



รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

เรื่อง

การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟัง การมีวินัย
จากการเล่านิทานและเกม ระดับปฐมวัย ๓ ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วน
ตำบลบ้านไทร

ผู้วิจัย

นางธนาวดี ศรีประโคน รหัส 571031321232



รายงานการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน

เรื่อง

การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟัง การมีวินัย
จากการเล่านิทานและเกม ระดับปฐมวัย ๓ ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วน
ตำบลบ้านไทร

ผู้วิจัย

นางธนาวดี ศรีประโคน รหัส 571031321232

ชื่องานวิจัย การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟัง การมีวินัย
จากการเล่านิทานและเกม ปฐมวัย ๓ ปี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วน
ตำบลบ้านไทร

ชื่อผู้วิจัย นางธนาวดี ศรีประโคน

ปี พ.ศ. ๒๕๖๒

บทนำ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อฝึกพื้นฐานทักษะการฟัง การมีวินัย จากกิจกรรมเสริมประสบการณ์ โดยการเล่านิทานและการเล่นเกม เพื่อสร้างเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา จากตัวละครในนิทานที่เป็นตัวแบบที่หล่อหลอม พฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก ให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ส่วนการเล่นเกมนั้น ส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กทางด้านสังคม เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การแบ่งปัน การร่วมมือ พฤติกรรมช่วยเหลือ ทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมที่หลากหลาย เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน จากแผนจัดประสบการณ์หลักสูตรสถานศึกษา/หลักสูตรการจัดการศึกษา ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร

วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมเล่านิทานและเกม เป็นสื่อเสริมประสบการณ์ด้านการฟัง

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและเกม เป็นสื่อเสริมประสบการณ์ด้านการฟัง

3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทักษะด้านการฟังของเด็กปฐมวัยที่ใช้นิทานและเกม จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้านการฟัง

เพื่อฝึกสมาธิการฟังอย่างเป็นกระบวนการจากกิจกรรมการฟังนิทานและการเล่นเกม ที่ได้รับอย่างเป็นขบวนการ จากการจัดกิจกรรม

ขอบเขตการวิจัย

๑. ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง ๓ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร จำนวน ๓๐ คน ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

การได้มาของตัวอย่าง ด้วยวิธี สุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง ๓ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร จำนวน ๓๐ คน ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

๒. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การจัดกิจกรรม ๒ แบบ

- การเล่านิทาน
- การเล่นเกม

ตัวแปรตาม ได้แก่ การฝึกการฟังและมีวินัยในตนเอง

- ฝึกขั้นพื้นฐานการฟัง
- ฝึกวินัยและความอดทน
- มีความสนุกสนานและตอบคำถามได้

๓. ด้านเนื้อหา การวิจัยนี้ดำเนินการในหน่วยการเรียนรู้ ยานพาหนะ สารที่ควรรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก และเรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้...๒๐....คาบ...๓...สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย

คำศัพท์ ๑ หมายถึง นิทานเด็กปฐมวัยหมายถึงเด็กนักเรียนชาย - หญิงที่มีอายุระหว่าง ๓-๔ ปกำลังศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร จำนวน ๓๐ คน ในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑

