ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว

- ปู่ ย่า
- ตา ยาย
- พ่อ แม่
- พี่ น้อง

สิ่งจำเป็นสำหรับครอบครัว

- ที่อยู่อาศัย
- ยารักษาโรค
- อาหาร
- เครื่องนุ่งห่ม

หน่วย

หน้าที่ของบุคคลในครอบครัว

- หน้าที่ของพ่อ
- หน้าที่ของแม่

การมีส่วนร่วมของคนในครอบครัว

- เช็ดโต๊ะ
- ล้างแก้ว

การปฏิบัติตนต่อสมาชิกครอบครัว

- เคารพเชื่อฟัง
- ช่วยงานบ้าน

หน่วย ครอบครัวสุขสันต์

กิจกรรม กลางแจ้ง (เกมวิ่งเก็บของ)

อายุ 3 – 4 ปี

<u>จุดประสงค์</u>

1. เด็กสามารถเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว (ร่างกาย)
2. เด็กสามารถเล่นเกมวิ่งเก็บของได้ (สติปัญญา)
3. เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎของการเล่นเกมวิ่งเก็บของได้ (อารมณ์)
4. เด็กสามารถร่วมปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อนและครูได้ (สังคม)

<u>สาระการเรียนรู้</u>

<u>สาระที่ควรรู้</u>

เกมวิ่งเก็บของ เป็นกิจกรรม ที่เด็กสามารถกลับไปเล่นกับที่บ้านได้ เป็นการออกกำลังกาย

ทำให้ร่างกายแข็งแรง อีกทั้งยังเป็นการสร้างความสามัคคีให้กับคนในครอบครัว และช่วยให้คนในครอบครัวได้ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวอีกด้วย

<u>ประสบการณ์สำคัญ</u>

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์และจิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
<u>เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้</u> - วิ่งแล้วหยุดได้	<u>สุนทรียภาพ</u> - สนใจ มีความสุขและแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี <u>การแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม</u> - แสดงอารมณความรู้สึกได้เหมาะ	<u>มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น</u> - เล่นร่วมกับเพื่อน <u>ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม</u> - ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	<u>สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ</u> - ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง <u>มีความสามารถในการคิดแก้ปัยหาและตัดสินใจ</u>

	สมกับบางสถานการณ์ <u>มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น</u> - กล้าพูดกล้าแสดงออก		- ตัดสินใจในเรื่องง่ายๆ

<u>ขั้นตอนดำเนินกิจกรรม</u>

<u>ขั้นนำ</u> (3 – 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันทำท่ากายบริหารตามจังหวะ

<u>ขั้นดำเนินกิจกรรม</u> (15 นาที)

1. ครูนำอุปกรณ์ในการเล่นเกม “วิ่งเก็บของ”
   1.1 กลอง = ส่งสัญญาณในการเริ่มเล่นเกม
   1.2 บล็อก = ให้เด็กวิ่งเก็บบล๊อกลงในตระกร้า
2. ครูอธิบาย และสาธิตวิธีการเล่นเกม “วิ่งเก็บของ” ให้เด็กฟังที่ละขั้นตอนการเล่นเกม
   - ครูวางบล็อกให้ห่างกันในแนวตรง 3 ชิ้น ซึ่งจะมีตระกร้าวางอยู่ข้างบนสุดของบล็อก
   - ครูตีกลองให้สัญญาณในการเริ่มเล่น
   - ให้เด็กวิ่งเก็บบล็อกโดยวิ่งไปเก็บบล็อกที่อยู่ใกล้ตัวเด็กที่สุดก่อนเป็นชิ้นแรก เมื่อหยิบแล้วให้วิ่งนำไปใส่ไว้ในตระกร้า
   - จากนั้นวิ่งมาเก็บบล็อกชิ้นที่ 2 แล้ววิ่งไปใส่ไว้ในตระกร้า
   - จากนั้นวิ่งมาเก็บบล็อกชิ้นที่ 3 แล้ววิ่งไปใส่ไว้ในตระกร้า แล้วให้วิ่งกลับมายังจุดปล่อยตัว
   - ใครวิ่งมาถึงก่อนคนนั้นชนะ
3. ให้เด็กทดลองเล่นเกม “วิ่งเก็บของ”
4. เด็กเล่นเกม “วิ่งเก็บของ”โดยครูคอยสังเกตและให้คำแนะนำกับเด็ก

