



งานเดี่ยว

การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นสำหรับเด็กปฐมวัยกระบวนทัศน์ใหม่
ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา

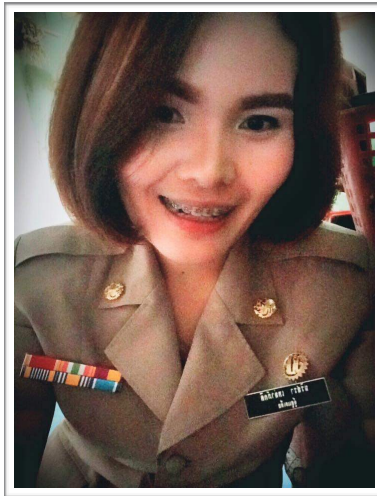
รายวิชา

วิชาการออกแบบและพัฒนาหลักสูตร 1022202

วิชาการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา 1072203

วิชากระบวนทัศน์ใหม่ทางการศึกษาปฐมวัย 1073206

นำเสนอโดย



นางสาวนริสรา เหล่าภักดี
รหัสนักศึกษา 571031321008

หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น (งานเดี่ยว)

1. ชื่อหลักสูตรระยะสั้น

การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นสำหรับเด็กปฐมวัยกระบวนทัศน์ใหม่ ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา

2. หลักการและเหตุผล

การพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 4 ปี โดยมุ่งเน้นการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อธรรมชาติ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบททางสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วย ความรัก แนวคิด และวิธีการสอนใหม่ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก นวัตกรรมทางการศึกษาตามแนวคิดพหุปัญญา โดยการนำ เกมการเล่นที่บ้านที่ถือว่าเป็นกิจกรรมสำคัญที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และมีผลดีต่อการเจริญเติบโตของเด็กช่วยส่งเสริมพัฒนาการในทุกๆด้าน การผ่อนคลายอารมณ์ และการแสดงออกถึงตนเองเรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น และมีผลต่อการพัฒนาเด็กทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และเพื่อเป็นการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ สำหรับเด็กปฐมวัย และช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ให้เจริญเติบโต ผ่อนคลายความตึงเครียด การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก เพราะการเรียนรู้ผ่านการเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง

ผู้จัดทำหลักสูตรระยะสั้นมีความสนใจ ในการจัดการเรียนการสอนในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล ครูผู้สอนและผู้ปกครองมีความคาดหวังที่จะให้เด็กได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และเต็มศักยภาพสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ในการจัดกิจกรรมที่จะส่งเสริม พัฒนาการของเด็กได้อย่างเหมาะสม การศึกษาการออกแบบพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นพัฒนามาจากแนวคิดและรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของเซเลอร์และอเล็กซานเดอร์ ที่สนองความต้องการของผู้เรียนรวมถึงแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา ที่นำมาใช้กับเด็กให้เด็กได้เคารพในความแตกต่างของบุคคล “ทฤษฎีพหุปัญญา (The Theory of Multiple Intelligences)” ซึ่งสติปัญญา นั้น การ์ดเนอร์ อธิบายว่าเป็นความสามารถของมนุษย์ในการแก้ปัญหาหรือการทำอะไรสักอย่างที่มีคุณค่าในสังคมเดียวหรือหลายสังคมการออกแบบผลผลิตที่ทันสมัยในสถานการณ์ธรรมชาติ โดยความสามารถนั้นมีสมองเป็นฐานรองรับแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญาแบ่งออกได้หลายด้านที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาที่หลากหลาย ได้แก่ สติปัญญาด้านภาษา สติปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ สติปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ สติปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว สติปัญญาทางด้านดนตรี/จังหวะ สติปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ สติปัญญาด้านตนเองหรือ การเข้าใจตนเอง และสติปัญญาด้านการรักธรรมชาติ ซึ่งผู้สอนได้นำมาจัดกิจกรรมให้เด็กด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย และกล้ามเนื้อ ในการจัดกิจกรรมของพหุปัญญามี วัตถุประสงค์ประกอบการเล่น พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ของเด็กที่ต้องมีการเคลื่อนไหว ส่งเสริมทางด้านภาษา ด้านมนุษยสัมพันธ์ ในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ผ่านเกมการเล่นที่บ้าน จึงเป็นหลักสูตรระยะสั้นที่นำจัดกิจกรรมที่มีคุณค่าแก่เด็ก ซึ่งการเล่นมีความสำคัญมากต่อวัยของเด็ก ในการจัดการเรียนการสอนจึงเลือกนวัตกรรมที่เป็นเกมการเล่นที่บ้านมาเป็นหลักสูตรระยะสั้น สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 4 ปี เพื่อปลูกฝังให้เด็กได้เรียนรู้ และรู้จักการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของไทยต่อไป

