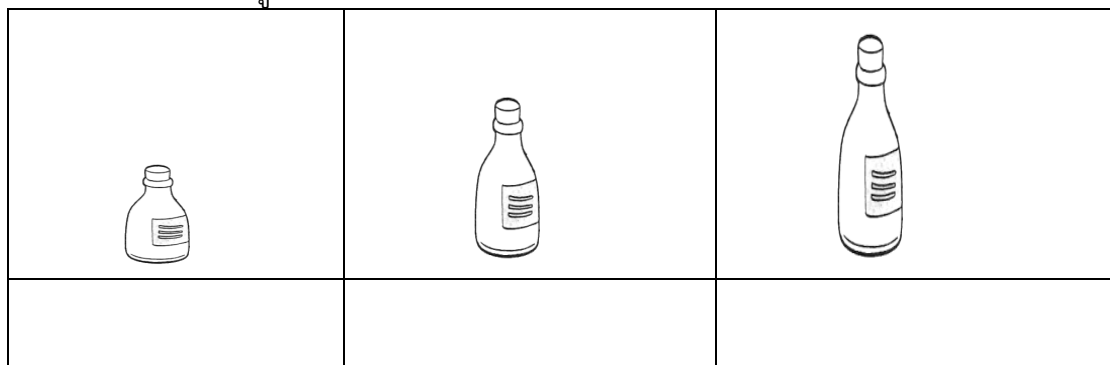
11. จากภาพที่กำหนดให้นักเรียนจัดลำดับภาพเหตุการณ์ในการไปโรงเรียน ด้วยการเขียนหมายเลข 1 2 3 ให้ถูกต้อง






12. จากภาพที่กำหนดให้นักเรียนจัดลำดับภาพการเจริญเติบโตของต้นไม้จากต้นเล็กไปหาต้นใหญ่ด้วยการเขียนหมายเลข 1 2 3 ให้ถูกต้อง



13. จากภาพที่กำหนดให้นักเรียนจัดลำดับความสูงของขวดจากเตี้ยไปหาสูงด้วยการเขียนหมายเลข 1 2 3 ให้ถูกต้อง



14. จากภาพให้นักเรียนจัดลำดับจำนวนจากน้อยไปหามากด้วยการเขียนหมายเลข 1 2 3 ให้ถูกต้อง

15. จากภาพให้นักเรียนจัดลำดับการเป่าเทียนในวันเกิดของเด็ก ๆ ด้วยการเขียนหมายเลข 1 2 3 ให้ถูกต้อง

## แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์

ชุดที่ 1 การจำแนก แยกแยะ

คำสั่ง จากข้อ 1 - 8 ให้นักเรียนกากบาท ( X ) ทับภาพตามคำสั่งที่กำหนด

1. ภาพดอกไม้ในข้อใดแตกต่างจากพวก



2. ภาพผลไม้ในข้อใดต่างจากพวก



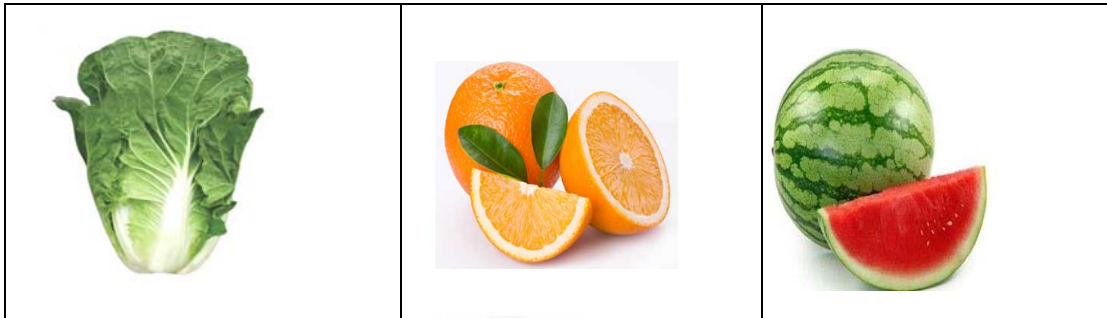
3. ภาพสัตว์ในข้อใดต่างจากพวก



4. ภาพในข้อใดต่างจากพวก



## 5. ภาพในข้อใดต่างจากพวก



## 6. ภาพในข้อใดที่ไม่จัดเป็นพวกเดียวกัน



## 7. ภาพผลไม้ในข้อใดที่ไม่จัดเป็นประเภทเดียวกัน



## 8. ข้อใดคือภาพของเล่นที่แตกต่างจากชนิดอื่น



## ชุดที่ 2 ความเหมือนและความต่าง

คำสั่ง จากข้อที่ 9 -10 ให้นักเรียนกากบาท ( X ) ที่รูปภาพข้อที่มีลักษณะเหมือนภาพที่กำหนดให้

