

กิจกรรมสัปดาห์ ที่ 11  
แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ระดับปฐมวัย  
กิจกรรม เกมการศึกษา

ผู้สอน

ผศ.ดร.สิรินาถ จงกลกลาง

โดยกลุ่ม 10

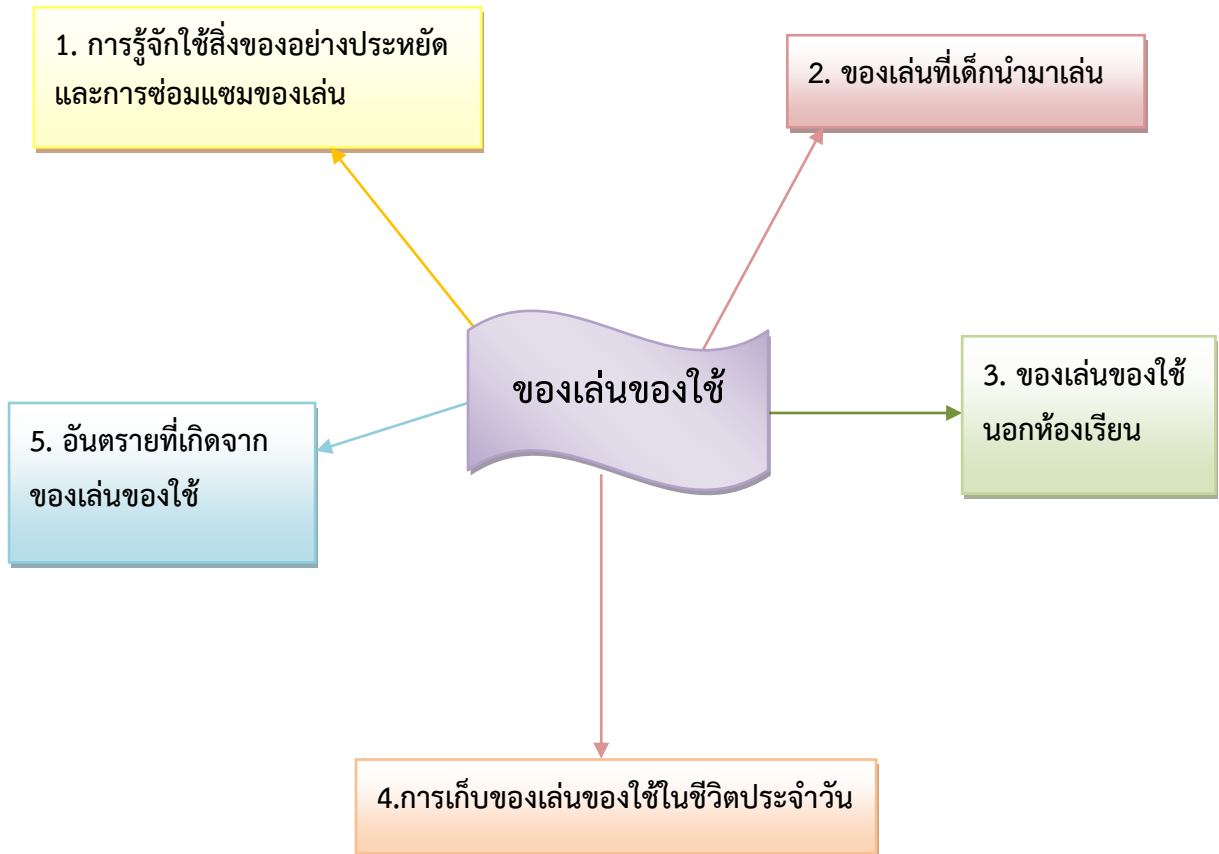
1. นางมนัสนันท์	จันทร์เรือง	รหัส	571031321128
2. นางสาวดรุณี	ฉายราตรี	รหัส	571031321150
3. นางธัญชนก	จงเพียร	รหัส	571031321153
4. นางสาวพิศมัย	แก้วสมสิน	รหัส	571031321160
5. นางสาวพุ่มพวง	พ่วงจันทิก	รหัส	571031321162
6. นางสาวเจษฎาภา	จิตงาม	รหัส	571031321195

รายวิชา การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน รหัส 1022303  
หลักสูตร ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้  
ระดับชั้น อนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560  
สาระที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก สัปดาห์ที่ 9 หน่วย ของเล่นของใช้

