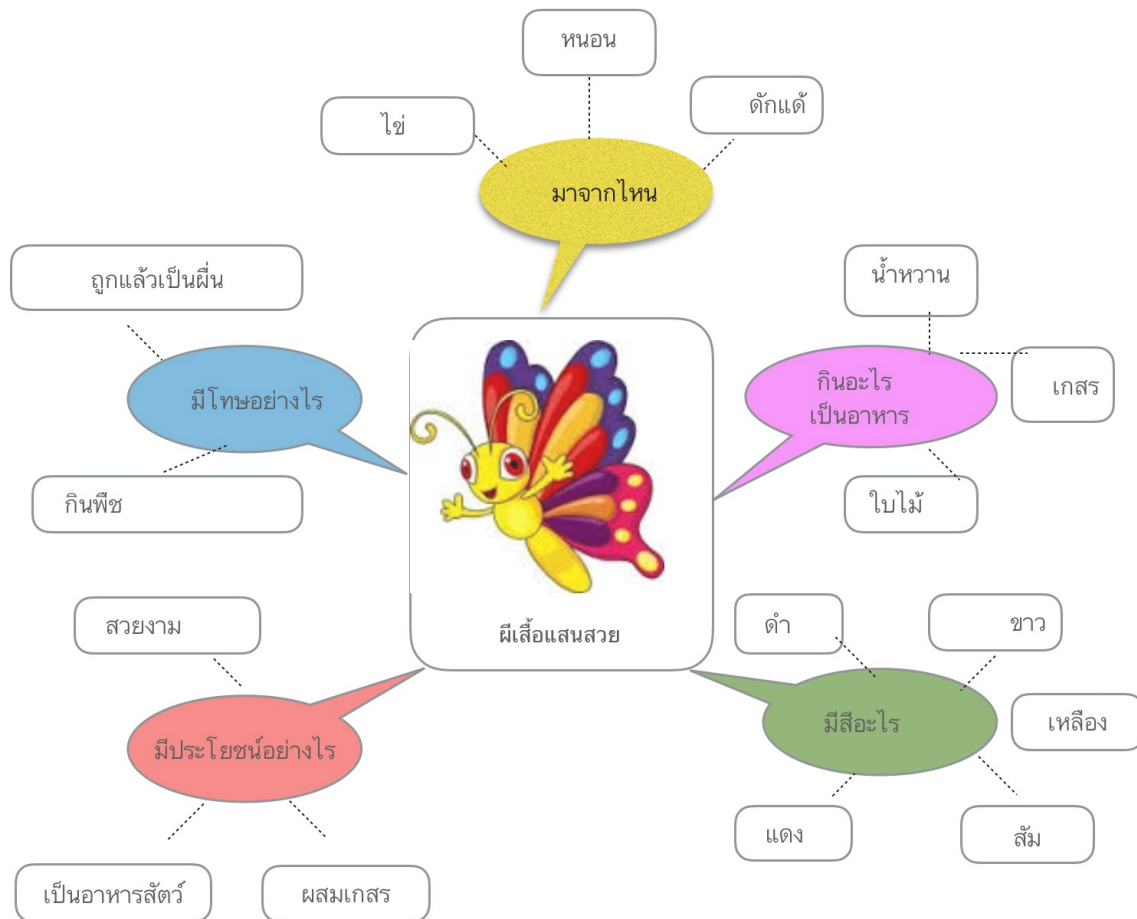


แผนการการออกแบบการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยแนวทางสะเต็มศึกษา
 สาระการเรียนรู้ ธรรมชาติรอบตัว หน่วย ผีเสื้อแสนสวย
 จำนวน 1 ชั่วโมง 20 นาที ผู้สอน นางธนาวดี ศรีประโคน 571031321232



1. ชื่อกิจกรรม

ชีวิตผีเสื้อ แสนสวย (มาจากไหน)

2. ชั้นที่สอน

ระดับชั้น เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 3 ปี) ผู้เรียนได้ศึกษาผ่านมาแล้ว

