

แผนการจัดการเรียนรู้

จัดทำโดย

นางสาวแหวตา หนูนอก

รหัส 571031321185

เสนอ

ดร.วิราวรรณ ชาติบุตร

วิชา การจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน

รหัสวิชา 1022303 ภาคเรียนที่ 1/2560

กำหนดแผนการจัดประสบการณ์ อนุบาล 4 ขวบ ประจำปีการศึกษา 2560

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลเมืองพลับพลา

อำเภอห้วยแถลง จังหวัดนครราชสีมา

| สัปดาห์ที่ | วัน เดือน ปี | เรื่อง | สาระที่ควรเรียนรู้ | จำนวนวัน |
|------------|----------------------|----------------------------------|--|----------|
| 1 | 16-19 พ.ค. 2560 | ก้าวใหม่ได้เรียนรู้ | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 4 |
| 2 | 22-26 พ.ค. 2560 | ก้าวใหม่ได้เรียนรู้ | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 3 | 05-09 มิ.ย. 2560 | ก้าวใหม่ได้เรียนรู้ | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 4 | 12-16 มิ.ย. 2560 | ก้าวใหม่ได้เรียนรู้ | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 5 | 19-23 มิ.ย. 2560 | ชื่อของหนูก็มี | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 6 | 05-09 มิ.ย. 2560 | เด็กดีมีวินัย | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 7 | 03-07 ก.ค. 2560 | สุขสดใสในร่างกาย | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| | | วันอาสาฬหบูชาและวัน เข้าพรรษา | วันสำคัญ | 4 |
| 8 | 11-14 ก.ค. 2560 | แสนสบายกินดีมีสุข | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 4 |
| 9 | 17-21 ก.ค. 2560 | ทุกทุกวันออกกำลังกาย | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 10 | 24-28 ก.ค. 2560 | ความปลอดภัยมีมากมาย | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 11 | 31 ก.ค.-04 ส.ค. 2560 | สัมผัสกายทั้งห้า | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| 12 | 07-11 ส.ค. 2560 | หนูจำหนูทำได้ | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 5 |
| | | วันแม่แห่งชาติ | วันสำคัญ | 5 |
| 13 | 15-18 ส.ค. 2560 | เปล่งประกายหนูน้อยน่ารัก | เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก | 4 |
| 14 | 21-25 ส.ค. 2560 | บ้านสุขสันต์ | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก | 5 |
| 15 | 28 ส.ค.-01 ก.ย. 2560 | ครอบครัวธรรมดา | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก | 5 |
| 16 | 04-08 ก.ย. 2560 | เพื่อนบ้านของหนู | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก | 5 |
| 17 | 11-15 ก.ย. 2560 | เรียนรู้จังหวัด | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก | 5 |
| 18 | 18-22 ก.ย. 2560 | ที่รักอันใจ | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก | 5 |
| 19 | 25-29 ก.ย. 2560 | สายใยชุมชน | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก | 5 |

