

แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา Innovation For Thai Education (IFTE)

ระดับปฐมวัย

“การใช้ชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมเชิงรุก 'ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกง'
(Lookchin Mini-Entrepreneurship with Digital Media Model)
เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางการเงินสำหรับเด็กปฐมวัย
โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ)”



นางสาวเจียรพรรณ วิโรจน์สมบัติกุล

ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย

โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ)

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 2

กระทรวงศึกษาธิการ

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566



คำนำ

รายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอผลการพัฒนาผลงานนวัตกรรม เรื่อง “การใช้ชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมเชิงรุก 'ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน' (Lookchin Mini-Entrepreneurship with Digital Media Model) เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางการเงินสำหรับเด็ก ปฐมวัย โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ)” เพื่อเข้าร่วมการประกวดนวัตกรรมการศึกษา โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๔ ของสำนักงานศึกษาธิการ จังหวัดเชียงใหม่

นวัตกรรมชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางการเงินพื้นฐาน ซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

โดยผู้จัดทำได้บูรณาการระหว่างเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลคลังความรู้ที่สร้างขึ้นเอง ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านประสบการณ์ตรงในชีวิตจริง เริ่มตั้งแต่การเรียนรู้เรื่องค่าของเงินและบทบาทหน้าที่ในห้องเรียน ขยายผลสู่การเปิดตลาดจำลองร่วมกับคณะครูและนักเรียนในโรงเรียน จนกระทั่งก้าวสู่เวทีระดับชุมชนในการร่วมออกบูธจำหน่ายสินค้าจริง ณ "งานหนาวนี้ที่เมืองแกน" และ "งานของดีเมืองแกน" ซึ่งจัดโดยเทศบาลเมืองแกนพัฒนา ทำให้นักเรียนชั้นปฐมวัยจำนวน ๑๒ คน ได้ฝึกฝนทักษะการคิดคำนวณ ความกล้าแสดงออก การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผ่านกระบวนการที่สร้างสรรค์และมีความสุขในการเรียนรู้

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษาฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อ คณะครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจ ในการนำไปใช้เป็นแนวทางหรือประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย รวมถึงการสร้างความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและชุมชนอย่างเป็นรูปธรรมต่อไป ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ) คณะครู องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้ปกครอง และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนช่วยสนับสนุน และขับเคลื่อนให้นวัตกรรมชิ้นนี้ประสบความสำเร็จบรรลุตามวัตถุประสงค์ทุกประการ

นางสาวเจียรพรรณ วิโรจน์สมบัติกุล

ผู้จัดทำนวัตกรรม

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
แบบรายงานนวัตกรรม.....	๑
แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม.....	๑
ประเภทของนวัตกรรม.....	๑
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๒
วัตถุประสงค์.....	๓
ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง.....	๓
หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้.....	๓
การออกแบบนวัตกรรม.....	๔
วิธีดำเนินการ.....	๑๔
ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม.....	๑๕
การเผยแพร่วัตกรรม.....	๑๘
ภาคผนวก	
บันทึกการใช้แผนการจัดประสบการณ์.....	๒๒
แผนการจัดประสบการณ์ ผู้ประกอบการจังหวัดเมืองแกน (ทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน).....	๒๓
บันทึกหลังการจัดประสบการณ์รายบุคคล (นักเรียนทั้ง ๑๒ คน).....	๒๖
(เกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้รายชื่อ).....	๒๙
ประมวลภาพกิจกรรม (๔ระยะ).....	๓๑
แบบวัดความพึงพอใจผู้ที่มาร่วมงาน ๕ วัน.....	๔๒
บรรณานุกรม.....	๔๔



แบบรายงานการสร้างนวัตกรรมการศึกษา

Innovation For Thai Education (IFTE)

ปีงบประมาณพ.ศ.๒๕๖๙

๑. ชื่อนวัตกรรม

"การใช้ชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมเชิงรุก 'ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแก่น' (Lookchin Mini-Entrepreneurship with Digital Media Model) เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางการเงินสำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านปง (อินทิลวิทยาการ)"

๒. ชื่อผู้สร้าง

ชื่อ: นางสาวเจียรพรรณ นามสกุล: วิโรจน์สมบัติกุล ตำแหน่ง: ครูผู้ช่วย โรงเรียน: บ้านปง (อินทิลวิทยาการ)

สังกัด: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต ๒ อำเภอ: แม่แตง จังหวัด: เชียงใหม่

โทร/มือถือ: ๐๘๗-๖๒๘๒๖๖๖ E-mail address: beauty.myhipcondo@gmail.com

๓. แนวทางการคิดค้นนวัตกรรม

☐ แสวงหานวัตกรรม/แบบอย่างที่ดีจากแหล่งต่างๆ ที่เคยมีผู้สร้างหรือ ทำไว้แล้ว แล้วนำมาปรับปรุงหรือพัฒนาใหม่ (พัฒนา, ปรับปรุงนวัตกรรมเดิมจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว)

☒ สร้าง/พัฒนานวัตกรรมขึ้นใหม่

☐ ต่อยอด พัฒนานวัตกรรมเดิมของตนเองที่เคยทำไว้แล้ว

๔. นวัตกรรม ๕ ด้าน (เลือกเพียง ๑ ด้าน)

☒ ๑. นวัตกรรมพัฒนาทักษะที่เหมาะสมและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตความสนใจ ความต้องการของผู้เรียน ตลาดงาน และ Soft Power (Soft Power)

☐ ๒. นวัตกรรมด้านการแนะแนวทางสำหรับผู้เรียน (Coaching)

☐ ๓. นวัตกรรมนวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ ที่มุ่งเน้นทักษะการปฏิบัติจริง และเสริมความสามารถด้าน Soft skill ควบคู่กับการพัฒนา (Stem Education)

☐ ๔. นวัตกรรมด้านการแก้ปัญหาสุขภาพ ๔ มิติ (สุขภาพกาย สุขภาพจิต สุขภาพสังคม และสุขภาพปัญญา)(สุขภาพ ๔ มิติ)

☐ ๕. นวัตกรรมด้านการส่งเสริมและ สนับสนุนธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank)

๕. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ ๒๑ มุ่งเน้นให้เด็กเกิดทักษะชีวิต (Life Skills) และทักษะพื้นฐานทางการเงิน (Financial Literacy) ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๖๐; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, ๒๕๖๒) จากบริบทของโรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ) อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องมูลค่าของเงิน การออม และการแลกเปลี่ยนในชีวิตจริง ประกอบกับพฤติกรรมของเด็กในยุคปัจจุบันที่มีความคุ้นเคยกับสื่อเทคโนโลยี ผู้จัดทำจึงเห็นว่าควรเปลี่ยนบทบาทของสื่อดิจิทัลจากเดิมที่เป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิง ให้กลายเป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พจนีย์ ตาลสุก, ๒๕๖๔) ประกอบกับในพื้นที่เทศบาลเมืองแกนพัฒนาเมืองประเพณีและเทศกาลท่องเที่ยวที่สำคัญระดับจังหวัด คือ "งานหนานวี่ที่เมืองแกน" และ "งานของดีเมืองแกน" ซึ่งเป็นแหล่งรวมอัตลักษณ์และ Soft Power ทางด้านอาหารและผลิตภัณฑ์ชุมชน ผู้จัดทำจึงได้คิดค้นและพัฒนาชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมเชิงรุก "ลูกขึ้นอรร้อยดีที่เมืองแกน" (Lookchin Mini-Entrepreneurship with Digital Media Model) โดยคุณครูได้สร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในรูปแบบคลิปวิดีโอแอนิเมชัน และนิทานคลังความรู้สั้น นำมาบูรณาการเข้ากับหน่วยการเรียนรู้การสอน หน่วย "ผู้ประกอบการจิ๋วเมืองแกน (ทักษะชีวิต และทักษะทางการเงิน)" เพื่อปูพื้นฐานเรื่องการใช้เงิน การรู้จักค่าของเหรียญและธนบัตร การวางแผนใช้จ่าย และคุณธรรมในการค้าขาย (ราชันย์ บุญธิมา, ๒๕๖๕) ก่อนจะนำเด็ก ๆ ทั้ง ๑๒ คน ขยายผลสู่สถานการณ์จำลองในห้องเรียน ตลาดจริงในโรงเรียนร่วมกับพี่ ๆ ประถมและคณะครู จนกระทั่งก้าวสู่การลงนามขายจริงในชุมชน ณ งานของดีเมืองแกน นวัตกรรมนี้เป็นการบูรณาการสื่อเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เปลี่ยนให้เด็กปฐมวัยกลายเป็นผู้ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกฝนการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ความกล้าแสดงออก และการคิดคำนวณขั้นต้น ซึ่งเป็นการบ่มเพาะทักษะผู้ประกอบการรุ่นเยาว์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริงของชุมชนอย่างยั่งยืน (Dewey, ๑๙๓๘; สุวิทย์ มูลคำ, ๒๕๖๑)

ความเป็นมาของปัญหาและความต้องการในการนำเสนอใช้ โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ) เล็งเห็นว่าบริบทชุมชน "เมืองแกน" มีอัตลักษณ์ท้องถิ่นและภูมิปัญญาร้านค้าชุมชนที่โดดเด่น เช่น งานเทศกาลและวิถีชีวิตดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม จากการสังเกตพฤติกรรมและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยที่ผ่านมา พบว่าเด็กส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรมเกี่ยวกับคุณค่าของเงิน การวางแผนการใช้จ่ายอย่างง่าย และการยับยั้งชั่งใจในการซื้อของ ซึ่งสะท้อนถึงปัญหาด้านทักษะทางการเงินที่จำเป็นต้องได้รับการพัฒนาตั้งแต่เยาว์วัย (ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจและธุรกิจ ธนาคารไทยพาณิชย์, ๒๕๖๖) การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนมักแยกส่วนจากวิถีชีวิตจริง ทำให้นักเรียนขาดโอกาสในการฝึกทักษะการแก้ปัญหา ความกล้าแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น อันเป็นปัญหาด้านทักษะชีวิตอย่างมีนัยสำคัญ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, ๒๕๖๕) ยิ่งไปกว่านั้น สื่อการสอนรูปแบบเดิม (เช่น รูปภาพกระดาษ หรือการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว) ยังไม่สามารถกระตุ้นความสนใจของเด็กยุค Alpha ที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสัมผัสได้ดีพอ (Prensky, ๒๐๐๑; นลินี ตั้งประเสริฐ, ๒๕๖๓)

