

การมองเห็น

- บน
- ล่าง

การสัมผัส

- ฝั่ง
- ฝั่ง

การดมกลิ่น

- หอม
- เหม็น

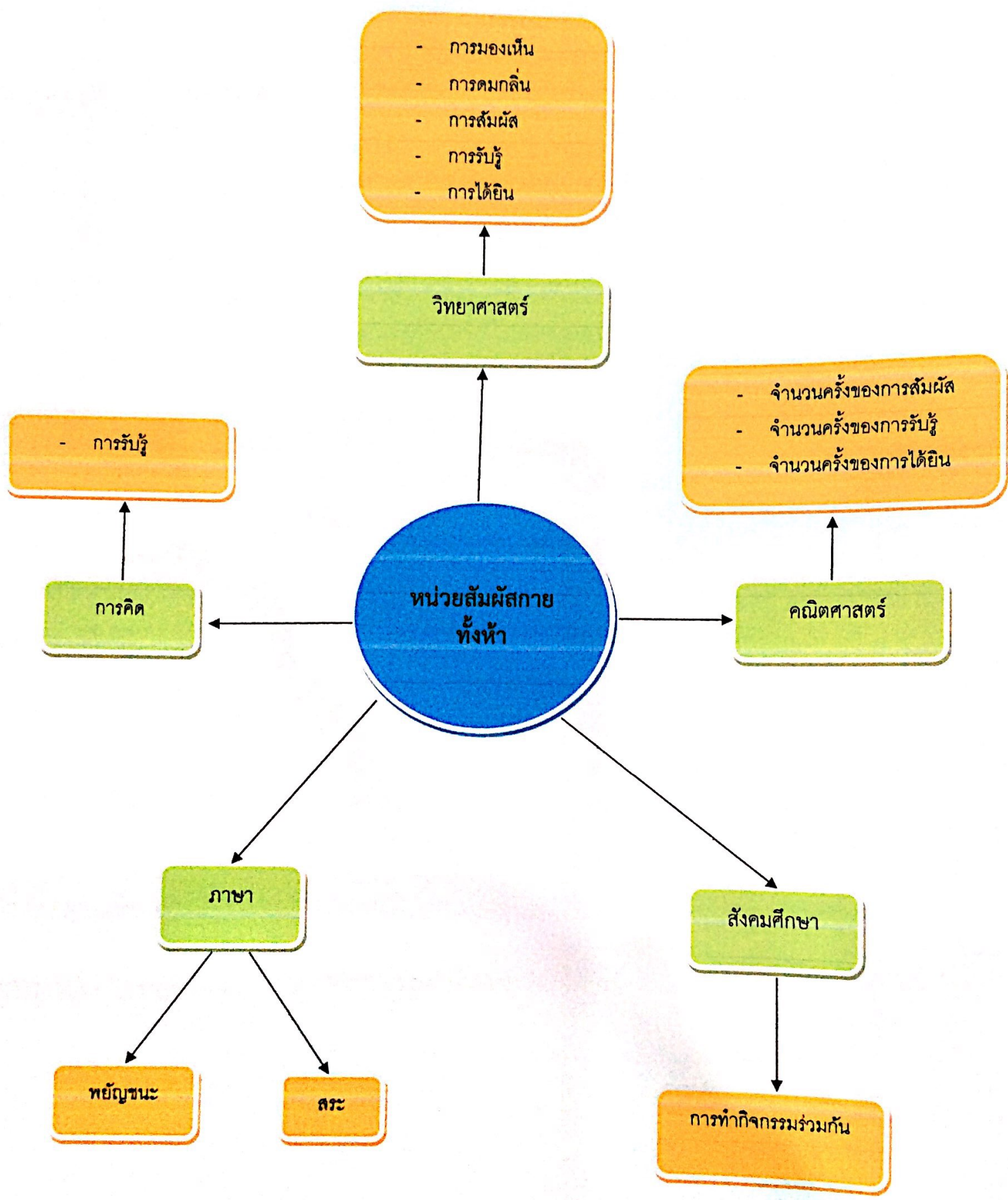
หน่วยสัมผัสกาย
ทั้งห้า

การรับรู้

- ทวาน
- เบี้ยว

การได้ยิน

- ดัง
- เบา



หน่วยสัมมนา
ทั้งห้า

วิทยาศาสตร์

- จำนวนครั้งของการสัมผัส
- จำนวนครั้งของการรับรู้
- จำนวนครั้งของการได้ยิน

คณิตศาสตร์

- การรับรู้

การคิด

ภาษา

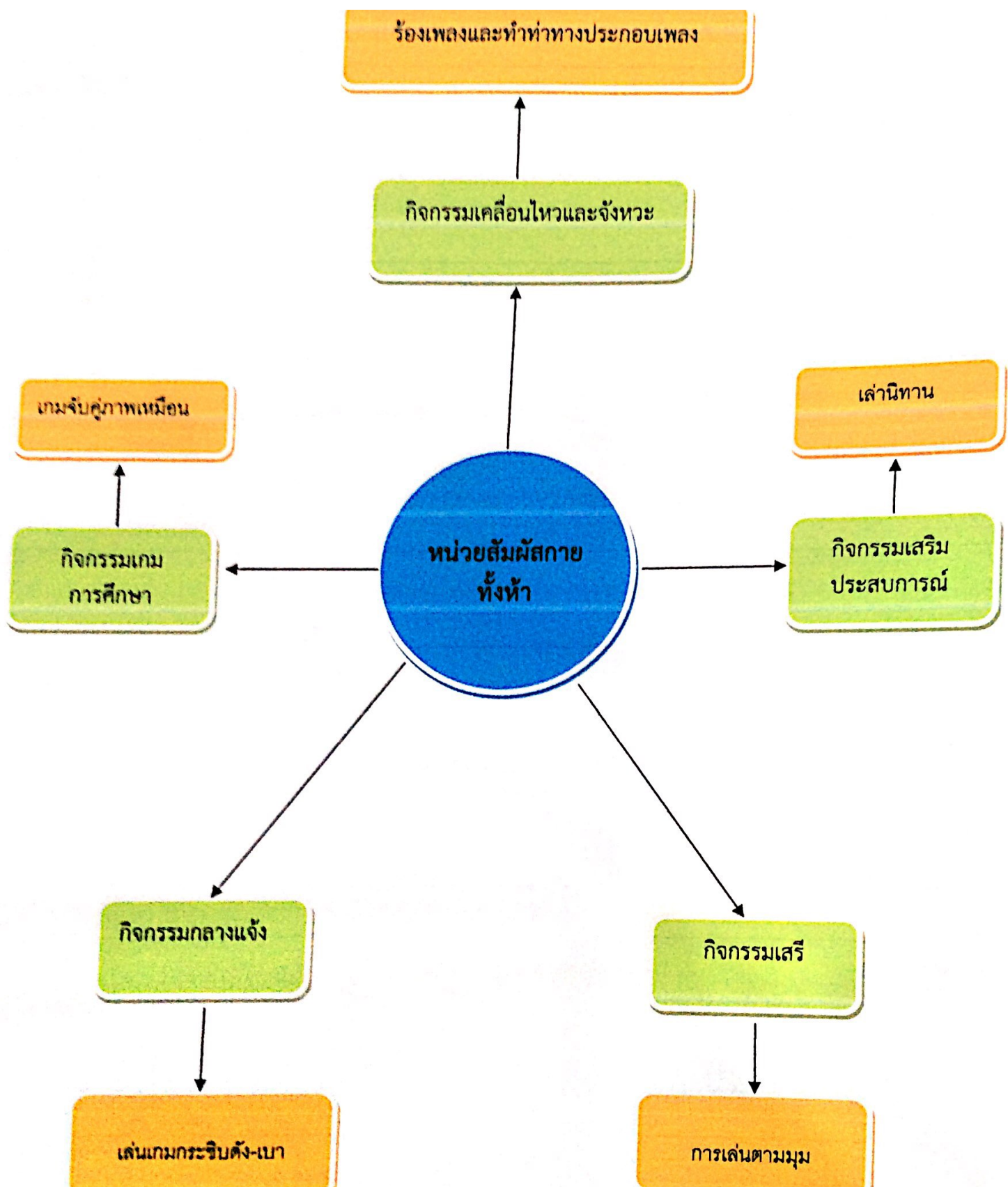
พยัญชนะ

สระ

สังคมศึกษา

การทำกิจกรรมร่วมกัน

- การมองเห็น
- การดมกลิ่น
- การสัมผัส
- การรับรู้
- การได้ยิน



หน่วยสัมพันธ์กายทั้งห้า

๑. กิจกรรมเกมการศึกษา

๒. อายุ ๓ ปี

๓. จุดประสงค์

๓.๑. เด็กสามารถบอกรายละเอียดของภาพในเกมการศึกษาได้ (ด้านสติปัญญา)

๓.๒. เด็กสามารถเล่นเกมการศึกษาจับคู่ภาพเหมือนได้ (ด้านร่างกาย , ด้านสติปัญญา)

๓.๓. เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนและครูได้ (ด้านสังคม , ด้านอารมณ์ - จิตใจ)

๓.๔. เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อตกลงได้ (ด้านสติปัญญา , ด้านสังคม)

๔. สารการเรียนรู้

- สารที่ควรเรียนรู้

เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องการมองเห็น การดมกลิ่น การได้ยิน การรับรู้ และการสัมผัส

- ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์ - จิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
การทรงตัวและการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อมัดเล็ก -การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส -การต่อของ บรจุ เท และแยกชิ้นส่วน	สุนทรีย์ภาพ -การแสดงออกอย่างสนุกสนานกับเหตุการณ์ที่สนุกสนานต่างๆ -การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม -การเล่นอิสระ -การเล่นรายบุคคล การเล่นเป็นกลุ่ม -การเล่นในห้องเรียน คุณธรรมจริยธรรม -การเก็บของเข้าที่	การเรียนรู้ทางสังคม -การปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อตกลง -การปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อน -การมีโอกาสดำเนินความรู้สึกร่วมกัน -การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ -การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น	การคิด -การรู้จักสิ่งต่างๆ ด้วยการมอง ฟัง สัมผัส การใช้ภาษา -การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด -อ่านภาพหรือสัญลักษณ์จากเรื่องราวที่สนใจ -การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของเหตุการณ์และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ มิตีสัมพันธ์ -การต่อเข้าด้วยกัน การแยกออก การบรรจุและเทออก

๕. ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

- ชี้นำ (๕ นาที)

๑. เด็กๆ ท่องคำคล้องจองตามคุณครู ฉันทันนั่งรถเล่น เย็นแม่จ๋า ลมผ่านผิวหน้า หูตารับลม
ทางมือห้านิ้ว ลมลิ่วโซซซม เหมือนฝ้ายนุ่มกลม ลอยมาหามือ