9. ข้อใดมีลักษณะเหมือนกับภาพที่กำหนดให้

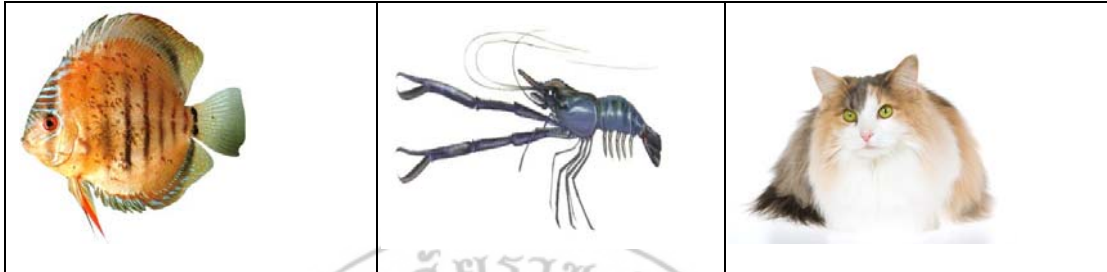


10. ภาพสัตว์ในข้อใดที่มีลักษณะเหมือนในภาพที่กำหนดให้

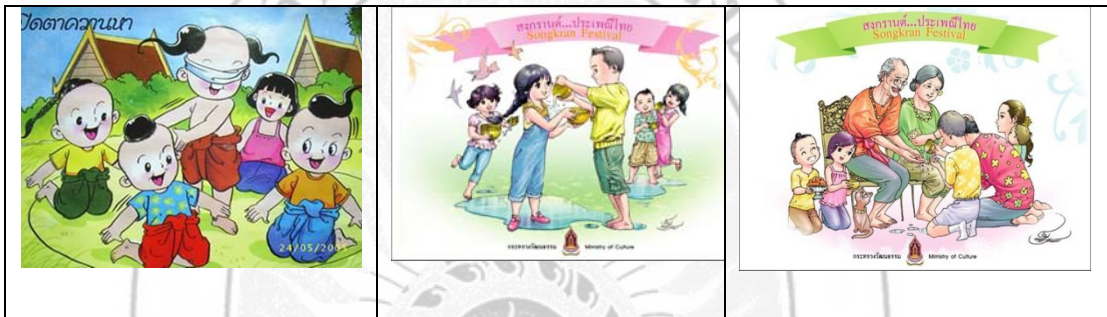


**คำสั่ง** จากข้อ 11 – 12 ให้นักเรียนกากบาท ( X ) ทั้รูปภาพตามคำสั่งที่กำหนดให้ที่ถูกต้อง

11. ภาพสัตว์ในข้อใดที่ไม่อาศัยในน้ำ



12. ภาพในข้อใดไม่เกี่ยวกับประเพณีวันสงกรานต์



**คำสั่ง** จากข้อ 13 – 15 ให้นักเรียนกากบาท ( X ) ทั้รูปภาพที่ต่างจากพวกในรูปที่กำหนดให้

13. ข้อใดต่างจากพวก



14. ภาพสัตว์ในข้อใดต่างจากพวก



15. ภาพการเล่นในข้อใดต่างจากพวก





ภาคผนวก จ  
แบบประเมินความพึงพอใจ



**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้  
โดยใช้เกมส่งเสริมการคิด**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียน ✓ ลงในช่องรูปหน้าที่ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากครูอ่านให้นักเรียนฟังทีละข้อ

- ☺ ยิ้มดีใจ                      หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับดี  
 😊 ยิ้มปานกลาง                หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับพอใช้  
 ☹ หน้าไม่ยิ้ม                    หมายถึง ความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