---

ผังมโนทัศน์หน่วยการเรียนรู้



ตารางวิเคราะห์ผู้เรียน

สาระการเรียนรู้	สิ่งที่เด็กู้แล้ว	สิ่งที่เด็กควรรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้เพิ่ม
1. การรู้จักใช้สิ่งของอย่างประหยัดและการซ่อมแซมของเล่น	- ไม่ทำให้ของเสียหายหรือเสียเร็วเกินไป	- การรักษาความสะอาดและดูแลอย่างดี	- วิธีการรักษาของเล่น การดูแลรักษาความสะอาด
2. ของเล่นที่เด็กนำมาเล่น	- ตุ๊กตา หุ่นยนต์	- การเก็บรักษา	- วิธีการเก็บรักษา ของเล่นไม่ให้หาย
3. ของเล่นของใช้นอกห้องเรียน	- ชิงช้าม้าหมุน กระดานลื่น	- วิธีการเล่น	- การปฏิบัติตนในการเล่น วิธีเล่นอย่างปลอดภัย - มารยาทในการเล่น
4. การเก็บของเล่นของใช้ในชีวิตประจำวัน	- เมื่อเลิกเล่นควรเก็บเข้าที่	- วิธีการเก็บของเล่น	- ระเบียบวินัย การแบ่งปันช่วยเหลือเพื่อนๆ
5. อันตรายที่เกิดจากของเล่นของใช้	- บาดแผล - แขนหัก	- การเล่นอย่างถูกวิธี	- วิธีป้องกันไม่ให้เกิดอันตรายจากการเล่นของเล่น - การรู้จักการรอคอย ก่อนหลังมารยาทในการเล่น

## จุดประสงค์ทั่วไป

### ด้านร่างกาย

1. พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก
2. พัฒนากล้ามเนื้อให้แข็งแรง
3. ฝึกการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
4. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายตามจังหวะ
5. เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายตามข้อตกลง

### ด้านสังคม

1. สนทนาร่วมกับผู้อื่นได้
2. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
3. รู้จักการทำงานร่วมกันอย่างปลอดภัย
4. ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตาม
5. ปฏิบัติตามข้อตกลง กฎ และกติกาได้

### ด้านอารมณ์-จิตใจ

1. มีความสนุกสนานคลายเครียด
2. มีความสุขจากการเล่น
3. รู้จักเอื้อเฟื้อ แบ่งปัน และรอคอย
4. ส่งเสริมความรู้สึกชื่นชมผลงานของตนเอง
5. ส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเอง

### ด้านสติปัญญา

1. ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ จำแนก
2. ฝึกทักษะฟัง พูด
3. กล้าแสดงความคิดเห็น
4. ส่งเสริมการคิดเชิงเหตุผล
5. รู้จักคิด ตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

ตารางกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรมใน 1 สัปดาห์

กิจกรรม \ วัน	วันที่ 1	วันที่ 2	วันที่ 3	วันที่ 4	วันที่ 5
1. เคลื่อนไหว และ จังหวะ	- การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงเล่นดีดี	- การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการ	- การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบคำคล้องจองมอเตอร์ไซด์	- การเคลื่อนไหวร่างกายตามข้อตกลง	- การเคลื่อนไหวร่างกายตามคำสั่ง
2. เสริมประสบการณ์	- การรู้จักใช้สิ่งของอย่างประหยัดและการซ่อมแซมของเล่น	- ของเล่นที่เด็กนำมาเล่น	- ของเล่นของใช้นอกห้องเรียน	- การเก็บของเล่นของใช้ในชีวิตประจำวัน	- อันตรายที่เกิดจากของเล่นของใช้
3. สร้างสรรค์	- การปั้นอย่างอิสระ - การพับสี - การวาดภาพระบายสี - การกลิ้งสี - การละเลงสี	- การปั้นอย่างอิสระ - การฉีก ปะ - การกลิ้งสี	- การร้อยหลอดกาแฟ - การลากเส้นวาดตามรอยปะ - การระบายสี	- การฝนสีด้วยวัสดุพื้นผิว - การร้อยลูกปัด - การปั้นดินน้ำมัน	- การระบายสีเทียน - การร้อยกระดุมพลาสติก
4. เสรี	- การเล่นร่วมกับผู้อื่น	- การเล่นตามมุมอิสระ	- การปฏิบัติตนในการเล่น	- การปฏิบัติตนในการเล่น	- การปฏิบัติตนในการเล่นร่วมกัน
5. กลางแจ้ง	- การเล่นเกมเรือบก	- การเล่นเกมเตะฟุตบอล	- การเล่นเกมอ้อมคู่อินแข่งขัน	- การเล่นเกมเก้าอี้ดนตรี	- การเล่นเกมวงกลมสี่เหลี่ยมสามเหลี่ยม
6. เกมการศึกษา	- เกมจับคู่ภาพเหมือนของเล่นของใช้	- เกมจับคู่ภาพของเล่นของใช้กับเงา	- เกมจับคู่ภาพของเล่นของใช้ต่างๆ ที่สัมพันธ์กัน	- เกมภาพตัดต่อของเล่นของใช้	- เกมภาพตัดต่อของเล่นของใช้

**แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้**  
**ระดับชั้น อนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560**  
**สาระที่ 4 สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก หน่วย ของเล่นของใช้ เรื่อง ของเล่นที่เด็กนำมาเล่น**  
**สัปดาห์ที่ 9 วันที่ 2 กิจกรรม เกมการศึกษา เวลา 15 นาที**

---

**มาตรฐานการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์**

มาตรฐานที่ 4 มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม

ตัวบ่งชี้ที่ 1 มีวินัยในตนเองและมีความรับผิดชอบ

สภาพที่พึงประสงค์ เก็บของเล่น ของใช้เข้าที่ได้

ตัวบ่งชี้ที่ 3 มีความเมตตากรุณาและช่วยเหลือแบ่งปัน

สภาพที่พึงประสงค์ แบ่งปันและเริ่มช่วยเหลือผู้อื่น

ตัวบ่งชี้ที่ 4 รู้จักประหยัด

สภาพที่พึงประสงค์ รักษาสิ่งของที่ใช้ร่วมกัน

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบ

ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้ที่ 1 เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

สภาพที่พึงประสงค์ เล่นร่วมกับเด็กคนอื่นได้

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัย

ตัวบ่งชี้ที่ 1 มีความคิดรวบยอดในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ

สภาพที่พึงประสงค์ จำแนกสิ่งของได้ตามสี รูปร่าง ขนาด

**สาระสำคัญ**

กิจกรรมเกมการศึกษาช่วยส่งเสริมการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เล่นร่วมกับเด็กคนอื่น แบ่งปัน ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม พัฒนาความคิดรวบยอดในด้านการจำแนก รูปร่าง รูปร่าง ความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ สร้างความมีวินัยและความรับผิดชอบ รู้จักรักษาสิ่งของหรือของเล่นที่ใช้ร่วมกัน เก็บของเล่นเข้าที่หลังจากเล่นเสร็จ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. นักเรียนดูและสามารถเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงาได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถแบ่งปันและเล่นร่วมกับเด็กคนอื่นได้
2. นักเรียนสามารถเก็บของเล่นเข้าที่เดิมได้อย่างถูกต้อง

**สาระการเรียนรู้**

**สาระที่ควรเรียนรู้**

- การเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงา

**ประสบการณ์สำคัญ**

**ด้านร่างกาย**

- การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก

**ด้านอารมณ์จิตใจ**

- การเล่นเป็นกลุ่ม

**ด้านสังคม**

- การแก้ปัญหาในการเล่น

**ด้านสติปัญญา**

- การสังเกต การจำแนก และการจับคู่

## การจัดกิจกรรม

### ขั้นนำ

1. ครูและนักเรียนที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันเสร็จก่อนร้องเพลง รอดันรอเธออยู่
2. เมื่อเด็กนักเรียนปฏิบัติกิจวัตรประจำวันมาพร้อมแล้ว ครูเริ่มสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องของการของใช้ที่เรียนไปช่วงเช้า

### ขั้นสอน

1. ครูเตรียมเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงามาให้นักเรียนดูและบอกชื่อกิจกรรมการเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงา
2. ครูอธิบายวิธีการเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงาให้เด็กฟัง
3. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม เพื่อรับเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงา
4. นักเรียนทั้ง 3 กลุ่มเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงาอย่างอิสระ และเปลี่ยนเกมกับกลุ่มอื่น
5. นักเรียนแสดงผลงานการเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงาให้คุณครูดูเมื่อทำสำเร็จ

### ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประโยชน์จากการเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงา ว่าช่วยส่งเสริมการเล่นเป็นกลุ่ม การแบ่งปัน การช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มและการเก็บรักษาของเล่นของใช้และร่วมกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

### สื่อ/แหล่งเรียนรู้

- เกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงา จำนวน 3 ชุด / ทำกิจกรรมในห้องเรียน

### การวัดและประเมินผล

#### จุดประสงค์

1. นักเรียนดูและสามารถเล่นเกมจับคู่ของเล่นของใช้กับเงาได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถแบ่งปันและเล่นร่วมกับเด็กคนอื่นได้
2. นักเรียนสามารถเก็บของเล่นเข้าที่เดิมได้อย่างถูกต้อง

#### เครื่องมือ

- แบบสังเกตพฤติกรรม

#### วิธีการ

- สังเกต

#### เกณฑ์การประเมิน

- ระดับ 3 หมายถึง แสดงพฤติกรรมได้ชัดเจน
- ระดับ 2 หมายถึง แสดงพฤติกรรมได้แต่ยังไม่ชัดเจน
- ระดับ 1 หมายถึง ไม่แสดงพฤติกรรม

กิจกรรมเสนอแนะ

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

(ลงชื่อ).....ผู้สอน  
(.....)  
ตำแหน่ง.....  
วันที่.....

ความเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

(ลงชื่อ).....ผู้บริหาร  
(.....)  
ตำแหน่ง.....  
วันที่.....



บันทึกหลังการสอน

1. ผลการสอน.....

.....  
.....  
.....  
.....

2. ปัญหา / อุปสรรค.....

.....  
.....  
.....  
.....

3. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข.....

.....  
.....  
.....  
.....

(ลงชื่อ).....ผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....

## ภาคผนวก

เพลง รอฉันรอเธออยู่  
รอฉันรอเธออยู่ แต่ไม่รู้เธออยู่ไหนใด  
เธอจะมา เธอจะมาเมื่อไร  
เธอจะมา เธอจะมาเมื่อไร  
นัดกันไว้ ทำไมไม่มา  
ฉันเป็นห่วง ฉันเป็นห่วงตัวเธอ  
อย่าให้ฉันเก้อชะเง้อคอยหา  
นัดไว้ทำไมไม่มา โอ้เธอจำอย่าช้าเร็วหน่อย  
รีบหน่อย รีบหน่อย รีบหน่อย  
เร่งหน่อย เร่งหน่อย เร่งหน่อย

แบบสังเกตพฤติกรรม  
 ระดับชั้น อนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560  
 หน่วย ของเล่นของใช้ กิจกรรม เกมการศึกษา  
 วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ที่	ชื่อ-นามสกุล	พฤติกรรม									รวม
		จับคู่เกมได้ถูกต้อง			แบ่งปันและเล่นร่วมกับผู้อื่น			เก็บของเข้าที่เดิมได้ถูกต้อง			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
	รวม										
	ร้อยละ										

**ระดับคุณภาพ**

- ระดับ 3 หมายถึง แสดงพฤติกรรมได้ชัดเจน
- ระดับ 2 หมายถึง แสดงพฤติกรรมได้แต่ยังไม่ชัดเจน
- ระดับ 1 หมายถึง ไม่แสดงพฤติกรรม

(ลงชื่อ).....ผู้ประเมิน  
 (.....)  
 ตำแหน่ง.....  
 วันที่.....

**แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์**  
**ประเมินกลุ่มที่.....10.....โปรแกรม/สาขา.....การศึกษาปฐมวัย.....หมู่.....3.....**