ดังนั้น จึงมีความต้องการในการพัฒนารูปแบบการสอนที่บูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับบริบทท้องถิ่น เพื่อเปลี่ยนการเรียนรู้เรื่องเงินและชีวิตที่เข้าใจยาก ให้กลายเป็นเรื่องที่สนุกและจับต้องได้ผ่านโมเดลผู้ประกอบการตัวน้อย

ประเภทสื่อที่นำมาใช้และความสอดคล้องกับมาตรฐานการศึกษา เพื่อตอบสนองต่อปัญหาและความต้องการข้างต้น โรงเรียนได้เลือกใช้ "ชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัล" (Digital Media Experience Set) ซึ่งประกอบด้วยสื่อมัลติมีเดียอนิเมชัน/นิทานดิจิทัล: เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับมูลค่าของเงินและที่มาของ "ลูกขึ้นเมืองแกน" เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ความสอดคล้องกับตัวชี้วัดและมาตรฐานการศึกษา (หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๖๐) การใช้สื่อและกิจกรรมนี้สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์อย่างชัดเจน ดังนี้

มาตรฐานที่ ๘ (พัฒนาการด้านสังคม): มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น (ผ่านการทำงานกลุ่มในกิจกรรมเชิงรุกและการเจรจาซื้อขาย)

มาตรฐานที่ ๑๐ (พัฒนาการด้านสติปัญญา): มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ (การคิดแก้ปัญหา การจำแนกค่าของเงิน และการตัดสินใจเลือกซื้อของที่มีประโยชน์)

จากการเชื่อมโยงทั้งหมดนี้ คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนา การใช้ชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรมเชิงรุก 'ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน' (Lookchin Mini-Entrepreneurship with Digital Media Model) ขึ้น เพื่อเป็นนวัตกรรมในการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางการเงินของเด็กปฐมวัย โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ) ให้เติบโตอย่างมีคุณภาพและพร้อมรับวิถีชีวิตในอนาคต

๖. วัตถุประสงค์

๑. เพื่อพัฒนาชุดประสบการณ์สื่อดิจิทัลและกิจกรรมเชิงรุก "ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน" สำหรับเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ค่าน้ำหนักที่กำหนด
๒. เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน (การรู้ค่าของเงิน, การนับจำนวน, การเลือกซื้ออย่างคุ้มค่า, และความซื่อสัตย์) ของเด็กปฐมวัยผ่านสื่อดิจิทัลและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง
๓. เพื่อส่งเสริมความกล้าแสดงออก ทักษะทางสังคม และความภาคภูมิใจในการมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของชุมชน

๗. กลุ่มเป้าหมาย

ประชากร / กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร: เด็กปฐมวัยชาย-หญิง อายุ ๔- ๕ ขวบ โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ) กลุ่มตัวอย่าง: เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ ๒-๓ โรงเรียนบ้านปง (อินทขิลวิทยาการ) อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จำนวน ๑๒ คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

๘. หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้

๑. แนวคิดการประยุกต์ใช้สื่อดิจิทัลในการศึกษาปฐมวัย (Digital Media in Early Childhood): การใช้สื่อวิดีโอที่มีภาพเคลื่อนไหว ดนตรีประกอบ และตัวการ์ตูนสีสันสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจและเปลี่ยนแนวคิดที่เป็นนามธรรม (เช่น เรื่องค่าของเงิน) ให้เป็นรูปธรรมเข้าใจง่าย (พจนีย์ ตาลสุก, ๒๕๖๔; Plowman & McPake, ๒๐๑๓)

๒. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง (Experiential Learning ของ David Kolb): เด็กได้เรียนรู้จากการลงมือทำ (Doing) สะท้อนความคิด (Reflecting) และประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมายต่อตัวผู้เรียน (Kolb, ๑๙๘๔; สุวิทย์ มูลคำ, ๒๕๖๑)

๓. แนวคิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงการ (Project Approach): ให้เด็ก ๆ ร่วมกันวางแผน ตั้งคำถาม และศึกษาเรื่อง "ลูกชิ้น" ตั้งแต่กระบวนการเตรียม การตั้งราคา จนถึงการขาย ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติความอยากรู้อยากเห็นของเด็กปฐมวัย (Katz & Chard, ๒๐๐๐; สิริมา ภิญโญนนตพงษ์, ๒๕๖๒)

๔. ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของไวโกตสกี (Vygotsky's Social Development Theory): การเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (ครู พี่ประถม และลูกค้าในชุมชน) โดยมีผู้ใหญ่หรือผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าช่วยสนับสนุน (Scaffolding) จะช่วยขยายขีดความสามารถในการสื่อสารและการปรับตัวของเด็กให้สูงขึ้นกว่าที่ทำได้โดยลำพัง (Vygotsky, ๑๙๗๘; ทิศนา แคมมณี, ๒๐๒๓)



คำอธิบายรูปภาพ : อบรมการใช้สื่อดิจิทัลและลองทำคลิป VDO โดยการสร้างตัวละคร และสร้างเนื้อเรื่อง

๙. การออกแบบนวัตกรรม

นวัตกรรม "อรรยาดิถีที่เมืองแกน" แบ่งออกเป็น ๔ ระยะการเรียนรู้ (๔ Phases) ที่บูรณาการสื่อดิจิทัลเข้ากับประสบการณ์ตรงของเด็กทั้ง ๑๒ คน ดังนี้:

ระยะที่ ๑: สื่อดิจิทัลคลังความรู้คุณครูสร้าง (Digital Learning Content): เด็ก ๆ เรียนรู้ผ่านคลิปวิดีโอแอนิเมชันสั้น (ความยาว ๓-๕ นาที) ที่คุณครูสร้างขึ้นเอง คลิป “มารู้จักเงินไทยกับเหียนเจ็ง” เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องนโยบายและวิธีการแลกเปลี่ยนเงิน การออมเงิน การประหยัด และค่าของเงิน





คำอธิบายรูปภาพ : "สวัสดีครับ! รู้ไหมครับว่า 'เงิน' คือสื่อกลางที่ใช้แลกเปลี่ยน และไทยเราใช้สกุลเงิน 'บาท' ครับ"



คำอธิบายรูปภาพ : "เงินประเภทแรกคือ 'เหรียญกษาปณ์' ทำจากโลหะ ทนทาน ผลิตโดย 'กรมธนารักษ์' นั่นเองครับ"



คำอธิบายรูปภาพ : "แบบที่สองคือ 'ธนบัตร' พกพาง่าย มูลค่าสูง ผลิตและดูแลโดย 'ธนาคารแห่งประเทศไทย' ครับ"



คำอธิบายรูปภาพ : "เงินแต่ละประเภทมีข้อดีต่างกัน แต่ที่สำคัญที่สุดคือเราต้องรู้จักวางแผนการใช้เงินนะครับ"



คำอธิบายรูปภาพ : "ใช้เงินให้เกิดประโยชน์และหมั่นออมเงินไว้เพื่ออนาคตที่สดใส แล้วเจอกันใหม่บทเรียนหน้าครับ!"



ระยะที่ ๒: ตลาดจำลองในห้องเรียน (Classroom Simulation): จัดมุมบทบาทสมมติในห้องเรียน โดยใช้คำถาม ทบทวนจากคลิปวิดีโอ แบ่งเด็กเป็นกลุ่มผู้ซื้อและผู้ขาย ใช้เงินจำลองและโมเดลลูกชิ้น ฝึกพูดเชิญชวนลูกค้า และ ฝึกนับจำนวน ๑-๑๐





ท่าน ผอ.เกษิฐามาร่วมทำกับเด็กๆค่ะ



เราช่วยกันคนละไม้คนละมือแบ่งหน้าที่กันชัดเจนค่ะ



ลองปั้นลูกชิ้นจากดินน้ำมัน



← คลิปแม่ค้าตัวน้อย
เชิญชวนซื้อลูกชิ้น



← คลิปจำลอง
การซื้อขายและ
ใช้เงินซื้อของ

ระยะที่ ๓: ตลาดน้อยโรงเรียนบ้านปง (School Market): ขยับสู่การขายจริง โดยเด็ก ๆ ช่วยกันปิ้ง/ทอดลูกชิ้น (ภายใต้การดูแลความปลอดภัยอย่างใกล้ชิดของครู) ขายให้พี่ ๆ ประถมและคุณครูในโรงเรียนในเวลาพักกลางวัน ฝึกการรับเงินจริง ทอนเงินจริง และการทำงานเป็นทีม

ขาย
ให้พี่ ๆ
ประถม





นำไปขายให้พี่มัธยมในเวลาพักกลางวันค่ะ



ขายให้แม่ครัวและภารโรงในโรงเรียนค่ะ



← คลิปเด็กๆนำลูกชิ้นไป
ขายให้กับพี่ๆในโรงเรียน

ระยะที่ ๔: ผู้ประกอบการจิวเมืองแกน (Community Market): ออกบูธจำหน่ายสินค้าจริงในเทศกาล "งานหนาวนี้ที่เมืองแกน" และ "งานของดีเมืองแกน" ร่วมกับเทศบาลเมืองแกนพัฒนา เพื่อให้เด็กเผชิญสถานการณ์จริงในชุมชน นำความรู้จากคลิปวิดีโอและในห้องเรียนมาสื่อสารกับลูกค้าจริงที่หลากหลาย



พวกเราไปออกบูธขายของในงาน “หนาวนี้ที่เมืองแกน” ๖๙ ที่สวนสาธารณะเมืองแกน อ.แม่แตงค่ะ



พี่มัธยมขายผักอแกนิก พี่ประถมขายน้ำพริกกากหมู น้องอนุบาลขายลูกชิ้นค่ะ



ป๋ายนิทรรศการให้ความรู้



โรงเรียนอนุบาลเมษขจร มาเยี่ยมชมและซื้อของที่บูธ



คุณป้าที่ออกบูธข้างๆก็มาอุดหนุนลูกชิ้นหนูค่ะ



๑๐. วิธีดำเนินการ

๑. **ขั้นวางแผน (Plan):** ศึกษาพฤติกรรมเด็ก ๑๒ คน เขียนเนื้อหาและบันทึกภาพ/เสียง ผลผลิตวิดีโอแอนิเมชัน เรื่องการใช้เงิน ประสานงานกับโรงเรียนและเทศบาลเมืองแกนพัฒนาเพื่อขอพื้นที่ออกบูธ