3. จำนวนชั่วโมง

1 ชั่วโมง 20 นาที

4. จุดประสงค์การเรียนรู้

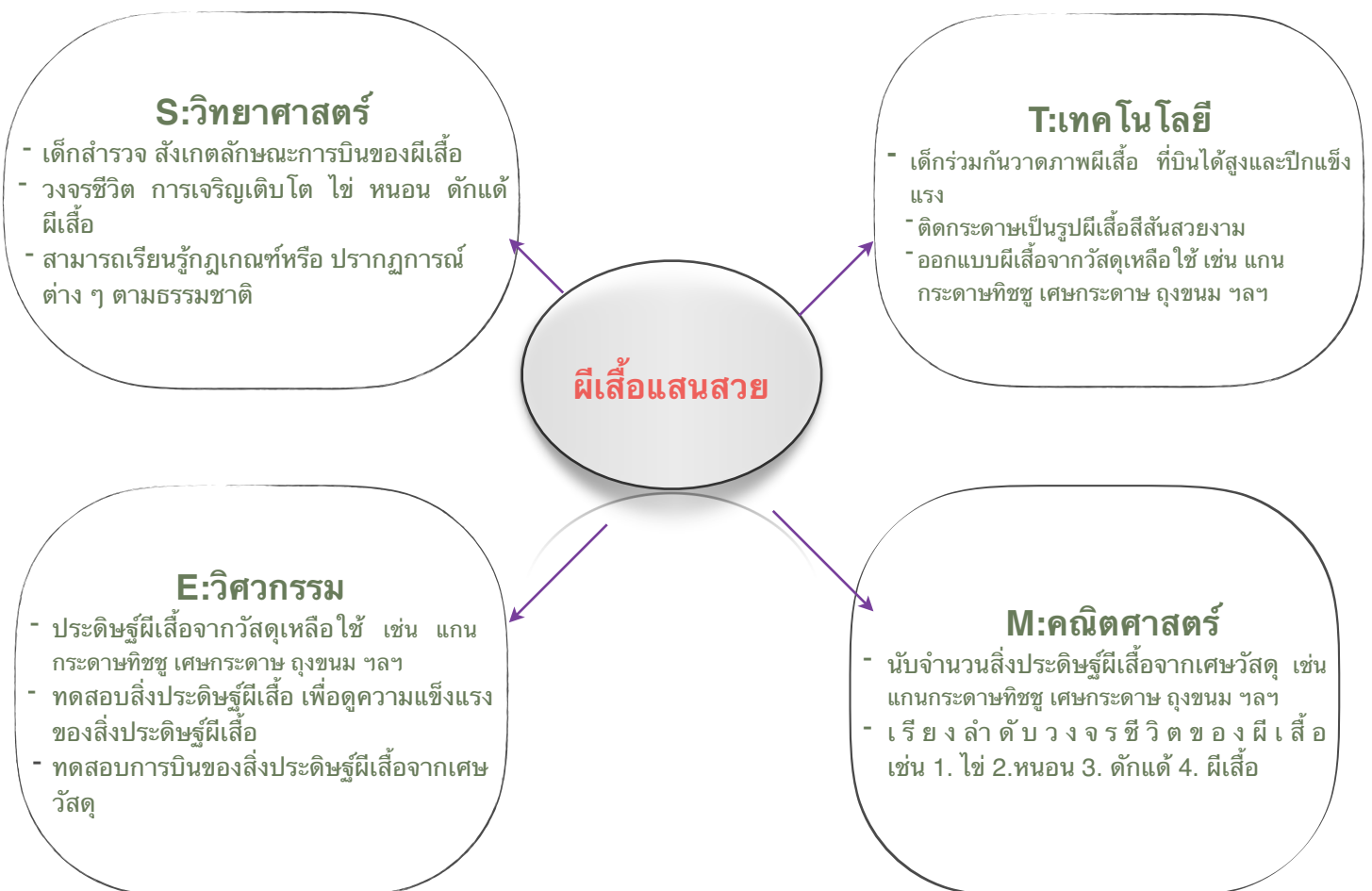
1. เพื่อให้เด็กสามารถ สังเกต สำรวจ ทดลอง คาดคะเน ตั้งสมมติฐาน การค้นพบ การสืบค้น แสดงความคิดเห็น ผีเสื้อมาจากไหนและตอบคำถาม เกี่ยวกับเรื่องที่สนทนาได้(S:วิทยาศาสตร์)
2. เพื่อให้เด็กสามารถ พัฒนาทักษะการคิด แก้ปัญหา ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ คิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล (T:เทคโนโลยี)
3. เพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดเป็นเหตุเป็นผล การคิดเป็นระบบ คิดออกแบบสิ่งต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้(E:วิศวกรรม)
4. เพื่อให้เด็กสามารถ รู้จักวงจรชีวิตผีเสื้อรูปร่าง ขนาดของผีเสื้อ จำนวนอวัยวะ สี สร้างผลงานได้อย่างสร้างสรรค์ และเสรี(M:คณิตศาสตร์)

วิทยาศาสตร์(S)	เทคโนโลยี(T)	วิศวกรรม(E)	คณิตศาสตร์(M)
<ul style="list-style-type: none"> - เด็กสำรวจ สังเกตลักษณะการบินของผีเสื้อ - วงจรชีวิต การเจริญเติบโต ไข่ หนอน ดักแด้ ผีเสื้อ - สามารถเรียนรู้กฎเกณฑ์หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตามธรรมชาติ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กร่วมกันวาดภาพผีเสื้อ ที่บินได้สูงและปีกแข็งแรง - ตัดกระดาษเป็นรูปผีเสื้อสีสวยงาม - ออกแบบผีเสื้อจากวัสดุเหลือใช้ เช่น แกนกระดาษทิชชู เศษกระดาษ ถุงขนม ฯลฯ - เรียนรู้สิ่งที่เราสร้างหรือพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้อำนวย 	<ul style="list-style-type: none"> - ประดิษฐ์ผีเสื้อจากวัสดุเหลือใช้ เช่น แกนกระดาษทิชชู เศษกระดาษ ถุงขนม ฯลฯ - ทดสอบสิ่งประดิษฐ์ผีเสื้อ เพื่อดูความแข็งแรงของสิ่งประดิษฐ์ผีเสื้อ - ทดสอบการบินของสิ่งประดิษฐ์ผีเสื้อจากเศษวัสดุ - ช่วยส่งเสริมทำให้เกิดการพัฒนาทางความคิดออกแบบสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - จำนวนสิ่งประดิษฐ์ผีเสื้อจากเศษวัสดุ เช่น แกนกระดาษทิชชู เศษกระดาษ ถุงขนม ฯลฯ - เรียงลำดับวงจรชีวิตของผีเสื้อ เช่น 1. ไข่ 2. หนอน 3. ดักแด้ 4. ผีเสื้อ - สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกแขนงวิชา เพราะเป็นศาสตร์ที่สามารถพิสูจน์ได้ มีความแม่นยำ

5. สถานการณ์ และเงื่อนไขในกิจกรรมการกำหนดสถานการณ์ของกิจกรรม มีแนวทางดังนี้

เพื่อเป็นการส่งเสริมสร้างองค์ความรู้ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ โดยเด็กสำรวจ สังเกตลักษณะการบินของผีเสื้อ สำรวจวงจรชีวิตของผีเสื้อ การเจริญเติบโต ไข่ หนอน ดักแด้ ผีเสื้อเรียนรู้กฎเกณฑ์หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตามธรรมชาติ มีทักษะการใช้เครื่องมือต่างๆ ในการสร้างสรรค์ เด็กร่วมกันวาดภาพผีเสื้อที่บินได้สูงและปีกแข็งแรง ตัดกระดาษเป็นรูปผีเสื้อสีสวยงาม ออกแบบผีเสื้อจากวัสดุเหลือใช้ ประดิษฐ์ผีเสื้อจากวัสดุเหลือใช้ เช่น แกนกระดาษทิชชู เศษกระดาษ ถุงขนม ฯลฯ มีการทดสอบสิ่งประดิษฐ์ผีเสื้อ เพื่อดูความแข็งแรงการบินของผีเสื้อจากเศษวัสดุ ส่งเสริมทำให้เกิดการพัฒนาทางความคิดออกแบบสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นเรียนรู้สิ่งที่เราสร้างหรือพัฒนาขึ้นมาเพื่อให้อำนวยความสะดวก และสามารถนับจำนวนสิ่งประดิษฐ์ผีเสื้อจากเศษวัสดุ เช่น แกนกระดาษทิชชู เศษกระดาษ ถุงขนม ฯลฯ สามารถเรียงลำดับวงจรชีวิตของผีเสื้อ เช่น 1. ไข่ 2. หนอน 3. ดักแด้ 4. ผีเสื้อ

6. สารการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ เทคโนโลยี และวิศวกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม



7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (วันที่ 1)

1) กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ (15 นาที)

1. ผู้เรียนสังเกตดูสื่อการสอนจากโทรทัศน์ ข้อมูลจากนิทานเรื่องผีเสื้อแสนสวย สารคดีวงจรชีวิตผีเสื้อจากไอแพด บ่ายนิเทศความรู้ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ก่อนจะเป็นผีเสื้อเป็นอะไรมาก่อนบ้าง รูปร่างผีเสื้อหลายๆชนิด จากนั้นครูและผู้เรียนร่วมกัน สนทนาโดยใช้คำถาม ดังนี้

- ร่วมสนทนาเกี่ยวกับลักษณะ รูปร่าง สี ขนาด อาหาร ที่อยู่อาศัยของผีเสื้อและวงจรชีวิตของผีเสื้อ โดยใช้คำถาม

- เด็ก ๆ รูปร่างผีเสื้อมีลักษณะอย่างไร
- เด็ก ๆ รูปร่างผีเสื้อมีรูปร่างอย่างไร
- เด็ก ๆ รูปร่างผีเสื้อมีสี และขนาดไหนบ้าง
- เด็ก ๆ รูปร่างอาหารของผีเสื้อคืออะไร และผีเสื้ออาศัยที่ไหน
- เด็ก ๆ คิดว่า ก่อนจะเป็นตัวผีเสื้อเป็นอะไรก่อนบ้าง
- เด็ก ๆ คิดว่าผีเสื้อเกิดขึ้นอย่างไร

2. ครูใช้คำถามกระตุ้นความคิดของผู้เรียน มีวิธีสังเกตอย่างไร ว่าผีเสื้อบางชนิดมีรูปร่าง ลักษณะที่ต่างกัน ที่เด็ก ๆ บอกมามีลักษณะใดบ้างที่เหมือนและแตกต่างกัน

2) กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน (กิจกรรมสร้างสรรค์ 45 นาที วันที่ 2)

5. แบ่งผู้เรียนกลุ่มละ 4 - 5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มศึกษาข้อมูลจากนิทานเรื่องผีเสื้อแสนสวย สารคดีวงจรชีวิตผีเสื้อจากไอแพด บ่ายนิเทศความรู้ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ก่อนจะเป็นผีเสื้อเป็นอะไรมาก่อนบ้าง รูปร่างผีเสื้อหลายๆชนิด และร่วมกันสนทนา

6. ครูและผู้เรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับ ลักษณะรูปร่าง ขนาด สี ของผีเสื้อ ผีเสื้อชนิดต่างๆ และวงจรชีวิตผีเสื้อ ตั้งแต่ 1-4 โดยให้นักเรียนสังเกตภาพ ภายในศูนย์เด็กเล็ก

7. ผู้เรียนสังเกตลักษณะ รูปร่าง สี ขนาด อาหาร ที่อยู่อาศัยของผีเสื้อ และวงจรชีวิตของผีเสื้อ แล้วให้แต่ละกลุ่มศึกษาข้อมูล ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ลักษณะรูปร่าง ขนาด สี ของผีเสื้อ จากนั้นร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการบินของผีเสื้อ

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหาหรือความต้องการ

8. ครูกำหนดปัญหาให้แต่ละกลุ่ม : นำวัสดุที่ครูและผู้เรียนเตรียมไว้วางบนโต๊ะ เช่น เศษใบไม้ หลอด แกนกระดาษทิชชู ถูขนม กาว กรรไกร สีเทียน ภาพผีเสื้อ กระดาษเปล่า วัสดุเหลือใช้ อื่นๆ ที่ครูและผู้เรียนเตรียมไว้ให้ผู้เรียนช่วยกันสร้างสรรค์ อย่างไร ให้เป็นชิ้นงาน ในการคิดที่จะสร้างชิ้นงาน ผีเสื้อ สำหรับนักเรียนระดับปฐมวัย อายุ 3 ปี สาเหตุเนื่องมาจาก เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง มีการสังเกต สำรวจ ทดลอง สืบค้น และใช้วัสดุ อุปกรณ์ เหลือใช้ต่างๆ อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ทำให้เด็กได้ใช้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ดังนั้นเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องดังกล่าว จึงคิดกิจกรรมนี้ขึ้นมา

ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูล

9. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสืบค้นข้อมูล วางแผนเกี่ยวกับรูปแบบการประดิษฐ์ผีเสื้อจากวัสดุเหลือใช้ ที่ครูและผู้เรียนเตรียมไว้ และให้ผู้เรียนออกแบบผีเสื้อ โดยผีเสื้อจะต้องมีเศษกระดาษที่ผู้เรียนตัด ตัดและต่อเอง ให้สวยงาม มีความสร้างสรรค์ แข็งแรงสวยงาม

ขั้นที่ 3 เลือกวิธีการ

10. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเลือกวัสดุอุปกรณ์ต่างๆที่จัดเตรียมไว้ให้ (วัสดุอุปกรณ์สำหรับประดิษฐ์ผีเสื้อและวัสดุเหลือใช้) แล้วให้วิเคราะห์เลือกวัสดุเหลือใช้ ทำผีเสื้อที่มีลักษณะ รูปร่าง ขนาด สี แบบต่างๆให้สวยงาม

ขั้นที่ 4 ออกแบบและปฏิบัติการ

11. ให้ผู้เรียนเลือกการออกแบบที่หลากหลาย เช่น การวาดภาพร่างผีเสื้อจากไอแพด (แอปฟรีเคชั่น สะเกตเชส) ออกแบบจากการปั้นดินน้ำมัน หรือออกแบบจากการต่อบล็อก โดยระบุวัสดุอุปกรณ์ ขนาด สัดส่วน จำนวนวัสดุที่ใช้ในส่วนประกอบ ต่างๆของผีเสื้อ และบอกจำนวนวัสดุที่ใช้ทั้งหมด โดยวางตัวเลขลงในวัสดุอุปกรณ์ที่กำหนดไว้

12. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มเลือกแบบผีเสื้อที่ได้ออกแบบไว้ และเลือกวัสดุอุปกรณ์ก่อนลงมือประดิษฐ์ผีเสื้อตามแนวคิดและวิธีการที่ออกแบบไว้

ขั้นที่ 5 ทดสอบ

13. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันชมและทดลองเล่นผลงานของแต่ละกลุ่ม โดยให้ตัวแทนเพื่อนในกลุ่ม และครูประเมินชิ้นงานตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และให้คำแนะนำ

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแก้ไข

14. ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 7 ประเมินผล (กิจกรรมเสริมประสบการณ์ 20 นาที วันที่ 2)

14. ทดสอบประสิทธิภาพฝีมือของแต่ละกลุ่ม โดยให้ตัวแทนเพื่อนในห้องเรียน 1 คน ของแต่ละกลุ่ม โดยครูประเมินผลงานตามกระบวนการออกแบบทางวิศวกรรม

15. ให้ผู้เรียนนำเสนอ ฝีมือ ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาโดยอธิบายเหตุผลในการเลือกใช้วัสดุ การเลือก รูปทรงของฝึลื้อ วิธีการที่ทำให้ฝึลื้อมีความสวยงาม รวมทั้งแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขฝึลื้อ โดยสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เรียนกลุ่มอื่นๆ

16. ครูให้ผู้เรียนประเมินผลงานของเพื่อนแต่ละกลุ่มว่ากลุ่มไหนมีผลงานที่มีความสร้างสรรค์ สวยงามมากที่สุด

3) ขั้นสรุปและขยายความรู้

17. ครูอภิปรายเพื่อให้ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับการบูรณาการความรู้ทั้ง 4 ศาสตร์ ที่นำมาใช้ในประดิษฐ์ฝึลื้อ ขยายความรู้เพื่อเชื่อมโยงไปถึง ธรรมชาติรอบตัว สามารถเรียนรู้กฎเกณฑ์หรือ ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ตามธรรมชาติ สามารถเรียนรู้สิ่งที่เราสร้างหรือพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้อำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิต ช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทางความคิดออกแบบสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกแขนงวิชา เพราะเป็นศาสตร์ที่สามารถพิสูจน์ได้ และมีความแม่นยำ

8. แนวทางการวัดและประเมินผล

1. ผู้เรียนสามารถ สังเกต สำรวจ สืบค้น แสดงความคิดเห็น ลักษณะ รูปร่าง ขนาด สีของฝึลื้อหลากหลายชนิด และวงจรชีวิต การเจริญเติบโต สายพันธุ์ฝึลื้อ และตอบคำถาม เกี่ยวกับเรื่องที่สนทนาได้(S:วิทยาศาสตร์)

2. ผู้เรียนสามารถ พัฒนาทักษะการคิด ใช้เศษวัสดุอุปกรณ์ ต่างๆ ที่หลากหลายในการสร้างชิ้นงาน รู้จักแก้ปัญหา ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มีการคิดที่สร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล (T:เทคโนโลยี)

3. ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ชิ้นงาน การคิดแก้ปัญหาเพื่อสร้างชิ้นงานร่วมกัน การคิดเป็นเหตุเป็นผล โดยมีเงื่อนไขในการคิดออกแบบชิ้นงานต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ได้(E:วิศวกรรม)

4. ผู้เรียนสามารถ รู้จักลักษณะ รูปร่าง ขนาด สี ของฝึลื้อ ลำดับวงจรชีวิตของฝึลื้อ 1. ไข่ 2. หนอน 3. ดักแด้ 4. ฝึลื้อ สร้างผลงานได้อย่างสร้างสรรค์และเสรี(M:คณิตศาสตร์)

หัวข้อ	เครื่องมือ	วิธีประเมิน	ระดับผลการประเมิน		
			ดี	พอใช้	ปรับปรุง
<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายลักษณะ รูปร่าง ลำดับชั้นวงจรชีวิตของฝึลื้อ(S) 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินพฤติกรรม การตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น - บันทึกหลังการสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรม การตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น (ทุกฝึลื้อ) 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถอธิบาย ลักษณะ รูปร่าง ลำดับชั้นวงจรชีวิตของฝึลื้อได้ด้วยตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถอธิบาย ลักษณะ รูปร่าง ลำดับชั้นวงจรชีวิตของฝึลื้อ โดยมีครูคอยแนะนำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถอธิบาย ลักษณะ รูปร่าง ลำดับชั้นวงจรชีวิตของฝึลื้อ
<ul style="list-style-type: none"> - การใช้เครื่องมือต่างๆ - ตัด ตัด ต่อกะดาษให้เป็นรูปทรงที่ต้องการ - สร้างสรรค์ คิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล(T) 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบประเมินชิ้นงาน - บันทึกหลังสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตพฤติกรรมความสามารถ ระหว่างที่ ผู้เรียน กำลังสร้างชิ้นงาน(ทักษะฝึลื้อ) 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ ตัด ตัด ต่อกะดาษให้เป็นรูปทรงที่ต้องการสร้างสรรค์ คิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลได้ด้วยตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ ตัด ตัด ต่อกะดาษให้เป็นรูปทรงที่ต้องการสร้างสรรค์ คิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผลได้ โดยมีครูคอยแนะนำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถใช้เครื่องมือต่างๆ ตัด ตัด ต่อกะดาษให้เป็นรูปทรงที่ต้องการสร้างสรรค์ คิดอย่าง เป็นเหตุเป็นผล
<ul style="list-style-type: none"> - ใช้อุปกรณ์ต่างๆ จาก เศษวัสดุเหลือใช้ มาออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานภายใต้เงื่อนไขที่ครูกำหนดขึ้น หรือสิ่งที่เด็กอยากทำ(E) 	<ul style="list-style-type: none"> - วัสดุอุปกรณ์ - บันทึกหลังสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - ผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ จาก เศษวัสดุเหลือใช้ มา ออกแบบสร้างสรรค์ ผลงานภายใต้ เงื่อนไขที่ครูกำหนด ขึ้น หรือสิ่งที่เด็กอยากทำได้ด้วยตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ จาก เศษวัสดุเหลือใช้ มาออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานภายใต้ เงื่อนไขที่ครูกำหนด ขึ้น หรือสิ่งที่เด็กอยากทำ โดยมีครูคอยแนะนำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ จาก เศษวัสดุเหลือใช้ มาออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานภายใต้ เงื่อนไขที่ครูกำหนด ขึ้น หรือสิ่งที่เด็กอยากทำ
<ul style="list-style-type: none"> - นับจำนวน 1-5 - เรียงลำดับ 1-4 (M) - จับคู่สี 	<ul style="list-style-type: none"> - เกมจับคู่สี เรียงลำดับ ชั้นวงจรชีวิตฝึลื้อ 1 ไข่ 2 หนอน 3 ดักแด้ 4 ฝึลื้อ - บันทึกหลังสอน 	<ul style="list-style-type: none"> - สังเกต - บันทึก 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถนับจำนวน 1-5 เรียงลำดับ 1-4 ชั้นวงจรชีวิตฝึลื้อ 1 ไข่ 2 หนอน 3 ดักแด้ 4 ฝึลื้อและจับคู่สีได้ด้วยตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถนับจำนวน 1-5 เรียงลำดับ 1-4 ชั้นวงจรชีวิตฝึลื้อ 1 ไข่ 2 หนอน 3 ดักแด้ 4 ฝึลื้อ และจับคู่สีได้ โดยมีครูคอยแนะนำ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถนับจำนวน 1-5 เรียงลำดับ 1-4 ชั้นวงจรชีวิตฝึลื้อ 1 ไข่ 2 หนอน 3 ดักแด้ 4 ฝึลื้อและจับคู่สี