3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น นวัตกรรมทางการศึกษาตามแนวคิดทฤษฎีปัญหา
2. เพื่อพัฒนาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว
3. เพื่อพัฒนาด้านภาษา
4. เพื่อพัฒนาด้านมนุษยสัมพันธ์

4. กลุ่มเป้าหมาย

เด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลหนองโพนงาม ๑ อนุบาล 2/1
อายุ 4 ปี จำนวน 27 คน

5. ระยะเวลาของการใช้หลักสูตร

ระยะเวลาจำนวน 5 วัน

6. รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น (ตามแนวคิดของทาบา)

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร	ระยะเวลาการดำเนินการพัฒนาหลักสูตร			
	สัปดาห์ที่ 1	สัปดาห์ที่ 2	สัปดาห์ที่ 3	สัปดาห์ที่ 4
	14-25 ก.พ. 61	26 ก.พ. - 4 มี.ค. 61	5-11 มี.ค. 61	12-18 มี.ค. 61
1. ศึกษาวิเคราะห์ความต้องการ	↔			
2. กำหนดจุดหมาย	↔			
3. เลือกเนื้อหาสาระ		↔		
4. จัดรวบรวมเนื้อหาสาระ			↔	
5. คัดเลือกประสบการณ์การเรียนรู้			↔	
6. จัดประสบการณ์การเรียนรู้				↔
7. กำหนดสิ่งที่จะประเมินและวิธีการประเมินผล				↔

7. เนื้อหาสาระ/กิจกรรม/ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมในหลักสูตรระยะสั้น

ครั้งที่	เนื้อหาสาระ/ กิจกรรม	ขั้นตอนการดำเนิน กิจกรรม	สื่ออุปกรณ์	การประเมิน
1	การเล่นเกมม้่าก้านกล้วย	ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป	1. เพลงควมม้่า 2. ม้่าก้านกล้วย 3. กรวยขนาดเล็ก 4. ตะกร้า 5. ผ้า 6. มงกุฎรูปม้่า 7. นกหวีด	แบบสังเกตพฤติกรรม
2	การเล่นเกมงูกินหาง	ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป	1. เพลงงูกินหาง 2. มงกุฎพ่องู และแมงงู	แบบสังเกตพฤติกรรม
3	การเล่นเกมมอญซ่อนผ้า	ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป	1. เพลงมอญซ่อนผ้า 2. ตุ๊กตา 3. ดินสอ	แบบสังเกตพฤติกรรม
4	การเล่นเกมรีรีข้าวสาร	ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป	1. เพลงรีรีข้าวสาร 2. มงกุฎปลา และมงกุฎกบ 3. ผลไม้ต่างๆ 4. ตะกร้า 5. ผ้า	แบบสังเกตพฤติกรรม
5	การเล่นเกมโพงพาง	ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป	1. เพลงโพงพาง 2. ผ้าปิดตา 3. ตะกร้า 4. ลูกบอลพลาสติกสีต่างๆ 5. นกหวีด	แบบสังเกตพฤติกรรม

8. วิธีการ/เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินหลักสูตรระยะสั้น

แบบประเมินหลักสูตรระยะสั้น

- ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว
- ด้านภาษา
- ด้านมนุษยสัมพันธ์

วิธีการ

ระยะเวลา วันจันทร์ - วันศุกร์ วันที่ 12-16 มีนาคม 2561การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 4 ปี โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน รวมระยะเวลา 5 วัน วันละ 60 นาที ประกอบด้วย 5 แผน และ 5 กิจกรรม ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โรงเรียนบ้านเข็มทอง เพื่อส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้าน มีกิจกรรมดังนี้

แผนที่ 1 วันจันทร์	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมม้่าก้านกล้วย
แผนที่ 2 วันอังคาร	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมงูกินหาง
แผนที่ 3 วันพุธ	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมมอญซ่อนผ้า
แผนที่ 4 วันพฤหัสบดี	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมรีรีข้าวสาร
แผนที่ 5 วันศุกร์	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมโพงพาง

ดำเนินกิจกรรม ดังนี้

1. จัดกิจกรรมพัฒนาความพร้อมทางด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว พัฒนาด้านภาษา พัฒนาด้านมนุษยสัมพันธ์ โดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก 5 วัน คือ วันจันทร์-วันศุกร์ วันละ 60 นาที
2. การปฏิบัติกิจกรรมแต่ละครั้งต้องคำนึงถึงความเป็นระเบียบความปลอดภัยและการจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมเพียงพอต่อเด็ก
3. การนำเข้าสู่บทเรียนแบบการจัดกิจกรรมกึ่งการเล่นพื้นบ้าน คือ
 - การอบอุ่นร่างกาย โดยกายบริหาร
 - การสนทนาเกี่ยวกับเกมที่จะเล่นพร้อมตั้งคำถาม
 - ดู VDO การเล่นพื้นบ้านจากสื่อยูทูป เกี่ยวกับวิธีการเล่น
4. การสาธิตแบบการจัดกิจกรรมการเล่นเกมต่างๆ โดยเด็กและครูร่วมกันดำเนินการดังนี้
 - 4.1 เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกม
 - 4.2 เด็กแบ่งกลุ่มและฝึกปฏิบัติเล่นเกมตามข้อตกลงที่เด็กและครูร่วมกันสร้าง
 - 4.3 เด็กและครูร่วมกันสนทนาถึงประโยชน์ของการเล่นเกม
 - 4.4 เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นแต่ละเกม
5. เด็กปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน
6. ครูให้ความเป็นกันเองกับเด็ก ในขณะที่ปฏิบัติกิจกรรมกระตุ้นให้แรงเสริมต่างๆทำให้เด็กมีกำลังใจในการปฏิบัติกิจกรรม
7. ประเมินการสังเกตพฤติกรรม ในช่วงการจัดกิจกรรม ในแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม

9. ผลการประเมินหลักสูตรระยะสั้น/ข้อเสนอแนะ

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลหนองโพรงงาม ๑ ตำบลหนองโพรงงาม อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ นำไปจัดประสบการณ์สำหรับเด็ก อายุ 4 ปี ระยะเวลา 5 วัน เวลา 60 นาที เวลา 9.00-10.00 น. เป็นหลักสูตรระยะสั้น โดย การจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละครั้งเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ได้เคลื่อนไหวร่างกาย ส่งเสริม พัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็ก เกิดความสนุกสนาน และสามารถเล่นตามกฎกติกา ระเบียบวิธีการเล่นที่กำหนดไว้ มีเนื้อร้องประกอบการเล่น ส่งเสริมทักษะด้านภาษา และการเรียนรู้ทางสังคมในการจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้าน นั้น ผลการประเมินหลักสูตรอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

ลงชื่อ

ผู้รับผิดชอบหลักสูตรระยะสั้น

(นางสาวนริศรา เหล่าภักดี)

****หมายเหตุ :** เอกสารแนบท้าย ได้แก่ อ้างอิงแหล่งข้อมูล รายการแบบประเมินหลักสูตรระยะสั้น และรูปถ่ายการดำเนินการต่างๆตามข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น

ภาคผนวก

แผนที่ 1 วันจันทร์	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมม้าก้านกล้วย
แผนที่ 2 วันอังคาร	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมงูกินหาง
แผนที่ 3 วันพุธ	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมมอญซ่อนผ้า
แผนที่ 4 วันพฤหัสบดี	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมรีรีข้าวสาร
แผนที่ 5 วันศุกร์	กิจกรรมที่ 1 การเล่นเกมโพงพาง

ภาพประกอบการดำเนินการ

แบบการสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินหลักสูตรระยะสั้น

อ้างอิงแหล่งข้อมูล

แผนกิจกรรมที่ 1 เกมการละเล่นพื้นบ้าน (ม៉าก้านกล้วย)

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 ปี

เวลา 60 นาที

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 1

วันจันทร์ ที่ 12 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้
2. เด็กร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. เด็กแสดงออกอย่างสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกัน

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กอาสาเป็นผู้นำในการอบอุ่นร่างกาย 1 คน โดยทำท่ากายบริหาร ดังนี้
 - สลัดมือ 10 ครั้ง
 - วิ่งอยู่กับที่ 10 ครั้ง
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมม៉าก้านกล้วย ครูใช้คำถาม
 - มีใครเคยได้ยินเกมการละเล่นพื้นบ้าน ม៉าก้านกล้วยบ้างหรือไม่
 - เล่นกันอย่างไรมีใครรู้บ้าง
3. ครูให้เด็กดูจากสื่อ VDO เกี่ยวกับการละเล่นม៉าก้านกล้วย

