

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1.	นางสาววนิชชา	ภูแห่งแก้ว	462
2.	นางสาวสุธาร์ตน์	แก้วกวงพาน	469
3.	นางสาวปญญาศา	อุดรทักษ์	470
4.	นางดุจดาว	มาลาแสง	471
5.	นางสาวมัจฉินทร	ผาใต้	472
6.	นางปณณาสา	ปุนราชม	478
7.	นางสุธิดา	ภัครบดินท์	492

แผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย(E = วิศวกรรมศาสตร์)

กิจกรรมสร้างสรรค์ (ปราสาทของฉัน)

1. ชื่อกิจกรรม
ปราสาทของฉัน
2. จุดประสงค์ในการจัดกิจกรรม
 1. เพื่อให้เด็กรู้จักวางแผนและแก้ปัญหา
 2. เพื่อให้เด็กรู้จักใช้อุปกรณ์ต่างๆ มาประยุกต์ออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน
 3. เพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ คิดเป็นเหตุเป็นผล
3. สาระการเรียนรู้
เด็กได้วางแผน และลงมือปฏิบัติพร้อมทั้งแก้ปัญหาในการออกแบบผลงาน
4. ประสบการณ์การเรียนรู้
 1. เด็กได้ปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัว
 2. เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก
 3. เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
 4. เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง5 ผ่านการคิดวางแผน สังเกต ใช้ภาษา รวมถึงมิติสัมพันธ์ และระยะเวลา
5. สื่อ/อุปกรณ์
 1. กระดาษหนังสือพิมพ์
 2. กาว
 3. เทปใส
 4. กรรไกร
 5. หนังสือ นิทาน
6. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเล่านิทาน เจ้าชายกบ

ขั้นดำเนินการ

1. ครูพาเด็กๆสำรวจบริเวณศูนย์ และ แหล่งเรียนรู้ต่างๆภายในห้องเรียน
2. ครูและเด็กร่วมกันสนทนากันว่าที่ได้เห็นมา มีอะไรบ้าง เช่น เด็กเห็นคนกำลังก่อสร้างบ้าน เป็นต้น
3. เด็กสนใจในการก่อสร้างบ้าน ก่อสร้างปราสาท

4. ครูแบ่งกลุ่มเด็ก 3-4 คน และช่วยกันคิดว่าเราจะสร้างบ้านด้วยอะไรได้บ้าง โดยหาวัสดุเหลือใช้ที่อยู่ในห้อง จะมีกระดาษที่เหลือใช้จากการวาดเขียนของเด็กและหนังสือพิมพ์ ปรากฏว่าเด็กเลือกกระดาษหนังสือพิมพ์มาสร้างปราสาท
5. ครูนำกระดาษหนังสือพิมพ์ กาว มาให้เด็กแต่ละกลุ่มได้ออกแบบปราสาทที่ตนเองเคยเห็นมา โดยใช้ความรู้จากการขยำ การฉีก การติด การม้วน ที่เคยทำมาแล้ว
6. เด็กลงมือปฏิบัติ

ขั้นสรุป

1. ครูและเด็ก่วมกันสรุป เกี่ยวกับการสร้างปราสาทด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์
2. เด็กเก็บอุปกรณ์และไปล้างมือให้สะอาด ก่อนรับประทานอาหารกลางวัน

7. การประเมินผล

1. การสังเกต การวางแผนและออกแบบ
2. สังเกตการทำงานร่วมกับผู้อื่น

การเรียนรู้แบบ **STEM Education**

1. S = วิทยาศาสตร์ เด็กได้รู้จักการสังเกต สำรวจ การสืบค้น คาดคะเน และทดลองในการสร้างปราสาท
2. T = เทคโนโลยี การสืบค้นโดยใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น ipad internet หนังสือ นิตยสาร รวมทั้งอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม
3. E = วิศวกรรมศาสตร์ เด็กได้วางแผน ออกแบบ และนำวัสดุอุปกรณ์มาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง
4. M = คณิตศาสตร์ เด็กได้เรียนรู้รูปทรง รูปร่าง จำนวน การคิด และแก้ปัญหา