หมายเหตุ

- พุทธิพิสัย เป็นการวัดและประเมินผลคุณลักษณะด้านสติปัญญา ความคิด การแก้ปัญหา
- จิตพิสัย เป็นการวัดและประเมินคุณลักษณะทางด้านจิตใจ คุณธรรมจริยธรรม ฯลฯ
- ทักษะพิสัย เป็นการวัดและประเมินพฤติกรรมความสามารถ

ผลที่เกิดกับเด็ก

เด็กได้ตั้งคำถามจากสิ่งที่เห็น สังเกต แสดงความคิดเห็น สามารถเรียนรู้กฎเกณฑ์หรือ ปรัชญาการณ์ต่าง ๆ ตามธรรมชาติ ออกแบบ สร้างผลงานได้อย่างสร้างสรรค์และเสรี คิด วิธีการค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ออกแบบสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์รวมทั้งร่วมกันทำงานกลุ่มอย่างมีเป้าหมายร่วมกัน เมื่อได้คำตอบก็สามารถนำเสนอสื่อสารการค้นพบให้ผู้อื่นเข้าใจได้ นอกจากนี้การจัดกิจกรรม ฝึกเล่น สนทนา เด็กยังได้พัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ

ด้านร่างกาย เด็กได้เคลื่อนไหววิ่งตามผีเสื้อที่บินไปเกาะดอกไม้ การระบายสีภาพ ฉีกกระดาษติดภาพผีเสื้อ ต่อภาพผีเสื้อ การเรียนรู้ด้วยสีเทียน ดินสอ การประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นผีเสื้อ การรักษาความปลอดภัยของตนเอง มีการล้างมือทำความสะอาดร่างกาย

ด้านอารมณ์จิตใจ เด็กแสดงออกอย่างสนุกสนานกับการร้องเพลง แสดงท่าทางประกอบเพลง การบอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ที่ค้นพบความมหัศจรรย์ของผีเสื้อ

ด้านสังคม เด็กได้ร่วมกับเพื่อนในการวางแผนตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติในการค้นหาคำตอบเรื่องผีเสื้อ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของเพื่อนๆ

ด้านสติปัญญา เด็กได้เรียนรู้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า แสดงออกด้วยคำพูด และภาพวาดระบายสี รู้จักนับจำนวนตัวเลข เรียงลำดับเหตุการณ์จากสัญลักษณ์สี ตัวเลข1-4 อธิบายสิ่งที่ค้นพบเชื่อมโยงความสัมพันธ์รู้เหตุการณ์ประจำวัน เช่น เล่าว่าผีเสื้อไม่มีอันตรายมีสีสวยงาม ผีเสื้อมีที่อยู่อาศัย มีตัวเล็กตัวใหญ่ เด็กมีประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ใหม่แล้วบอกเล่าให้ผู้อื่นฟังได้อย่างเข้าใจและมีความหมาย เด็กได้คาดคะเนตั้งสมมติฐานเรื่องผีเสื้อ ก่อนดูภาพ วิดีโอ ไอแพดเพื่อได้คำตอบจริงโดยการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ มีการเปรียบเทียบจำนวนสีของผีเสื้อ รู้จักรูปร่าง

มาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้นปฐมวัย	ตัวชี้วัด	การวิเคราะห์ตัวชี้วัด		
		องค์ความรู้ (สาระที่ควรเรียนรู้)	กระบวนการเรียนรู้ (ประสบการณ์สำคัญ)	ผลที่เกิดกับผู้เรียน (การประเมินพัฒนาการ)
ว 1.1-2 สำรวจตรวจสอบลักษณะของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตเพื่ออภิปรายเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิต	ว 1.1-2 ดช.(1) สังเกตเปรียบเทียบและลงข้อสรุปถึงลักษณะต่างๆของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต	<ul style="list-style-type: none"> - สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิตลักษณะแตกต่างกัน - สิ่งมีชีวิตสามารถหายใจกินอาหาร - เคลื่อนไหวซบถายเจริญเติบโตและมีลูกได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - 1. การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ (การใช้ภาษา) (มฐ 9/1) - 2. การเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่าง (การสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบ) (มฐ 10/1) - 3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (การเรียนรู้ทางสังคม) (มฐ 8/1) 	<ul style="list-style-type: none"> 1)เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นผ่านวัสดุต่างๆได้ 2)เด็กสามารถรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุของเล่นและผลงานได้ 3)เด็กสามารถแสดงความรู้สึกด้วยคำพูดได้ 4)เด็กสามารถเรียงลำดับได้
ว 2.1-4 สำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัวตนเองเทียบกับสิ่งแวดล้อมและบอกว่าคุณสมบัติสิ่งแวดล้อม	ว 1.1-2 ดช.(2) สังเกตการเจริญเติบโตของสิ่งมีชีวิตและเรียงลำดับการเจริญเติบโตได้			
	ว 1.1-2 ดช.(3) สำรวจทดลองและอภิปรายปัจจัยที่จำเป็นของการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตและนำเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับวัย			
	ว 2.1-4 ดช.(1) นำเสนอผลการสำรวจสิ่งแวดล้อมให้ผู้อื่นเข้าใจโดยวิธีการของตนเอง			