<u>ขั้นสรุป</u> (5 นาที)

1. เด็กและครูยืดเหยียดร่างกายเป็นการผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาและแสดงความคิดเห็นกับการเล่นเกม “วิ่งเก็บของ”
   2.1 เด็กมีความรู้สึกอย่างไรกับการเล่นเกม
   2.2 เด็กชอบหรือไม่ เพราะอะไร

<u>สื่อ</u>

1. กลอง
2. บล็อก
3. จังหวะเพลงออกกำลัง

<u>วิธีการประเมิน</u>

รายการประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน
1. เด็กสามารถเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถเล่นเกมวิ่งเก็บของได้ 3. เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎของการเล่นเกมวิ่งเก็บของได้ 4. เด็กสามารถร่วมปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อนและครูได้	1. สังเกตการณ์ปฏิบัติกิจกรรม 2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น	แบบสังเกต

<u>ชิ้นงาน / ร่องรอยการเรียนรู้</u>

1. ภาพถ่าย
2. แบบสังเกต

บันทึกหลังการสอน

หน่วย ครอบครัวสุขสันต์ กิจกรรมกลางแจ้ง (เกมวิ่งเก็บของ)

ผลการจัดประสบการณ์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค์

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวเขมจิรา คันธรส)

ครูผู้สอนและบันทึก

ความคิดเห็นของหัวหน้าสถานศึกษาหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวกาญจนา พรมใบลา)

ครูพี่เลี้ยง

<u>ภาคผนวก</u>

รูปภาพเด็กขณะปฏิบัติกิจกรรม

แนะนำอุปกรณ์การเล่น

ออกกำลังกายกันหน่อยก่อนเล่นเกม

สาธิตวิธีการเล่นเกม

เด็กเล่นเกม “วิ่งเก็บของ”

ยืดเหยียดร่างกายหลังเล่นเกม

เด็กและครูร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกม

แบบประเมินผลการจัดการเรียนรู้

หน่วย ครอบครัวสุขสันต์ กิจกรรมกลางแจ้ง

รายการ / ชื่อ - สกุล	เด็กสามารถเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว	เด็กสามารถเล่นเกมวิ่งเก็บของได้	เด็กสามารถปฏิบัติตามกฎของการเล่นเกมวิ่งเก็บของได้	เด็กสามารถร่วมปฏิบัติกิจกรรมกับเพื่อนและครูได้	รวม	ร้อยละ

	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1. เด็กหญิงเนยรดา ปราศจากอิทธิพล			√		√				√			√	12	100
2. เด็กหญิงลัดดา แสงฟ้า			√			√			√			√	12	100
3. เด็กหญิงกรชวัล ภูษา			√			√			√			√	12	100
4. เด็กหญิงพรชนก จักษุนิล			√			√			√			√	11	92
5. เด็กหญิงวันใหม่ นานอิง			√			√			√			√	12	100
6. เด็กหญิงเขมิกา โปรธาวงค์			√			√			√			√	12	100
7. เด็กหญิงกัญญารัตน์ สุปิน			√			√			√			√	12	100
8. เด็กหญิงพัชรี ข้าวหอม			√			√			√			√	12	100
9. เด็กหญิงธนิตศิริ ปานกลาง			√			√			√			√	11	92
10. เด็กหญิงออมใส แตงโม			√		√				√			√	11	92
11. เด็กชายตะวัน รวงคำ			√			√			√			√	12	100
12. เด็กชายนำชัย แซ่ปาง			√			√			√			√	12	100
13. เด็กชายณฑภช แก้วบุญเรือง			√			√			√			√	12	100
14. เด็กชายเฟริร์ส คยา			√			√			√			√	12	100
15. เด็กชายกิตกภณ ตอง			√			√			√			√	12	100
16. เด็กชายนทีพัฒน์ อุประมินทร์			√			√			√			√	12	100
17. เด็กชายสมพร ทิพ			√			√			√			√	12	100
18. เด็กชายอรรถนนท์ สายลม			√		√				√			√	11	92
19. เด็กชายนนทพัฒน์ รวีโชติโคทร			√			√			√			√	12	100
20. เด็กชายบุญยภู อ่องเมือง			√			√			√			√	12	100
รวม														98.80