



แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาปฐมวัย  
หน่วย นานาสัตว์โลก  
กิจกรรมเกมการศึกษา (เกมการจัดหมวดหมู่)

จัดทำโดย กลุ่ม ๓

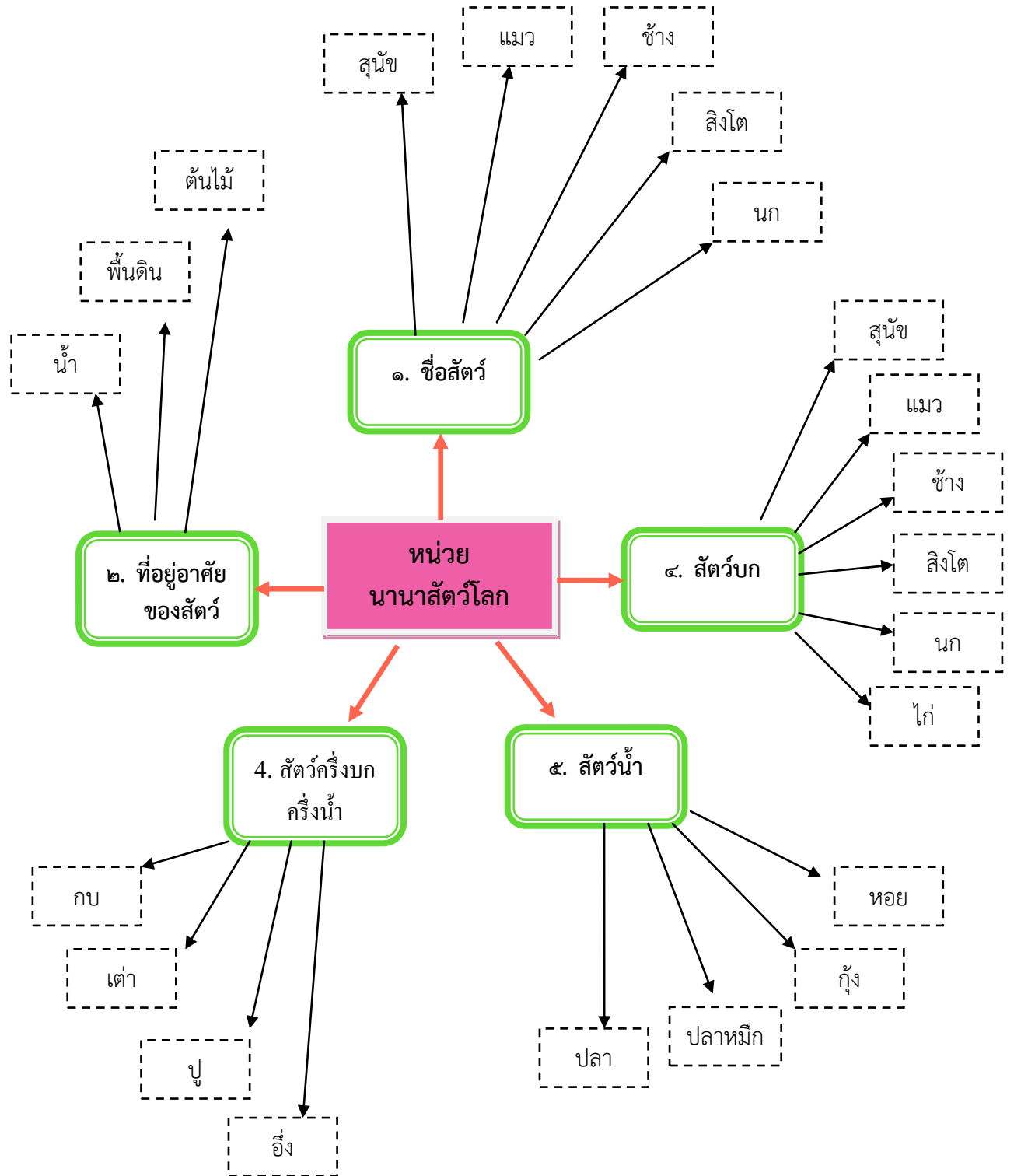
๑. นางสาวอรอนงค์	ปู้ดแค	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๐๙๗
๒. นางสาวพิศมัย	ก้อนคำ	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๐๔
๓. นางสาววิไลพร	ก้อนตั้ง	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๐๙
๔. นางปรีศนา	แบนปิง	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๑๑
๕. นางอรทัย	ไชยพูน	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๑๖
๖. นางอำนวย	สุติยะ	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๑๗
๗. นางสาวศิริินภา	กาวิ	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๐๕
๘. นางสาวเรณู	ต๊ะศรี	รหัส	๕๗๑๕๖๑๓๒๑๑๐๖

เสนอ

อาจารย์.....

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาปฐมวัยนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการฝึกปฏิบัติวิชาชีพระหว่างเรียน (๑๐๐๔๘๐๓)  
ภาคการศึกษาที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๑  
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย  
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ปฐมวัย  
สาระการจัดประสบการณ์ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก  
หน่วยการจัดประสบการณ์ นานาสัตว์โลก



## แผนการจัดประสบการณ์

สาระการเรียนรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ชั้นเตรียมอนุบาล ๒ อายุ ๓-๔ ปี  
 หน่วยการเรียนรู้เรื่อง นานาสัตว์โลก เรื่อง สัตว์  
 กิจกรรมเกมการศึกษา (เกมการจัดหมวดหมู่) เวลา ๑๔.๐๐-๑๔.๓๐ น.

