



# BEST PRACTICE วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัย  
โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา



นางสาวบุรอาติ สามเ้าะ  
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต 2

## คำนำ

เอกสารฉบับนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นการรายงานผลการปฏิบัติงานที่เป็นเลิศ (Good Practice) เรื่อง ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัย โดยการใช้กิจกรรมศิลปะที่เน้นกระบวนการ ความเป็นมาของ Best Practice จุดประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนาทักษะสมอง EF - Executive Functions ทักษะการบริหาร จัดการตนเองขั้นสูง เป็นกระบวนการทางความคิดระดับสูงของสมองส่วนหน้าที่มีความเกี่ยวข้องกับ ความคิด ความรู้สึก และการกระทำ เพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีทักษะสมองที่ดีและสามารถพัฒนาการทั้ง ๔ ด้าน ของเด็ก ปฐมวัย รวมไปถึงการพัฒนาเองเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตอีกด้วยเพราะการพัฒนาทักษะทางสมอง EF นั้นเป็น พื้นฐานการคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น และปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข อยู่ กับคนอื่น เป็น มีความสุขเป็นที่จะส่งผลในการใช้ชีวิตประจำวันอีกด้วย

ขอขอบคุณ นางชานา สุวรรณนิตย์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร) และขอขอบคุณผู้มีส่วน เกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ให้คำปรึกษา การสนับสนุน ช่วยเหลือ และให้กำลังใจ จนผลงานประสบผลสำเร็จในครั้งนี้

นางสาวนุรอาตี สาเม้าะ

โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ชื่อผลงาน	๑
ชื่อผู้นำเสนอผลงาน	๑
ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ	๑
จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน	๓
กระบวนการผลิตผลงาน หรือขั้นตอนการดำเนินงาน	๓
ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ และประโยชน์ที่ได้รับ	๗
ปัจจัยความสำเร็จ	๙
บทเรียนที่ได้รับ	๙
การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ	๙
บรรณานุกรม	๑๑
ภาคผนวก	๑๒

### วิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ระดับปฐมวัย

- ด้านการบริหารจัดการศึกษาระดับปฐมวัย (ผู้บริหาร)
- ด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย (ครูผู้สอน)

ชื่อผลงาน : ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัย โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อผู้นำเสนอผลงาน : นางสาวนุรอาตี สาเม๊ะ

ตำแหน่ง ครูโรงเรียนวัดชลธาราสิงเห (เสาร์ศึกษาคาร)

สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต ๒

E-mail : [Nuratee๑๔๔๓@gmail.com](mailto:Nuratee๑๔๔๓@gmail.com)

#### บทคัดย่อ

ความเป็นมาและความสำคัญ EF คือ ความสามารถที่เกิดจากการทำงานของสมองส่วนหน้าที่คนเราสามารถควบคุมอารมณ์ ความคิด พฤติกรรมเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ วัยเด็ก EF สำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จด้านการเรียนเพราะเด็กใช้เพื่อจดจำเนื้อหาที่เรียน ทำตามคำสั่งหลักเลียงต่อสิ่งเร้าปรับตัว เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงและทำงานได้ยาวนานขึ้น EF ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดแต่เป็นที่สมองพัฒนาขึ้นได้ซึ่งในวัยเด็กจะเป็นช่วงที่สมองพัฒนา EF มากที่สุดโดยเฉพาะช่วงอายุ ๓ - ๕ ปี ปัจจุบันนักเรียนชั้นอนุบาล ๒ เด็กไม่มีสมาธิในการทำกิจกรรม ล่าช้า และไม่ค่อยมีประสิทธิภาพ จากปัญหาที่พบทำให้เด็กมีพัฒนาการถดถอย ไม่มีสมาธิ คุณครูต้องกระตุ้นช่วยเหลือเด็กในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ คุณครูเล็งเห็นว่าการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF จะเป็นตัวช่วยส่งเสริมพัฒนาเด็กได้ดี จึงนำเกมการศึกษามาจัดกิจกรรมในห้องเรียน จุดประสงค์ ๑. เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง EF ส่งเสริมการใช้เหตุผลและการตัดสินใจแก้ปัญหา ๒. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ๓. เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย รู้จักการรอคอย และกล้าตัดสินใจ ขั้นตอนการดำเนินงาน ดำเนินการในปีการศึกษา ๒๕๖๘ รวมเป็นเวลา ๕ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๑ วัน วัน ละ ๓๐ นาที เวลา ๑๕.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. ซึ่งเป็นเวลาก่อนกลับบ้าน รวมทั้งสิ้น ๕ ครั้ง ผลการดำเนินการ เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ มีพัฒนาการด้านสติปัญญา และด้านอื่นๆ ดีขึ้นหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

#### ๑. ความสำคัญของผลงาน นวัตกรรมหรือวิธีปฏิบัติที่นำเสนอ

ทักษะ EF หรือ Executive Functions ทักษะการบริหารจัดการตนเองขั้นสูง เป็นกระบวนการทางความคิด ระดับสูงของสมองส่วนหน้าที่มีความเกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก และการกระทำ เป็นทักษะที่ทุกคนต้องใช้ และมีอิทธิพลต่อความสำเร็จในชีวิต ซึ่งมนุษย์ไม่ได้เกิดมาพร้อมทักษะ EF แต่สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนและ พัฒนา อย่างต่อเนื่อง โดยช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะ EF คืออายุ ๔ - ๖ ขวบ เพราะสมองส่วนหน้า พัฒนาได้มากที่สุด การคิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น และปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข อยู่กับคนอื่นเป็น มีความสุขเป็น คือการฝึกทักษะสมองสำคัญที่เรียกว่า Executive Functions หรือ EF ซึ่งช่วยให้ เด็กเติบโตได้อย่าง มีคุณภาพและนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทางด้านสมาธิ หากไม่ได้รับ การฝึกฝนอย่างถูกต้อง อาจทำให้มีปัญหาด้าน

พฤติกรรมการใช้ชีวิต การเรียน และการเข้าสังคมในอนาคต การฝึก ทักษะสมองจึงเป็นสิ่ง สำคัญ ที่ ผู้ ป ก  
คร อย ไม่ คว ร ละ เล ย (พ ญ .ม ั ณ ฑ ณา ช ล านัน ต์ : กุ ม า ร เว ช โ ร ง พ ย า บ า ล ก รุ ง เท พ :  
www.bangkokhospital.com)

EF หรือ Executive Function คือ ความสามารถที่เกิดจากการทำงานของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้  
คนเรา สามารถควบคุม ความคิด อารมณ์ พฤติกรรม เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตนต้องการสำเร็จ โดยมีชื่อเรียกใน  
ภาษาไทยได้ หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็น “ความสามารถในการจัดการ” “ทักษะที่จำเป็นในการทำจที่มี  
เป้าหมาย” หรือ “ทักษะการคิด” แม้ว่าปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์ยังไม่ได้ข้อสรุปที่ตรงกันเรื่องหน้าที่ทั้งหมดของ  
EF แต่ทฤษฎีที่ได้จาก การศึกษา ส่วนใหญ่เชื่อว่า EF ประกอบไปด้วยหน้าที่ ๓ อย่าง คือ

- ความสามารถในการจดจำ (Working Memory)

ความสามารถของคนแต่ละคนที่จะจำข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับเข้ามาสู่สมอง และสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นออกมาใช้  
ใน เวลาต่อมาได้ ยกตัวอย่างเช่น เด็กที่อ่านหนังสือเพื่อเตรียมสอบต้องใช้ EF ในการจำเนื้อหาที่อ่านเข้าไปได้  
แล้ว ใช้ EF เพื่อนำเนื้อหาที่จำนั้นออกมาตอบคำถามข้อสอบถูกต้อง

ความยืดหยุ่นทางความคิด (Cognitive Flexibility) ความสามารถที่ทำให้คนเราคิดเรื่องหนึ่งเรื่องได้ในหลายๆ  
มุมมองหรือวิธีการ เด็กอาจจะใช้ความสามารถนี้ในการ แก้ปัญหาคณิตศาสตร์ข้อหนึ่ง โดยคิดวิธีคำนวณได้  
หลายวิธี หรือใช้หาความสัมพันธ์ระหว่างของ ๒ อย่างได้หลาย มุมมอง

- ความสามารถในการควบคุมและยับยั้งตนเอง (Inhibitory Control)

ความสามารถในการเพิกเฉยต่อสิ่งเร้าต่างๆ ที่จะทำให้เราหลุดออกจากการทำงานที่อยู่ตรงหน้าได้ รวมไปถึง  
ความสามารถในการทนต่อสิ่งยั่วทางอารมณ์ เด็กต้องใช้ EF เพื่อควบคุมตนเองระหว่างอยู่ในห้องเรียนไม่ให้  
พูด โพล่งระหว่างครูสอน หรือใช้คุมอารมณ์ไม่ให้ทำพฤติกรรมหุนหันพลันแล่นที่อันตรายได้ วัยเด็ก EF สำคัญ  
อย่างมากต่อความสำเร็จด้านการเรียนเพราะเด็กใช้มันเพื่อจดจำเนื้อหาที่เรียน ทำตามคำสั่งได้ต่อเนื่อง

หลีกเลี่ยงต่อสิ่งเร้าที่จะทำให้วอกแวกกับการทำงาน ปรับตัวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบ

แก้ปัญหาต่างๆ ได้เหมาะสม และทำงานที่ได้รับมอบหมายเป็นเวลายาวนานได้ นอกจากเรื่องการเรียนแล้วยัง  
ช่วย เรื่องสังคม เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม ความเป็นผู้นำ กล้าคิดตัดสินใจ ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง และ  
ทำงานจน บรรลุเป้าหมาย EF ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวเรามาแต่กำเนิดแต่เป็นสิ่งที่สมองพัฒนาขึ้นได้ ซึ่งในวัยเด็กจะ  
เป็นช่วงที่สมองพัฒนา EF มากสุด โดยเฉพาะช่วงอายุ ๓-๕ ปี และจะพัฒนาไปเรื่อยๆ จนเข้าสู่ช่วงผู้ใหญ่  
ตอนต้นจึงหยุดการเติบโต โดยสิ่งที่ กระตุ้นให้สมองพัฒนา EF คือ ประสบการณ์ชีวิตที่ได้รับในช่วงวัยเด็ก การ  
มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง (แน่นอนว่า คนที่สำคัญที่สุดคือพ่อแม่) การได้มีโอกาสเรียนรู้ เล่น หรือทดลองสิ่ง  
ต่างๆ ในขณะเดียวกันก็มีปัจจัยที่ส่งผลเสียต่อ การพัฒนา EF เช่น การที่เด็กมีความเครียดหรือมีโรครสมาธิสั้น  
ซึ่งเป็นโรคที่ส่งผลต่อการทำงานของ EF โดยตรง

(แพทย์หญิงอรรรัตน์ เขาว์กุลจรัสศิริ : จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลมนารมย์ : www.manarom.com)

สภาพปัญหาปัจจุบันนักเรียนชั้นปฐมวัยโรงเรียนวัดชลธาราสิงเห (เสาร์ศึกษาคาร) เป็นสถานศึกษา  
ขนาดกลาง สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๒ มีสภาพแวดล้อมเป็นชุมชน  
ขนาดใหญ่ ครอบคลุมส่วนใหญ่ มีอาชีพรับจ้างทั่วไป ค่าขายตามตลาดนัด พ่อแม่ไม่มีเวลาให้กับลูก ส่วนใหญ่  
ปล่อยให้ลูกอยู่กับหน้าจอโทรศัพท์ เพราะพ่อแม่ต้องทำงานทำให้เด็กติดจอมากขึ้น การติดจอ ส่งผลให้เด็กมี  
สมาธิสั้น ซึ่งคุณครูจะต้องคอยกระตุ้น ช่วยเหลือเด็กในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ

จากปัญหาที่พบนี้ทำให้เด็กมีพัฒนาการที่ถดถอย ไม่มีสมาธิในการทำกิจกรรม ซึ่งคุณครูจะต้องคอยกระตุ้น ช่วยเหลือเด็กในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ โดยช่วงที่ดีที่สุดในการพัฒนาทักษะสมอง EF คือช่วงวัยปฐมวัย ๓ ปีสำหรับการพัฒนาทักษะสมอง EF ในวัยเด็ก มีความสำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จด้านการเรียน เพราะเด็กใช้ ทักษะนี้เพื่อเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ต่างๆ สามารถปฏิบัติตามคำสั่งได้หลีกเลี่ยงต่อสิ่งเร้าที่จะทำให้ไม่มีสมาธิกับ การเรียน สามารถปรับตัวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบ แก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เหมาะสม ควบคุมอารมณ์ของตนเอง และทำงานที่ได้รับมอบหมายได้นอกจากเรื่องการเรียนแล้วยังช่วยเรื่องสังคม เช่น การทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะการเป็นผู้นำ กล้าคิดตัดสินใจ ปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลง และทำงานจนบรรลุเป้าหมาย ครูจึงเล็งเห็นว่า การจัดกิจกรรมเกมการศึกษา จะเป็นตัวช่วยส่งเสริมพัฒนาการได้ดีเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้หรือ สร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมาย และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ

นักการศึกษา แพทย์กุมารเวชหรือผู้ที่เกี่ยวข้องในวงการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้ความสนใจเกี่ยวกับ EF ทักษะ สมองเพื่อบริหารจัดการชีวิตให้สำเร็จ เป็นองค์ความรู้สมัยใหม่มากขึ้น เมื่อเราเข้าใจธรรมชาติของสมอง เข้าใจ ธรรมชาติของพัฒนาการ ๔ ด้านอย่างชัดเจน เราจะสามารถส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านของเด็กได้ดีขึ้น คุณครู เล็งเห็นว่า การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสมอง EF จะเป็นตัวช่วยส่งเสริมพัฒนาเด็กนักเรียนได้ดี จึงนำ กิจกรรมเกมการศึกษา มาจัดกิจกรรมให้กับเด็ก เพื่อปลูกฝังให้เด็ก คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น แก้ปัญหาเป็น อยู่กับคนอื่นเป็น และมีความสุขเป็น ทั้งนี้พัฒนาการทั้ง ๔ ด้านยังมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกันไป อย่างเป็นระเบียบ แบบแผนตามระยะและลำดับขั้นของพัฒนาการที่สอดคล้องและเป็นฐานในการ ต่อยอดฝึกฝน พัฒนาการทักษะสมอง EF ให้ชำนาญและมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต (สุภาวดี ชาญเมธี, ๒๕๖๓:๔)

## ๒. จุดประสงค์ และเป้าหมายของการดำเนินงาน

### จุดประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาทักษะทางสมอง EF ส่งเสริมการใช้เหตุผลและการตัดสินใจแก้ปัญหา
๒. เพื่อพัฒนาความสามารถในการเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
๓. เพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย รู้จักการรอคอย และกล้าตัดสินใจ

### เป้าหมายของการดำเนินงาน

#### เป้าหมายเชิงปริมาณ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสิ่งเห (เสาร์ศึกษาคาร) จำนวน ๒๙ คน มีพัฒนาการ ๔ ด้าน ร้อยละ ๘๐

#### เป้าหมายเชิงคุณภาพ

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสิ่งเห (เสาร์ศึกษาคาร) จำนวน ๒๙ คน มีพัฒนาการ ๔ ด้าน และการเรียนรู้อยู่ในระดับ ดี รวมไปถึงเด็กมีทักษะการใช้ชีวิตประจำวันของตนเอง และทำ กิจกรรม ร่วมกับผู้อื่น ได้ดี

## ๓. กระบวนการผลิตผลงานหรือขั้นตอนการดำเนินงาน

### ๓.๑ กระบวนการผลิตผลงาน

EF คือกระบวนการทำงานของสมองระดับสูงที่ประมวลประสบการณ์ในอดีตและสถานการณ์ในปัจจุบัน มา ประเมิน วิเคราะห์ตัดสินใจ วางแผน เริ่มลงมือทำ ตรวจสอบตนเอง และแก้ไขปัญหา ตลอดจน ควบคุมอารมณ์ บริหารเวลา จัดความสำคัญ กำกับตนเองและมุ่งมั่น ทำจนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้

(ผศ.ดร.ปนัดดา ธนเศรษฐกร ,๒๕๕๕ : คู่มือพัฒนาทักษะสมอง EF สำหรับครูปฐมวัย : ๓๙)



องค์ประกอบ EF ๓x๓ ด้าน ดังนี้

กลุ่มทักษะพื้นฐาน

**การจำเพื่อใช้งาน : Working Memory** คือความสามารถของสมองที่ใช้ในการจำข้อมูล จัดระบบและหยิบใช้ข้อมูล ข้อมูลต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ต่างๆ ที่หลากหลายจะถูกเก็บรักษา อยู่ในสมอง Working Memory จะปลุกให้ข้อมูลเคลื่อนไหว แล้วเลือกข้อมูลชิ้นที่ เหมาะสมนำออกมาใช้ช่วยให้เราจำข้อมูลได้ หลายต่อหลายเรื่องในเวลาเดียวกัน Working Memory เป็นความจำที่เรียกมาใช้งานได้จึงมีบทบาทสำคัญ มากใน ชีวิต ตั้งแต่การคิดเลขในใจ การจดจำสิ่งที่อ่านเพื่อน นำมาประมวลให้เกิด ความเข้าใจ การจดจำกติกาข้อตกลง เพื่อน นำมาปฏิบัติความสามารถนี้ช่วยให้เด็ก จดจำกติกาในการเล่น การลำดับขั้นตอนในการเก็บของให้เข้าที่ ฯลฯ

**การยั้งคิดใตร่ตรอง : Inhibitory Control** คือความสามารถที่เราใช้ในการควบคุมกั้นกรองความคิด และแรงอยากต่างๆ จนเราสามารถต้านหรือยับยั้งสิ่งยั่วยุความว่าวุ่น หรือนิสัยความเคยชินต่างๆ แล้ว หยุดคิด ก่อนที่จะทำ Inhibitory Control ทำให้เราสามารถคัดเลือก มีความจดจ่อ รักษาระดับความใส่ใจ จัดลำดับความสำคัญ และกำกับการกระทำ ความสามารถ ด้านนี้จะช่วยป้องกันเราจากการเป็นสัตว์โลกที่มีแต่สัญชาตญาณ และทำทุกอย่าง ตามที่อยากโดยไม่ได้ใช้ความคิดเป็นความสามารถที่ช่วยให้เรามุ่งจดจ่อไปที่เรื่องที่สำคัญกว่า ช่วยให้เราระวังวาจา พูดในสิ่งควรพูด และเมื่อโกรธเกรี้ยว เร่งร้อน หงุดหงิด ก็สามารถควบคุมตนเองได้ไม่ตะโกน ตบตีตะตอยคนอื่น และแม้มี ความวุ่นวายใจก็ละวางได้จนทำงานต่างๆ ที่ควรต้องทำได้ ล่วงความสามารถนี้จะ ช่วยให้เด็กรู้จักอดทน รอได้รอเป็น ไม่แฉงคิ้ว ไม่หยาบคายของผู้อื่นมาเป็นของตน เพราะความอยากได้