| สัปดาห์ที่ | วัน เดือน ปี | เรื่อง | สาระที่ควรเรียนรู้ | จำนวนวัน |
|------------|---------------------|---------------------|--|----------|
| | | วันลอยกระทง | วันสำคัญ | 3 |
| 21 | 01-03 พ.ย..2560 | ชื่นชมอาชีพ | เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก | 3 |
| 22 | 06-10พ.ย..2560 | ชีวิตน่ารู้ | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 23 | 13-17 พ.ย..2560 | ฤดูกาลหรรษา | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 24 | 20-24 พ.ย..2560 | วันคืนขึ้นอุรา | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 25 | 27-1 ธ.ค.2560 | นานาสัตว์โลก | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 26 | 04-08 ธ.ค.2560 | นกน้อยเจียงรำ | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 4 |
| | | วันพ่อ | วันสำคัญ | 4 |
| 27 | 12-15ธ.ค.2560 | ต้นไม้คันทป่า | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 28 | 18-22ธ.ค.2560 | ดอกไม้งามตา | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 29 | 25-29ธ.ค.2560 | ผีเสื้อแสนสวย | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| | | วันขึ้นปีใหม่ | วันสำคัญ | 5 |
| 30 | 03-05ม.ค.2560 | ขยันเหลือเจ้ามตน้อย | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 3 |
| | | วันเด็ก | วันสำคัญ | 3 |
| 31 | 08-12ม.ค.2560 | อร่อยผักผลไม้ | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 32 | 15-19ม.ค.2560 | ข้าวดีมีประโยชน์ | ธรรมชาติรอบตัวเด็ก | 5 |
| 33 | 22-26ม.ค.2560 | โลกเราน่าอยู่ | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |
| 34 | 29 ม.ค.-02 ก.พ.2560 | สีสวยสดใส | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |
| 35 | 05-09 ก.พ.2560 | เดินทางทั่วไทย | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |
| 36 | 12-16 ก.พ.2560 | โลกไร้พรมแดน | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |
| 37 | 19-23 ก.พ.2560 | สิ่งของเครื่องใช้ | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |
| 38 | 26ก.พ.-02มี.ค.2560 | หัวใจนักคิด | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |
| 39 | 05-09 มี.ค.2560 | นักประดิษฐ์ตัวน้อย | สิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก | 5 |



ชื่อและชื่อสกุล..... รหัสประจำตัว..... เลขที่.....
 โปรแกรมวิชา..... ชื่อวิชา..... รหัสวิชา.....
 ภาค ปกติ กศ.บป/กศ.ปช. รุ่นที่..... ระดับ อนุปริญญา ปริญญา 2 ปี ปริญญา 4 ปี ปริญญาโท
 วันที่..... เดือน..... พ.ศ..... เลขที่ข้อสอบ.....

แผนการจัดการเรียนรู้ ทรศึกษาปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
 สาระการเรียนรู้ สื่อต่างๆ รอบตัวเด็ก หน่วยการเรียนรู้ 'เดินทางทั่วโลก'
 เรื่อง เราชาติไหนแสนสนุก เวลา 09.00 น - 09.30 น.

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัดและคุณลักษณะ ที่พึงประสงค์

| มาตรฐานการเรียนรู้ | ตัวชี้วัด | สภาพที่พึงประสงค์ |
|---|--|---------------------------------------|
| ด.ป. 1.1 พึงใจตามหลักคุณค่าของพระแสดงจำนวนและทรง | 1. บอกจำนวนของสิ่งที่ต่างๆ มาเกิน 20 สิ่ง โดยทรมัน | 1. สืบเสาะ ค้นหา และจัดรูปเรขาคณิตได้ |
| ด.ป. 3.2 อธิบายลักษณะรูปเรขาคณิต และ เข้าใจการเปลี่ยนแปลงรูปเรขาคณิตที่เกิดจากการจัดกระทำ | 2. แสดงสิ่งที่ต่างๆ ตามจำนวนที่กำหนดให้ ตั้งแต่ 1-20 | 2. บอกจำนวนที่ได้จากการนับ |
| แปลรูปเรขาคณิตที่เกิดจากการจัดกระทำ | 3. จัดทำรูปจากเศษส่วน สัมพันธ์กับ รูปสี่เหลี่ยม | 3. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ |
| | | 4. ได้มีบทบาทในขณะเล่นและทำกิจกรรมได้ |

สื่อ กิจกรรม เกมการศึกษา

สาระสำคัญ / สาระสำคัญ

การเล่นตามลำดับรูปภาพเหมือน เป็นทรงฝึกการสังเกต และเปรียบเทียบรูปร่างที่เหมือนกัน และต่างกัน วัตถุประสงค์เหมือนกันมาจัดเข้าด้วยกัน

จุดประสงค์

1. เล่นเกมลำดับรูปภาพเหมือนได้
2. ร่วมกิจกรรมด้วยตามสนธิศ อธิบายต้นจากผลได้ข้อสงสัยตามดู
3. เล่นร่วมกับผู้อื่น ด้วยทรงแบ่งปัน และทรงรอคอย
4. จัดทำของเข้าที่ในเข้บร้อย
5. เล่นบทบาทในขณะเล่นได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระตัวชี้วัด
 - เกมลำดับรูปภาพเหมือน
 - การเก็บของเข้าที่ในเข้บร้อย
2. ประสงค์การเรียนรู้
 - ทระจับคู่ ทรงจำแนก และทรงจัดกลุ่ม
 - ทระทำบทบาทในขณะเล่น