๒. **ขั้นพัฒนา (Do):** ดำเนินกิจกรรมเปิดคลิปวิดีโอการเรียนรู้ -> ฝึกซ้อมในห้องเรียนด้วยสถานการณ์จำลอง -> เปิดตลาดขายจริงในโรงเรียน -> และลงสนามจริงในงานของดีเมืองแกน โดยคุณครูคอยบันทึกพฤติกรรม การสื่อสารและการใช้เงินของเด็ก นำมาบูรณาการแผนการจัดประสบการณ์สู่ชีวิตดำเนินการ ในหน่วยการเรียนรู้ หน่วย ผู้ประกอบการจิ๋ว เมืองแกน (ทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน) ครูผู้สอน : นางสาวเจียรพรรณ วิโรจน์สมบัติกุล ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ ๒ เพื่อขับเคลื่อนกิจกรรมเชิงรุกควบคู่กับกระบวนการ Active Learning ๔ ระยะ ดังนี้:

ระยะตามวัตรกรรม	การดำเนินกิจกรรมตามแผน ๕ วัน	ทักษะและพฤติกรรมเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับเด็ก
ระยะที่ ๑: สื่อดิจิทัล คลังความรู้ (Digital Learning Content)	แผนวันที่ ๑: มารูจักเงินไทยกับเหียนเจ็ง - จัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบจังหวะเคาะหยอดกระปุก - นำเข้าสู่บทเรียนด้วยวิดีโอแอนิเมชันเรื่องมูลค่าของเงินและประเภทเหรียญ/ธนบัตร - เล่นเกมการศึกษาจับคู่ภาพเงินไทย	ทักษะคณิตศาสตร์และไอทีพื้นฐาน: - เด็กจำแนกความแตกต่างระหว่างเงินเหรียญและธนบัตรได้ถูกต้อง - รู้จักสกุลเงิน "บาท" และเข้าใจหน้าที่นามธรรมของเงินผ่านตัวการ์ตูนช่วยจดจำ
ระยะที่ ๒: ตลาดจำลองในห้องเรียน (Classroom Simulation)	แผนวันที่ ๒: เตรียมร้านตลาดจำลองในห้องเรียน - ใช้เทคนิคตั้งคำถามทบทวนจากคลิปวิดีโอ - แบ่งกลุ่มบทบาทสมมติเป็นผู้ซื้อ ผู้ขาย และคนเก็บเงิน - ใช้โมเดลลูกขึ้นดินน้ำมันฝึกนับจำนวน ๑-๑๐ และเล่นเกมโดมิโนคณิตศาสตร์	ทักษะชีวิตและทักษะสังคม: - ฝึกการพูดจาสุภาพเชิญชวนลูกค้า ("สวัสดีค่ะ รับอะไรดีคะ") - เรียนรู้กฎกติกาทางสังคม การต่อแถว รอคอย และควบคุมตนเองเมื่อรับบทเป็นลูกค้า
ระยะที่ ๓: ตลาดน้อยโรงเรียนบ้านปาง (School Market)	แผนวันที่ ๓: ตลาดน้อยโรงเรียนบ้านปาง - ลงมือปฏิบัติจริงในการสวมชุดสุxonามัย (ผ้ากันเปื้อน หมวกคลุมผม) - ร่วมเตรียมตลาด ตักน้ำจิ้ม และส่งมอบสินค้าให้พี่ประถมและคณะครูในช่วงพักกลางวัน - ฝึกกระบวนการรับเงินและทอนเงินจริง	ทักษะชีวิตและการทำงานเป็นทีม: - ฝึกความรับผิดชอบและตระหนักรู้เรื่องความปลอดภัย (ไม่เข้าใกล้เตาปิ้งที่ร้อน) - พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและทักษะการทำงานประสานสัมพันธ์มือ-สายตา
ระยะที่ ๔: ผู้ประกอบการจิ๋วเมืองแกน (Community Market)	แผนวันที่ ๔: นักประชาสัมพันธ์ปฐมวัย - ถ่ายทำคลิปประชาสัมพันธ์แนะนำร้านและสูตรเด็ดเพื่อสร้าง Soft Power ชุมชน แผนวันที่ ๕: ออกบูธ ณ งานของดีเมืองแกน - ลงพื้นที่ชุมชนจริงร่วมกับเทศบาลเมืองแกนพัฒนา ปฏิบัติหน้าที่หน้าร้านในบูธนิทรรศการร่วมกับผู้ปกครอง - สรุปผลผ่านบอร์ดประเมินดาวความรู้สึก	ทักษะสังคมและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า: - ความกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ในพื้นที่สาธารณะ - มีความมั่นใจในการสื่อสารโต้ตอบกับบุคคลภายนอกที่ไม่คุ้นเคย - เกิดความภาคภูมิใจในตนเองและท้องถิ่นถิ่นฐาน (เมืองแกน)

๓. **ขั้นทดลองใช้ (Check):** ประเมินพฤติกรรมของเด็กระหว่างทำกิจกรรม โดยเน้นการสังเกตการแก้ไขปัญหา ความเข้าใจเรื่องมูลค่าเงินจากการตุ๋น และความกระตือรือร้นในการปฏิบัติหน้าที่

๔. **ขั้นปรับปรุงและประเมินผล (Act):** สรุปยอดรายได้ และวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์พัฒนาการรายบุคคลจากการใช้ สื่อดิจิทัลร่วมกับกิจกรรม เพื่อรายงานผลการพัฒนานวัตกรรมให้สมบูรณ์

๑๑. ผลการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

๑. **ผลสัมฤทธิ์เชิงปริมาณ:** จากการได้เรียนหน่วย ผู้ประกอบการจิวเมืองแกน (ทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน) เด็กปฐมวัยทั้ง ๑๒ คน (ร้อยละ ๑๐๐) มีความเข้าใจเรื่องมูลค่าและการใช้เงินผ่านสื่อดิจิทัล รวมถึงมีพัฒนาการด้านทักษะชีวิต ทักษะสังคม และทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐานผ่านเกณฑ์ประเมินของสถานศึกษา โดยมีคะแนนหลังเข้าร่วมโครงการสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญ (ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในข้อที่ ๑ ตามตารางดังต่อไปนี้)

ตารางแสดงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้รายบุคคล (เด็ก ๑๒ คน)

แสดงการเปรียบเทียบคะแนนรวมทักษะ ๔ ด้าน (ความเข้าใจมูลค่าเงินผ่านสื่อ, ทักษะชีวิต, ทักษะสังคม, ทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน) คะแนนเต็มด้านละ ๕ คะแนน รวมคะแนนเต็ม ๒๐ คะแนน

โดยผลสัมฤทธิ์หลังจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมคิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ของกลุ่มเป้าหมาย ทั้งหมดผ่านเกณฑ์ประเมิน ตารางที่ ๑: ผลการประเมิน "ก่อน" เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Pre-test)

รายนามนักเรียน (ชื่อเล่น)	ทักษะทางการเงินและการใช้สื่อ (๕)	ทักษะชีวิต (๕)	ทักษะสังคม (๕)	ทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน (๕)	คะแนนรวม (๒๐)	ร้อยละ (%)
๑. เด็กชายจายซอ ลุงจิ่ง (น้องจายซอ)	๓	๒	๒	๓	๑๐	๕๐.๐
๒. เด็กหญิงพลอย ลุงคำ (น้องพลอย)	๓	๓	๒	๓	๑๑	๕๕.๐
๓. เด็กชายมงคล (น้องมงคล)	๒	๒	๒	๒	๘	๔๐.๐
๔. เด็กหญิงปภาวรินทร์ พวงมาลัย (น้องปาร์ตี้)	๓	๓	๓	๓	๑๒	๖๐.๐
๕. เด็กหญิงกนิษฐา ลุงชื่อ (น้องผ้าไหม)	๒	๒	๓	๒	๙	๔๕.๐
๖. เด็กชายแสงहार ลุงอ (น้องหาร)	๒	๒	๒	๒	๘	๔๐.๐
๗. เด็กหญิงพวยหอม ลุงโเคะ (น้องพวยหอม)	๒	๓	๓	๒	๑๐	๕๐.๐
๘. เด็กชายเหนือชัย ลุงก่อ (น้องเหนือ)	๓	๒	๓	๒	๑๐	๕๐.๐

รายนามนักเรียน (ชื่อเล่น)	ทักษะทางการเงิน และการใช้สื่อ (๕)	ทักษะชีวิต (๕)	ทักษะสังคม (๕)	ทักษะคณิตศาสตร์ พื้นฐาน (๕)	คะแนนรวม (๒๐)	ร้อยละ (%)
๙. เด็กชายเมธาสิทธิ์ ลุงหม่อง (น้องต๋ามน)	๒	๓	๒	๓	๑๐	๕๐.๐
๑๐. เด็กหญิงขวัญคำ ลุงแสง (น้องขวัญ)	๒	๒	๓	๒	๙	๔๕.๐
๑๑. เด็กชายเคียววัน (น้องเคียว)	๒	๓	๒	๒	๙	๔๕.๐
๑๒. เด็กชายจิรายุ ลุงหลิ่ง (น้องยุ่น)	๓	๓	๓	๒	๑๑	๕๕.๐
คะแนนเฉลี่ยรวม (Mean)	๒.๔๒	๒.๕๐	๒.๕๐	๒.๔๒	๙.๗๕	๔๘.๗๕%

๓. ตารางที่ ๒: ผลการประเมิน "หลัง" เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (Post-test)