**การยืดหยุ่นความคิด : Shifting / Cognitive Flexibility** คือความสามารถที่จะ “เปลี่ยนเกียร์” ให้อยู่ในจังหวะที่เหมาะสม ปรับตัวเข้ากับ ข้อเรียกร้องของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นเวลาเปลี่ยน ลำดับความสำคัญ เปลี่ยน หรือเป้าหมายเปลี่ยน ช่วยให้เราปรับประยุกต์กติกาเดิม หรือที่คุ้นเคยไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่างได้เป็น ความสามารถที่ช่วยให้เราเรียนรู้ การไม่ยึดติดตายตัว ช่วยให้เรามองเห็นจุดผิดแล้วแก้ไข และ ปรับเปลี่ยนวิธี ทำงาน ด้วยข้อมูลใหม่ๆ ช่วยให้เราพิจารณาสิ่งต่างๆ จากมุมมองที่สด ให้คิดนอกกรอบ นอกกล่อง ความสามารถนี้ จะช่วยให้เด็กสนุกกับการปรับเปลี่ยนวิธีเล่นให้มีความ หลากหลาย แปลกใหม่ ช่วยปรับตัวปรับใจ ยอมรับได้ดีใน สถานการณ์ที่ไม่เป็นไป ตามที่คาดหวัง เช่น การผสมสีที่ไม่ได้ตั้งใจ

#### กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

**การจดจ่อใส่ใจ : Focus / Attention** คือความสามารถในการรักษาความตื่นตัว รักษาความสนใจให้อยู่ใน ทิศทาง ที่ควร เพื่อให้ตนเองบรรลุสิ่งที่ต้องการจะทำให้สำเร็จด้วยความจดจ่อ มีสติรู้ตัว ต่อเนื่องในระยะเวลา ที่ เหมาะสม ตามสมควรของวัยและความยากง่ายต่อภารกิจ นั้นๆ การใส่ใจจดจ่อเป็นอีกคุณสมบัติพื้นฐานที่จำเป็น ในการเรียนรู้หรือทำงาน เด็กบางคนแม้จะมีระดับสติปัญญาฉลาดรอบรู้แต่เมื่อขาดทักษะความสามารถในการจดจ่อเมื่อมีสิ่งใดไม่ว่าสิ่งเร้าภายนอก หรือจากสิ่งเร้าภายในตนเองก็วอกแวก ไม่สามารถจดจ่อทำงาน ต่อไปได้เช่นนี้ ก็ยากที่จะทำงานใดๆให้สำเร็จความสามารถ นี้จะช่วยให้เด็กๆ มีสมาธิจดจ่อกับการร้อยลูกปัด ต่อบล็อก ฟังนิทาน จนจบเรื่อง และทำกิจกรรมต่างๆ อย่างใส่ใจ ไม่วอกแวก

**การควบคุมอารมณ์ : Emotional Control** คือความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ของตนเอง ตระหนักรู้ว่า ตนเองกำลัง อยู่ในภาวะอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับ สถานการณ์และ ควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรมได้เหมาะสม เด็กที่ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ อาจกลายเป็นคนที่โกรธ เกรี้ยวฉุนเฉียวง่าย ขี้หงุดหงิด ขี้รำคาญเกินเหตุระเบิดอารมณ์ง่ายเรื่องเล็กกลายเป็นเรื่อง ใหญ่และอาจจะกลายเป็น คนขี้กังวล อารมณ์แปรปรวน และซึมเศร้าได้ง่าย ความสามารถนี้จะช่วยให้ เด็กๆ อดทนและให้อภัยต่อการ กระทบกระแทกกันเล็กๆ น้อยๆ ได้ในระหว่างเล่น ด้วยกัน เมื่อไม่พอใจจะหาวิธีแก้ปัญหา ไม่ใช่การโวยวาย อาละวาด

**การติดตามประเมินตนเอง : Self-Monitoring** คือความสามารถในการตรวจสอบความรู้สึก ความคิด หรือการกระทำของ ตนเองทั้งในระหว่างการทำงาน หรือหลังจากทำงานแล้วเสร็จ เพื่อให้มั่นใจว่า จะนำไปสู่ผลดี ต่อ เป้าหมายที่วางไว้หากเกิดความบกพร่องผิดพลาดก็จะนำไปสู่การแก้ไข ได้ทันการและเป็นการทำให้ รู้จักตนเอง ทั้ง ในด้านความต้องการ จุดแข็งและ จุดอ่อนได้ชัดเจนขึ้น รวมไปถึงการตรวจสอบความคิด ความรู้สึกหรือตัวตน ของ ตนเอง กำกับติดตามปฏิกิริยาของตนเอง และดูผลจากพฤติกรรมของตน ที่กระทบ ต่อผู้อื่น ความสามารถนี้ จะช่วย ให้เด็กได้ทบทวนสิ่งที่ทำไป รู้สึก สำนึกผิดแล้วปรับปรุงตนเองใหม่ เช่น การพูดที่ทำให้เพื่อนเสียใจ หรือ เมื่อ ทำ ผลงานเสร็จได้ทบทวนเพื่อพัฒนางานให้ดีขึ้น

#### กลุ่มทักษะปฏิบัติ

**การริเริ่มและลงมือทำ : Initiating** คือความสามารถในการคิดค้นไตร่ตรองแล้วตัดสินใจว่าจะต้องทำอะไร นั้นๆ และ นำสิ่งที่คิดมาสู่การลงมือปฏิบัติให้เกิดผล คนที่กล้าริเริ่มนั้นจำเป็นต้องมีความกล้าหาญ กล้าตัดสินใจ ไม่ ผัดวันประกันพรุ่งต้องกล้าลองผิดลองถูก ทักษะนี้เป็นพื้นฐานของ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจะนำไปสู่ การ พัฒนาสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น ความสามารถ นี้จะช่วยให้เด็กๆ กล้าคิด กล้าตัดสินใจ และลงมือเล่นหรือทำ กิจกรรม

**การวางแผนจัดระบบ ดำเนินการ : Planning & Organizing** คือความสามารถในการปฏิบัติที่เริ่ม

ตั้งแต่การวางแผนที่จะต้องนำส่วนประกอบ สำคัญต่างๆ มาเชื่อมต่อกัน เช่น การตั้งเป้าหมาย การเห็นภาพรวม ทั้งหมดของงาน การกำหนดกิจกรรม ฯลฯ เป็นการนำความคาดหวังที่มีต่อเหตุการณ์ ในอนาคตมาทำให้เป็น รูปธรรม วางเป้าหมายแล้วก็จัดวางขั้นตอนไว้ล่วงหน้า มีการจินตนาการหรือคาดการณ์ในสถานการณ์ต่างๆเอาไว้ล่วงหน้า แล้วจัดทำ เป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายต่อไป จากนั้นจึงเข้าไปสู่ กระบวนการ ดำเนินการ จัดการจนลุล่วง ได้แก่การแตก เป้าหมายให้เป็นขั้นตอน มีการจัดกระบวนการแบบกลไกและการ ดำเนินการ ตาม แผน ตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดหมายปลายทาง รวมถึงการบริหารพื้นที่ วัสดุ และการบริหาร จัดการเวลาอย่างมี ประสิทธิภาพและยืดหยุ่นเพื่อให้ งานสำเร็จ ด้วยความสามารถนี้จะทำให้เด็กรู้จักจัดการกับ กิจวัตรประจำวัน การวางแผนการเล่นที่ไม่ซับซ้อนได้ด้วยตนเอง

**การมุ่งเป้าหมาย : Goal-Directed Persistence** คือความพากเพียรเพื่อบรรลุเป้าหมาย และจดจำ ข้อมูลนี้ไว้ในใจตลอดเวลา ที่ทำงานตามแผนนั้นจนกว่าจะบรรลุซึ่งรวมถึงความใส่ใจในเรื่องเวลา (Sense of Time) กับ ความสามารถในการสร้างแรงจูงใจให้ตนเองและติดตามความก้าวหน้า ของเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง นั่นคือเมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้วจะมุ่งมั่น อดทนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ไม่ว่าจะมียุทธศาสตร์ใดๆ ก็พร้อมฝ่าฟัน จนสำเร็จ ความสามารถนี้จะทำ ให้เด็กๆ เมื่อทำสิ่งใดก็จะมุ่งมั่นทำโดยไม่ย่อท้อ เช่น ความพยายามที่จะขึ้นบาร์

โค้งให้ได้ความ พยายามที่จะผูกเชือกทรงเท้าจนสำเร็จ ความตั้งใจที่จะกินข้าวจนหมดจาน

### ๓.๒ ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินกิจกรรมส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสิงเห (เสาร์ศึกษาคาร) โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ดำเนินการในปีการศึกษา ๒๕๖๘ รวมเป็นเวลา ๕ สัปดาห์ สัปดาห์ละ ๑ วัน วัน ละ ๓๐ นาที เวลา ๑๕.๐๐ – ๑๕.๓๐ น. ซึ่งเป็นเวลาก่อนกลับบ้าน รวมทั้งสิ้น ๕ ครั้ง โดยมีขั้นตอนการ ดำเนินงาน ดังนี้