ขั้นสอน

1. ครูบอกถึงเกมที่จะเล่นแนะนำกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกมม៉าก้านกล้วยให้เด็กดู พร้อมทั้งทำทางประกอบ ของม้า โดยที่เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลง และกติกากการเล่นเกมม៉าก้านกล้วย คือ
 - ครูนำภาพม้ามาให้เด็กๆดู
 - ครูให้เด็กๆเล่นเกมร่วมกัน โดยมีสัตว์ประเภทต่างๆ เช่น ม้า กระต่าย วัว แพะ เป็ด ฮิปโป อูฐ ที่มีอยู่ในตะกร้าและมีผ้าปิดไว้ เด็กๆจะต้องบอกครูว่าใช่ม้าหรือไม่ โดยครูจะถามว่าใช่หรือไม่ใช่ม้า โดยที่เด็กๆต้องตอบ คำถามของครู
 - ให้เด็กดูรูปภาพม้า และมงกุฎที่สวมหัวรูปม้า
 - ให้เด็กเล่นเกมโดยนับเลข 1-6 พร้อมกันจนครบทุกคน เพื่อให้เด็กเรียนรู้จำนวนตัวเลขจนครบก่อน และครูจะสุ่มตัวเลข 1 ตัวเลขอะไรก็ได้ที่เด็กรู้จักจากการนับเลข 1-6
 - ให้เด็กจับคู่ม้า 1,2 3 4,5 ,6 ตัว เด็กจะเล่นเกมทั้งหมด 6 คน จะให้เด็กฟังคำสั่งว่าม้าวิ่งไปข้างหน้ากี่ ตัว ในแต่ละรอบซึ่งและให้วิ่งอ้อมกรวยที่ตั้งไว้ ครูจะให้สัญญาณโดยการเป่านกหวีด เด็กจะร่วมร้องเพลงประกอบใน การเล่นเกมม៉าก้านกล้วยพร้อมกัน
2. ครูร้องเพลง "เพลงควมม้า" ให้เด็กฟัง 1 รอบ

เพลง ควมม้า

กะล๊อบ กะล๊อบ ควมม้าเราชอบ กะล๊อบ ก๊อบกลับ
วิ่งเป็นแถวจึงนับ ฉันทชัย ควมม้าด้วยคน
3. เด็กร้องตามเพลง "ควมม้า" พร้อมกัน และทำท่าทางประกอบตามเพลง

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปประโยชน์ของการเล่นเกมม้าก้านกล้วย

สื่อ/อุปกรณ์

1. เพลงควบม้า
2. ม้าก้านกล้วย
3. กรวยขนาดเล็ก
4. ตะกร้า
5. ผ้า
6. มงกุฎรูปม้า
7. นกหวีด

วัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมม้าก้านกล้วย
2. แบบสังเกตจากการร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลง
3. แบบสังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

แผนกิจกรรมที่ 2 เกมการละเล่นพื้นบ้าน (งูกินหาง)

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 ปี

เวลา 60 นาที

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 2

วันอังคาร ที่ 13 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ได้
2. เด็กร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. เด็กแสดงออกอย่างสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกัน

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กอาสาเป็นผู้นำในการอบอุ่นร่างกาย 1 คน โดยทำท่ากายบริหาร ดังนี้
 - หมุนไหล่ 10 ครั้ง
 - หมุนหัวเข่า 10 ครั้ง
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมงูกินหาง ครูใช้คำถาม - มีใครเคยได้ยิน เกมการละเล่นพื้นบ้าน งูกินหางบ้างหรือไม่ - เล่นกันอย่างไรมีใครรู้บ้าง
3. ครูให้เด็กดูจากสื่อ VDO เกี่ยวกับการละเล่นงูกินหาง

ขั้นสอน

1. ครูบอกถึงเกมที่เล่นแนะนำกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกมงูกินหางให้เด็กดู โดยที่เด็ก และครูร่วมกันสร้าง ข้อตกลง และกติกาการเล่นเกมงูกินหาง คือ
 - ให้เด็กเล่นเกมโดยนับเลข 1-6 พร้อมกัน และครูจะสุ่มเพียง 1 ตัวเลข เพื่อให้เด็กมาเป็นพ่องู และ แมงู โดยเด็กร่วมเล่นทั้งหมด 6 คน ที่เหลือจะเป็นลูกงู โดยที่ครูให้เด็กเลือกตัดสินใจเองว่าจะเลือกอยู่ฝ่ายไหน ระหว่างพ่องู กับแมงู และเกาะเอวของพ่องู แมงูเอาไว้
 - พ่องูจะต้องการลูกงูไปเลี้ยง โดยวิ่งต้อนลูกงูที่อยู่กับแมงูจนหมดทุกคน เด็กจะร้องเพลงประกอบการ เล่นเกมงูกินหางพร้อมกัน

2. ครูร้องเพลง "งูกินหาง" ให้เด็กฟัง 1 รอบ

เพลง งูกินหาง

พ่องู : แมงูเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน(ถาม)