ชื่อและชื่อสกุล..... รหัสประจำตัว..... เลขที่.....
 โปรแกรมวิชา..... ชื่อวิชา..... รหัสวิชา.....
 ภาค ปกติ กศ.บป/กศ.ปช. รุ่นที่..... ระดับ อนุปริญญา ปริญญา 2 ปี ปริญญา 4 ปี ปริญญาโท
 วันที่..... เดือน..... พ.ศ..... เลขที่ข้อสอบ.....

- ทรรศนะรอบนอก และกรณีศึกษา
บทบาท การวางแผน การที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้

1. บทบาทการสังเกต
2. บทบาทการสนับสนุนช่วยเหลือ

กระบวนการเรียนรู้
 เทคนิคการสอนแผนงานบูรณาการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูและเด็กร้องเพลง "ผลไม้ดี สัปดาห์ไหน" พร้อมทั้งทำท่าร่ายรำ ทบ โดบ วาดมือเป็นรูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม ตามขนาดและสีของผลไม้
 ผลไม้ผลไม้ สัปดาห์ไหน
 ส้มโอ แอปเปิ้ล สับปะรด เงาะ ทับทิม องุ่น ทุเรียน ลิ้นจี่
 ผลไม้มีรสชาติอร่อย ทานบ่อยๆ ก็แข็งแรง
 ศึกษาค้นคว้าร่วมกันไว้ด้วย ให้แนวคิดไปไม่เอาใกล้เลย

ขั้นสอน

1. จัดเตรียมเกมกระดาน "เกมจับคู่ภาพเหมือน"
2. ครูแนะนำและสาธิตการเล่น "เกมจับคู่ภาพเหมือน" ในขั้นนำ
3. เด็กและครูร่วมกันสำรวจข้อถกเถียงการเล่นเกมร่วมกัน
4. แบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มๆ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ออกมาเลือกรูปเรขาคณิต กลุ่มละ 1 ชิ้น แล้วช่วยกันบอกชื่อรูปเรขาคณิต และนำมาตั้งชื่อรูปที่ได้ในขั้นนำ กลุ่มอื่นได้ยิน
5. ให้นักเรียนเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนรูปเรขาคณิต เป็นกลุ่ม ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ออกมาเล่นบ้าง ตามจำนวนที่ครูกำหนด ทุกกลุ่ม ครูคอยให้คำแนะนํา และดูแล
6. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยน และเกม เกมกระดาน ว่าที่นักเรียนชื่นชอบ

ขั้นสรุป

ครูและเด็กร่วมกันสนทนา และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปเรขาคณิต ว่ามีรูปอะไรบ้าง และแต่ละรูปมีกี่ด้าน

สื่อการเรียนรู้

1. เกมกระดาน "เกมจับคู่ภาพเหมือน"
2. เพลง "ผลไม้ดี สัปดาห์ไหน"

การประเมิน

1. วิธีกรวัด

- 1.1 สัปดาห์จากการเล่นเกม
- 1.2 สัปดาห์จากถามสนทนาในการเล่น
- 1.3 สัปดาห์จากการเล่นร่วมกันกับผู้อื่น มีกรเล่นบ้าง และกรสอนบ้าง
- 1.4 สัปดาห์จากกรถามของพี่ๆ ที่โรงเรียน
- 1.5 สัปดาห์จากกรแก้ปัญหาค้นหากรเล่น



แผ่นที่.....

ชื่อและชื่อสกุล..... รหัสประจำตัว..... เลขที่.....

โปรแกรมวิชา..... ชื่อวิชา..... รหัสวิชา.....