### จุดประสงค์

๑. เด็กสามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพสัตว์ได้
๒. เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของเกมได้
๓. เด็กสามารถร่วมกิจกรรมกับเพื่อนและครูได้

### สาระการเรียนรู้

#### สาระที่ควรรู้

- ธรรมชาติรอบตัว, สิ่งต่างๆ รอบตัว, สื่อภาพโมเดลรูปสัตว์ สานจากไม้ไผ่ ปลา นก กบ

#### ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย	ด้านอารมณ์-จิตใจ	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา
<u>การใช้กล้ามเนื้อเล็ก</u> - การหยิบจับ	<u>การเล่น</u> - การเล่นรายบุคคลกลุ่มย่อย  <u>การมีอัตลักษณ์เฉพาะตน</u> <u>และเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ</u> - การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆตามความสามารถ	<u>การมีปฏิสัมพันธ์มีวินัย</u> <u>มีส่วนร่วม และบทบาทสมาชิกของสังคม</u> - การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ  <u>การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ</u> - การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น  <u>การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล</u> - การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน	<u>การใช้ภาษา</u> - การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ  <u>การคิดรวบยอดการคิดเชิงเหตุผลการตัดสินใจและแก้ปัญหา</u> - การสังเกต - การคัดแยกการจัดกลุ่มและการจำแนกสิ่งต่างๆ - การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่างๆ - การตัดสินใจ

## ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

### ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันท่องคำคล้องจอง “สัตว์บก สัตว์น้ำ” และสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง ว่าเด็กๆ ทราบหรือไม่ว่าสัตว์บกมีอะไรบ้าง และสัตว์น้ำมีอะไรบ้าง

### ขั้นสอน

๑. ครูแนะนำเกมจับคู่หมวดหมู่ สัตว์ที่เหมือนกัน พร้อมอธิบายและสาธิตวิธีการเล่น
๒. ครูขออาสาสมัครเด็กออกมาสาธิตวิธีการเล่นร่วมกับคุณครู
๓. ครูแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มกลุ่มละ ๔ คนโดยให้แต่ละกลุ่มเวียนการเล่น
๔. เมื่อเล่นเสร็จช่วยกันเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย

### ขั้นสรุป

๑. เด็กและครูร่วมกันสนทนากิจกรรมเกมการศึกษา โดยใช้คำถามว่าเด็กๆ ทราบไหมว่าเกมที่เล่นมีสัตว์อะไรบ้าง
๒. ให้เด็กช่วยกันบอกลักษณะของสัตว์ที่เล่นเกมดังกล่าวว่าสัตว์แต่ละประเภทมีลักษณะอย่างไร
๓. เด็กๆ ช่วยกันสรุปการเล่นเกมนั้นว่ามีวิธีการเล่นอย่างไร
๔. เด็กๆ ช่วยกันสรุปว่าเกมที่เล่นว่ามีสัตว์บก สัตว์น้ำ และสัตว์ปีก อะไรบ้าง และสัตว์แต่ละชนิดมีกี่ตัว

### สื่อ

- เกมการจัดหมวดหมู่รูปสัตว์ (सानจากไม้ไผ่) อย่างละ ๓ ตัว (นก,เต่า,ปลา)

รายการประเมิน	วิธีการประเมิน	เครื่องมือการประเมิน
<ul style="list-style-type: none"><li>- เด็กสามารถเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพสัตว์ได้</li><li>- เด็กสามารถปฏิบัติตามข้อตกลงของเกมได้</li></ul> เด็กสามารถร่วมกิจกรรมกับเพื่อนและครูได้	<ul style="list-style-type: none"><li>- สังเกตการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่ภาพสัตว์</li><li>- สังเกตการปฏิบัติตามข้อตกลง</li><li>- สังเกตการร่วมกิจกรรม</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- แบบสังเกตพฤติกรรม</li></ul>

### วิธีการประเมิน

- แบบสังเกต
- แบบบันทึกหลักการจัดประสบการณ์
- ภาพถ่ายการทำกิจกรรม

## บันทึกหลังการจัดประสบการณ์

บันทึกผลหลังการจัดกิจกรรม

.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา / อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะ / แนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก  
(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

แบบสังเกตการเล่นเกมการจัดหมวดหมู่รูปสัตว์  
กิจกรรมเกมการศึกษา หน่วยนานาชาติทั่วโลก  
วันที่.....เดือน..... พ.ศ. ....

ที่	ชื่อ-สกุล	เด็กจัดหมวดหมู่ และแยกประเภท			เด็กฟังและปฏิบัติ ตามข้อตกลง			เด็กมีส่วนร่วม ในการทำกิจกรรม		
		๓	๒	๑	๓	๒	๑	๓	๒	๑
๑										
๒										
๓										
๔										
๕										
๖										
๗										
๘										
๙										
๑๐										
๑๑										
๑๒										
๑๓										
๑๔										
๑๕										
๑๖										
๑๗										
๑๘										

เกณฑ์การประเมิน

- ๒ หมายถึง ดี
- ๑ หมายถึง พอใช้
- ๐ หมายถึง ควรปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนนจากการสังเกตจากเกมการศึกษาการจัดหมวดหมู่รูปสัตว์

- เกณฑ์การให้คะแนน ๒ คะแนนเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมได้ทุกครั้ง
- เกณฑ์การให้คะแนน ๑ คะแนนเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมตามที่กำหนดได้บางครั้ง
- เกณฑ์การให้คะแนน ๐ คะแนนเมื่อเด็กไม่สามารถแสดงพฤติกรรมได้เลย

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

วันที่.....เดือน..... พ.ศ. ....