แมงู : กินน้ำบ่อโคก โยกไปก็โยกมา (ตอบ)

พ่องู : แมงูเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน (ถาม)

แมงู : กินน้ำบ่อทราย ย้ายไปก็ย้ายมา (ตอบ)

พ่องู : แมงูเอ๋ย กินน้ำบ่อไหน (ถาม)

แมงู : กินน้ำบ่อหิน บินไปก็บินมา (ตอบ)

พ่องู : กินหัว หรือกินหาง กินกลางตลอดตัว (วิ่ง)

3. เด็กร้องตามเพลง "งูกินหาง" พร้อมกัน และทำท่าทางประกอบตามเพลง

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปประโยชน์ของการเล่นเกมงูกินหาง

สื่อ/อุปกรณ์

1. เพลงงูกินหาง
2. มงกุฎพ่องู และแม่งู

วัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมงูกินหาง
2. แบบสังเกตจากการร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลง
3. แบบสังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

แผนกิจกรรมที่ 3 เกมการละเล่นพื้นบ้าน (มอญซ่อนผ้า)

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 ปี

เวลา 60 นาที

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 3

วันพุธ ที่ 14 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กใช้กล้ามเนื้อใหญ่
2. เด็กร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. เด็กแสดงออกอย่างสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกัน

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กอาสาเป็นผู้นำในการอบอุ่นร่างกาย 1 คน โดยทำท่ากายบริหาร ดังนี้
 - สลัดมือ 10 ครั้ง
 - หมุนไหล่ 10 ครั้ง
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมมอญซ่อนผ้า ครูใช้คำถาม
 - มีใครเคยได้ยินเกมการละเล่นพื้นบ้าน มอญซ่อนผ้าบ้างหรือไม่
 - เล่นกันอย่างไรมีใครรู้บ้าง
3. ครูให้เด็กดูจากสื่อ VDO เกี่ยวกับการละเล่นมอญซ่อนผ้า

ขั้นสอน

1. ครูบอกถึงเกมที่เล่นแนะนำกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกมมอญซ่อนผ้าให้เด็กดู โดยที่เด็กและครูร่วมกัน สร้างข้อตกลง และกติกาการเล่นมอญซ่อนผ้า คือ

- ให้เด็กเล่นเกมจากการจับดินสอ (ไม้สั้นไม้ยาว) ใครจับดินสอสั้นได้ให้เด็กเล่นเป็นมอญ 1 คน โดยเด็กร่วมเล่นทั้งหมด 6 คน คนที่เป็นมอญจะถือตุ๊กตาไว้ในมือเดินรอบๆวงด้านนอก ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องร้องเพลง ประกอบ คนที่เป็นมอญจะต้องนำตุ๊กตาไว้ด้านหลังใคร เมื่อรู้ว่ามีตุ๊กตาซ่อนข้างหลังใครต้องคว้าไปตีมอญไปรอบวง 1 รอบ มอญจะต้องรีบวิ่งหนีอย่าให้โดนตีแล้วรีบนั่งลงแทนที่ คนที่ไล่ตีจะต้องเป็นมอญแทน แต่ถ้าคนที่ไล่ตีมอญได้ก่อนที่มอญจะนั่งที่มอญคนนั้นจะต้องเป็นมอญต่อไป

2. ครูร้องเพลง "มอญซ่อนผ้า" ให้เด็กฟัง 1 รอบ

เพลง มอญซ่อนผ้า

"มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไว้นั้นไว้นี้ ฉันจะตีกันเธอ"

3. เด็กร้องตามเพลง "มอญซ่อนผ้า" พร้อมกัน และทำท่าทางประกอบตามเพลง

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปประโยชน์ของการเล่นเกมมอญซ่อนผ้า

สื่อ/อุปกรณ์

1. เพลงมอญช้อนผ้า
2. ตั๊กตา
3. ดินสอ

วัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมงูกินหาง
2. แบบสังเกตจากการร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลง
3. แบบสังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

แผนกิจกรรมที่ 4 เกมการละเล่นพื้นบ้าน (รี้ข้าวสาร)

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 ปี

เวลา 60 นาที

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 4

วันพฤหัสบดี ที่ 15 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กใช้กล้ามเนื้อใหญ่
2. เด็กร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. เด็กแสดงออกอย่างสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกัน

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กอาสาเป็นผู้นำในการอบอุ่นร่างกาย 1 คน โดยทำท่ากายบริหาร ดังนี้
 - หมุนหัวเข่า 10 ครั้ง
 - วิ่งอยู่กับที่ 10 ครั้ง
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมรี้ข้าวสาร ครูใช้คำถาม
 - มีใครเคยได้ยินเกมการละเล่นพื้นบ้าน รี้ข้าวสารบ้างหรือไม่
 - เล่นกันอย่างไรมีใครรู้บ้าง
3. ครูให้เด็กดูจากสื่อ VDO เกี่ยวกับการเล่นเกมรี้ข้าวสาร