รายนามนักเรียน (ชื่อเล่น)	ทักษะทางการเงิน และการใช้สื่อ (๕)	ทักษะชีวิต (๕)	ทักษะสังคม (๕)	ทักษะคณิตศาสตร์ พื้นฐาน (๕)	คะแนนรวม (๒๐)	ร้อยละ (%)
๑. เด็กชายจายซอ ลุงจิ่ง (น้องจายซอ)	๕	๔	๔	๕	๑๘	๙๐.๐
๒. เด็กหญิงพลอย ลุงคำ (น้องพลอย)	๕	๕	๔	๕	๑๙	๙๕.๐
๓. เด็กชายมงคล (น้องมงคล)	๔	๔	๔	๔	๑๖	๘๐.๐
๔. เด็กหญิงปภาวรินทร์ พวงมาลัย (น้องปาร์ตี้)	๕	๕	๕	๕	๒๐	๑๐๐.๐
๕. เด็กหญิงกนิษฐา ลุงซื่อ (น้องผ้าไหม)	๔	๔	๕	๔	๑๗	๘๕.๐
๖. เด็กชายแสงहार ลุงอ (น้องหาร)	๔	๔	๔	๔	๑๖	๘๐.๐
๗. เด็กหญิงพวยหอม ลุงไค้ (น้องพวยหอม)	๔	๕	๕	๔	๑๘	๙๐.๐

รายนามนักเรียน (ชื่อเล่น)	ทักษะทางการเงินและการใช้สื่อ (๕)	ทักษะชีวิต (๕)	ทักษะสังคม (๕)	ทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน (๕)	คะแนนรวม (๒๐)	ร้อยละ (%)
๘. เด็กชายเหนือชัย ลุงก่อ (น้องเหนือ)	๕	๕	๕	๔	๑๙	๙๕.๐
๙. เด็กชายเมธาสิทธิ์ ลุงหม่อง (น้องต๋ามน)	๔	๕	๔	๕	๑๘	๙๐.๐
๑๐. เด็กหญิงขวัญคำ ลุงแสง (น้องขวัญ)	๔	๔	๕	๔	๑๗	๘๕.๐
๑๑. เด็กชายเคี้ยววัน (น้องเคี้ยว)	๔	๔	๔	๔	๑๖	๘๐.๐
๑๒. เด็กชายจิรายุ ลุงหลิ่ง (น้องยูน)	๕	๕	๕	๕	๒๐	๑๐๐.๐
คะแนนเฉลี่ยรวม (Mean)	๔.๔๒	๔.๕๐	๔.๕๐	๔.๔๒	๑๗.๘๓	๘๙.๑๗%

สรุปผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบเชิงสถิติ

จากการแยกตารางประเมินผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังจัดกิจกรรม พบข้อมูลเชิงประจักษ์ดังนี้:

๑. คะแนนเฉลี่ยรวม (Mean): ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมเด็กมีคะแนนเฉลี่ยรวมอยู่ที่ ๙.๗๕ คะแนน (คิดเป็นร้อยละ ๔๘.๗๕) แต่หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมพัฒนาผู้ประกอบการจังหวัดแม่ฮ่องสอน คะแนนเฉลี่ยรวมเพิ่มขึ้นเป็น ๑๗.๘๓ คะแนน (คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๑๗)
๒. อัตราความก้าวหน้ารายบุคคล: นักเรียนทั้ง ๑๒ คนมีคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมทุกคน คิดเป็นร้อยละ ๑๐๐ ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ในระดับดีเยี่ยมอย่างมีนัยสำคัญ

หมายเหตุ: จากการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าสถิติ t-test Dependent Samples พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์หลังเข้าร่วมโครงการสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนดไว้ในระดับดีเยี่ยมทุกประการ

๒. **ผลสัมฤทธิ์เชิงคุณภาพ:** สื่อวิดีโอที่คุณครูสร้างช่วยให้เด็ก ๆ จดจำข้อตกลงและเงื่อนไขการใช้จ่ายเงินได้ดีขึ้น เด็กมีความมั่นใจในตนเองสูงขึ้น กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างสุภาพ รู้จักการรอคอยและการแบ่งหน้าที่กันทำงาน (เช่น ฝ่ายตักน้ำจิ้ม ฝ่ายส่งลูกชิ้น ฝ่ายเก็บเงิน) และที่สำคัญ ชุมชนและผู้ปกครองได้เห็นศักยภาพของเด็กปฐมวัยว่าสามารถเรียนรู้เทคโนโลยีร่วมกับกิจกรรมในชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี

สรุป : ภาพรวมหลังการสอนของห้องเรียน: เด็กปฐมวัยทั้ง ๑๒ คน (ร้อยละ ๑๐๐) มีผลสัมฤทธิ์หลังการเรียนรู้สูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สื่อดิจิทัลช่วยเปลี่ยนเรื่องนามธรรมของเงินให้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ และการเปิดโอกาสให้ลงมือปฏิบัติจริง (Active Learning) และมีความภาคภูมิใจในการมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจของชุมชนในชุมชนเมืองแกน ช่วยบ่มเพาะทักษะชีวิต ทักษะทางการเงิน และความมั่นใจให้แก่เด็ก ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ของนวัตกรรมทุกประการ

(ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในข้อที่ ๒ และ ๓ ภาพประกอบในภาคผนวกหน้า ๓๑ - ๔๑)

๓. **ผลความพึงพอใจ:** คณะครู พี่นักเรียน และประชาชนที่มาเที่ยวงานหนานวี่ที่เมืองแกน มีความพึงพอใจและชื่นชมในความสามารถของเด็ก ๆ อยู่ในระดับ "มากที่สุด"

๑๒. การเผยแพร่นวัตกรรม

๑. **การเผยแพร่ภายในสถานศึกษา:** นำเสนอโมเดลการเรียนรู้ "ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน" และเปิดคลิปวิดีโอสอนการใช้เงินให้เพื่อนครูในการประชุม PLC ของโรงเรียนบ้านปาง เพื่อเป็นแนวทางจัดการเรียนรู้เชิงรุกที่ใช้สื่อดิจิทัลประกอบ



๒. **การเผยแพร่ภายนอกสถานศึกษา:** เผยแพร่คลิปวิดีโอสอนการใช้เงินที่คุณครูสร้างลงบนแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น YouTube หรือเพจ Facebook ของโรงเรียน รวมถึงจัดทำสรุปบทเรียน (Lesson Learned) เพื่อแบ่งปันนวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลร่วมกับชุมชนในการพัฒนาเด็กปฐมวัย

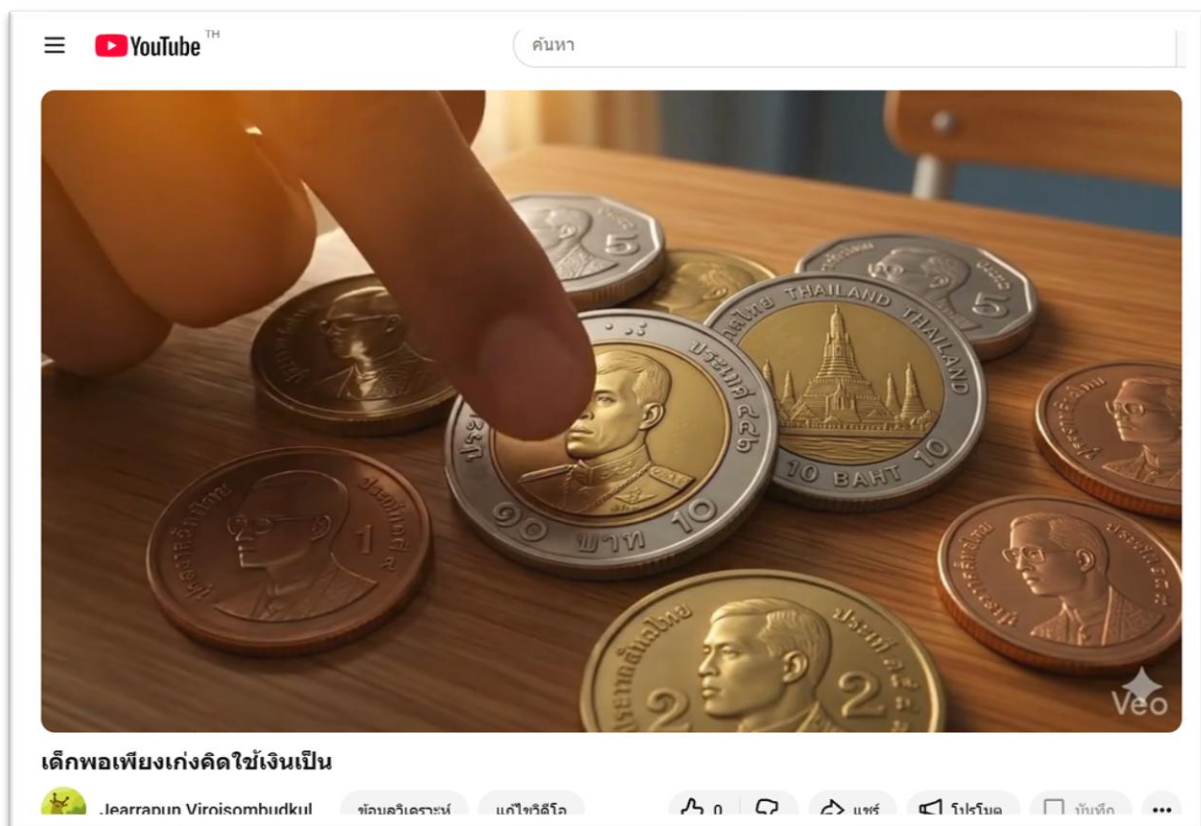
เผยแพร่ในเว็บเพจ facebookโรงเรียน



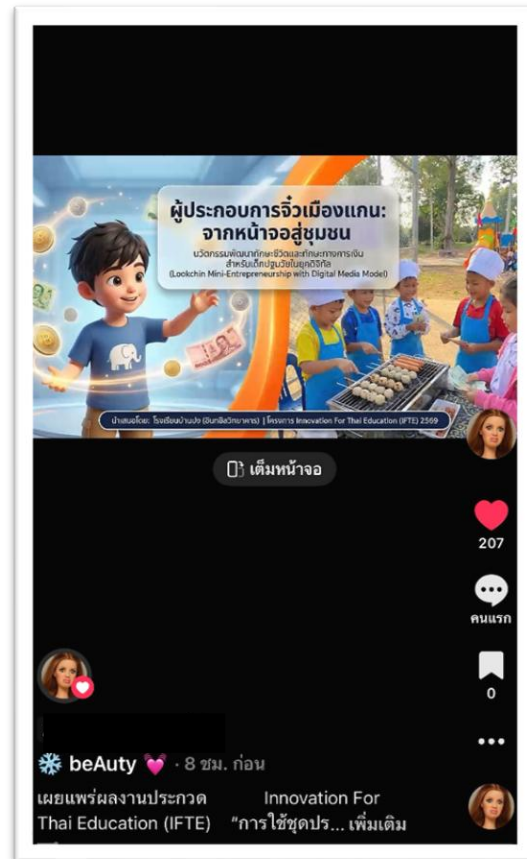
เผยแพร่ในบูธงานหนานวี่ที่เมืองแกน



คำอธิบายภาพ : ภาพบรรยากาศจัดป้ายบอร์ดให้ความรู้ภายในบูธขายของค่ะ



คลิป VDO ที่เผยแพร่ ใน youtube https://youtu.be/yXQuTWzrl-o?si=mFyMU_๙fUUqL๓๓B



เผยแพร่ทาง Facebook โรงเรียน : <https://www.facebook.com/share/v/๑PjbsvHThG/?mibextid=wwXlfr>