๓. ๒.๑ วิเคราะห์สภาพปัญหาเด็กปฐมวัยโดยการสำรวจพฤติกรรมเด็กปฐมวัย
- ๓.๒.๒ ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ มาตรฐานการศึกษา และตัวบ่งชี้
- ๓.๒ .๓ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเกมการศึกษา
- ๓.๒ .๔ วางแผนการออกแบบผลิตสื่อ โดยกำหนดรูปแบบของสื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย
- ๓.๒ .๕ ผลิตสื่อเกมการศึกษา
- ๓.๒ .๖ ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา ๕ แผน
- ๓.๒ .๗ ประเมินผลการดำเนินกิจกรรม
- ๓.๒ .๘ สรุปผลการดำเนินกิจกรรม
- ๓.๒ .๙ รายงานผลการดำเนินกิจกรรมต่อผู้อำนวยการสถานศึกษา เผยแพร่และประชาสัมพันธ์กิจกรรม

#### ๔.ผลการดำเนินการ ผลสัมฤทธิ์ ประโยชน์ที่จะได้รับ

##### ผลการดำเนินการ

๔.๑ เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ ๒ จำนวน ๒๙ คน มีพัฒนาการจากการประเมินหลังเรียนสูงขึ้น

ตารางที่ ๑ แสดงคะแนนประเมินพัฒนาการก่อนเรียน

ที่	ชื่อ-สกุล	องค์กรกอบ EF - Executive Functions										
		กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ				
		การจำเพื่อใช้งาน	การขังคิดได้ตรง	การยืดหยุ่นความคิด	การจดจ่อใส่ใจ	การควบคุมอารมณ์	การติดตามประเมินตนเอง	การริเริ่มและลงมือทำ	การวางแผนจัดระบบ	การมุ่งเป้าหมาย	รวมคะแนน	ร้อยละ
๑	เด็กชายมุฮัมมัดซาคีฟ ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒	เด็กชายมุฮัมมัดฟาเดล คอเลาะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๓	เด็กชายฟารุด มะแซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๔	เด็กชายมุฮัมมัดนิฟาซาน คีอ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๕	เด็กชายฟาริด ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๖	เด็กชายอิรฟาน สะมาหะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๗	เด็กชายสมนิต ทินกร	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๘	เด็กชายอนุชาตรี สาแลม	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๙	เด็กชายมุตาซิก สะมะแอ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๐	เด็กชายมุฮัมมัดพิตรี มะเด็ง	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๑	เด็กชายมุฮัมมัดอัลฟานตี อาแ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๒	เด็กหญิงนุรออลิฟา คูมิแ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๓	เด็กหญิงสุภัสรา มามะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๔	เด็กหญิงนือบายาน อารง	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๕	เด็กหญิงนุรออลิฟา คูมิแ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๖	เด็กหญิงสุภัสรา มามะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๗	เด็กหญิงนือบายาน อารง	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๘	เด็กหญิงซาฟิกา อุเซ็ง	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๑๙	เด็กหญิงตวนุรอยฮัน กุสุหลง	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๐	เด็กหญิงนุรมัซซารา สาแลม	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๑	เด็กหญิงนุรเดียนา ยุมะโซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๒	เด็กหญิงโนรฮามิลิน สว่างวาริ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๓	เด็กหญิงนุรซาฟิรา คอเลาะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๔	เด็กชายฟาเวียร์ กาเดร์	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๕	เด็กหญิงนุรอยซะห์ ยามา	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๖	เด็กหญิงสิรินทิพย์ ทองสำฤทธิ์	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๗	เด็กหญิงนุรฟาเดีย อุเซ็ง	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๘	เด็กชายณัฐภัทร เจ๊ะมะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
๒๙	เด็กหญิงไซเฟียกา กาเจ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
	คะแนนรวม										๑๘	๖๖.๖๗



๔.๒. เด็กนักเรียนมีความคิดรวบยอด รู้จักการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบดีขึ้น

๔.๓. เด็กนักเรียนมีความสนใจ มีสมาธิและสามารถจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำได้ดีขึ้น

### ผลสัมฤทธิ์

เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ มีพัฒนาการด้านสติปัญญา และด้านอื่นๆ ดีขึ้นหลังการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา

### ประโยชน์ที่จะได้รับ

จากการใช้วิธีการส่งเสริมทักษะพัฒนาสมอง EF โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา พบว่านักเรียนปฐมวัยมีการพัฒนาทั้ง ๔ ด้านดีขึ้น เด็กนักเรียนมีสมาธิ จดจ่อ ใส่ใจ มีการคิดเป็นระบบ เด็กมีความคิดรวบยอด รู้จักการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ รู้จักการรอยคอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

### ๕. ปัจจัยความสำเร็จ

- ๕.๑. ผู้บริหารให้ความสำคัญและได้รับการสนับสนุน ส่งเสริมต่อการพัฒนาศักยภาพเด็กนักเรียนปฐมวัย
- ๕.๒. ได้รับการมีส่วนร่วม ความร่วมมือของเด็กนักเรียน ผู้ปกครอง บุคลากรของโรงเรียนวัดชลธาราสิงเห (เสาร์ศึกษาคาร) ในการ ให้คำปรึกษาให้คำแนะนำในการออกแบบกิจกรรม สื่อนวัตกรรมและการทำงานกิจกรรม
- ๕.๓. ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม
- ๕.๔. ผู้ปฏิบัติงานมีความพร้อมและความตั้งใจที่นำประสบการณ์การทำงานมาพัฒนาทักษะสมองของเด็กปฐมวัยให้มีการพัฒนาและดีขึ้น

### ๖. บทเรียนที่ได้รับ

- ๖.๑. ผู้ปฏิบัติงานได้ศึกษาและสืบค้นเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะสมอง EF เพื่อนำมาจัดกิจกรรมในการวิจัยครั้งนี้ในเชิงลึก ทำให้เข้าใจกระบวนการ บทบาทของครูและได้ความรู้มากขึ้น ศึกษาขั้นตอน/รูปแบบการพัฒนา ทักษะสมองเพื่อนำมาปรับใช้กับเด็กนักเรียนให้เป็นไปตามบริบทของเด็กและบริบทของโรงเรียน
- ๖.๒. การปฏิบัติงานที่เป็นระบบมีแนวปฏิบัติที่ชัดเจน มีการวางแผน มีการสนับสนุน ส่งผลให้งาน บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ส่งผลให้งานประสบผลสำเร็จได้ผลงานที่มีคุณภาพ
- ๖.๓. เด็กนักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะสมอง EF ที่ ช่วยให้พัฒนาสมองส่วนหน้าที่ ควบคุมอารมณ์ มีสมาธิ การจดจ่อและมีการยับยั้งชั่งใจได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือจากผู้ปกครอง บทบาทของคุณครูผู้ช่วย ส่งเสริมและตัวเด็กเองที่จะเพื่อพัฒนาทักษะสมองให้ดีขึ้น โดยเริ่มจากปฐมวัยเป็นขั้นแรกเพื่อส่งผลการเป็นผู้ใหญ่ที่ดี ในอนาคต

### ๗. การเผยแพร่และการได้รับการยอมรับ

- ๗.๑. เผยแพร่ผลงานกับเพื่อนครู หรือบุคคลอื่นที่สนใจ
- ๗.๒. เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ทางโรงเรียนบ้านหัวคลอง โรงเรียนปลักปลา และโรงเรียนบ้านปะดาดอ
- ๗.๓. เผยแพร่ผลงานใน Facebook

### รางวัลที่ได้รับ

- ได้รับรางวัลระดับเหรียญทอง การปั้นดินน้ำมัน ระดับชั้นปฐมวัย งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับศูนย์เครือข่าย
- ได้รับรางวัลการประกวดห้องเรียนคุณภาพ ระดับดีมาก ระดับเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๒

### ๘. การขยายผล

นำนวัตกรรมส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสมอง EF โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาไปเผยแพร่ผลงานวิชาการหน้าเพจโรงเรียนวัดชลธาราสิงเห (เสาร์ศึกษาคาร) เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจ

การส่งเสริมพัฒนาทักษะทางสมอง EF โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษา คุณครูลงความคิดเห็นว่า กิจกรรมที่จัดขึ้นสามารถพัฒนาทักษะทางสมอง EF ได้จริง จึงควรบูรณาการการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่นด้วย

**บรรณานุกรม**

www.bangkokhospital.com . www.manarom.com . www.edtechcreation.com . คู่มือ พัฒนาทักษะสมอง EF สำหรับครูปฐมวัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และสถาบัน RLG (รักลูก เลิร์นนิ่ง กรุ๊ป) บริษัท รักลูก กรุ๊ป จำกัด สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ .๒๕๓๗ .  
หลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด

# ภาคผนวก

## ภาพการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

เกมที่ ๑ เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

เด็กๆ จะทำการเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน โดยจะให้เด็ก ๆ จับคู่ภาพสัตว์ให้สัมพันธ์กับที่อยู่อาศัย การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม จะช่วยส่งเสริมทักษะการช่วยเหลือ รอคอยและการแบ่งปัน



## ภาพการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

เกมที่ ๒ เกมจับคู่ความสัมพันธ์ สิ่งของในชีวิตประจำวัน

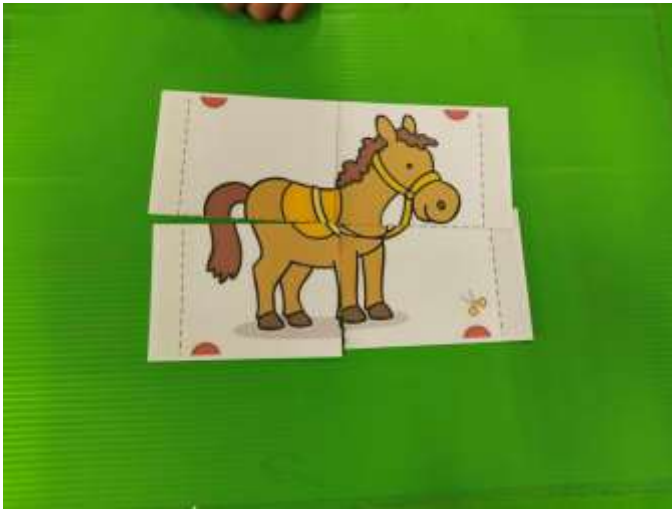
เด็กๆ จะทำการเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน โดยจะให้เด็ก ๆ จับคู่ความสัมพันธ์ สิ่งของในชีวิตประจำวัน การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม จะช่วยส่งเสริมทักษะการช่วยเหลือ รอคอยและการแบ่งปัน



ภาพการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

เกมที่ ๓ เกมจิ๊กซอว์ภาพสัตว์น่ารัก

เด็กๆ จะทำเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน โดยจิ๊กซอว์มีจำนวน ๔ ชิ้น การทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม จะช่วยส่งเสริมทักษะการช่วยเหลือ  
รอคอยและการแบ่งปัน



ภาพการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

เกมที่ 4 เกมปลอดภัยไว้ก่อน

โดยเด็กจะทำการสุ่มภาพสิ่งของที่ปลอดภัยและอันตรายและนำไปติดให้ตรงกับช่องของภาพ



## ภาพการจัดกิจกรรมเกมการศึกษา

## เกมที่ 5 เกมเรียงลำดับตัวเลข

เด็กๆ จะเรียงลำดับตัวเลขไทยกับอารบิก 1-10 เมื่อเรียงลำดับเสร็จแล้วก็จะเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ



# ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน

เผยแพร่ทางเฟสบุ๊ก

**นุรอตี สามะเีาะ** 2 วัน · 🌐

<https://heyzine.com/flip-book/d0b7748821.html#page/1>

ขออนุญาตเผยแพร่ผลงาน

**ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัย  
โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา**



heyzine.com  
Online Flipbook

ดูข้อมูลเชิงลึกและโฆษณา [โปรโมทโพสต์](#)


👍❤️ 57      ความคิดเห็น 23 รายการ    แชร์ 3 ครั้ง

👍 ถูกใจ    🗨️ แสดงความคิดเห็น    📩 ส่ง    🔄 แชร์

👍❤️ คุณ, Nurmala Tatinalaha และ 55    แชร์ 3 ครั้ง


เกี่ยวข้องกับมากที่สุด ▾

**Muchaffaf-harfi Muhibbah**




1 วัน    ถูกใจ    ตอมนกลีบ    ชอน    1

**Nurnaila Cheberaheng**



1 วัน    ถูกใจ    ตอมนกลีบ    ชอน    1

**Surining Chekamao**



1 วัน    ถูกใจ    ตอมนกลีบ    ชอน    1

**Niknurwati Tee**

📄

คุณ, Nurmala Tatinalaha และ 55 แชนร์ 3 ครั้ง  
1 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน

Ahmad Nawfal Nurdin  
เร็ด  
1 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน 1

แสงทรัพย์ เครื่องเขียน  
สุดยอด!  
1 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน

Nurfadila Yusoh  
สุดยอด!  
1 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน

ซุกีปัส มะ  
ครูดีที่โลกรอ"ครูบูรอาดี"  
1 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน 1

มัชฌิมมา สังข์ศิลป์ชัย  
ยกนิ้วให้

คุณ, Nurmala Tatinalaha และ 55 แชนร์ 3 ครั้ง

ยอดเยี่ยม!  
2 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน 1

Nuruzul Saedah Binti Zulkifli  
ยอดเยี่ยม!  
2 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน 1

Dah Kaseng  
เยี่ยมเลย!  
2 วัน ถูกใจ ตอบกลับ ชอน 1

Suyah KruSuriyah Haroon  
ปังมาก

## เผยแพร่โรงเรียนบ้านหัวคลอง



ที่ ศธ ๐๔๐๗๙.๐๕๙/๕๘

โรงเรียนบ้านหัวคลอง สพฐ  
หมู่ที่ ๒ ตำบลเจ๊ะเห อำเภอตากใบ  
จังหวัดนราธิวาส ๙๖๑๑๐

๒๗ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสารศึกษาการ)

อ้างถึง หนังสือโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสารศึกษาการ) ๐๔๐๗๙.๐๖๕/ว๘๙ ลงวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ

จำนวน ๓ ฉบับ

ตามที่โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสารศึกษาการ) ได้จัดทำรายงานผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย “เรื่อง การส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัยโดยใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมของครู และผู้ปกครองนักเรียน ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์ แบบ ACTIVE LEARNING” และ “เรื่อง ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา นั้น

ในการนี้ โรงเรียนบ้านหัวคลอง ได้รับเอกสารดังกล่าวแล้ว และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ซึ่งโรงเรียนจะได้นำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายพยัพ สุวรรณนิตย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคลอง

โรงเรียนบ้านหัวคลอง

โทร. ๐๖-๕๙๑๔๔๙๙๘

### แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

โรงเรียนบ้านหัวคลอง

วันที่ ๒๗ เดือน มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ข้าพเจ้า นายพยั บ สุวรรณนิตย์ ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคลอง ได้รับเอกสารเผยแพร่รายงานผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย เรื่องการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัยโดยใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมของครูและผู้ปกครองนักเรียน ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์ แบบ ACTIVE LEARNING และ เรื่องส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห(เสารศึกษาคาร) อำเภอตากใบ จังหวัดนราธิวาส สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นราธิวาส เขต ๒ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และได้เผยแพร่ให้บุคคลในหน่วยงานได้ทราบทั่วกัน

ข้าพเจ้าได้ศึกษา และมีความเห็นว่า ผลงานทางวิชาการดังกล่าว สามารถนำไปใช้พัฒนาสถานศึกษา เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และคุณภาพการศึกษาสืบไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ



(นายพยั บ สุวรรณนิตย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหัวคลอง

## เผยแพร่โรงเรียนบ้านปลักปลา



ที่ ศธ ๐๔๐๗๙.๐๔๙/๘๓

โรงเรียนบ้านปลักปลา หมู่ที่ ๕  
ตำบลโฆสิต อำเภอตากใบ  
จังหวัดนราธิวาส ๙๖๑๓๐

๒๘ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ส่งแบบตอบรับการเผยแพร่ผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ(Best Practice) ระดับปฐมวัย

เรียน ผู้อำนวยการวัดชลธาราสিংเห (เสารศึกษาการ)

อ้างถึง หนังสือสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต ๒ ที่ ศธ ๐๔๐๗๙.๐๖๕/๖๘๙  
ลงวันที่ ๒๙ มีนาคม ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับการเผยแพร่ผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ(Best Practice) ระดับปฐมวัย จำนวน ๓ ชุด  
ตามที่โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสารศึกษาการ) ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงานรายงานผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย เรื่องการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย โดยใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมของครูและผู้ปกครองนักเรียน ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์ แบบ ACTIVE LEARNING และ เรื่องส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ดังความแจ้งแล้ว นั้น

ในการนี้ โรงเรียนบ้านปลักปลา จึงขอขอบคุณโรงเรียนผู้อำนวยการวัดชลธาราสিংเห (เสารศึกษาการ) และครูผู้รับผิดชอบเป็นอย่างสูงที่ได้เผยแพร่ผลงานที่มีประโยชน์กับนักเรียน และการศึกษาในปัจจุบันเป็นอย่างมากเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายบูรลฮัมดี บุก)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปลักปลา

ฝ่ายบริหารงานบุคคล

โทร. ๐๘๒ - ๘๒๑๒๐๘๙

“เรียนดี มีความสุข”

## แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

โรงเรียนบ้านปลักปลา

วันที่ ๒๐๗ เดือน มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ข้าพเจ้า นายบุญลือชัย บุญ ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปลักปลา ได้รับเอกสารเผยแพร่รายงานผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย เรื่องการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กปฐมวัยโดยใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมของครูและผู้ปกครองนักเรียน ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์ แบบ ACTIVE LEARNING และ เรื่องส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของโรงเรียนวัดชลอธาราสิงเห (สารศึกษาสาร) อำเภอตากใบ จังหวัดนราธิวาส สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต ๒ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และได้เผยแพร่ให้บุคคลในหน่วยงานได้ทราบทั่วกัน

ข้าพเจ้าได้ศึกษา และมีความเห็นว่า ผลงานทางวิชาการดังกล่าว สามารถนำไปใช้พัฒนาสถานศึกษา เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และคุณภาพการศึกษาสืบไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ



(นายบุญลือชัย บุญ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปลักปลา

โรงเรียนบ้านปะดาดอ



ที่ ศธ ๐๔๐๓๙.๐๕๐/๕๐

โรงเรียนบ้านปะดาดอ หมู่ที่ ๓  
ตำบลนาราค อำเภอดงไผ่  
จังหวัดนครราชสีมา ๓๖๑๑๐

๒๖ มีนาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ส่งแบบตอบรับการเผยแพร่ผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลอธาราสิงห์ (เสาร์ศึกษาคาร)

อ้างถึง หนังสือ ที่ ศธ ๐๔๐๓๙.๐๖๕/ว๘๙ ลงวันที่ ๒๔ มีนาคม ๒๕๖๘

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

จำนวน ๑ ฉบับ

ตามที่ ทางโรงเรียนวัดชลอธาราสิงห์ (เสาร์ศึกษาคาร) ขอความอนุเคราะห์เผยแพร่ผลงาน เรื่อง การส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัยโดยใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมของครูและผู้ปกครองนักเรียน ด้วย กิจกรรมเสริมประสบการณ์ แบบ ACTIVE LEARNING" และ "เรื่อง ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัยโดย การใช้กิจกรรมเกมการศึกษา" ตามความแจ้งแล้ว นั้น

ในการนี้ ทางโรงเรียนบ้านปะดาดอ ได้ดำเนินการตอบแบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว รายละเอียดตามเอกสารที่ส่งมาพร้อมหนังสือฉบับนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นางชานา สุวรรณนิตย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะดาดอ

โรงเรียนบ้านปะดาดอ

โทร.๐๙๕ -๓๙๔-๔๕๕๓

"เรียนดี มีความสุข"

**แบบตอบรับการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ**

โรงเรียนบ้านปะตะตอ

วันที่ ๒๖ เดือน มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๘

ข้าพเจ้า นางชานา สุวรรณนิตย์ ตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะตะตอ ได้รับเอกสารเผยแพร่รายงานผลการปฏิบัติการที่เป็นเลิศ (Best Practice) ระดับปฐมวัย เรื่องการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง ๔ ด้านของเด็กปฐมวัยโดยใช้เทคนิคการมีส่วนร่วมของครูและผู้ปกครองนักเรียน ด้วยกิจกรรมเสริมประสบการณ์ แบบ ACTIVE LEARNING และ เรื่องส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัยโดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา ของโรงเรียนวัดชลอธาราสิงเห(เสาร์ศึกษาคาร) อำเภอตากใบ จังหวัดนราธิวาส สังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษานราธิวาส เขต ๒ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว และได้เผยแพร่ให้บุคคลในหน่วยงานได้ทราบทั่วกัน

ข้าพเจ้าได้ศึกษา และมีความเห็นว่า ผลงานทางวิชาการดังกล่าว สามารถนำไปใช้พัฒนาสถานศึกษา เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน และคุณภาพการศึกษาสืบไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ลงชื่อ



(นางชานา สุวรรณนิตย์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปะตะตอ

## แผนการจัดประสบการณ์

**แผนการจัดประสบการณ์ทักษะ Executive Functions (EF)  
ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)**

**กิจกรรมเกมการศึกษา**

**ชื่อกิจกรรม** เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่ภาพสัตว์ที่สัมพันธ์กับที่อยู่อาศัยได้
๒. เพื่อให้เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เพื่อให้เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

**สาระการเรียนรู้**

**สาระที่ควรเรียนรู้**

๑. เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

**ประสบการณ์สำคัญ**

๑. การแก้ปัญหาในการเล่น
๒. การเล่นร่วมกับผู้อื่น

**วิธีการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

๑. ครูแนะนำเกมการศึกษา “เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย ”
๒. ครูและเด็กสนทนาเกี่ยวกับชื่อสัตว์ที่นักเรียนรู้จัก

**ขั้นสอน**

๑. ครูแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น “เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย”
๒. แบ่งเด็กๆ ออกเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ คน โดยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารับเกม
๓. เด็กๆ ในกลุ่มช่วยกันจับคู่ภาพสัตว์ให้สัมพันธ์กับที่อยู่อาศัย
๔. เด็กๆ ทำการสลับเกมการศึกษาจากกลุ่มอื่นมาทำ เพื่อเป็นการเรียนรู้ทบทวนความจำ
๕. เมื่อหมดเวลา เด็กๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่ ด้วยความเรียบร้อย

**ขั้นสรุป**

๑. เด็กๆ และคุณครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเกมการศึกษา

**สื่อ/อุปกรณ์**

๑. เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

**การประเมินผล**

๑. เด็กสามารถจับคู่จับคู่ภาพสัตว์ที่สัมพันธ์กับที่อยู่อาศัยได้
๒. เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

บันทึกผลการจัดกิจกรรม Executive Functions (EF)  
 ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

ชื่อกิจกรรม เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

๑. ผลหลังการจัดประสบการณ์

เด็ก ๆ สามารถจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัยได้ เกมมีสีสันดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี  
 เด็กรู้จักการรอคอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และเก็บ ของเล่นเข้าที่ได้อย่างเป็นระเบียบ

๒. ปัญหา/อุปสรรค

เด็กบางคนไม่รู้จักสัตว์และที่อยู่อาศัยของสัตว์บางชนิด

๓. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ครูดูแลช่วยเหลือเด็ก และฝึกให้เด็กสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัว

ชื่อ.....(ผู้สอน)  
 ( นางสาวนุรอาตี สาเม้าะ )

ลงชื่อ.....  
 (นางชานา สุวรรณนิตย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

## ผลการจัดประสบการณ์ Executive Functions (EF)

## กิจกรรม เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

ชื่อ-สกุล	องค์ประกอบ EF - Executive Functions										รวมคะแนน	ร้อยละ
	กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ					
	การจำเพื่อใช้งาน	การยับยั้งไตร่ตรอง	การยืดหยุ่นความคิด	การจดจำใส่ใจ	การควบคุมอารมณ์	การติดตามประเมินตนเอง	การริเริ่มและลงมือทำ	การวางแผนจัดระบบ	การมุ่งเป้าหมาย			
เด็กชายมุฮัมมัดซากิฟ ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมมัดฟาเดล ดอเลาะ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายฟารุด มะแซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมหมัดนิฟาซาน ดือเราะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาริด ยูโซ๊ะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายอิรฟาน สะมาหะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายสมนิต ทินกร	๒	๓	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๑	๗๘
เด็กชายอนุชาตรี สาแลม	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายมุคาซิก สะมะแอ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดพิตรี มะเต็ง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดอัลฟานดี อาแว	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรออลิฟา ดุมิแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัทรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบายาน อารง	๓	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕
เด็กหญิงนุรออลิฟา ดุมิแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัทรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบายาน อารง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงซาฟีกา อุเซ็ง	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กหญิงตูแวนุรอยฮัน กุสุหลง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรมัยซารา สาแลม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรเตียนา ยูมะโซ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโนรอมัลลิน สว่างวาริ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรซาฟิรา ดอเลาะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาเวียร์ กาเดร์	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔
เด็กหญิงนุรอยฮะห์ ยามา	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสิรินทิพย์ ทองสำฤทธิ์	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรฟาเตีย อุเซ็ง	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายณัฐภัทร เจ๊ะมะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโซเฟียนา กาเจ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
คะแนนรวม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕

เกณฑ์การประเมิน ระดับ ๓ ดีมาก ระดับ ๒ ดี ระดับ ๑ พอใช้

**แผนการจัดประสบการณ์ทักษะ Executive Functions (EF)  
ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)**

**ชื่อกิจกรรม** เกมจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวัน

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. เพื่อให้เด็กสามารถจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวันได้
๒. เพื่อให้เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เพื่อให้เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

**สาระการเรียนรู้**

**สาระที่ควรเรียนรู้**

๑. เกมจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวัน

**ประสบการณ์สำคัญ**

๑. การแก้ปัญหาในการเล่น
๒. การเล่นร่วมกับผู้อื่น

**วิธีการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

๑. ครูแนะนำเกมการศึกษา “เกมจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวัน”
๒. ครูและเด็กสนทนาเกี่ยวกับสิ่งของในชีวิตประจำวันที่ได้เจอ ๆ พบเห็น เช่น ผ้าถ้าเราจะซัก เราจะซักก็อะไร ไข่ถ้าเราจะทอดไข่ดาวเราต้องใช้อะไร เป็นต้น

**ขั้นสอน**

๑. ครูแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น “เกมจับคู่ความสัมพันธ์ สิ่งของในชีวิตประจำวัน”
๒. แบ่งเด็กๆ ออกเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ คน โดยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารับเกม
๓. เด็กๆ ในกลุ่มช่วยกันจับคู่เกมจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวัน
๔. เด็กๆ ทำการสลับเกมการศึกษาจากกลุ่มอื่นมาทำ เพื่อเป็นการเรียนรู้ทบทวนความจำ
๕. เมื่อหมดเวลา เด็กๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่ ด้วยความเรียบร้อย

**ขั้นสรุป**

๑. เด็กๆ และคุณครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเกมการศึกษา

**สื่อ/อุปกรณ์**

๑. เกมจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวัน

**การประเมินผล**

๑. เด็กสามารถจับคู่เกมจับคู่ความสัมพันธ์ สิ่งของในชีวิตประจำวันได้
๒. เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

บันทึกผลการจัดกิจกรรม Executive Functions (EF)  
 ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