ขั้นสอน

1. ครูบอกถึงเกมที่เล่นแนะนำกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกมรี้ข้าวสารให้เด็กดู โดยที่เด็กและครูร่วมกัน สร้างข้อตกลง และกติกาการเล่นเกมรี้ข้าวสาร คือ

- ให้เด็กเล่นเกมโดยการหยิบผลไม้ต่างๆ ที่มีผ้าปิดไว้ในตะกร้าที่ครูจัดเตรียมไว้ เช่น แอปเปิ้ล มะม่วง สตอเบอร์รี่ มะนาว สับปะรด และให้เด็กบอกว่าชื่อผลไม้ที่ได้ โดยครูจะสุ่มเลือก 2 อย่าง ตามที่เด็กจับได้ เด็ก ร่วมเล่นทั้งหมด 6 คน เพื่อที่ครูจะให้เด็ก 2 คนยืนหันหน้าเข้าหากัน โน้มตัวประสานเป็นรูปขลุ่ย โดยจะให้ใส่มงกุฎ ปลา และมงกุฎกบ สวมที่ศีรษะ
- ส่วนเด็กที่เหลือให้เกาะเอวต่อกันตามลำดับ หัวแถวจะพาลอดใต้ขลุ่ยมือพร้อมกับร้องเพลง ประกอบการเล่นเมื่อถึงประโยคที่ว่า “คอยพานคนข้างหลังไว้” ผู้ที่เป็นขลุ่ยจะลดมือลงกันคนสุดท้ายไว้ คนสุดท้าย ที่ถูกจับจะต้องเลือกว่าจะเลือกอยู่กับใครระหว่างปลา และกบ ทำการเล่นจนครบจำนวนและสุดท้ายให้นับจำนวนว่า ใครมากที่สุด

2. ครูร้องเพลง "รี้ข้าวสาร" ให้เด็กฟัง 1 รอบ

เพลง รี้ข้าวสาร

" รี้ข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เด็กน้อยตาเหลือก คดข้าวใส่จาน คอยพานคนข้างหลังไว้ "

3. เด็กร้องตามเพลง "รี้ข้าวสาร" พร้อมกัน และทำท่าทางประกอบตามเพลง

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปประโยชน์ของการเล่นเกมรี้ข้าวสาร

สื่อ/อุปกรณ์

1. เพลงรีรีข้าวสาร
2. มงกุฎปลา และมงกุฎกบ
3. ผลไม้ต่างๆ
4. ตะกร้า
5. ผ้า

วัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมงูกินหาง
2. แบบสังเกตจากการร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลง
3. แบบสังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

แผนกิจกรรมที่ 5 เกมการละเล่นพื้นบ้าน (โพงพาง)

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 4 ปี

เวลา 60 นาที

สัปดาห์ที่ 1 วันที่ 5

วันศุกร์ ที่ 16 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2561

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เด็กใช้กล้ามเนื้อใหญ่
2. เด็กร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลงได้
3. เด็กแสดงออกอย่างสนุกสนานในการทำกิจกรรมร่วมกัน

การดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. เด็กอาสาเป็นผู้นำในการอบอุ่นร่างกาย 1 คน โดยทำท่ากายบริหาร ดังนี้
 - สลัดมือ 10 ครั้ง
 - หมุนไหล่ 10 ครั้ง
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นเกมโพงพาง ครูใช้คำถาม
 - มีใครเคยได้ยินเกมการละเล่นพื้นบ้าน โพงพางบ้างหรือไม่
 - เล่นกันอย่างไรมีใครรู้บ้าง
3. ครูให้เด็กดูจากสื่อ VDO เกี่ยวกับการละเล่นโพงพาง

ขั้นสอน

1. ครูบอกถึงเกมที่จะเล่นแนะนำกติกาและสาธิตวิธีการเล่นเกมโพงพาง โดยที่เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลง และกติกาการเล่นโพงพาง คือ

- ให้เด็กเล่นเกมโดยมีตะกร้าที่มีผ้าปิดไว้พร้อมใช้ลูกบอลพลาสติกสีต่างๆ 6 ลูก เช่น สีแดง สีฟ้า สีเหลือง สีม่วง สีเขียว เด็กร่วมเล่นทั้งหมด 6 คน โดยเลือกส้มสีของลูกบอล 1 สี เพื่อให้เด็กที่โดนส้มนั้นเป็น โพงพาง จะต้องโดนปิดตา ในการเล่นจะต้องรู้ชื่อเพื่อนในกลุ่มที่เล่นทั้งหมด 6 คน โดยหมุนตัวเด็กที่เป็น โพงพาง และ เพื่อนๆอยู่รอบๆ ในพื้นที่จำกัด ครูจะใช้สัญญาณนกหวีดในการเริ่มกิจกรรม