ภาค ปกติ กศ.บป/กศ.ปช. รุ่นที่..... ระดับ อนุปริญญา ปริญญา 2 ปี ปริญญา 4 ปี ปริญญาโท

วันที่..... เดือน..... พ.ศ..... เลขที่ข้อสอบ.....

2. เสร็จมือวัด

แบบตัวเอกภาพกิจกรรมเกมการศึกษา

3. เกมที่กรวัด

1. มีตามติดรวมข้อในกรเล่นเกม

ระดับ 1 หมายถึง ไม่สามารถสรุปได้แม้ว่าครูจะช่วย

ระดับ 2 หมายถึง สรุปด้วยตัวเองสามารถสรุปได้

ระดับ 3 หมายถึง สรุปตามติดรวมข้อได้ด้วยตนเอง

2. มีตามส่วนใดในการเล่นเกม

ระดับ 1 หมายถึง ไม่สนใจในการเล่นเลย

ระดับ 2 หมายถึง สนใจเล่นเกมในบางตัว

ระดับ 3 หมายถึง สนใจเล่นเกมได้ตลอดตามกิจกรรม

3. เล่นร่วมกับผู้อื่นด้วยกรแบ่งปันแคะงอตอบ

ระดับ 1 หมายถึง ไม่สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้

ระดับ 2 หมายถึง เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ไม่บางครั้ง

ระดับ 3 หมายถึง เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ทุกตัวมีกรแบ่งปันแคะงอตอบ

4. กรแก้ปัญหาที่ปัญหาเริ่มร้อง

ระดับ 1 หมายถึง ตบนิ้วตัมแคะตามตลอดเวลา

ระดับ 2 หมายถึง สรุปด้วยตัวคนเดียวไม่บางครั้ง

ระดับ 3 หมายถึง ตามตามจนได้ตลอดเวลา

5. กรแก้ปัญหาในขณะเล่น

ระดับ 1 หมายถึง ไม่สามารถแก้ปัญหาในขณะเล่นได้

ระดับ 2 หมายถึง แก้ปัญหาในขณะเล่นได้ไม่บางครั้งได้ของครูช่วยเหลือ

ระดับ 3 หมายถึง แก้ปัญหาในขณะเล่นได้ทุกตัวด้วยตนเอง



ชื่อและชื่อสกุล..... รหัสประจำตัว..... เลขที่.....

โปรแกรมวิชา..... ชื่อวิชา..... รหัสวิชา.....

ภาค ปกติ กศ.บป/กศ.ปช. รุ่นที่..... ระดับ อนุปริญญา ปริญญา 2 ปี ปริญญา 4 ปี ปริญญาโท

วันที่..... เดือน..... พ.ศ..... เลขที่ข้อสอบ.....

บันทึกผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการศึกษาระดับ

- 1.1 การประเมินด้านคุณธรรม
 - เด็กมีคุณธรรมที่สามารถบอก ชื่อ นามสกุล และสีหน้ากรumpy เรขาตามใจได้
 - เด็กสามารถ แก้ไข ปัญหาเฉพาะหน้า ได้โดยมีคุณธรรม ขงขง หน้าที่การธรรม
- 1.2 การประเมินด้านทักษะการงานพรทศ
 - เด็กรู้ จินตนาการในทศ หน้าที่การธรรม และสามารถ หน้าที่การธรรมตามจินตนาการได้ อยู่ทศถูกตัว, ปลอดภัย,
- 1.3 การประเมินด้านคุณธรรม สืบธรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์
 - เด็กมีคุณธรรมที่พ้น ตัวใจในทศ หน้าที่การธรรม
 - เด็กรู้จักการแบ่งปัน และขอโทษตามลำดับก่อนหลัง.
 - เด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้

ปัญหาและอุปสรรค

เด็กบางคน ไม่สนใจ ไม่สามารถปฏิบัติตามหน้าที่การธรรมได้

หมายเหตุ

ครูแยกเด็กที่ไม่สนใจ ให้ไปนอนพักในห้องพยาบาล



โปรแกรมวิชา..... ชื่อวิชา..... รหัสวิชา.....
 ภาค ปกติ กศ.บป/กศ.ปช. รุ่นที่..... ระดับ อนุปริญญา ปริญญา 2 ปี ปริญญา 4 ปี ปริญญาโท
 วันที่..... เดือน..... พ.ศ..... เลขที่ข้อสอบ.....