ที่	รายการประเมิน	☺ ดี	😊 พอใช้	☹ น้อย
1.	เกมส่งเสริมการคิดทำให้นักเรียนและเพื่อนมีความสุขสนุกสนาน			
2.	ภาพในการเรียนมีความสวยงาม			
3.	นักเรียนชอบการคิดจากการเล่นเกมส่งเสริมการคิด			
4.	นักเรียนชอบการนับจำนวนจากการเล่นเกม			
5.	นักเรียนชอบการเปรียบเทียบจากการเล่นเกม			
6.	นักเรียนชอบเรียนการจัดลำดับเหตุการณ์จากการเล่นเกม			
7.	นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลขได้อย่างมีความสุข			
8.	นักเรียนชอบการเรียนที่ได้ลงปฏิบัติด้วยตนเอง			
9.	ตัวอักษรและตัวเลขชัดเจน			
10.	เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ			



ภาคผนวก ฉ  
การหาคุณภาพของเครื่องมือ

**ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของ  
องค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้**

**ตาราง 11** ผลสรุปการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องขององค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัด ประสบการณ์	หัวข้อ	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			ผล รวม	ค่าเฉลี่ย	สรุป ผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1 เกมการ จับคู่ภาพ กับเงา	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
2 เกม จัดหมวดหมู่	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
3 เกม เรียงลำดับ	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
4 เกมวางภาพ ต่อปลาย	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
5 เกมต่อภาพ	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
6 เกมจับคู่ภาพ	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนการจัด ประสบการณ์	หัวข้อ	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			ผล รวม	ค่าเฉลี่ย	สรุป ผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
7 เกม จัดหมวดหมู่	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
8 เกม เรียงลำดับ	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
9 เกมวางภาพ ต่อปลาย	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
10 เกมต่อภาพ	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
11 เกมจับคู่ภาพ กับเงา	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
12 เกม เรียงลำดับ	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
13 เกมต่อภาพ	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง

ตาราง 11 (ต่อ)

แผนการจัด ประสบการณ์	หัวข้อ	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			ผล รวม	ค่าเฉลี่ย	สรุป ผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
14 เกมภาพ กับจำนวน	สาระสำคัญ	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
15 เกมวางภาพ ต่อปลาย	สารที่ควรรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สาระการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	จุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	กิจกรรมการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	สื่อการเรียนรู้	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	การวัดผลและประเมินผล	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง



ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ

ตาราง 12 แสดงผลสรุปการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อที่	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	สรุปผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ทักษะการนับ	1	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	2	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	3	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	4	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	5	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	6	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
การเปรียบเทียบจำนวน	7	0	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	8	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
	9	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
	10	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
	11	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
	12	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
	13	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
	14	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
การจัดลำดับ	15	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	16	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	17	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	18	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	19	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	20	0	1	1	2	.67	สอดคล้อง
IOC						0.73	

ตาราง 13 แสดงผลสรุปการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดทักษะคิด  
วิเคราะห์

จุดประสงค์การเรียนรู้	ข้อที่	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	สรุปผลการ พิจารณา
		คนที่1	คนที่2	คนที่ 3			
การจำแนก แยกยะ	1	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	2	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	3	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	4	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	5	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	6	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	7	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	8	1	0	1	2	.67	สอดคล้อง
	9	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	10	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
ความเหมือนและความต่าง	11	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	12	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	13	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	14	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
การจัดลำดับ	15	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	16	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	17	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	18	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	19	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
	20	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
IOC					0.983		





ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของ  
แบบประเมินความพึงพอใจ

ตาราง 14 แสดงผลสรุปการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ผลการประเมินจาก ผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	ค่าเฉลี่ย	สรุปผลการ พิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. เกมส่งเสริมการคิดทำให้นักเรียนและเพื่อนมีความสุขสนุกสนาน	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
2. ภาพในการเรียนมีความสวยงาม	1	1	1	3	1	สอดคล้อง
3. นักเรียนชอบการคิดจากการเล่นเกมส่งเสริมการคิด	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
4. นักเรียนชอบการนับจากการเล่นเกม	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
5. นักเรียนชอบการเปรียบเทียบจากการเล่นเกม	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
6. นักเรียนชอบเรียนการจัดลำดับจากการเล่นเกม	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
7. นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลขได้อย่างมีความสุข	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
8. นักเรียนชอบการเรียนรู้ที่ได้ลงปฏิบัติด้วยตนเอง	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
9. ตัวอักษรและตัวเลขชัดเจน	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
10. เนื้อหาที่เรียนมีความน่าสนใจ	0	1	1	2	0.67	สอดคล้อง
				IOC	0.736	