๒. เด็กๆ เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายไปทั่วบริเวณตามจังหวะ เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ
หยุดให้หยุดทำนั้นทันที

- ขั้นดำเนินกิจกรรม (๑๕ นาที)

๑. ครูแนะนำเกมการศึกษา “ การจับคู่ภาพเหมือน ” โดยให้เด็กๆดูรายละเอียดของภาพใน
เกม

๒. ครูแนะนำวิธีการเล่นโดยขออาสาสมัครเด็กออกมาสาธิตวิธีการเล่น

๓. เด็กๆเล่นเกมการจับคู่ภาพเหมือน

-ขั้นสรุป (๓ นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปวิธีการเล่นเกมการศึกษา และเก็บของเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

๖. สื่อ

- ชาร์ตคำคล้องจอง

- เครื่องเคาะจังหวะ

- เกมการจับคู่ภาพเหมือน

๗. วิธีประเมิน

รายการประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน
-เด็กสามารถบอกรายละเอียดของ ภาพในเกมการศึกษาได้	-การตอบคำถามและแสดงความ คิดเห็น	-แบบสังเกต
-เด็กสามารถเล่นเกมการศึกษาจับคู่ ภาพเหมือนได้	-สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่งหรือ ข้อตกลง	-แบบบันทึกพฤติกรรม
-เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกัน กับเพื่อนและครูได้	-การตอบคำถามและแสดงความ คิดเห็น	-แบบบันทึกพฤติกรรม
-เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งหรือ ข้อตกลงได้	-สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่งหรือ ข้อตกลง	-แบบบันทึกคำพูด