ชื่อกิจกรรม เกมจับคู่ความสัมพันธ์สัตว์กับที่อยู่อาศัย

๑. ผลหลังการจัดประสบการณ์

เด็ก ๆ สามารถจับคู่ความสัมพันธ์ สิ่งของในชีวิตประจำวัน เช่น เวลาเราจะทอดไข่ ต้องทอดในกระทะ เวลาเราจะปั่นผลไม้ต้องปั่นในเครื่องปั่น เป็นต้น เกมมีสีสันสดใสดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กรู้จักการรอคอย การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และเก็บ ของเล่นเข้าที่ได้อย่างเป็นระเบียบ

๒. ปัญหา/อุปสรรค

เด็กบางคนยังไม่รู้จักสิ่งของในชีวิตประจำวัน

๓. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ครูดูแลช่วยเหลือเด็ก และฝึกให้เด็กสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัว

ชื่อ.....(ผู้สอน)  
 ( นางสาวนุรอาตี สาเม้าะ )

ลงชื่อ.....  
 ( นางชานา สุวรรณนิตย์ )

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

ผลการจัดประสบการณ์ Executive Functions (EF)

กิจกรรม เกมจับคู่ความสัมพันธ์สิ่งของในชีวิตประจำวัน

ชื่อ-สกุล	องค์ประกอบ EF - Executive Functions										รวมคะแนน	ร้อยละ
	กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ					
	การจำเพื่อใช้งาน	การยั้งคิดไตร่ตรอง	การยืดหยุ่นความคิด	การจัดจ้อใส่ใจ	การควบคุมอารมณ์	การติดตามประเมินตนเอง	การริเริ่มและลงมือทำ	การวางแผนจัดระบบ	การมุ่งเป้าหมาย			
เด็กชายมุฮัมมัดซากิฟ ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมมัดฟาเดล ดอเลาะ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายฟารุต มะแซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมหมัดนิฟาซาน ดือเระ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาริต ยูโซ๊ะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายอิรฟาน สะมาหะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายสมนิต ทินกร	๒	๓	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๑	๗๘
เด็กชายอนุชาตรี สาแลแม	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายมุศิก สะมะแอ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดฟิตรี มะเด็ง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดอัลฟานดี อาแว	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนูรอลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัตรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนิอัชยาน อารง	๓	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕
เด็กหญิงนูรอลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัตรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนิอัชยาน อารง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงซาฟิกา อุซัง	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กหญิงคูแวนูรอยฮัน กุสุหลง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนูรมัยซาร่า สาแลแม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนูรเดียนา ยูมะโซ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโนรฮามิลิน สว่างวารี	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนูรซาฟิรา ดอเลาะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาเวียร์ กาเดร์	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔
เด็กหญิงนูรอัยชะห์ ยามา	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสิรินทิพย์ ทองสำฤทธิ์	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนูรฟาเดีย อุซัง	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายณัฐภัทร เจ๊ะมะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโจเพียนา กาเจ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
คะแนนรวม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕

เกณฑ์การประเมิน ระดับ ๓ ดีมาก ระดับ ๒ ดี ระดับ ๑ พอใช้

แผนการจัดประสบการณ์ทักษะ Executive Functions (EF)  
 ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาการ)

**กิจกรรมเกมการศึกษา**

**ชื่อกิจกรรม** เกมจิกซอร์สัตว์น่ารัก

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. เพื่อให้เด็กรู้จักการสังเกตและเปรียบเทียบ
๒. เพื่อให้เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เพื่อให้เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

**สาระการเรียนรู้**

**สาระที่ควรเรียนรู้**

๑. เกมจิกซอร์สัตว์น่ารัก

**ประสบการณ์สำคัญ**

๑. การแก้ปัญหาในการเล่น
๒. การเล่นร่วมกับผู้อื่น

**วิธีการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

๑. ครูแนะนำเกมการศึกษา “เกมจิกซอร์สัตว์น่ารัก”
๒. ครูและเด็กสนทนาเกี่ยวกับชื่อผลไม้ที่เด็กๆรู้จัก

**ขั้นสอน**

๑. ครูแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น “เกมจิกซอร์สัตว์น่ารัก”
๒. แบ่งเด็กๆ ออกเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ คน โดยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาเล่นเกม
๓. เด็กๆ ในกลุ่มช่วยกันต่อจิกซอร์ภาพสัตว์จนเป็นภาพที่สมบูรณ์
๔. เด็กๆ ทำการสลับเกมการศึกษาจากกลุ่มอื่นมาทำ เพื่อเป็นการเรียนรู้ทบทวนความจำ
๕. เมื่อหมดเวลา เด็กๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่ ด้วยความเรียบร้อย

**ขั้นสรุป**

๑. เด็กๆ และคุณครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเกมการศึกษา

**สื่อ/อุปกรณ์**

๑. เกมจิกซอร์สัตว์น่ารัก

**การประเมินผล**

๑. เด็กมีความสามารถในการสังเกตและเปรียบเทียบ
๒. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

บันทึกผลการจัดกิจกรรม Executive Functions (EF)  
 ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

ชื่อกิจกรรม เกมจิกซอร์สัตว์น่ารัก

๑. ผลหลังการจัดประสบการณ์

เด็ก ๆ ให้ความสนใจในเกมจิกซอร์สัตว์น่ารักเนื่องจากเกมสีสีสันสดใส ดึงดูดความสนใจของเด็กเป็นอย่างดี เด็กมีประสบการณ์เดิมในการรู้จักสัตว์ชนิดต่างๆ รู้จักการสังเกต การเปรียบเทียบ สามารถทำกิจกรรมร่วมกับ เพื่อนได้ รู้จักการช่วยเหลือ แบ่งปัน และมีความรับผิดชอบในการเก็บของเล่นเข้าที่ด้วยความเรียบร้อย

๒. ปัญหา/อุปสรรค

-

๓. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

-

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)  
 ( นางสาวนุรอาตี สาเม้าะ )

ลงชื่อ.....  
 (นางชานา สุวรรณนิตย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

## ผลการจัดประสบการณ์ Executive Functions (EF)

## กิจกรรม เกมจิกซอว์สัตว์น่ารัก

ชื่อ-สกุล	องค์ประกอบ EF - Executive Functions										รวมคะแนน	ร้อยละ
	กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ					
	การจัดการใช้งาน	การยืดหยุ่นความคิด	การจดจำ	การควบคุมอารมณ์	การติดตามประเมินตนเอง	การริเริ่มและลงมือทำ	การวางแผนจัดระบบ	การมุ่งเป้าหมาย				
เด็กชายมุฮัมมัดซาคีฟ ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมมัดฟาเดล ดอเลาะ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายฟารุด มะแซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมหมัดนิฟาซาน ดือเราะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาริต ยูโซ๊ะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายอิรฟาน สะมาหะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายสมนิต ทินกร	๒	๓	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๑	๗๘
เด็กชายอนุชาตรี સાલ્લამ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายมูดาฮิก สะมะแอ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดทีดรี มะเด็ง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดอัลฟานตี อาแว	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรออลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัศรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบัยยาน อารง	๓	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕
เด็กหญิงนุรออลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัศรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบัยยาน อารง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงซาฟีกา อุเซ็ง	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กหญิงดุนนุรอยฮัน กุสหลง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรมัยซาร่า સાલ્లამ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรเดียนา ยูมะโซ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโนรอมลีน สว่างวาริ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรซาฟิร่า ดอเลาะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาเวียร์ กาดร์	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔
เด็กหญิงนุรอยซะห์ ยามา	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสิรินทิพย์ ทองสำฤทธิ์	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรฟาเตีย อุเซ็ง	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายณัฐภัทร เจ๊ะมะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโซเฟียนา กาเจ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
คะแนนรวม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕

เกณฑ์การประเมิน ระดับ ๓ ดีมาก ระดับ ๒ ดี ระดับ ๑ พอใช้

**แผนการจัดประสบการณ์ทักษะ Executive Functions (EF)  
ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)**

**กิจกรรมเกมการศึกษา**

**ชื่อกิจกรรม** เกมปลอดภัยไว้ก่อน

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. เพื่อให้เด็กสามารถสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
๒. เพื่อให้เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เพื่อให้เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

**สาระการเรียนรู้**

**สาระที่ควรเรียนรู้**

๑. เกมปลอดภัยไว้ก่อน

**ประสบการณ์สำคัญ**

๑. การแก้ปัญหาในการเล่น
๒. การเล่นร่วมกับผู้อื่น

**วิธีการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

๑. ครูแนะนำเกมการศึกษา “เกมปลอดภัยไว้ก่อน”
๒. ครูและเด็กสนทนาเกี่ยวกับสิ่งของที่ปลอดภัยและอันตราย

**ขั้นสอน**

๑. ครูแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น “เกมปลอดภัยไว้ก่อน”
๒. ครูจะให้เด็ก ๆ ออกมาสุ่มภาพสิ่งของที่ละคน
๓. เด็ก ๆ นำไปติดให้ตรงกับช่องปลอดภัยและอันตราย
๔. เด็ก ๆ ทำการสลับเกมการศึกษาจากกลุ่มอื่นมาทำ เพื่อเป็นการเรียนรู้ทบทวนความจำ
๕. เมื่อหมดเวลา เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่ ด้วยความเรียบร้อย

**ขั้นสรุป**

๑. เด็ก ๆ และคุณครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเกมการศึกษา

**สื่อ/อุปกรณ์**

๑. เกมปลอดภัยไว้ก่อน

**การประเมินผล**

๑. เด็กมีความสามารถในการสังเกต จำแนก และเปรียบเทียบ
๒. เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