แผนจัดการพฤติกรรมคณะกรรมการ
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ส.ศ. ๑๗๓. ๑๗๓. เวียดนาม
 วันที่ ๒๔ เดือน กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๐

ชื่อเลข ทำเสร็จตาม / ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็กตามตามเป็นสี

| ที่ | ชื่อ - สกุล | 1. มีสมาธิ | | | 2. มีสมาธิ | | | 3. เล่นร่วมกับ | | | 4. ปรารถนา | | | 5. ปรารถนา | | | สรุป |
|-----------|------------------------|------------|---|---|------------|---|---|----------------|---|---|------------|---|---|------------|------|--|------|
| | | ร่วมเล่น | | | เล่น | | | เล่น | | | เล่น | | | สรุป | | | |
| | | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | | | | |
| 1 | เด็กชายชาน น้อยใจ | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 14 |
| 2 | ด.ช. สรศักดิ์ นามนตรี | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 13 |
| 3 | ด.ช. สุชาติ อินใจ | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 15 |
| 4 | ด.ช. อธิเชก โนนสูงเนิน | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 14 |
| 5 | ด.ช. อภิสิทธิ์ รัตนา | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 15 |
| 6 | ด.ญ. กมลพร น้อย | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 15 |
| 7 | ด.ญ. มีนา บุตรดี | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 14 |
| 8 | ด.ญ. ชัยพรรัตน์ ชาวสี | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 14 |
| 9 | ด.ญ. อธิเชก น้อยใจ | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 14 |
| 10 | ด.ญ. อารดา โสภณ | / | | | / | | | / | | | / | | | / | | | 14 |
| รวมเฉลี่ย | | | | | | | | | | | | | | | 14.2 | | |

หมายเหตุ

เกณฑ์การตัดสินตามภาพ

สรุปโดยรวมนี้

| ช่วงคะแนน | ระดับคุณภาพ | เกณฑ์การตัดสิน | ระดับคะแนน | ระดับคะแนน |
|-----------|-------------|----------------|------------|------------|
| 3-6 | 1 (ต่ำ) | | | |
| 7-11 | 2 (พอใช้) | | รวมคะแนน | 14.2 |
| 12-15 | 3 (ดี) | | | 15 |

ลงชื่อ.....
 (นางสาวอรุณภา อนุชา)
 ผู้ดูแลเด็ก

ภาพช่วง 10 นาทีกิจกรรม

จันทร์



ครูพาเด็ก ๆ ร้องเพลง และทำกิจกรรมกับเพลง "ดอกไม้ มีประโยชน์"

จันทร์



ครูนำเกมจับคู่รูปเรขาคณิตเพื่อให้เด็กเล่น ครูบอกชื่อเกมให้เด็กรู้ แล้วแนะนำรูปเรขาคณิตให้เด็กทราบว่า มีรูปอะไรบ้าง แต่ละรูปมีกี่ด้าน เรียกว่ารูปอะไร



ครูอธิบายวิธีการเล่น และกฎ กติกาในการเล่น
ให้เด็ก ๆ

NO. _____
DATE _____



ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมให้เด็กๆดู จากนั้นให้เด็กๆออกมาเล่นเกมส้โดยให้วางรูป
เรขาคณิตให้ถูกต้องตามช่องและสี ก่อนที่จะวางเด็กต้องตอบคำถามครูก่อนว่ารูปที่ถือ
อยู่มีกี่ด้าน โดยนับดั่งๆให้เพื่อนได้ยินด้วย ให้แต่ละกลุ่มออกมาเล่นทีละคน จนเล่นครบ
ทุกคน ทุกกลุ่ม

ชั้นอนุบาล



ครูและเด็กได้ร่วมกันศึกษาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปเรขาคณิต
ว่าสิรูปอะไรบ้าง และแต่ละรูปใช้ทำอะไร