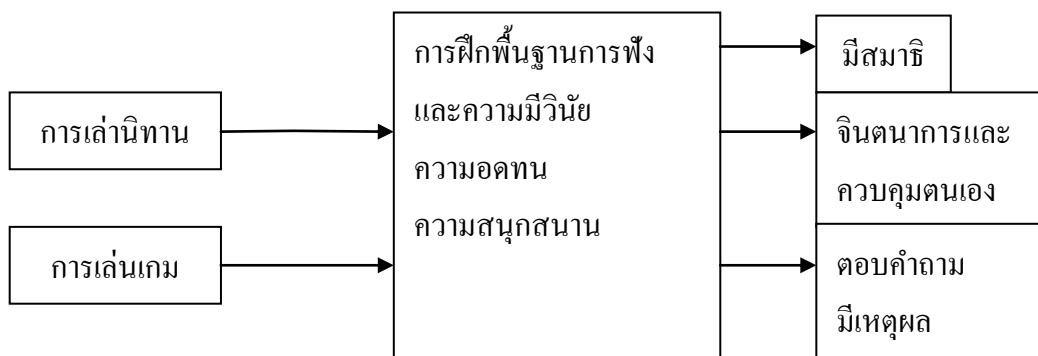
คำศัพท์ ๒ หมายถึง นิทานหมายถึงเรื่องสั้นที่ครูแต่งเองมีสาระเน้นจริยธรรมด้านการฟังได้แก่การฝึกพื้นฐานการฟัง และควมมีวินัยความอดทน ความสนุกสนานการฟังด้วยความเรียบร้อยและไม่พูดกันระหว่างที่ครูกำลังเล่านิทาน สอดแทรกสาระจริยธรรมด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม ได้แก่การไม่ก้าวร้าวและการช่วยเหลือผู้อื่นโดยมีตัวละครเป็นสัตว์จำนวน ๒ - ๓ ตัวการเล่านิทานและการติดตามผลคือการนำเอาเรื่องราวนิทานที่ครูแต่งเองโดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับจริยธรรมมาเล่าให้เด็กฟังเพื่อเป็นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัยและการติดตามผล เป็นการประเมินตามสภาพจริงหลังจากที่เด็กได้ฟังนิทานจบแล้วให้ครูประเมินเด็กด้วยการให้เด็กบอกเล่าการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันครูสังเกตจากการตอบคำถามตอบคำถาม มีเหตุผลจินตนาการและควบคุมตนเองและมีสมาธิในการร่วมกิจกรรมเกมการศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย พัฒนามาจาก ทฤษฎี/แนวคิดกรีก ยूनพันธ์ (๒๕๓๙:๘) ได้ให้ความหมายว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้น เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานตลอดจนแทรกแนวคิดเพื่อให้เด็กนำไปเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต

กฤษยา ต้นติผลาชีวะ (๒๕๔๑:๒-๑๐) ได้ให้ความหมายไว้ว่า นิทาน คือ สิ่งที่มีประสิทธิภาพสำหรับการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ไม่มีเด็กคนใดไม่ชอบฟังนิทาน นิทานสามารถสร้างจินตนาการ ความฝัน ความคิด ความเข้าใจและการรับรู้ให้กับเด็ก

แสดงได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนกรอบแนวคิดการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิจัยเชิง.....เก็บรวบรวมข้อมูลจาก.....จำนวน.....๓๐.....คน ผู้วิจัยออกแบบการวิจัยโดยใช้แบบแผนการวิจัย(Research Design)แบบกลุ่มเดียวมีการวัดก่อน-หลัง(One Group Pre Test-Post Test Design).....

เครื่องมือวิจัยได้แก่.....ชนิด.....จำนวนฉบับ ซึ่งเป็น
เครื่องมือวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง หรือได้มาจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบบันทึกการประเมินพัฒนาการ โดยการสังเกตระดับปฐมวัย อายุ ๓ ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๑ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยสรุปพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นระดับคุณภาพ ดี ปานกลาง ควรเสริม

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย อายุ ๓ ปี รวม ๓๐ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- นิทาน
- เกม

การดำเนินการทดสอบจากการปฏิบัติจริงตามแผนจัดประสบการณ์ ๑๐ แผน ในระหว่างเดือน
กุมภาพันธ์-มีนาคม ๒๕๖๒

- จัดกิจกรรมการเล่นเกมที่พร้อมบันทึกจากการสังเกตและการตอบคำถาม
 - จัดกิจกรรมการเล่นที่พร้อมบันทึกจากการสังเกตและการตอบคำถาม
- ระยะเวลาการเก็บข้อมูล ระหว่างเดือน กุมภาพันธ์-มีนาคม ๒๕๖๒

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธี.....บันทึกแบบสังเกต

สถิติที่ใช้ ได้แก่.....ระดับคุณภาพ ดี ปานกลาง ควรเสริม.....

สรุปผลการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยมีทักษะด้านการฟังโดยการจัดกิจกรรมเล่านิทานและเกม เป็นสื่อเสริมประสบการณ์ด้านการฟังได้ดี
2. เด็กปฐมวัยมีทักษะด้านการฟังหลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและเกม เป็นสื่อเสริมประสบการณ์ด้านการฟังได้
3. เด็กปฐมวัยมีทักษะด้านการฟังที่ใช้นิทานและเกม จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ด้านการฟัง มีทักษะการฟังที่ดีขึ้น

เพื่อฝึกสมาธิการฟังอย่างเป็นกระบวนการจากกิจกรรมการฟังนิทานและการเล่นเกม ที่ได้รับอย่างเป็น
ขบวนการ จากการจัดกิจกรรม

การสะท้อนผลการเรียนรู้

ความคิดเห็นของครู/บทเรียนที่ผู้เรียน ครู ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้เรียนรู้จากกระบวนการวิจัย

เด็กมีสมาธิในการฟังและสามารถจินตนาการ มีความคิดอย่างเป็นระบบ กล้าแสดงออกจากการเล่นเกมและพัฒนาด้านกล้ามเนื้อใหญ่และเล็กให้ประสานกันอย่างคล่องแคล่ว

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมและการฟังนิทานในระดับปฐมวัย อายุ ๓ ปี อยู่ในเกณฑ์ที่
แตกต่างกัน เด็กในวัยนี้ส่วนมากชอบเล่นเกมมากกว่าการนั่งฟังนิทาน ซึ่งใช้ระยะเวลาที่เท่ากัน

ความสำคัญ

การจัดประสบการณ์ชีวิตจากการฟังนิทานและเกม เป็นการฝึกการฟัง ความมีวินัย เป็นคุณลักษณะ
ทางด้านพฤติกรรมที่ช่วยให้สามารถควบคุมตนเองและปฏิบัติตามกิจวัตรประจำวัน พื้นฐาน เพื่อเป็นการ
ฝึกการฟังและการมีวินัยให้พัฒนาในระดับสูงต่อไป ซึ่งผ่านการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงโดยการฟังและการ
ฝึกปฏิบัติจริง ใช้การเล่านิทานประกอบหุ่นมือ และการเล่าประกอบภาพ การเล่นเกมต่าง ๆ จะสร้างความ
อดทน มีความคิดตามจินตนาการและลดพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์จากการสรุปและตอบคำถาม เป็น
กิจกรรมพิเศษทุกคนสนใจและชอบมาก ทำให้มีความสุข และคิดจินตนาการเป็นขบวนการได้ดี ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้อง
กับเด็กควรนำกิจกรรมการเล่านิทานและเกมมาปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เพื่อส่งเสริมเด็กในวัย ๓ - ๔ ปี ได้เข้าใจ
บทบาทและความสัมพันธ์ต่าง ๆ ต่อบุคคลและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การฝึกการฟังและความอดทนในเด็กวัย ๓ - ๔ ปี เป็นการฝึกขั้นพื้นฐานบางครั้งเด็กวัยนี้ จะมีความสนใจประมาณ ๕ - ๘ นาที (แผนการจัดประสบการณ์หลักสูตร ปีการศึกษา ๒๕๖๐) จากกิจกรรมต่าง ๆ และบางครั้งเด็กในวัยนี้จะขาดสมาธิ ความอดทน การรอคอย ในการฟังนิทานหรือการเล่นเกมนาน ๆ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา เพื่อฝึกการฟังความอดทน รู้จักกาลเทศะ สนใจในการฟังและสามารถแสดงพฤติกรรมออกมา ในลักษณะที่สังคมยอมรับและปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ จากกรฟังนิทานมีรูปแบบและกระบวนการเล่าหลากหลาย โดยการเล่าแบบปากเปล่าประกอบหุ่น โดยใช้แววตา น้ำเสียงและลีลาท่าทางประกอบหรือการเล่านิทานแบบเล่าไปวาดไป ขณะที่เล่าเรื่องจะวาดภาพให้สอดคล้องกับเรื่องราว เพื่อจูงใจทำให้เด็กได้ติดตามเรื่องราวด้วยความอยากรู้ เด็กจะสนุกมากขึ้น ถ้าในขณะที่ฟังเรื่องและดูภาพนั้น ผู้เล่ากระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น และร่วมสร้างจินตนาการกับนิทานเรื่องนั้น ๆ ด้วย