บันทึกผลการจัดกิจกรรม Executive Functions (EF)  
 ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

ชื่อกิจกรรม เกมปลอดภัยไว้ก่อน

๑. ผลหลังการจัดประสบการณ์

เด็ก ๆ ให้ความสนใจในเกมปลอดภัยไว้ก่อน เนื่องจากเกมสี่สีสดใส ดึงดูดความสนใจของเด็กเป็นอย่างดี และ รู้จักการสังเกต การเปรียบเทียบ สามารถทำกิจกรรมร่วมกับ เพื่อนได้ รู้จักการช่วยเหลือ แบ่งปัน และมีความรับผิดชอบในการเก็บของเล่นเข้าที่ด้วยความเรียบร้อย

๒. ปัญหา/อุปสรรค

เด็กบางคนยังไม่สามารถแยกประเภทสิ่งของที่ปลอดภัยและอันตราย

๓. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ครูดูแลช่วยเหลือเด็ก และฝึกให้เด็กสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัว

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)  
 ( นางสาวนุรอาตี สาเม้าะ )

ลงชื่อ.....  
 (นางชานา สุวรรณนิตย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

## ผลการจัดประสบการณ์ Executive Functions (EF)

## กิจกรรม เกมปลอดภัยไว้ก่อน

ชื่อ-สกุล	องค์ประกอบ EF - Executive Functions										รวมคะแนน	ร้อยละ
	กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ					
	การจำเพื่อใช้งาน	การยั้งคิดไตร่ตรอง	การยืดหยุ่นความคิด	การจดจ่อใส่ใจ	การควบคุมอารมณ์	การติดตามประเมินตนเอง	การริเริ่มและลงมือทำ	การวางแผนจัดระบบ	การมุ่งเป้าหมาย			
เด็กชายมุฮัมมัดชากีฟ ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมมัดฟาเดล ดอเลาะ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายฟารุค มะแซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมหมัดนิฟาซาน ดือเราะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาริด ยูโซ๊ะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายอิรฟาน สะมาหะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายสมนิต ทินกร	๒	๓	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒	๒	๒๑	๗๘
เด็กชายอนุชาตรี સાළແມ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายมูดาซิก สะมะแอ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดฟิตรี มะเด็ง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดอัลฟานตี อาแว	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรอลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัศรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบายาน อารง	๓	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕
เด็กหญิงนุรอลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัศรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบายาน อารง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงซาฟีกา อุเซ็ง	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กหญิงตูแวนุรอยฮัน กูสุหลง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรมัยซาร่า સાළແມ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรเตียนา ยูมะโซ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโนรอมลีน สว่างวารี	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรชาฟิรา ดอเลาะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาเวียร์ กาเดร์	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔
เด็กหญิงนุรอยซะห์ ยามา	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสิรินทิพย์ ทองสำฤทธิ์	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรฟาเตีย อุเซ็ง	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายณัฐภัทร เจ๊ะมะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโซเพียนา กาเจ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๒	๘๑
คะแนนรวม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒๓	๘๕

เกณฑ์การประเมิน ระดับ ๓ ดีมาก ระดับ ๒ ดี ระดับ ๑ พอใช้

**แผนการจัดประสบการณ์ทักษะ Executive Functions (EF)  
ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)**

**กิจกรรมเกมการศึกษา**

**ชื่อกิจกรรม** เกมเรียงลำดับตัวเลข

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

๑. เพื่อให้เด็กรู้จักตัวเลขหนึ่งถึงสิบอารบิกและเลขไทย
๒. เพื่อให้เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เพื่อให้เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

**สาระการเรียนรู้**

**สาระที่ควรเรียนรู้**

๑. เกมเรียงลำดับตัวเลข

**ประสบการณ์สำคัญ**

๑. การแก้ปัญหาในการเล่น
๒. การเล่นร่วมกับผู้อื่น

**วิธีการจัดกิจกรรม**

**ขั้นนำ**

๑. ครูแนะนำเกมการศึกษา “เกมเรียงลำดับตัวเลข”
๒. ครูและเด็กสนทนาเกี่ยวกับชื่อผลไม้ที่เด็กๆรู้จัก

**ขั้นสอน**

๑. ครูแนะนำและอธิบายวิธีการเล่นและสาธิตการเล่น “เกมเรียงลำดับตัวเลข”
๒. แบ่งเด็กๆ ออกเป็นกลุ่มๆ ละ ๔ คน โดยให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาเล่นเกม
๓. เด็กๆ ในกลุ่มช่วยกันเรียงลำดับตัวเลขหนึ่งถึงสิบจนเป็นภาพที่สมบูรณ์
๔. เด็กๆ ทำการสลับเกมการศึกษาจากกลุ่มอื่นมาทำ เพื่อเป็นการเรียนรู้ทบทวนความจำ
๕. เมื่อหมดเวลา เด็กๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่ ด้วยความเรียบร้อย

**ขั้นสรุป**

๑. เด็กๆ และคุณครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเกมการศึกษา

**สื่อ/อุปกรณ์**

๑. เกมเรียงลำดับตัวเลข

**การประเมินผล**

๑. เด็กมีความสามารถในการเรียงลำดับตัวเลขหนึ่งถึงสิบได้
๒. เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กได้อย่างคล่องแคล่ว
๓. เด็กสามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้

บันทึกผลการจัดกิจกรรม Executive Functions (EF)  
 ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

ชื่อกิจกรรม เกมเรียงลำดับตัวเลข

๑. ผลหลังการจัดประสบการณ์

เด็ก ๆ ให้ความสนใจในเกมเรียงลำดับตัวเลขเนื่องจากเกมสีสันสดใส ดึงดูดความสนใจของเด็กเป็นอย่างดี เด็กมีประสบการณ์เดิมในการรู้จักตัวเลข สามารถทำกิจกรรมร่วมกับ เพื่อนได้ รู้จักการช่วยเหลือ แบ่งปัน และมีความรับผิดชอบในการเก็บของเล่นเข้าที่ด้วยความเรียบร้อย

๒. ปัญหา/อุปสรรค

เด็กบางคนยังไม่รู้จักตัวเลข

๓. ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

ครูดูแลช่วยเหลือเด็ก และฝึกให้เด็กเรียงลำดับตัวเลขได้ด้วยตนเอง

ลงชื่อ.....(ผู้สอน)  
 ( นางสาวนุรอาตี สาเม้าะ )

ลงชื่อ.....  
 (นางชานา สุวรรณนิตย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดชลธาราสিংเห (เสาร์ศึกษาคาร)

## ผลการจัดประสบการณ์ Executive Functions (EF)

## กิจกรรม เกมเรียงลำดับตัวเลข

ชื่อ-สกุล	องค์ประกอบ EF - Executive Functions										
	กลุ่มทักษะพื้นฐาน			กลุ่มทักษะกำกับตนเอง			กลุ่มทักษะปฏิบัติ				
	การจำเพื่อใช้งาน	การยั้งคิดไตร่ตรอง	การยืดหยุ่นความคิด	การจดจ่อใส่ใจ	การควบคุมอารมณ์	การติดตามประเมินตนเอง	การริเริ่มและลงมือทำ	การวางแผนจัดระบบ	การมุ่งเป้าหมาย	รวมคะแนน	ร้อยละ
เด็กชายมุฮัมมัดซาคีฟ ยูโซ๊ะ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมมัดฟาเดล ดอเลาะ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายฟารูด มะแซ	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๒	๑๘	๖๗
เด็กชายมุฮัมหมัดนิฟาซาน ดือเระ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาริด ยูโซ๊ะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายอิรฟาน สะมาหะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายสมนิต หินกร	๒	๓	๓	๒	๒	๒	๒	๓	๒	๒๑	๗๘
เด็กชายอนุชาตรี สาแลแม	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายมุศตึก สะมะแอ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดฟิตรี มะเต็ง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายมุฮัมหมัดอัลฟานดี อาแว	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรออลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัตรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบายาน อารง	๓	๒	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๓	๘๕
เด็กหญิงนุรออลิฟา ดุมีแด้	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสุภัตรา มามะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนือบายาน อารง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงซาฟีกา อุเซ็ง	๓	๒	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒๒	๘๑
เด็กหญิงตวนนุรอยฮัน กุสุหลง	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรรมัยซาร่า สาแลแม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรเดียนา ยูมะโซ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงโนรฮามิลิน สว่างวารี	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรซาฟิรา ดอเลาะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กชายฟาเวียร์ กาเดร์	๒	๓	๒	๓	๒	๒	๒	๒	๒	๒๐	๗๔
เด็กหญิงนุรอัยซะห์ ยามา	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงสิรินทิพย์ ทองสำฤทธิ์	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงนุรฟาเดีย อุเซ็ง	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒๒	๘๑
เด็กชายณัฐภัทร เจ๊ะมะ	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๔	๘๙
เด็กหญิงไซเฟียกา กาเจ	๒	๓	๓	๒	๒	๓	๒	๓	๒	๒๒	๘๑
คะแนนรวม	๓	๓	๓	๓	๒	๓	๒	๓	๒	๒๓	๘๕

เกณฑ์การประเมิน ระดับ ๓ ดีมาก ระดับ ๒ ดี ระดับ ๑ พอใช้



# ส่งเสริมทักษะสมอง EF ของเด็กปฐมวัย โดยการใช้กิจกรรมเกมการศึกษา