- ส่วนเด็กทั้งหมดช่วยกันร้องเพลง โพงพาง และคนที่ เป็น โพงพางจะต้องลูบคลำร่างกายของเพื่อนที่ ยืนล้อมรอบไว้เป็นวงกลม เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดดังขึ้น ผู้เป็น โพงพางจะลูบคลำที่ร่างกายเพื่อนและถามเพื่อนว่าปลา เป็นหรือปลาทาย ให้เพื่อนที่ถูกจับจะตอบปลาเป็นขณะยืนอยู่กับที่แต่สามารถหลบได้ ส่วนหากตอบปลาทายให้ยืนอยู่ หนึ่งๆ และผู้ที่ เป็น โพงพางบอกชื่อเพื่อนว่าชื่ออะไร หากทายถูกให้เปิดผ้าปิดตาและสลับสับเปลี่ยนกับเพื่อนต่อไป

2. ครูร้องเพลง " โพงพาง" ให้เด็กฟัง 1 รอบ

เพลง โพงพาง

" โพงพางเอ๋ย โพงพางตาปอด เข้าลูบโพงพาง ปลาเป็น หรือปลาทาย "

3. เด็กร้องตามเพลง "โพงพาง" พร้อมกัน และทำท่าทางประกอบตามเพลง

ขั้นสรุป

1. เด็กและครูร่วมกันสรุปประโยชน์ของการเล่นเกม โพงพาง

สื่อ/อุปกรณ์

1. เพลง โพงพาง
2. ผ้าปิดตา
3. ตะกร้า
4. ลูกบอลพลาสติกสีต่างๆ
5. นกหวีด

วัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมงูกินหาง
2. แบบสังเกตจากการร้องเพลงและปฏิบัติตามข้อตกลง
3. แบบสังเกตจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น

บันทึกหลังการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

ภาพประกอบการดำเนินการ







แบบการสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้

(ชื่อ กิจกรรม การเล่นเกมม้าก้านกล้วย)

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลหนองโพนงาม ๑

ตำบลหนองโพนงาม อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ

ชื่อ-สกุล เด็กหญิงจุไรรัตน์ แพงไทย ชั้นอนุบาลที่ 2 (อายุ 4 ปี)

วันที่ประเมิน วันที่ 12 มีนาคม 2561 ครูผู้ประเมิน นางสาวนริศรา เหล่าภักดี

คำชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน โปรดเขียนเครื่องหมาย / ในช่องการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	ปฏิบัติไม่ได้ (1)	ปฏิบัติได้ (2)
1. ร้องเพลงประกอบการเล่นเกม		/
2. การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ใน การวิ่ง ทรงตัว การก้มตัวในการเล่นเกม		/
3. การเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่พร้อมวัสดุอุปกรณ์		/
4. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง เคลื่อนไหว ประกอบเพลง		/
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ		/
6. เล่นร่วมกับเพื่อน		/

เกณฑ์การประเมิน

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ได้

2 หมายถึง ปฏิบัติได้

แบบการสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้

(ชื่อ กิจกรรม การเล่นเกมงูกินหาง)

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลหนองโพนงาม ๑

ตำบลหนองโพนงาม อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ

ชื่อ-สกุล เด็กหญิงจุไรรัตน์ แพงไทย ชั้นอนุบาลที่ 2 (อายุ 4 ปี)

วันที่ประเมิน วันที่ 13 มีนาคม 2561 ครูผู้ประเมิน นางสาวนริศรา เหล่าภักดี

คำชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน โปรดเขียนเครื่องหมาย / ในช่องการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	ปฏิบัติไม่ได้ (1)	ปฏิบัติได้ (2)
1. ร้องเพลงประกอบการเล่นเกม		/
2. การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ใน การวิ่ง ทรงตัว การก้มตัวในการเล่นเกม		/
3. การเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่พร้อมวัสดุอุปกรณ์		/
4. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง เคลื่อนไหว ประกอบเพลง		/
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ		/
6. เล่นร่วมกับเพื่อน		/

เกณฑ์การประเมิน

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ได้

2 หมายถึง ปฏิบัติได้

แบบการสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้

(ชื่อ กิจกรรม การเล่นเกมมอญซ่อนผ้า)