ส่วนการจัดเกมต่าง ๆ ครูและเด็กจะร่วมกันตกลงกติกาต่าง ๆ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรม การเล่นเกม จะทำให้เด็กได้เรียนรู้การทำงานกลุ่ม ความสามัคคีของกลุ่ม เน้นการมีส่วนร่วมทุกคนและตระหนักว่าผู้เล่นทุกคนมีความสำคัญในการแข่งขัน โดยไม่เน้นการแพ้ชนะ เน้นการเล่นร่วมกัน ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ในการเล่น ซึ่งจะส่งผลต่อการรับฟังผู้อื่น การเป็นผู้นำและผู้ตาม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการนำกิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นเกมมาจัดให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบว่าการเล่านิทานกับการเล่นเกม จะส่งผลต่อการรับรู้ในการฟังและมีวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการเล่านิทานและการเล่นเกมมีลักษณะการดำเนินกิจกรรมต่างกัน เพื่อนำผลที่ได้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

นวัตกรรมที่ใช้

แผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเล่านิทานและเกม

เหตุที่เลือกใช้นวัตกรรมนี้

เด็กปฐมวัยใน ๓ ปี เป็นวัยที่ควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและลักษณะที่พึงประสงค์ จะเป็นพื้นฐานและสร้างระเบียบวินัยได้เป็นอย่างดี ซึ่งเด็กวัยนี้เป็นวัยอยากรู้อยากเห็นสิ่งใหม่ ๆ ตลอดเวลา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำนวัตกรรมในด้านนิทานและเกมเข้ามาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เพื่อพัฒนาด้านการฟัง ความมีวินัย ความอดทน การรอคอย จากการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง จากบทบาทสมมติของการเล่นเกมและการฟังนิทาน

ส่วนประกอบของนวัตกรรม

เทคนิคการเล่านิทานจากสื่ออุปกรณ์และการวาดภาพประกอบ เช่น หุ่นเชิด หนังสือภาพ โดยอาศัยคำพูดและน้ำเสียง การเล่าที่เร้าใจและจูงใจ ส่วนเกมจะเน้นการเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่ไม่เน้นการแข่งขัน โดยให้ผู้เล่นทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกัน มีกฎกติกาการเล่นอย่างง่าย สนุกสนาน

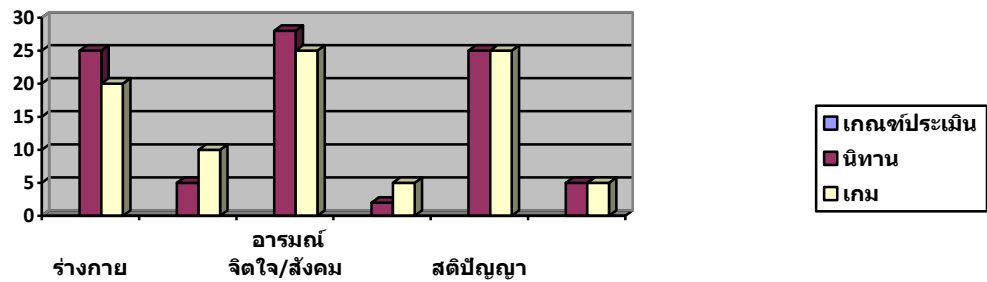
กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย อายุ ๓ ปี รวม ๓๐ คน

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร

จากการเล่านิทานให้นักเรียนฟังและการเล่นเกม เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการฟังการมีวินัย ผลจากการสังเกตนักเรียนจำนวน ๓๐ คน ปรากฏผลดังนี้

นิทาน	ร่างกาย		อารมณ์ จิตใจ สังคม		สติปัญญา	
	ดี	ปานกลาง	ดี	ปานกลาง	ดี	ปานกลาง
	๒๕	๕	๒๘	๒	๒๕	๕
เกม	๒๐	๑๐	๒๕	๕	๒๕	๕

จากกราฟแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ของเด็กในระดับปฐมวัย อายุ ๓ ปี ในด้านการเล่นเกมจะสูงกว่าการฟังนิทาน



รายการอ้างอิง

ทฤษฎี/แนวคิดกรีก ยूनพันธ์ (๒๕๓๙:๘)

กุลยา ตันติผลาชีวะ (๒๕๔๑:๒-๑๐)

ภาพประกอบกิจกรรม(การเล่านิทาน)



ขอรับรองว่าถ่ายจากสถานที่จริง

นางธนาวดี ศรีประโคน

ภาพประกอบกิจกรรม(การเล่านิทาน)



ขอรับรองว่าถ่ายจากสถานที่จริง

นางธนาวดี ศรีประโคน

ภาพประกอบกิจกรรม(กิจกรรมสร้างสรรค์)