๘. ชิ้นงาน / ร่องรอยการเรียนรู้

- ภาพถ่ายกิจกรรม / บันทึกคำพูด

แบบประเมินหน่วยสัมพัทธ์กายทั้งห้า
กิจกรรมเกมการศึกษา

ชื่อ-สกุล	๑.เด็กสามารถบอกรายละเอียดของภาพในเกมการศึกษาได้			๒.เด็กสามารถเล่นเกมการศึกษาจับคู่ภาพเหมือนได้			๓.เด็กสามารถปฏิบัติกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนและครูได้			๔.เด็กสามารถปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อตกลงได้			รวม	ร้อยละ
	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑		
๑.ด.ญ.สุดารัตน์ กระจ่างโชคแก่น	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๒.ด.ญ.กวิณธิดา ลุงสำ	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๓.ด.ญ.นราวดี ขุนทรงอักษร		✓		✓			✓			✓			11	3.00
๔.ด.ญ.นลินนิภา ไกรจิตรพนา	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๕.ด.ญ.เพชรระดา อาษาบุญพรพงษ์	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๖.ด.ญ.แสงมล	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๗.ด.ญ.ชนิษฐา ปู่อ่อง		✓		✓			✓			✓			11	2.75
๘.ด.ญ.พิชชามา แก้วของผาง	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๙.ด.ช.ทวีศักดิ์ หลักบุญนิธิ		✓		✓			✓			✓			11	2.75
๑๐.ด.ช.พรพิพัฒน์ ปกเกษตรวงศ์	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๑๑.ด.ช.ธนทรัพย์ ชัยนันท์รุ่งเรือง	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๑๒.ด.ช.รัชชานนท์ เส่งย่าง	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๑๓.ด.ช.เอกชัย แสนวังทอง	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๑๔.ด.ช.เหมมราช เส่งย่าง	✓			✓			✓			✓			12	3.00
๑๕.จิรเดช		✓		✓			✓			✓			11	2.75

๑๕.๖๖

เกณฑ์การประเมิน

ระดับ ๓	ดีมาก	ระดับคะแนน	๑๑-๑๕
ระดับ ๒	ดี	ระดับคะแนน	๖-๑๐
ระดับ ๑	กำลังพัฒนา	ระดับคะแนน	๑-๕

บันทึกหลังการจัดกิจกรรมประจำวัน
หน่วยสัมผัศกายทั้งห้า
กิจกรรมเกมการศึกษา

๑. ผลการจัดกิจกรรม


-เด็กส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมดี สามารถสนทนาและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมได้ เด็กสามารถเล่นเกมการศึกษาการจับคู่ภาพเหมือนได้ เด็กมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม

๒. ปัญหาอุปสรรค / ข้อสังเกต

-เด็กบางคนยังขาดความร่วมมือในการทำกิจกรรม ไม่สนใจในการทำกิจกรรม ครูต้องคอยตักเตือนและดูแลอย่างใกล้ชิด

๓. ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไขพัฒนา

-ครูต้องคอยดูแลและตักเตือน เด็กที่ไม่สนใจในการทำกิจกรรม ครูอาจต้องเสริมแรงทางลบด้วยการตักเตือนเด็ก และคอยกระตุ้นให้เด็กกลับมาสนใจในการทำกิจกรรม

ลงชื่อ  ครูผู้สอน
(นางจรรรณ โนใจวงศ์)
ตำแหน่ง ผู้ดูแลเด็ก

ความคิดเห็นของผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมาย

ครูควรเอาใจใส่ดูแลเด็กที่ไม่สนใจในการทำกิจกรรมให้มากขึ้น เพื่อให้เด็กทุกคนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

ลงชื่อ  ครู
(นางวรรณฯ สมนวล)
ตำแหน่ง ครู