ขนาดของผีเสื้อ จำนวนอวัยวะ สี เปรียบเทียบการเท่ากันกับสัตว์ใดๆ บ้างแหล่งอาหารของผีเสื้อจะออกหากินในช่วงเวลาเช้าเวลากลางวันที่อากาศร้อนผีเสื้อจะหลบพักตามที่ร่มไม้ และเริ่มออกหากินอีกครั้ง ในช่วงบ่ายตอนเด็กเล็กเรียน ถ้าฝนตกผีเสื้อจะหลบตามใต้ใบไม้ และออกหากินหลังฝนหยุดตก ในวันที่ฟ้าครึ้ม ผีเสื้อมักจะไม่ค่อยออกบินหากิน

ตัวชี้วัด ของมาตรฐาน ว1.2-3	แนวทางการจัดกิจกรรม
(1) เลือกสัตว์และพืชที่สนใจเพื่อสังเกตเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง และสามารถจัดกลุ่มพืชและสัตว์ได้ตามเกณฑ์ง่าย ๆ ที่กำหนดขึ้นเอง	ร่วมกันตั้งคำถามที่สนใจเกี่ยวกับลักษณะและพฤติกรรมของสัตว์ สังเกต และสนทนา เพื่อสรุปเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์แต่ละชนิด เช่น ไบหน้าลำตัว ขา หาง ปีก ลำตัว การเคลื่อนไหว เป็นต้น

แผนการจัดประสบการณ์(รายสัปดาห์)

1. สัปดาห์ที่...38...ระหว่างวันที่ 13 - 17 เดือน...มีนาคม..... พ.ศ. ..2560... ชื่อหน่วย...ผีเสื้อแสนสวย
ระดับชั้น ปฐมวัย อายุ.....3 ปี

2.จุดมุ่งหมาย : เพื่อให้เด็ก

1. ปฏิบัติตนให้ปลอดภัย(มฐ. 1 ตบข.2)
2. เคลื่อนไหวร่างกายวิ่งและหยุด กระโดดขึ้นลงอยู่กับที่ได้ (มฐ. 2 ตบข.1)
3. ลากเส้นมีลักษณะเป็นวงกลมได้(มฐ. 2 ตบข.2)
4. แสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์(มฐ. 3 ตบข.1)
5. ฟังพอใจในตนเองชื่นชมผลงานและความสามารถของตนเอง(มฐ. 3 ตบข.2)
6. ทำงานที่ได้รับมอบหมาย(มฐ. 4 ตบข.1)
7. รู้จักการขอโทษ(มฐ. 4 ตบข.2) ไม่ทำลายสิ่งของเครื่องใช้(มฐ 4 ตบข.4)
8. สนใจและมีความสุขกับเสียงเพลง การเคลื่อนไหวแสดงท่าทางประกอบดนตรีได้(มฐ. 5 ตบข.1)
9. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้
10. สนใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้(มฐ. 7 ตบข.1)
11. รู้จักรอคอย (มฐ. 8 ตบข.1)เริ่มปฏิบัติตามข้อตกลงง่ายๆได้ (มฐ. 8 ตบข.2)
12. สนทนาโต้ตอบ เล่าประโยคสั้นๆ ฟังและปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆได้(มฐ. 9 ตบข.1)
13. จำแนกสิ่งของได้ตามสีรูปทรง(มฐ. 10 ตบข.1)
14. เริ่มตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ ได้(มฐ. 10 ตบข.2)
15. สร้างผลงานตามความคิดของตนเองได้(มฐ 11 ตบข.1)
16. เชื่อมโยงความรู้และทักษะต่างๆ ใช้ในชีวิตประจำวันได้(มฐ. 12 ตบข.2)
17. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจช่วงเวลาสั้นๆได้(มฐ. 12 ตบข.1)

3.สาระการเรียนรู้

เนื้อหา(เรื่อง) 1 ผีเสื้อมาจากไหน 2. ผีเสื้อกินอะไรเป็นอาหาร 3. ผีเสื้อมีสีอะไร 4. ผีเสื้อมีประโยชน์อย่างไร 5. ผีเสื้อโทยอย่างไร

สาระที่ควรรู้

ผีเสื้อมาจากไหน ไข่ หนอน ดักแด้ ผีเสื้อกินอะไรเป็นอาหารน้ำหวาน ดอกไม้ ใบไม้ ผีเสื้อมีสี ดำ ขาว เหลือง ส้ม แดง ประโยชน์ของผีเสื้อ ผสมเกสร เป็นอาหารของสัตว์ ให้ความสวยงาม โทยของผีเสื้อ ถูกแล้วเป็นผื่นคัน และกินพืช

สิ่งที่ควรรู้	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
ผีเสื้อมีปีกบินได้	ผีเสื้อมาจากไหน	ทำไมผีเสื้อชอบเกาะที่ดอกไม้
ผีเสื้อชอบดูดน้ำหวาน	ผีเสื้อมีกี่ชนิด	ประโยชน์และโทยของผีเสื้อ
ผีเสื้อมีสีแสนสวยงาม	ผีเสื้อเป็นตัวผู้หรือตัวเมีย	ผีเสื้อ ออกหากินเวลาไหน
	วงจรชีวิตของผีเสื้อ	

มาตรฐานการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ช่วงชั้นปฐมวัย ว1.2-3 สำรวจและเปรียบเทียบลักษณะของพืชและสัตว์ในสิ่งแวดล้อมไปจนถึงลักษณะของตนเองและผู้อื่น

4.ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์-จิตใจ	สังคม	สติปัญญา
การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์	กิจกรรมดนตรี	การเรียนรู้ทางสังคม	การใช้ภาษา
- เคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนที่	- การร้องเพลง	- การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น	- การแสดงความรู้สึกด้วยการพูด
- การต่อของบรรจุภัณฑ์และแยกชิ้นส่วน	- การกล้าแสดงออกอย่างสนุกสนานกับเหตุการณ์	- การเป็นผู้นำ-ผู้ตาม	- การฟังเรื่องราวนิทาน คำคล้องจอง คำกลอน
การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก	- การเล่นให้ห้องเรียนและนอกห้องเรียน	- การปฏิบัติตามข้อตกลง	- การเล่านิทานตามจินตนาการ
- การเขียนภาพและการเล่นกับสี	สุนทรียภาพ		- การอ่านและการเขียนในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก
- การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ	- การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม		- การสังเกตการจำแนกและเปรียบเทียบการจัดหมวดหมู่จัดกลุ่ม จับคู่ การนับ การคาดคะเน การเรียงลำดับ
- การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส	- การร้องเพลง		การคิด
	- การทำท่าทางประกอบเพลง		- การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อวัสดุต่างๆ
	ดนตรี		สุนทรียภาพ
	- การแสดงปฏิกริยาโต้ตอบเสียงดนตรี		- การแสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องตลกขำขัน และเรื่องราว/เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ
	การเล่นอิสระ		การใช้ภาษา
			- การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของเหตุการณ์และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ
			- การเขียนและอ่านในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก
			- การทักทาย

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ปฐมวัย	ตัวชี้วัด	การวิเคราะห์ตัวชี้วัด		
		องค์ความรู้ (สาระที่ควรรู้)	กระบวนการเรียนรู้ (ประสบการณ์สำคัญ)	ผลที่เกิดกับผู้เรียน(การ ประเมินพัฒนาการ)
<p>ว 1.1-2 สำรวจตรวจสอบลักษณะของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตเพื่ออธิบายเกี่ยวกับการเจริญเติบโตและการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิต</p> <p>ว 2.1-4 สำรวจสิ่งแวดล้อมรอบตัวแห่งของตนเองเทียบกับสิ่งแวดล้อมและบอกว่าคุณสมบัติความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม</p>	<p>ว 1.1-2 ตช. (1) สังเกตเปรียบเทียบและลงข้อสรุปถึงลักษณะต่างๆของสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต</p> <p>ว 1.1-2ตช.(2)สังเกตการเจริญเติบโตของสิ่งมีชีวิตและเรียงลำดับการเจริญเติบโตได้</p> <p>ว 1.1-2ตช.(3) สำรวจทดลอง และอภิปรายปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตและเสนอให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสมกับวัย</p> <p>ว 2.1-4 ตช.(1) นำเสนอผลการสำรวจสิ่งแวดล้อมให้ผู้อื่นเข้าใจโดยวิธีการของตนเอง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิตมีลักษณะแตกต่างกัน - สิ่งมีชีวิตสามารถหายใจกินอาหาร เคลื่อนไหว ขับถ่ายเจริญเติบโต และมีลูกได้ - สิ่งมีชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงขนาดและรูปร่างเมื่อเจริญเติบโตขึ้นตามลำดับ - คน สัตว์และพืชต้องการอาหาร น้ำและอากาศเพื่อยังต้องการแสงในการดำรงชีวิตอีกด้วย 	<ul style="list-style-type: none"> - การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านวัสดุต่างๆ - การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุ ของเล่น และผลงาน - การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด - การเรียงลำดับ 	<ol style="list-style-type: none"> 1) เด็กสามารถแสดงความคิดผ่านวัสดุต่างๆได้ 2) เด็กสามารถรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุของเล่นและผลงานได้ 3) เด็กสามารถแสดงความรู้สึกด้วยคำพูดได้ 4) เด็กสามารถเรียงลำดับได้