ขอรับรองว่าถ่ายจากสถานที่จริง

นางธนาวดี ศรีประโคน

ภาพประกอบกิจกรรม(เกม)



ขอรับรองว่าถ่ายจากสถานที่จริง

นางธนาวดี ศรีประโคน

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ประเภทของยานพาหนะ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๒	วันที่ 11 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เสริมประสบการณ์	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ประเภทของยานพาหนะ คือ ยานพาหนะที่ใช้ทางบกยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถสนทนาแสดงความรู้จักของประเภทยานพาหนะได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ประเภทของยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย -

ด้านอารมณ์-จิตใจ - แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.3

ด้านสังคม -ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.1

ด้านสติปัญญา -ฟังผู้อื่นพูดจบและโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง มฐ.ที่ 9 ตบข.ที่ 9.1

กระบวนการจัดประสบการณ์

ชั้นนำ

1. ครูเล่านิทานกึ่งกึ่ง ไปเที่ยว ครูและเด็กร่วมกันร้องเพลงพวกเราไปเที่ยวกัน พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการมองเห็น โดยใช้คำถามดังนี้
 - เด็กๆ คิดว่ายานพาหนะคืออะไรเอ่ย
 - เด็กๆ คิดว่า ยานพาหนะมีไว้ทำอะไรเอ่ย
 - เด็กๆ คิดว่าประเภทของยานพาหนะมีอะไรบ้าง
3. เด็กนั่งตามสัญลักษณ์ของตนเองและอาสาสมัครเด็กออกมาแสดงบทบาทสมมุติเกี่ยวกับยานพาหนะ

ต่างๆ

4. อาสาสมัครเด็กออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับยานพาหนะ

ขั้นสรุป

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการสนทนาแสดงบทบาทสมมุติ ยานพาหนะ
6. เด็กและครูร่วมกันสรุปการร้องเพลง ยานพาหนะ พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลงยานพาหนะ
2. คำถาม
3. แสดงบทบาทสมมุติ

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการสนทนา แสดงบทบาทสมมุติ ยานพาหนะ
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ประเภทของยานพาหนะ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๖	วันที่ 11 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เกมการศึกษา	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมแยกประเภท เป็นเกมที่พัฒนากล้ามเนื้อมือในการหยิบจับเกม และฝึกทักษะการรู้จักเปรียบเทียบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมแยกประเภทได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถฝึกทักษะการคิด เปรียบเทียบได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถเก็บเกมเข้าที่

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

เกมแยกประเภท

เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย - เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 1 ตบช.ที่ 1.3

ด้านอารมณ์-จิตใจ - ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ มฐ.ที่ 5 ตบช.ที่ 5.4

ด้านสังคม - ยอมรับการประนีประนอมแก้ไข้ปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบช.ที่ 8.3

ด้านสติปัญญา - แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก มฐ.ที่ 10 ตบช.ที่ 10.3

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่คือเกมแยกประเภทและสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมการศึกษา ดังนี้

- เด็กๆ ไม่ทำลายเกมที่นำมาเล่น
- เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
- เด็กๆ เมื่อเลิกเล่นต้องเก็บเกมเข้าที่

3. เด็กแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งลายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครูคอย

ดูแลผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

4. เมื่อเลิกเล่นเกมเด็กช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมแยกประเภท

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมแยกประเภท
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นแยกประเภท
2. สังเกตการฝึกทักษะการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ยานพาหนะที่ใช้ทางบก
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2	วันที่ 12 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เสริมประสบการณ์	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ยานพาหนะที่ใช้ทางบก เช่น จักรยาน จักรยานยนต์ รถยนต์ รถไฟ เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักยานพาหนะที่ใช้ทางบกได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ยานพาหนะที่ใช้ทางบกได้

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านอารมณ์-จิตใจ - แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.3

ด้านสังคม - ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.1

ด้านสติปัญญา - ฟังผู้อื่นพูดจบและโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง มฐ.ที่ 9 ตบข.ที่ 9.1

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูเล่านิทาน เทียวทะเล ครูและเด็กร่วมกันสนทนาถึง ยานพาหนะที่จะไปเที่ยงทะเล พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับรถไฟ โดยใช้คำถามดังนี้
 - เด็กๆ รู้จักยานพาหนะที่ใช้ทางบกไหมคะ
 - เด็กๆ ยานพาหนะที่ใช้ทางบกวิ่งที่ไหนคะ
3. ครูนำภาพที่เป็นยานพาหนะทางบกมาให้เด็กๆดู
4. ครูขออาสาเด็กมาชี้รูปยานพาหนะที่ใช้ทางบก