ตาราง 15 แสดงผลสรุปค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบพื้นฐานทาง  
คณิตศาสตร์

ทักษะ	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา
การนับ	1	.75	.50	คัดเลือกไว้
	2	.62	.25	คัดเลือกไว้
	3	.75	.50	คัดเลือกไว้
	4	.81	.37	ตัดออก
	5	.75	.50	คัดเลือกไว้
	6	.75	.25	คัดเลือกไว้
การเปรียบเทียบ	7	.75	.50	คัดเลือกไว้
	8	.68	.37	คัดเลือกไว้
	9	.75	.25	คัดเลือกไว้
	10	.81	.37	ตัดออก
	11	.87	.25	ตัดออก
	12	.62	.50	คัดเลือกไว้
	13	.68	.37	คัดเลือกไว้
	14	.87	.25	ตัดออก
การจัดลำดับ	15	.68	.62	คัดเลือกไว้
	16	.75	.50	คัดเลือกไว้
	17	.68	.62	คัดเลือกไว้
	18	.87	.25	ตัดออก
	19	.56	.37	คัดเลือกไว้
	20	.62	.50	คัดเลือกไว้
	รวม	0.73	0.40	

คัดเลือกข้อสอบที่ค่าความยากง่าย (p) 0.2 - 0.8 และค่าอำนาจจำแนก (r) ควรมีค่า 0.2 ขึ้น  
ไป จำนวน 15 ข้อ

ตาราง 16 แสดงผลสรุปค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบทักษะคิดวิเคราะห์

ทักษะ	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ผลการพิจารณา
การแยกแยะ	1	.75	.50	คัดเลือกไว้
	2	.62	.25	คัดเลือกไว้
	3	.75	.50	คัดเลือกไว้
	4	.75	.50	คัดเลือกไว้
	5	.75	.50	คัดเลือกไว้
	6	.63	.00	ตัดออก
	7	.75	.50	คัดเลือกไว้
	8	.56	.12	ตัดออก
	9	.75	.50	คัดเลือกไว้
	10	.68	.62	คัดเลือกไว้
ความเหมือน ความต่าง	11	.75	.50	คัดเลือกไว้
	12	.56	.37	คัดเลือกไว้
	13	.75	.50	คัดเลือกไว้
	14	.81	.37	ตัดออก
	15	.81	.38	ตัดออก
	16	.75	.25	คัดเลือกไว้
	17	.75	.50	คัดเลือกไว้
	18	.81	.37	ตัดออก
	19	.68	.37	คัดเลือกไว้
	20	.62	.50	คัดเลือกไว้
	รวม	0.71	0.39	

คัดเลือกข้อสอบที่ค่าความยากง่าย (p) 0.2 - 0.8 และค่าอำนาจจำแนก (r) ควรมีค่า 0.2 ขึ้นไป จำนวน 15 ข้อ

ตาราง 17 แสดงการหาค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบวัดทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์

คนที่	X	X <sup>2</sup>	คนที่	X	X <sup>2</sup>
1	5	25	16	13	169
2	8	64	17	8	64
3	9	81	18	9	81
4	6	36	19	6	36
5	8	64	20	8	64
6	3	9	21	3	9
7	9	81	22	9	81
8	9	81	23	9	81
9	14	196	24	14	196
10	15	225	25	15	225
11	14	196	26	14	196
12	13	169	27	13	169
13	13	169	28	13	169
14	14	196	29	13	169
15	14	196	30	13	169
รวม				314	3666

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)} \\
 &= \frac{(30)(3666) - (314)^2}{(30)(29)} \\
 &= 13.08
 \end{aligned}$$

ตาราง 18 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ตามสูตร KR20 ของ Kuder Richardson