เผยแพร่ทาง Tiktok : [ดูวิดีโอฉบับเต็มตอนนี้! https://vt.tiktok.com/ZSQSrPDTc/](https://vt.tiktok.com/ZSQSrPDTc/)

<https://youtu.be/D๑JoKE๓๑๔๔>

พวกหนูลงใน youtube
แนะนำงานหนานี้ที่เมืองแกน ๖๙
ของเทศบาลเมืองแกนพัฒนาด้วยนะคะ



ลงชื่อผู้รายงาน..... **เจียรพรณ**
(นางสาวเจียรพรณ วิโรจน์สมบัติกุล)
ตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านโป่ง (อินทขิลวิทยาการ)

ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ.....โรงเรียนบ้านปาง (อินทขิลวิทยาคาร)

ที่.....๒๒/๒๕๖๘.....วันที่ ๒๔ - ๒๖ และ ๒๙ - ๓๐ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง การนำแผนจัดประสบการณ์ หน่วยที่ ๒๒ ผู้ประกอบการจิวเมืองแกน (ทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน) นำไปใช้จัดประสบการณ์ให้นักเรียนชั้นอนุบาล ๒

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปาง (อินทขิลวิทยาคาร)

ข้าพเจ้า นางสาวเจียรพรรณ วิโรจน์สมบัติกุล ครูประจำชั้นอนุบาล ๒ ได้นำแผนหน่วยจัดประสบการณ์ตาม หลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช ๒๕๖๐ และแก้ไขเพิ่มเติม ปี ๒๕๖๘ หน่วยที่ ๒๒ ผู้ประกอบการจิวเมืองแกน (ทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน) ชั้นอนุบาลปีที่ ๒ มีรายละเอียดการจัดการเรียนการสอนคือ

๑.วันที่ ๒๔ ธันวาคม ๒๕๖๘ (สื่อดิจิทัล): เรียนรู้เรื่องค่าของเงิน สกุลเงินบาท และการแยกประเภท เหรียญ/ธนบัตรผ่าน แอนิเมชัน "เหยียนเจ็ง"

๒.วันที่ ๒๕ ธันวาคม ๒๕๖๘ (ตลาดจำลอง): เรียนรู้ขั้นตอนการทำลูกชิ้น ฝึกนับจำนวน ๑-๑๐ และ สมมติบทบาทผู้ซื้อ-ผู้ขาย (ความสุภาพ/การต่อแถว)

๓.วันที่ ๒๖ ธันวาคม ๒๕๖๘ (ตลาดน้อยโรงเรียน): เตรียมอุปกรณ์ สวมชุดสุขอนามัย และเปิดร้านขายจริงให้พี่ ๆ ในโรงเรียนบ้านปาง ฝึกการทอนเงินจริง

๔.วันที่ ๒๙ ธันวาคม ๒๕๖๘ (นักประชาสัมพันธ์): ถ่ายทำคลิปประชาสัมพันธ์ ฝึกพูดจาเชิญชวนลูกค้า และเตรียมความพร้อม ไปออกงานชุมชน

๕.วันที่ ๓๐ ธันวาคม ๒๕๖๘ (ตลาดชุมชน): ลงพื้นที่จริง ณ งานหนานนี้ที่เมืองแกน ปฏิบัติหน้าที่ ผู้ประกอบการจิวร่วมกับชุมชนอย่างเต็มรูปแบบ

จึงเรียนเพื่อทราบ

ลงชื่อ.....เจียรพรรณ.....

(นางสาวเจียรพรรณ วิโรจน์สมบัติกุล)
ครูโรงเรียนบ้านปาง (อินทขิลวิทยาคาร)

ความคิดเห็นของผู้บริหาร

.....
.....

ลงชื่อ.....เกษิฐา.....

(นางเกษิฐา บุญธรรม)
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปาง (อินทขิลวิทยาคาร)

แผนการจัดประสบการณ์ เรียนรู้ปฐมวัย (๕ วัน)

หน่วยการเรียนรู้: หน่วยที่ ๒๒ ผู้ประกอบการจิ๋วเมืองแกน (ทักษะชีวิตและทักษะทางการเงิน)

ระดับชั้น: อนุบาลปีที่ ๒-๓ (จำนวน ๑๒ คน) โรงเรียนบ้านปาง (อินทิลวิทยาการ)

ครูผู้สอน: นางสาวเจียรพรรณ วิโรจน์สมบัติกุล

นวัตกรรมที่ใช้บูรณาการ: Lookchin Mini-Entrepreneurship with Digital Media Model

ตารางโครงสร้างกิจกรรมรายวัน (วันที่ ๑ - ๕)

วันที่ ๑: มารูจักเงินไทยกับเหียนเจ็ง (ระยะที่ ๑ สื่อดิจิทัลคลังความรู้)

๑. กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ: เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะเคาะ เมื่อครูเคาะสองครั้งติดต่อกัน ให้ทำท่าทางเลียนแบบการ "หยอดกระปุกออมเงิน" หรือ "หยิบเงิน" ตามจินตนาการ เพื่อเตรียมความพร้อมของร่างกาย

๒. กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เนื้อหาหลัก): ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการเปิดคลิปแอนิเมชัน “มารูจักเงินไทยกับเหียนเจ็ง” ขวนเด็ก ๆ สนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับความหมายของเงิน สกุลเงินบาท จำแนกความแตกต่างระหว่างเงินเหรียญและธนบัตร (แบงก์) พร้อมสอดแทรกคุณธรรมเรื่องความซื่อสัตย์และการออมเงิน

๓. กิจกรรมสร้างสรรค์: เด็ก ๆ ระบายสีและตกแต่งใบงาน "กระปุกออมสินของฉัน" ด้วยสีเทียนและปะติดเศษวัสดุตามจินตนาการ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก

๔. กิจกรรมการเล่นตามมุม (กิจกรรมเสรี): เลือกเล่นอิสระตามมุมประสบการณ์ โดยครูเพิ่ม "มุมธนาคารจำลอง" ให้เด็ก ๆ ได้ฝึกนำเงินจำลองไปฝากและแยกประเภทเหรียญ

๕. กิจกรรมกลางแจ้ง: เกม "วิ่งไปหาเหรียญ" ครูวางบัตรภาพเหรียญ/ธนบัตรไว้ที่ปลายสนาม เมื่อครูบอกจำนวนเงิน ให้เด็ก ๆ วิ่งไปยืนประจำที่ภาพนั้น ๆ ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่

๖. กิจกรรมเกมการศึกษา: เกมจับคู่ภาพเงินเหรียญและธนบัตรไทยที่เหมือนกันและบอกค่าของเงินเบื้องต้น

วันที่ ๒: เตรียมร้านตลาดจำลองในห้องเรียน (ระยะที่ ๒ ตลาดจำลองในห้องเรียน)

๑. **กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ:** เคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง "มาร์ชโรงเรียน" หรือเพลงที่เกี่ยวข้องกับการค้าขาย เมื่อเพลงหยุดให้จับกลุ่มตามจำนวน ๑-๕ คนตามที่ครูกำหนด

๒. **กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เนื้อหาหลัก):** สนทนาเกี่ยวกับขั้นตอนการทำ "ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน" เรียนรู้การนับจำนวน ๑-๑๐ ผ่านโมเดลลูกชิ้นจำลอง แนะนำบทบาทสมมติในการซื้อขาย ได้แก่ พ่อค้า แม่ค้า (ฝึกพูดสุภาพ ไพเราะ) และลูกค้า (ฝึกการต่อแถวรอคอย)

๓. **กิจกรรมสร้างสรรค์:** ร่วมกันทำโมเดลลูกชิ้นจากดินน้ำมันและตกแต่งป้ายชื่อร้าน "ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน" ประดับมุมห้องเรียน

๔. **กิจกรรมการเล่นตามมุม (กิจกรรมเสรี):** เล่นในมุมบทบาทสมมติ "ร้านค้าจำลอง" เด็ก ๆ แบ่งหน้าที่เป็นคนขาย คนซื้อ และคนเก็บเงิน โดยใช้เงินจำลองในการแลกเปลี่ยน

๕. **กิจกรรมกลางแจ้ง:** เล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ โดยมีข้อตกลงร่วมกันในการสลับกันเล่นและรอคอยตามลำดับคิวเหมือนการต่อแถวซื้อสินค้า

๖. **กิจกรรมเกมการศึกษา:** เกมโดมิโนจำนวนลูกชิ้น ๑-๑๐ ฝึกการสังเกตและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวเลขกับจำนวน

วันที่ ๓: ตลาดน้อยโรงเรียนบ้านปง (ระยะที่ ๓ ตลาดน้อยในโรงเรียน)

๑. **กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ:** เคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบท่าทาง "คนปิ้งลูกชิ้น" "คนพัดเตา" "คนตักน้ำจิ้ม" ประกอบเสียงเครื่องเคาะจังหวะช้า-เร็ว

๒. **กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เนื้อหาหลัก):** เรียนรู้ขั้นตอนปฏิบัติจริงในการทำอาหารและการค้าขาย (ครูดูแลความปลอดภัยอย่างใกล้ชิด) เด็ก ๆ ช่วยกันจัดเตรียมถาด ใส่ผักก้นเปื้อน สวมหมวกอนามัย ฝึกซ้อมการคิดเงินทอนเงินจริงเพื่อเตรียมเปิดร้านช่วงพักกลางวัน