ขั้นสรุป

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการฟังเสียง
6. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง รถไฟ พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง รถไฟ
2. คำถาม
3. เครื่องเคาะจังหวะ

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการสนทนาการฟังเสียง
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย ยานพาหนะ

เรื่อง ยานพาหนะที่ใช้ทางบก

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6

วันที่ 12 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562

กิจกรรม เกมการศึกษา

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะเป็นเกมที่พัฒนาการสังเกตรายละเอียดของภาพและพัฒนากล้ามเนื้อมือในกาหยิบจับเกม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมจับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถฝึกการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. เพื่อให้เด็กสามารถเก็บเกมเข้าที่

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

-เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย -เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 1 ตบช.ที่ 1.3

ด้านอารมณ์-จิตใจ -ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ มฐ.ที่ 5 ตบช.ที่ 5.4

ด้านสังคม -ยอมรับการประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบช.ที่ 8.3

ด้านสติปัญญา -แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก มฐ.ที่ 10 ตบช.ที่ 10.3

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่คือ เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะและสาธิตในการเล่นให้เด็กดู

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมการศึกษา ดังนี้
 - เด็กๆ ไม่ทำลายเกมที่นำมา
 - เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดลงในเกม

-เด็กๆ ต้องเก็บเกมเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

3. เด็กแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครูคอยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

4. เมื่อเลิกเล่นเกมเด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่เรียบร้อย
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมนับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะ
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเกมนับคู่ภาพกับตัวเลขรูปยานพาหนะ
2. สังเกตการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2	วันที่ 13 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เสริมประสบการณ์	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ คือ เรือใบ เรือพาย เรือดำน้ำ เจสกี

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านอารมณ์-จิตใจ - แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.3
- ด้านสังคม -ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.1
- ด้านสติปัญญา -ฟังผู้อื่นพูดจบและโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง มฐ.ที่ 9 ตบข.ที่ 9.1

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. เด็กนั่งตามสัญลักษณ์ของตนเอง

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำโดยใช้คำถาม ดังนี้

- เด็กๆ ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำจะอยู่ที่ไหนคะ
 - เด็กๆ ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำมีอะไรบ้าง
3. ครูนำภาพยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำให้เด็กดู
 4. เด็กดูภาพแล้วตอบได้ว่าเป็นรูปอะไร
 5. เด็กยกมือขึ้นแล้วตอบทีละคน

ขั้นสรุป

6. เด็กและครูร่วมกันสรุปการสนทนา ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ
7. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง เรือพาย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ
2. เพลงเรือพาย

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ยานพาหนะที่ใช้ทางน้ำ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๖	วันที่ 13 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เกมการศึกษา	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมลวดลายยานพาหนะทางน้ำ เป็นเกมที่พัฒนากล้ามเนื้อมือในการหยิบจับเกมฝึกการสังเกตรายละเอียด ฝึกการเปรียบเทียบภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมลวดลายยานพาหนะทางน้ำอย่างถูกต้องได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถฝึกทักษะคิด สังเกต เปรียบเทียบได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถเก็บเกมเข้าที่ได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- เกมลวดลายยานพาหนะทางน้ำ
- เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย -เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 1 ตบข.ที่ 1.3
- ด้านอารมณ์-จิตใจ -ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.4
- ด้านสังคม -ยอมรับการประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.3
- ด้านสติปัญญา -แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก มฐ.ที่ 10 ตบข.ที่ 10.3

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่ คือ เกมเรียงขนาดคนตมผลส้ม และสาธิตให้เด็กดู

ขั้นตอนกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกการศึกษา ดังนี้

- เด็กๆ ไม่ทำลายเกมที่นำมาเล่น
- เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
- เด็กๆ ต้องเก็บเกมเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

๓. แบ่งกลุ่มเด็กกลุ่มละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครู

ดูแลขณะเล่นอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป

4. เมื่อเด็กเลิกเล่นเกมเด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกเรียงขนาดคนตมผลส้ม

สื่อและแหล่งเรียนรู้

เกมเรียงขนาดคนตมผลส้มเกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินผลการพัฒนา

1. สังเกตการเล่นเกเรียงขนาดคนตมผลส้ม
2. สังเกตการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๒	วันที่ 14 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เสริมประสบการณ์	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ เช่น เครื่องบิน บอลลูน กระโดดร่ม

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านอารมณ์-จิตใจ - แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.3
- ด้านสังคม - ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.1
- ด้านสติปัญญา - ฟังผู้อื่นพูดจบและโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง มฐ.ที่ 9 ตบข.ที่ 9.1

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. เด็กนั่งตามสัญลักษณ์ของตนเอง
2. เด็กและครูร่วมกันท่องคำคล้องจอง เครื่องบิน พร้อมทำท่าประกอบ

ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ โดยใช้คำถาม ดังนี้
 - เด็กๆยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ มีอะไรบ้างคะ
 - ยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศอยู่บนอะไร

ขั้นสรุป

4. เด็กและครูร่วมกันสรุปการสนทนายานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ
2. เพลงนิ้วมือ
3. คำถาม

การประเมินการพัฒนา

1. สังเกตการสนทนายานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ยานพาหนะที่ใช้ทางอากาศ
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๖	วันที่ 14 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เกมการศึกษา	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมเรียงขนาดรูปรถยนต์ เป็นเกมที่ฝึกการเปรียบเทียบภาพใหญ่ ไปหาภาพเล็ก

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมเรียงขนาดรูปรถยนต์ได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถฝึกการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. เพื่อให้เด็กสามารถเก็บเกมเข้าที่ได้อ

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

เกมเรียงขนาดรูปรถยนต์
เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย -เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 1 ตบข.ที่ 1.3
ด้านอารมณ์-จิตใจ -ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.4
ด้านสังคม -ยอมรับการประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.3
ด้านสติปัญญา -แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก มฐ.ที่ 10 ตบข.ที่ 10.3

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่คือ เกมเรียงขนาดรูปรถยนต์

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมการศึกษา ดังนี้
 - เด็กๆ ไม่ทำลายเกมที่นำมาเล่น
 - เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
 - เด็กๆ เมื่อเลิกเล่นเก็บเกมเข้าที่

3. แบ่งกลุ่มเด็กกลุ่มละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครู

คอยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

4. เด็กเลิกเล่นเด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่เรียบร้อย
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมเรียงขนาดรูปรถยนต์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมเรียงขนาดรูปรถยนต์
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเกมที่เรียงขนาดรูปรถยนต์
2. สังเกตการคิด สังเกตเปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ความปลอดภัยในการเดินทาง
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๒	วันที่ 15 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เสริมประสบการณ์	เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ความปลอดภัยในการเดินทาง คือ การข้ามถนนทางม้าลาย การเดินข้ามสะพาน

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักความปลอดภัยในการเดินทาง
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

ความปลอดภัยในการเดินทาง

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านอารมณ์-จิตใจ - แสดงสีหน้าหรือท่าทางรับรู้ความรู้สึกผู้อื่น มฐ.ที่ 5 ตบข.ที่ 5.3

ด้านสังคม -ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบข.ที่ 8.1

ด้านสติปัญญา -ฟังผู้อื่นพูดจบและโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง มฐ.ที่ 9 ตบข.ที่ 9.1

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงความปลอดภัยในการเดินทาง

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาการดมกลิ่น โดยใช้คำถาม ดังนี้
 - เด็กๆ ข้ามถนนต้องข้ามที่ไหน
 - เด็กๆ ความปลอดภัยในการเดินทาง มีอะไรบ้างคะ

ขั้นสรุป

3. เด็กและครูช่วยกันสรุปความปลอดภัยในการเดินทาง

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพ ความปลอดภัยในการเดินทาง
2. คำถาม
3. แสดงความคิดเห็น

การประเมินการพัฒนา

1. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
2. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ เรื่องธรรมชาติรอบตัวเด็ก	ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561
หน่วย ยานพาหนะ	เรื่อง ความปลอดภัยในการเดินทาง
แผนการจัดประสบการณ์ที่ ๖	วันที่ 15 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562
กิจกรรม เกมการศึกษา	เวลา 20 นาที
สาระสำคัญ	