ข้อที่	จำนวนคนตอบถูก	สัดส่วนคนตอบถูก (p)	สัดส่วนคนตอบผิด (q)	pq
1	23	.77	.23	.18
2	19	.63	.37	.23
3	23	.77	.23	.18
4	21	.70	.30	.21
5	22	.73	.27	.20
6	23	.77	.23	.18
7	20	.67	.33	.22
8	23	.77	.23	.18
9	19	.63	.37	.23
10	20	.67	.33	.22
11	21	.70	.30	.21
12	23	.77	.23	.18
13	21	.70	.30	.21
14	18	.60	.40	.24
15	18	.60	.40	.24
รวม				3.11

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

$$= \frac{15}{14} \left[ 1 - \frac{3.11}{13.08} \right]$$

$$= 0.82$$

ตาราง 19 แสดงการหาค่าความแปรปรวนของแบบทดสอบวัดทักษะคิดวิเคราะห์

คนที่	X	X <sup>2</sup>	คนที่	X	X <sup>2</sup>
1	6	36	16	13	169
2	8	64	17	13	169
3	6	36	18	12	144
4	6	36	19	13	169
5	8	64	20	14	196
6	9	81	21	14	196
7	9	81	22	14	196
8	8	60	23	12	144
9	10	100	24	13	169
10	10	100	25	14	196
11	12	144	26	15	225
12	9	81	27	14	196
13	12	144	28	14	196
14	14	196	29	14	196
15	12	144	30	15	225
รวม				343	4157

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)} \\
 &= \frac{(30)(4157) - (343)^2}{(30)(29)} \\
 &= 8.11
 \end{aligned}$$

ตาราง 20 แสดงการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทักษะคิดวิเคราะห์ ตามสูตร KR20 ของ Kuder Richardson

ข้อที่	จำนวนคนตอบถูก	สัดส่วนคนตอบถูก (p)	สัดส่วนคนตอบผิด (q)	pq
1	22	.73	.27	.20
2	20	.67	.33	.22
3	22	.73	.27	.20
4	22	.73	.27	.20
5	22	.73	.27	.20
6	26	.87	.13	.12
7	25	.83	.17	.14
8	23	.77	.23	.18
9	25	.83	.17	.14
10	20	.67	.33	.22
11	24	.80	.20	.13
12	25	.83	.17	.14
13	24	.80	.20	.16
14	20	.67	.33	.22
15	23	.77	.23	.18
รวม				2.66

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S^2} \right]$$

$$= \frac{15}{14} \left[ 1 - \frac{2.66}{8.11} \right]$$

$$= 0.72$$



ตาราง 21 แสดงการหาค่าความแปรปรวนของแบบประเมินความพึงพอใจทั้งฉบับเพื่อหาความเชื่อมั่น

คนที่	คะแนนรวม (x)	$x^2$
1	23	529
2	22	484
3	21	441
4	25	625
5	23	529
6	24	576
7	22	484
8	22	484
9	21	441
10	25	625
11	23	529
12	23	529
13	22	484
14	23	529
15	28	784
16	28	784
17	26	676
18	30	900
19	25	625
20	29	841
21	28	784
22	26	676
23	26	676
24	28	784
25	25	625
26	29	841
27	26	676
28	26	676
29	29	841
30	30	900
<b>รวม</b>	<b>758</b>	<b>19378</b>

$$\begin{aligned}
 S_i^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)} \\
 &= \frac{30(19,378) - (758)^2}{30(29)} \\
 &= 7.79
 \end{aligned}$$

ตาราง 22 แสดงความแปรปรวนรายข้อของแบบประเมินความพึงพอใจเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น

ข้อที่	ความแปรปรวนรายข้อ
1	.23
2	.26
3	.25
4	.25
5	.26
6	.22
7	.26
8	.24
9	.25
10	.25
รวม( $\sum S_i^2$ )	2.47

$$\begin{aligned}
 \alpha &= \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i^2} \right\} \\
 &= \frac{10}{10-1} \left\{ 1 - \frac{2.47}{7.79} \right\}
 \end{aligned}$$

$$= 0.75$$



**ภาคผนวก ช**

ภาพนักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้เกมส่งเสริมการคิด

ประมวลภาพ  
การจัดประสบการณ์โดยใช้เกมส่งเสริมการคิด