๓. **กิจกรรมสร้างสรรค์:** ออกแบบและระบายสีถุงใส่ลูกชิ้นหรือเมนูสินค้าจำลองเพื่อนำไปใช้ประทับใจลูกค้าในโรงเรียน

๔. **กิจกรรมการเล่นตามมุม (กิจกรรมเสรี):** สรุปผลการขายตลาดน้อยร่วมกันผ่านการจัดมุมหนังสือ "นิทานเกี่ยวกับการค้าขายและการออม"

๕. **กิจกรรมกลางแจ้ง:** เกมส่งลูกบอล (สมมติเป็นลูกชิ้น) ข้ามสิ่งกีดขวางเป็นทีม เพื่อฝึกความสามัคคีและการทำงานร่วมกัน

๖. **กิจกรรมเกมการศึกษา:** เกมเรียงลำดับภาพขั้นตอนการทำและการขายลูกชิ้น (ตั้งแต่เตรียมของ -> ปิ้ง -> ขาย -> เก็บเงิน)

วันที่ ๔: นักประชาสัมพันธ์และเตรียมโกอินเตอร์

๑. **กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ:** เคลื่อนไหวตามคำคล้องจอง "แม่ค้าตัวน้อย" โดยแสดงท่าทางประกอบคำกลอนอย่างอิสระและมั่นใจ
๒. **กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เนื้อหาหลัก):** ฝึกทักษะการสื่อสารและการประชาสัมพันธ์อย่างมืออาชีพ ถ่ายทำคลิปวิดีโอแนะนำร้าน แนะนำสูตรน้ำจิ้มเด็ด และฝึกพูดประโยคเชิญชวนอย่างสุภาพ "สวัสดีค่ะ/ครับ ลูกขึ้นเมืองแกนอร้อย ๆ จ้า" เพื่อเตรียมความพร้อมไปออกงานใหญ่ในชุมชน
๓. **กิจกรรมสร้างสรรค์:** วาดภาพประสบการณ์ "ความประทับใจในการขายลูกขึ้นที่โรงเรียน" ด้วยสีเทียนหรือสีน้ำ
๔. **กิจกรรมการเล่นตามมุม (กิจกรรมเสรี):** เล่นมุมบล็อกสร้างแบบจำลอง "บูธสินค้าในงานเทศกาล" ร่วมกันวางแผนจัดพื้นที่จำหน่าย
๕. **กิจกรรมกลางแจ้ง:** เล่นเกมละเล่นพื้นบ้าน "รีรีข้าวสาร" ส่งเสริมความสนุกสนาน ผ่อนคลาย และความกล้าแสดงออกกลางแจ้ง
๖. **กิจกรรมเกมการศึกษา:** เกมตัดต่อภาพ (Jigsaw) ภาพถ่ายกิจกรรมการออกร้านของห้องเรียนปสมวัย

วันที่ ๕: ผู้ประกอบการจิ๋ว ณ งานของดีเมืองแกน (ระยะที่ ๔ ตลาดชุมชน)

๑. **กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ:** บริหารร่างกายกล้ามเนื้อและแขน เตรียมความพร้อมก่อนไปจัดบูธจริงผ่านกิจกรรมท่าทางกายบริหารประกอบดนตรี
๒. **กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (เนื้อหาหลัก - ลงพื้นที่จริง):** นำเด็ก ๆ ออกเดินทางไปร่วมจัดบูธนิทรรศการและจำหน่ายสินค้าจริง ณ "งานของดีเมืองแกน" (หรือเทศกาลงานหนานนี้ที่เมืองแกน) ร่วมกับเทศบาลเมืองแกนพัฒนา เด็ก ๆ ปฏิบัติหน้าที่จริงตามกลุ่ม: ฝ่ายเรียกลูกค้า ฝ่ายส่งมอบสินค้า และฝ่ายรับเงิน/ทอนเงิน ร่วมกับคณะครูและผู้ปกครอง
๓. **กิจกรรมสร้างสรรค์:** สรุปการเรียนรู้ภาคสนามโดยให้เด็ก ๆ ช่วยกันแปะสติ๊กเกอร์รูปดาวประเมินความพึงพอใจและเขียนความรู้สึกสั้น ๆ ลงบนบอร์ด "หนูทำได้ที่เมืองแกน"
๔. **กิจกรรมการเล่นตามมุม (กิจกรรมเสรี):** (ทำกิจกรรม ณ พื้นที่งาน) เด็ก ๆ แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ผ่านการเยี่ยมชมและศึกษาดูงานบูธสินค้าชุมชนอื่น ๆ ในงานของดีเมืองแกน
๕. **กิจกรรมกลางแจ้ง:** เดินสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบบริเวณงานเทศกาล เรียนรู้วิถีชีวิตชุมชนและพื้นที่สาธารณะ
๖. **กิจกรรมเกมการศึกษา:** เกมจำแนกเหรียญและธนบัตรที่ได้จริงจากการขายของในวันนี้ แยกใส่กล่องออมเงินของห้องเรียน

บันทึกหลังการจัดประสบการณ์รายบุคคล (นักเรียนทั้ง ๑๒ คน)

ครูผู้บันทึกสังเกตพฤติกรรมจากการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง ๕ วัน โดยแบ่งตามบทบาทเด่นและพัฒนาการ:

ชื่อ-สกุล (ชื่อเล่น)	ผลการสังเกตพฤติกรรมและการเรียนรู้ตลอด ๕ วัน	แนวทางการส่งเสริม/พัฒนาต่อยอด
๑. เด็กชายจายซอ ลุงจิ่ง (น้องจายซอ):	มีความสามารถโดดเด่นในกิจกรรมเกมการศึกษา และกิจกรรมเสริมประสบการณ์ สามารถระบุและจำแนกเงินเหรียญ ๑, ๕, ๑๐ บาท ได้อย่างถูกต้อง ในวันที่ ๓ และ ๕ ทำหน้าที่ฝ่ายเก็บเงินได้อย่างซื่อสัตย์ รอบคอบ และนับเงินทอนได้อย่างถูกต้อง	ส่งเสริมทักษะการบวก-ลบเลขที่มีมูลค่าสูงขึ้นในขั้นต่อไป
๒. เด็กหญิงพลอย ลุงคำ (น้องพลอย):	เข้าใจเรื่องมูลค่าเงินดีเยี่ยม สามารถบอกข้อแตกต่างของธนบัตร ๒๐ บาทได้ถูกต้อง ในวันที่ ๕ งานของดีเมืองแกน สามารถนับเหรียญทอนเงินให้ลูกค้าได้คล่องแคล่ว ไม่สับสน มีสมาธิดีมาก	สนับสนุนให้เป็นผู้นำกลุ่มในการช่วยแนะนำเพื่อนเรื่องการคิดเงิน
๓. เด็กชายมงคล (น้องมงคล):	ตั้งใจชมสื่อดิจิทัลในวันที่ ๑ ในช่วงแรกของตลาดจำลองยังมีความลังเลในการทอนเงิน แต่หลังจากฝึกฝนซ้ำในกิจกรรมเสรี สามารถนับลูกขึ้น ๑-๑๐ และปฏิบัติตามขั้นตอนการซื้อขายในวันจริงได้ดี	ชวนเล่นเกมเกี่ยวกับการนับจำนวนและจับคู่เงินบ่อย ๆ เพื่อเพิ่มความมั่นใจ
๔. เด็กหญิงปภาวรินทร์ พวงมาลัย (น้องปาร์ตี้):	มีพัฒนาการด้านสติปัญญาดีเด่น สามารถรวมยอดเหรียญในการซื้อขายจำลองได้ด้วยตนเอง มีความละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบเงินที่ได้รับจากลูกค้าในงานของดีเมืองแกน	ชื่นชมในความรอบคอบและส่งเสริมกิจกรรมเชิงตรรกะคณิตศาสตร์
๕. เด็กหญิงกนิษฐา ลุงซื่อ (น้องผ้าไหม):	กล้าแสดงออกสูงมาก มีมนุษยสัมพันธ์ดีเด่น ในวันที่ ๔ และ ๕ ทำหน้าที่เป็นแกนนำพูดเชิญชวนลูกค้าผ่านสื่อและหน้าร้านได้อย่างสุภาพ ไพเราะ "สวัสดีค่ะ รับลูกขึ้นกี่ไม้ดีคะ" ช่วยดึงดูดลูกค้าได้ดีมาก	ส่งเสริมให้ร่วมกิจกรรมระบายสีและงานศิลปะเพื่อพัฒนาสมาธิให้ยาวนานขึ้น