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กกองค้ำการบริหารส่วนตำบลหนองโพนงาม ๑

ตำบลหนองโพนงาม อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ

ชื่อ-สกุล เด็กหญิงจุไรรัตน์ แพงไทย ชั้นอนุบาลที่ 2 (อายุ 4 ปี)

วันที่ประเมิน วันที่ 14 มีนาคม 2561 ครูผู้ประเมิน นางสาวนริศรา เหล่าภักดี

คำชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน โปรดเขียนเครื่องหมาย / ในช่องการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	ปฏิบัติไม่ได้ (1)	ปฏิบัติได้ (2)
1. ร้องเพลงประกอบการเล่นเกม		/
2. การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ใน การวิ่ง ทรงตัว การก้มตัวในการเล่นเกม		/
3. การเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่พร้อมวัสดุอุปกรณ์		/
4. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง เคลื่อนไหว ประกอบเพลง		/
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ		/
6. เล่นร่วมกับเพื่อน		/

เกณฑ์การประเมิน

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ได้

2 หมายถึง ปฏิบัติได้

แบบการสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้

(ชื่อ กิจกรรม การเล่นเกมวิธีข้าวสาร)

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กกองกำกับการบริหารส่วนตำบลหนองโพนงาม ๑

ตำบลหนองโพนงาม อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ

ชื่อ-สกุล เด็กหญิงจุไรรัตน์ แพงไทย ชั้นอนุบาลที่ 2 (อายุ 4 ปี)

วันที่ประเมิน วันที่ 15 มีนาคม 2561 ครูผู้ประเมิน นางสาวนริศรา เหล่าภักดี

คำชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน โปรดเขียนเครื่องหมาย / ในช่องการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	ปฏิบัติไม่ได้ (1)	ปฏิบัติได้ (2)
1. ร้องเพลงประกอบการเล่นเกม		/
2. การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ใน การวิ่ง ทรงตัว การก้มตัวในการเล่นเกม		/
3. การเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่พร้อมวัสดุอุปกรณ์		/
4. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง เคลื่อนไหว ประกอบเพลง		/
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ		/
6. เล่นร่วมกับเพื่อน		/

เกณฑ์การประเมิน

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ได้

2 หมายถึง ปฏิบัติได้

แบบการสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้

(ชื่อ กิจกรรม การเล่นเกม โพงพาง)

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลหนองโพงงาม ๑

ตำบลหนองโพงงาม อำเภอเกษตรสมบูรณ์ จังหวัดชัยภูมิ

ชื่อ-สกุล เด็กหญิงจุไรรัตน์ แพงไทย ชั้นอนุบาลที่ 2 (อายุ 4 ปี)

วันที่ประเมิน วันที่ 16 มีนาคม 2561 ครูผู้ประเมิน นางสาวนริศรา เหล่าภักดี

คำชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน โปรดเขียนเครื่องหมาย / ในช่องการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	ปฏิบัติไม่ได้ (1)	ปฏิบัติได้ (2)
1. ร้องเพลงประกอบการเล่นเกม		/
2. การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ใน การวิ่ง ทรงตัว การก้มตัวในการเล่นเกม		/
3. การเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่พร้อมวัสดุอุปกรณ์		/
4. สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง เคลื่อนไหว ประกอบเพลง		/
5. ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ		/
6. เล่นร่วมกับเพื่อน		/

เกณฑ์การประเมิน

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ได้

2 หมายถึง ปฏิบัติได้

แบบประเมินหลักสูตรระยะสั้น

คำชี้แจงเกณฑ์การให้คะแนน โปรดเขียนเครื่องหมาย / ในช่องการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน	
	ปฏิบัติไม่ได้ (1)	ปฏิบัติได้ (2)
ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว		
1. สามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย		/
2. มีความสามารถเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์		/
3. มีความสามารถในการแสดงท่าทาง		/
ด้านภาษา		
1. เข้าใจคำสั่งและปฏิบัติตามกติกา		/
2. สามารถบอกประโยชน์ของเกมการเล่น		/
3. สามารถร้องเพลงประกอบการเล่น		/
ด้านมนุษยสัมพันธ์		
1. ร่วมกิจกรรมกับเพื่อนได้		/
2. สามารถยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้		/
3. เข้าใจและรู้สึกเห็นใจผู้อื่น		/

เกณฑ์การประเมิน

1 หมายถึง ปฏิบัติไม่ได้

2 หมายถึง ปฏิบัติได้

อ้างอิงแหล่งข้อมูล

VDO การจัดกิจกรรมเกมการเล่นที่บ้าน แนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา
https://youtu.be/W_MIV_ozuKc