วันที่	จุดประสงค์	สาระการเรียนรู้		กิจกรรม	สื่อ	การประเมิน
		สาระที่ควรรู้	ประสบการณ์			
1	<p>กิจกรรมเสริมประสบการณ์</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพื่อให้เด็กสามารถคิดสร้างสรรค์ผลงานผ่านวัสดุต่างๆได้ 2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความรู้สึกผ่านสื่อของเล่นและผลงานได้ 3. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความรู้สึกด้วยคำพูดได้ 4. เพื่อให้เด็กสามารถเรียงลำดับวงจรชีวิตผีเสื้อได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - สิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิตมีลักษณะแตกต่างกัน - สิ่งมีชีวิตสามารถหายใจกินอาหาร เคลื่อนไหว ขับถ่ายเจริญเติบโต และมีลูกได้ - สิ่งมีชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงขนาดและรูปร่างเมื่อเจริญเติบโตขึ้นตามลำดับ - คน สัตว์และพืชต้องการอาหาร น้ำและอากาศเพื่อยังต้องการแสงในการดำรงชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> - การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านวัสดุ ต่างๆ - การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุ ของเล่น และผลงาน - การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด - การเรียงลำดับ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง ผีเสื้อ 2-3 เที่ยว จนคล้อง พร้อมกับเคาะจังหวะและทำท่าทางประกอบเพลงผีเสื้อ อย่างอิสระและสร้างสรรค์ สนทนาซักถามเด็กจากเพลงผีเสื้อที่ร้อง ดังนี้ เด็กเคยเห็นผีเสื้อไหม ผีเสื้อมีลักษณะอย่างไร ผีเสื้อกำลังทำอะไร ผีเสื้อบินทำไม เด็ก ๆ คิดว่า ผีเสื้อมีความรู้สักอย่างไร ครูทำท่าทางฝ่ามือหงายนิ้วโป้งเกี่ยวกันแล้วขยับนิ้วมือเหมือนปีกแล้วให้เด็กทำตาม พร้อมร้องเพลงผีเสื้อ ประกอบการทำท่าทางด้วย ครูนำผีเสื้อของจริงหรือผีเสื้อสตัฟฟ์ ให้เด็กดู แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5- 6 คน เด็กแต่ละกลุ่มสังเกตผีเสื้อโดยใช้แว่นขยายส่องดูผีเสื้อจริง หรือผีเสื้อสตัฟฟ์ ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาเล่าถึงสิ่งที่พบขณะสังเกต โดยครูใช้คำถาม เด็กเคยเห็นผีเสื้อที่ไหน ผีเสื้อและนกเหมือนกันตรงไหนบ้าง ผีเสื้อและนกไม่เหมือนกันตรงไหน ให้เด็กลองคิดว่าผีเสื้อ ในความคิดของเด็กมีรูปร่างอย่างไรเด็กดูภาพผีเสื้อ สนทนาซักถาม เรื่อง รูปร่างลักษณะของผีเสื้อ เด็กดูภาพแล้วแล้วบอกว่ามีภาพอะไรบ้าง จากนั้นแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม ให้ตัวแทนกลุ่มแต่ละกลุ่มออกมาหยิบบัตรตัวเลขในกล่อง แล้วนำไปติดที่กระดานแม่เหล็ก ให้สมาชิกในกลุ่มช่วยกันออกมาหยิบบัตรภาพเรียงวางเท่าจำนวนตัวเลข นับจำนวนของแต่ละชนิด ปฏิบัติเช่นนี้ทั้ง 4 กลุ่ม กลุ่มไหนทำถูกต้องเป็นฝ่ายชนะ เด็กและครูช่วยกันสรุปการรู้ค่าจำนวน 1 - 4 และ รูปร่างลักษณะผีเสื้อ แมลงชนิดหนึ่ง มีหลายชนิด มีลวดลายและสีหลาย ๆ สี มีหนวด 2 หนวด ใช้ดมกลิ่นระยะไกล ๆ มีขา 6 ขา มีปีก 2 ปีก ใช้บินไปในที่ต่าง ๆ มีปากไว้ดูดน้ำหวาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1) ผีเสื้อจากธรรมชาติ 2) เคลือบเคาะจังหวะ 3) เพลงผีเสื้อ 4) ผีเสื้อสตัฟฟ์ 5) ภาพผีเสื้อ 6) บัตรตัวเลข 1-4 	<ol style="list-style-type: none"> 1) เด็กสามารถแสดงความคิดผ่านวัสดุต่างๆได้ 2) เด็กสามารถรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อวัสดุของเล่นและผลงานได้ 3) เด็กสามารถแสดงความรู้สึกด้วยคำพูดได้ 4) เด็กสามารถเรียงลำดับได้

เขียนแผนภาพแยกตามกิจกรรมประจำวัน

1. กิจกรรมสร้างสรรค์/กิจกรรมเสรีเล่นตามมุม

มุมวิทยาศาสตร์ศึกษาส่วนประกอบของผีเสื้อ สังเกตวงจรชีวิตของผีเสื้อ
มุมหนังสือแนะนำหนังสือใหม่เกี่ยวกับผีเสื้ออ่านนิทานตามความสนใจ
มุมบล็อกต่อบล็อกอิสระ
มุมบทบาทสมมติเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการ

2. กิจกรรมสร้างสรรค์ (ศิลปะสร้างสรรค์)

จันทร์ การวาดภาพตามจินตนาการ ด้วยสีเทียน หวานเมล็ดพืชบนตัวพยัญชนะไทย
อังคาร การพับกระดาษเป็นรูปดอกไม้ ขดเชือกตามเส้นทางตัวอักษร
พุธ พิมพ์ภาพด้วยนิ้วมือ ตัดปะตามตัวพยัญชนะไทย
พฤหัสบดี วาดภาพวงจรชีวิตของผีเสื้อ ลากเส้นตามรอยตัวพยัญชนะไทย
ศุกร์ ขยำกระดาษ สร้างสรรค์

3. กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ

จันทร์ เคลื่อนไหวพื้นฐาน และการฟังและปฏิบัติตามสัญญาณ
อังคาร เคลื่อนไหวพื้นฐาน และการฟังและปฏิบัติตามข้อตกลง
พุธ เคลื่อนไหวพื้นฐาน และแสดงท่าทางตามคำบรรยาย
พฤหัสบดี เคลื่อนไหวพื้นฐาน และเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์
ศุกร์ เคลื่อนไหวพื้นฐาน และเคลื่อนไหวตามบทเพลง

4. กิจกรรมเสริมประสบการณ์

จันทร์ ผีเสื้อมาจากไหน
อังคาร ผีเสื้อกินอะไรเป็นอาหาร
พุธ ผีเสื้อมีสีอะไร
พฤหัสบดี ประโยชน์ของผีเสื้อ
ศุกร์ โทษของของผีเสื้อ

5. กิจกรรมกลางแจ้ง

จันทร์ การยื่นขอเช่า กัมล่ำตัว ยกของและเล่นสนามเด็กเล่น
อังคาร เกม บัวตูม บัวบานและเล่นสนามเด็กเล่น
พุธ การโยกตัว เดินกอลิล่าและเล่นสนามเด็กเล่น
พฤหัสบดี เกมสาธิตกาบ่อนเหยื่อและเล่นสนามเด็กเล่น
ศุกร์ วิ่งและหยุดตามคำสั่งและเล่นสนามเด็กเล่น

6. เกมการศึกษา

✓ เกมจับคู่ ภาพเหมือนผีเสื้อชนิดต่าง ๆ	✓ โดมิโน ภาพวงจรชีวิตของผีเสื้อ
✓ เกมภาพตัดต่อผีเสื้อ	✓ เกมเรียงลำดับ วงจรชีวิตของผีเสื้อ
0 เกมพื้นฐานการบวก.....	✓ เกมจัดหมวดหมู่สั้น-ยาว ของตัวหนอน
0 เกมศึกษารายละเอียดของภาพ(ลือตโต)	0 เกมจับคู่แบบตารางสัมพันธ์(เมตริกเกม)