ชื่อ-สกุล (ชื่อเล่น)	ผลการสังเกตพฤติกรรมและการเรียนรู้ตลอด ๕ วัน	แนวทางการส่งเสริม/พัฒนาต่อยอด
๖. เด็กชายแสงहार ลุงอ (น้องหาร):	ในวันแรกค่อนข้างเงินอาย แต่หลังจากดูการ์ตูนเหยียนเจิ้งและได้ฝึกในมุมบทบาทสมมติ ในวันที่ ๕ กล้าพูดส่งเสียงเรียกลูกค้าในงานชุมชนได้อย่างมั่นใจ มีความสุขและยิ้มแย้มตลอดกิจกรรม	ให้แรงเสริมทางบวก ชื่นชมเมื่อเด็กกล้าพูด แสดงออกต่อหน้าสาธารณะ
๗. เด็กหญิงพวยหอม ลุงโเค (น้องพวยหอม):	ปรับตัวเข้ากับเพื่อนและบุคคลภายนอกได้ดีเยี่ยม ในวันที่ ๕ สามารถช่วยพูดแนะนำสินค้า "ลูกชิ้นอร่อยดีที่เมืองแกน" ให้แก่ผู้มาเยี่ยมชมบูธได้อย่างเป็นธรรมชาติและสุภาพเรียบร้อย	ส่งเสริมการเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมกลุ่มหรือกิจกรรมเล่าเรื่อง
๘. เด็กชายเหนือชัย ลุงก่อ (น้องเหนือ):	มีทักษะการสื่อสารและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีเยี่ยม เมื่อลูกค้าซักถามราคาสินค้าในวันจริง สามารถตอบโต้และชี้แจงราคาได้อย่างถูกต้องตามข้อตกลง ไม่ตื่นตระหนก	ส่งเสริมด้านการเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดประสบการณ์ให้เพื่อนฟัง
๙. เด็กชายเมธาสิทธิ์ ลุงหม่อง (น้องตำน):	มีความกระตือรือร้นในการปฏิบัติหน้าที่กล่อมเนือมัดเล็ก ในวันที่ ๒ และ ๓ สามารถหยิบจับไม้เสียบและโมเดลลูกชิ้นเรียงใส่ถาดได้อย่างเป็นระเบียบ สะอาด และระมัดระวังความปลอดภัย	ส่งเสริมกิจกรรมปั้นดินน้ำมันหรืองานประดิษฐ์เพื่อพัฒนาความละเอียดยิ่งขึ้น
๑๐. เด็กหญิงขวัญคำ ลุงแสง (น้องขวัญ):	มีการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและสายตาดีมาก ปฏิบัติหน้าที่ฝ่ายจัดเตรียมถาดและตักน้ำจิ้มได้อย่างคล่องแคล่ว รู้จักการรอคอยตามลำดับคิวและมีวินัยในการทำงานเป็นทีม	ส่งเสริมการฝึกทักษะการพูดคุยสื่อสารกับเพื่อนในขณะทำกิจกรรมร่วมกัน
๑๑. เด็กชายเคียววัน (น้องเคียว):	เรียนรู้บทบาทหน้าที่ของการเป็นผู้ตามที่ดี ปฏิบัติตามข้อตกลงความปลอดภัยเรื่องเตาปิ้งเป็นอย่างดี	กระตุ้นให้ลองทำหน้าที่เป็นผู้นำในกิจกรรม

ชื่อ-สกุล (ชื่อเล่น)	ผลการสังเกตพฤติกรรมและการเรียนรู้ตลอด ๕ วัน	แนวทางการส่งเสริม/พัฒนาต่อยอด
	เคร่งครัด คอยส่งของให้เพื่อนหน้าร้านอย่างต่อเนื่องและมีน้ำใจช่วยเหลือทีม	เคลื่อนไหวหรือนำเสนอหน้าร้าน
๑๒.เด็กชายจิรายุ ลุงหลิ่ง (น้องย่น):	แสดงออกถึงความภาคภูมิใจและมีความสุขตลอด ๕ วันของการเรียนรู้ มีพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมดีเยี่ยม คอยช่วยเหลือเพื่อนหยิบจับอุปกรณ์เมื่อเห็นเพื่อนในบูธกำลังยุ่ง	ส่งเสริมความมีน้ำใจและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ผ่านกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์อย่างต่อเนื่อง

(เกณฑ์พฤติกรรมบ่งชี้รายชื่อ)

คะแนนเต็มในแต่ละด้าน (ด้านละ ๕ คะแนน รวมเป็น ๒๐ คะแนน) มาจากการสังเกตพฤติกรรมและการปฏิบัติจริงของเด็กตามตัวบ่งชี้ ดำเนินการทดสอบทั้งก่อนจัดกิจกรรม (Pre-test) และหลังจัดกิจกรรม (Post-test) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบ่งเป็นข้อ ๆ ดังนี้

ด้านที่ ๑: ทักษะทางการเงินและการใช้สื่อดิจิทัล (คะแนนเต็ม ๕ คะแนน)

- ๑ คะแนน: รู้จักเงินแต่ยังไม่เข้าใจสกุลเงินบาท ต้องได้รับความช่วยเหลือในการเปิดคู่มือดิจิทัล
- ๒ คะแนน: บอกชื่อสกุลเงินบาทได้ จำแยกความแตกต่างของเงินเหรียญและธนบัตรได้บางส่วนเมื่อครูชี้แนะ
- ๓ คะแนน: จำแนกความแตกต่างระหว่างเงินเหรียญและธนบัตรได้ถูกต้องด้วยตนเองหลังจากรับชมสื่อดิจิทัล
- ๔ คะแนน: บอกมูลค่าของเหรียญ (๑, ๕, ๑๐ บาท) และธนบัตร (๒๐ บาท) ได้ถูกต้องอย่างสม่ำเสมอ
- ๕ คะแนน: บอกมูลค่าเงินได้ถูกต้อง เชื่อมโยงความรู้จากสื่อดิจิทัลไปใช้เลือกใช้เงินในการซื้อขายได้แม่นยำ และเข้าใจเรื่องการออมเงิน

ด้านที่ ๒: ทักษะชีวิต (คะแนนเต็ม ๕ คะแนน)

- ๑ คะแนน: ยังไม่สามารถดูแลความสะอาดหรือหยิบจับสิ่งของในการทำกิจกรรมได้ ต้องให้ครูประคองและดูแลตลอดเวลา
- ๒ คะแนน: ช่วยหยิบจับอุปกรณ์จัดร้านได้บางครั้ง ปฏิบัติตามข้อตกลงเรื่องความสะอาดและปลอดภัยเมื่อครูตักเตือน
- ๓ คะแนน: มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง ปฏิบัติตามกฎความปลอดภัยในการจัดเตรียมร้านค้าจำลองได้เป็นอย่างดี
- ๔ คะแนน: สวมชุดสุขอนามัย (หมวก/ผ้ากันเปื้อน) และจัดเตรียมสินค้า (เสียบบูกขึ้น/จัดถาด) ได้อย่างคล่องแคล่วและปลอดภัย
- ๕ คะแนน: มีทักษะการทำงานกล่อมเนื้อมัดเล็กอย่างมีสุขอนามัย ดูแลตนเองและระมัดระวังเรื่องความปลอดภัย (เรื่องเตาปิ้งย่าง) ได้ด้วยตนเองอย่างสมบูรณ์

ด้านที่ ๓: ทักษะสังคม (คะแนนเต็ม ๕ คะแนน)

- ๑ คะแนน: มักเล่นคนเดียว ไม่ยอมเข้าร่วมกลุ่ม มักเขินอายหรือร้องไห้เมื่อเจอคนแปลกหน้า
- ๒ คะแนน: เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรมตามที่ครูสั่ง แต่ยังไม่กล้าพูดสื่อสารหรือเชิญชวนผู้อื่น
- ๓ คะแนน: ทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นทีมตามบทบาทผู้ซื้อ/ผู้ขาย รู้จักการต่อแถวรอคอยคิวของตนเอง

๔ คะแนน: กล่าวแสดงออก สื่อสารพูดจาสุภาพเรียบร้อย ("สวัสดีค่ะ/ครับ", "ขอบคุณค่ะ/ครับ") กับพี่ ๆ ในโรงเรียนได้ดี

๕ คะแนน: มีความมั่นใจสูง กล่าวพูดเชิญชวนและปฏิสัมพันธ์กับประชาชนภายนอกในงานของดีเมือง แขนงได้อย่างสร้างสรรค์และสุภาพ

ด้านที่ ๔: ทักษะคณิตศาสตร์พื้นฐาน (คะแนนเต็ม ๕ คะแนน)

๑ คะแนน: ท่องจำตัวเลขได้แต่ยังไม่สามารถนับจำนวนสิ่งของหรือโมเดลลูกขึ้นได้

๒ คะแนน: นับจำนวนโมเดลลูกขึ้นจำลองได้ ๑-๕ และจับคู่กับตัวเลขได้บางส่วน

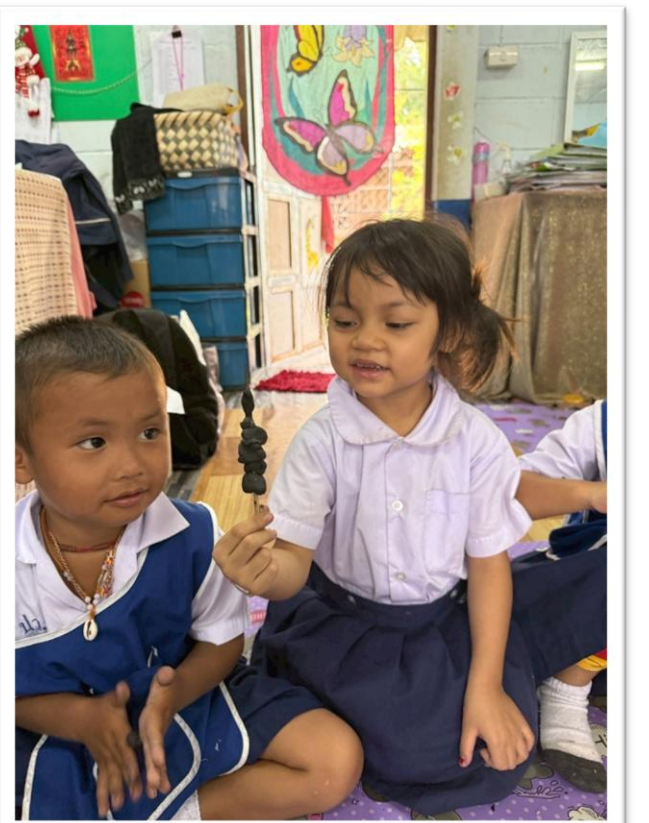
๓ คะแนน: นับจำนวนลูกขึ้น ๑-๑๐ ได้ถูกต้อง และเล่นเกมการศึกษา/เกมโดมิโนตัวเลขได้ตามกติกา

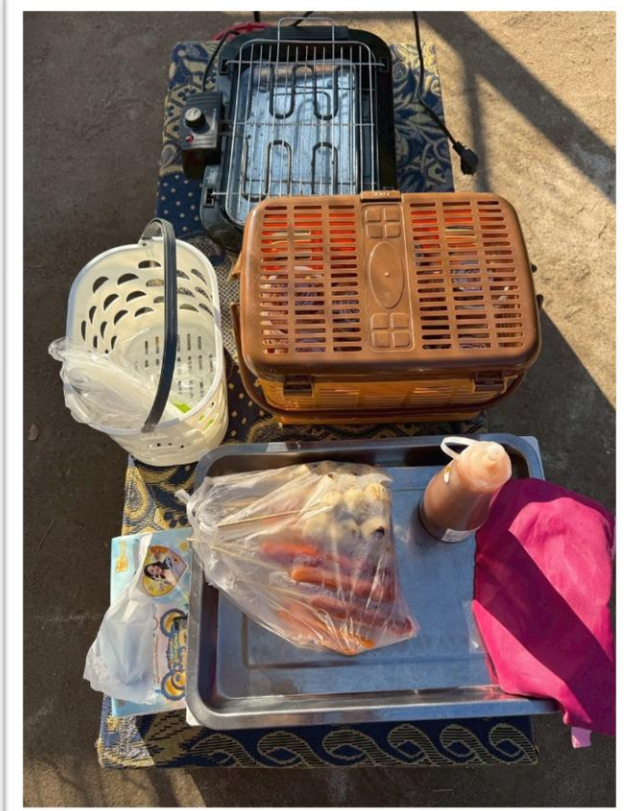
๔ คะแนน: คำนวณราคาสินค้าและนับจำนวนเหรียญย่อยรวมกันเพื่อจ่ายเงินหรือรับเงินได้ถูกต้อง