**คำชี้แจง** ให้นักศึกษาประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบที่กำหนดให้

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
		5 ดีมาก	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 พอใช้	1 ควร ปรับปรุง
1.	<b>ส่วนหัวแผน</b> มีองค์ประกอบ ลำดับที่ของแผน ระดับชั้น ภาคเรียน ปี การศึกษา ชื่อหน่วย เวลาเรียนรายหน่วย ชื่อแผน เวลาเรียน กิจกรรมที่ใช้ (เช่น เกมการศึกษา กิจกรรมเสริม ประสพการณ์)	✓				
2.	<b>ตัวแผน</b>					
	2.1 มาตรฐานการเรียนรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (ตัว บ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์)		✓			
	2.2 สาระสำคัญ มีความครบถ้วนครอบคลุมตัวบ่งชี้ สภาพที่ พึงประสงค์ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระการเรียนรู้		✓			
	2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สัมพันธ์กับตัวบ่งชี้ และสภาพที่ พึงประสงค์		✓			
	2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีองค์ประกอบครบ 3 ด้าน คือ พฤติกรรม สถานการณ์ และเกณฑ์ ทุกข้อ		✓			
	2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้ สะท้อนการเรียนรู้ครบ 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย		✓			
	2.6 สาระการเรียนรู้สัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้		✓			
	2.7 มีการนำเข้าสู่บทเรียนที่น่าสนใจ สะท้อนกิจกรรม ชัดเจน		✓			
	2.8 การนำเข้าสู่บทเรียนเชื่อมโยงกับความรู้เดิมและสัมพันธ์ กับความรู้ใหม่	✓				
	2.9 ชั้นสอน มีกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง		✓			
	2.10 กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนตามหลักการสอน เช่น จากง่ายไปยาก จากใกล้ตัวไปไกลตัว จากซับซ้อนน้อยไป มาก	✓				
	2.11 ลำดับชั้นการสอนมีกิจกรรมหลากหลาย ทั้งรายบุคคล คู่และกลุ่ม		✓			
	2.12 ชั้นสรุปบทเรียนมีกิจกรรมชัดเจน	✓				
	2.13 กิจกรรมขั้นสรุปสะท้อนองค์ความรู้ครบถ้วน		✓			

	2.14 กิจกรรมการเรียนรู้สะท้อนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย		✓			
	2.15 กิจกรรมการเรียนรู้สะท้อนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะพิสัย		✓			
	2.16 กิจกรรมการเรียนรู้สะท้อนจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านจิตพิสัย		✓			
	2.17 สื่อ/แหล่งการเรียนรู้มีความหลากหลาย		✓			
	2.18 สื่อและแหล่งเรียนรู้สัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้		✓			
	2.19 การวัดและประเมินผลมีองค์ประกอบครบ คือ จุดประสงค์ เครื่องมือ วิธีการและเกณฑ์		✓			
	2.20 องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบของการวัดผล มีความสัมพันธ์กัน		✓			
	2.21 ใช้วิธีการวัดผลที่หลากหลายและเหมาะสมกับจุดประสงค์		✓			
	2.22 การจัดทำเอกสารประกอบการสอนครบถ้วนเหมาะสม		✓			
	2.23 เอกสารประกอบการสอนมีความสวยงาม เหมาะสมกับระดับชั้น		✓			
	2.24 เอกสารประกอบการสอนมีรูปแบบน่าสนใจ		✓			
3.	<b>ส่วนท้ายแผน</b>		✓			
	3.1 มีการเสนอผู้บริหารก่อนใช้แผน					
	3.2 มีการบันทึกผลหลังสอน และมีองค์ประกอบครบ 3 ส่วน คือ ผลการสอน ปัญหา/อุปสรรค และข้อเสนอแนะ		✓			
	3.3 ภาคผนวก มีเอกสารแนบครบถ้วนสัมพันธ์กับสื่อการเรียนรู้และการวัดและประเมินผล		✓			
	3.4 เอกสารประกอบ เช่น ใบงาน ใบความรู้ แบบฝึกทักษะ มีความครบถ้วนสมบูรณ์ สวยงาม		✓			
	3.5 แบบประเมินผลด้านจิตพิสัย มีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์		✓			
	<b>รวมผลการประเมิน (ตามระดับ)</b>	20	104			
	<b>ผลรวมการประเมิน</b>			124		
	<b>รวมทั้งสิ้น</b> <b>(ผลรวมการประเมิน/5) คะแนนเต็ม 30</b>			.....24.8.....คะแนน		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

### เกณฑ์การประเมิน

- 26-30 คะแนน หมายถึง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ ดีมาก
- 21-25 คะแนน หมายถึง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ ดี
- 16-20 คะแนน หมายถึง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ พอใช้
- 11-15 คะแนน หมายถึง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ ปรับปรุง
- 6-10 คะแนน หมายถึง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับ ต้องปรับปรุงอย่างเร่งด่วน