๕ คะแนน: มีทักษะการคิดคำนวณดีเยี่ยม สามารถรวมยอดและคิดเงินทอนจริงให้กับลูกค้าได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ไม่สับสน

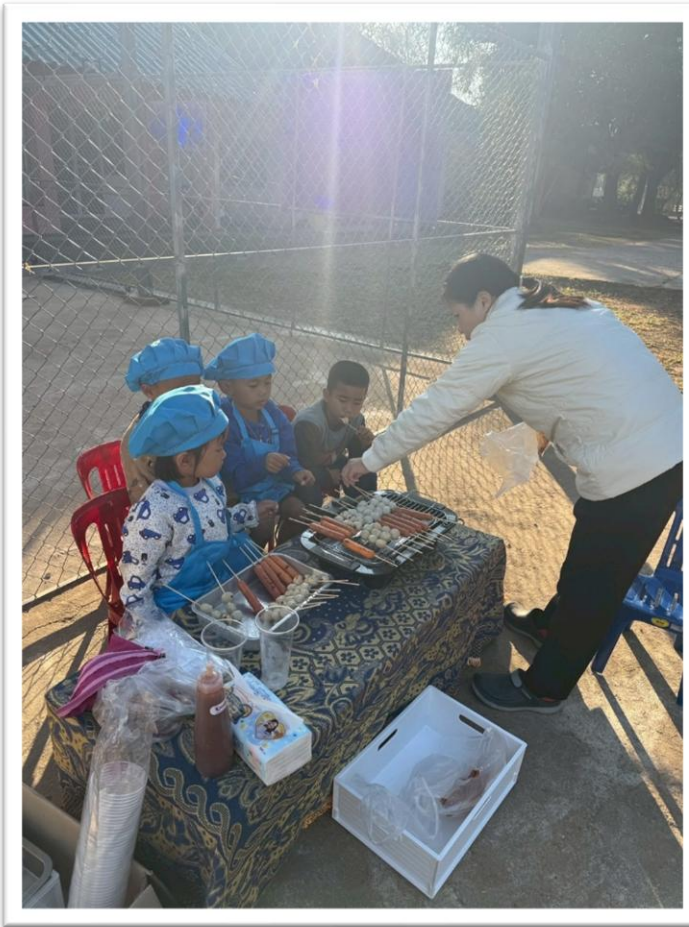
ประมวลภาพกิจกรรม (๔ ระยะ)



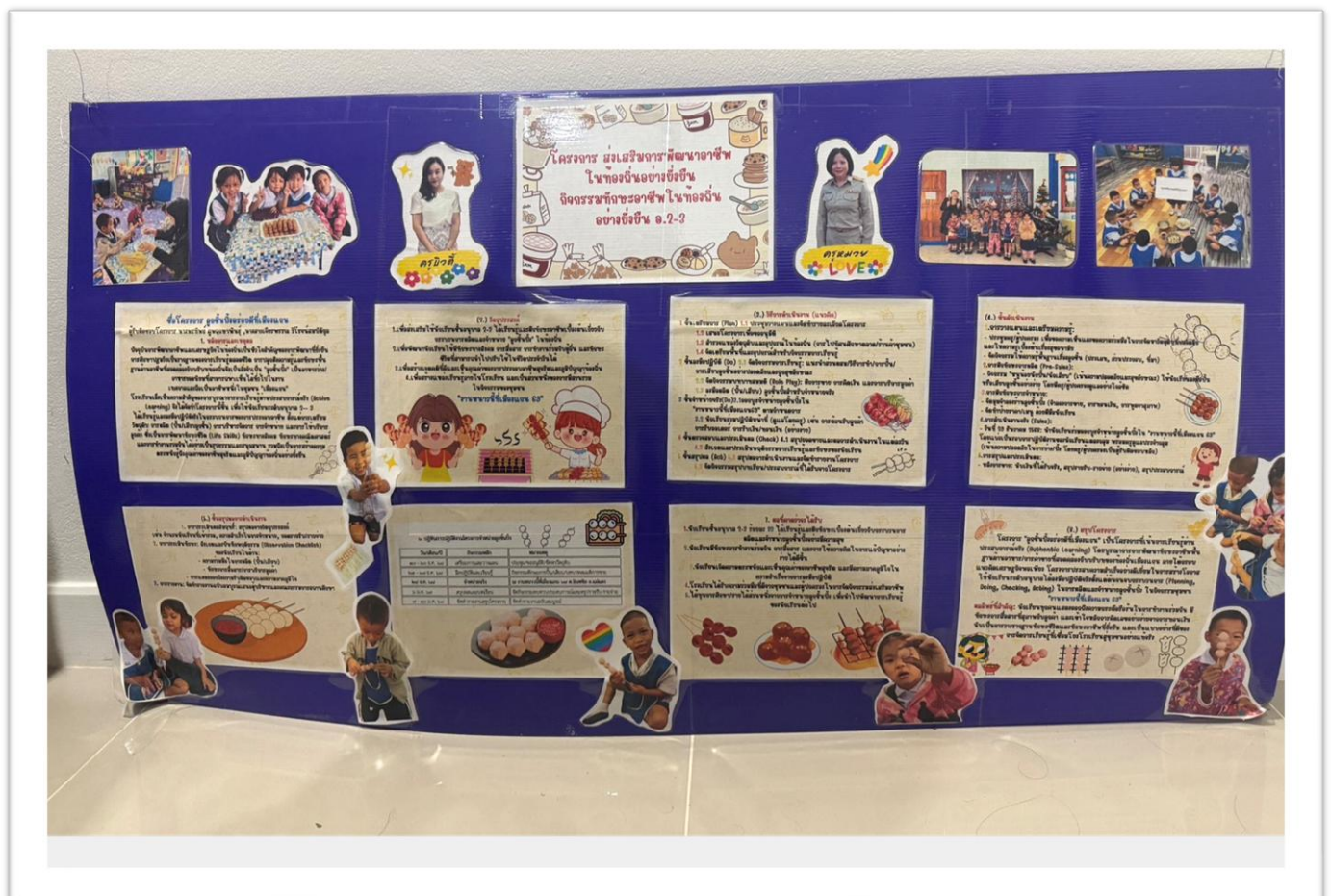




















แบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับผู้มาเที่ยวชมงานปิ้งย่าง/ของดีเมืองแกน

คำชี้แจง: แบบประเมินฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความพึงพอใจของประชาชน คณะครู และผู้มาเยี่ยมชมบูธกิจกรรม "ผู้ประกอบการจังหวัดเมืองแกน" เพื่อนำผลไปพัฒนาปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนรู้ภูมิปัญญาต่อไป
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน

ประเด็นการประเมินความพึงพอใจ	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
๑. เด็ก ๆ มีความกล้าแสดงออก มั่นใจ และยิ้มแย้มแจ่มใสในการต้อนรับลูกค้า	✓				
๒. เด็ก ๆ ใช้ถ้อยคำสุภาพเรียบร้อย ไพเราะ เหมาะสมในการสื่อสารและเชิญชวนซื้อสินค้า	✓				
๓. เด็ก ๆ มีความเข้าใจและปฏิบัติหน้าที่ของตนเองได้ดี (เช่น ส่งของ นับเงิน ทอนเงิน)	✓				
๔. บูธกิจกรรมมีความสะอาด ถูกสุขลักษณะ ปลอดภัย และจัดตกแต่งอย่างสร้างสรรค์	✓				
๕. การบูรณาการนวัตกรรรมร่วมกับเทศบาลและงานชุมชนช่วยส่งเสริมทักษะชีวิตเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ	✓				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม:

เด็ก ๆ น่ารัก จิตใจดี แจ่มใส

ลงชื่อ.....นางสาว กุศลใจ.....

(.....)

ผู้มาร่วมงานวันที่ ๕

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย. นลินี ตั้งประเสริฐ. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางการเงินสำหรับเด็กปฐมวัยในยุคดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ปฐมวัย*, 4(2), 45-58.
- พจน์ย์ ดาลสุก. (2564). *การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ราชนย์ บุญธินา. (2565). การบูรณาการภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับเทคโนโลยีในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ระดับปฐมวัย จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 17(1), 112-125.
- ศูนย์วิจัยเศรษฐกิจและธุรกิจ ธนาคารไทยพาณิชย์. (2566). รายงานความฉลาดทางด้านการเงินของเด็กไทยและความสำคัญของ Financial Literacy ในระดับปฐมวัย. SCB EIC.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.). (2565). คู่มือการพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะสมอง (EF) ในเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมเชิงรุก. สสส.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). *แนวทางการพัฒนาทักษะเด็กไทยในศตวรรษที่ 21: ทักษะชีวิตและทักษะการเป็นผู้ประกอบการ*. 21 เซ็นจูรี.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2561). *กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการคิดและการแก้ปัญหา*. ภาพพิมพ์.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- .ทศนา แคมมณี. (2023). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 26). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พจน์ย์ ดาลสุก. (2564). *การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2562). *การวัดและประเมินผลแนวใหม่: เด็กปฐมวัย*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2561). *กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาการคิดและการแก้ปัญหา*. ภาพพิมพ์.
- Katz, L. G., & Chard, S. C. (2000). *Engaging Children's Minds: The Project Approach* (2nd ed.). Ablex Publishing.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). *Seven Myths About Young Children and Digital Technology*. British Journal of Educational Technology, 44(1), 27-33.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