เกมภาพตัดต่อรูปภาพความปลอดภัยในการเดินทาง เป็นเกมที่ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบรูปร่างรูปทรงและการพัฒนากล้ามเนื้อในกาหยิบจับเกม

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถเล่นเกมภาพตัดต่อ รูปภาพความปลอดภัยในการเดินทางได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถคิด สังเกต เปรียบเทียบได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถแก้ปัญหาในการเล่นได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

เกมรูปภาพความปลอดภัยในการเดินทาง
เกมเก่าที่เคยเล่น

ประสบการณ์สำคัญ

- ด้านร่างกาย - เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 1 ตบช.ที่ 1.3
- ด้านอารมณ์-จิตใจ - ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จเมื่อมีผู้ช่วยเหลือ มฐ.ที่ 5 ตบช.ที่ 5.4
- ด้านสังคม - ยอมรับการประนีประนอมแก้ไข้ปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ มฐ.ที่ 8 ตบช.ที่ 8.3
- ด้านสติปัญญา - แก้ปัญหาโดยลองผิดลองถูก มฐ.ที่ 10 ตบช.ที่ 10.3

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. แนะนำการเล่น เกม ภาพตัดต่อ รูปภาพความปลอดภัยในการเดินทาง

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่น เกมการศึกษา ดังนี้
 - เด็กๆ ไม่ทำลายเกมที่นำมาเล่น
 - เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
 - เด็กๆ เมื่อเลิกเล่นต้องเก็บเกมเข้าที่

3. แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นกลุ่มละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้

โดยมีครูคอยดูแลขณะเล่นอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป

4. เมื่อเลิกเล่นเด็กเก็บเกมเข้าที่เรียบร้อย

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่น เกม ภาพตัดต่อรูปภาพความปลอดภัยในการเดินทาง

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมภาพตัดต่อรูปภาพความปลอดภัยในการเดินทาง
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินการพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเก็มรูปภาพความปลอดภัยในการเดินทาง
2. สังเกตการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ชนิดของกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2

วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ชนิดของกล้วย คือ กล้วยน้ำหว่า กล้วยหอม กล้วยไข่

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถรู้จักชนิดของกล้วย
2. สามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. สามารถร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- ชนิดของของกล้วย

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น

ด้านสังคม

- การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้านสติปัญญา

- การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ชั้นนำ

1. ครูเล่านิทาน กล้วย ครูและเด็กร่วมกันสนทนาถึง กล้วย

ขั้นตอนกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับชนิดของกล้วย โดยใช้คำถามดังนี้
 - กล้วยมีกี่ชนิด
 - เด็กๆรู้จักกล้วยอะไรบ้าง
3. อาสาสมัครเด็กออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับชนิดของกล้วย

ขั้นสรุป

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการสนทนาชนิดของกล้วย
6. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง กล้วย พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง กล้วย
2. คำถาม

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการสนทนาชนิดของกล้วย
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการร่วมกิจกรรม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ชนิดกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6

วันที่ 18 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เกมการศึกษา

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วย เป็นเกมที่พัฒนากล้ามเนื้อมือในการหยิบจับเกม ฝึกทักษะการสังเกตภาพสีกับเงา และฝึกทักษะการรู้จักเปรียบเทียบ

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วยได้
2. สามารถฝึกทักษะการคิด เปรียบเทียบได้
3. สามารถเก็บเกมเข้าที่ได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- เกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วย/เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่

ด้านสังคม

- การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

ด้านสติปัญญา

- การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆโดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่คือเกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วยและสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมนการศึกษา ดังนี้
 - เด็กๆ ไม่ทำลายเกมที่นำมาเล่น
 - เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดลงในเกม
 - เด็กๆ เมื่อเลิกเล่นต้องเก็บเกมเข้าที่
3. เด็กแบ่งกลุ่มๆละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งลายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครูคอย ดูแล ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

4. เมื่อเลิกเล่นเกมเด็กช่วยกันเก็บเกมการศึกษาเข้าที่
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วย
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเกมจับคู่ภาพเหมือนรูปกล้วย
2. สังเกตการฝึกทักษะการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ลักษณะของต้นกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2

วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ลักษณะของต้นกล้วย คือ ลำต้นกลมยาวสีเขียวอ่อน ใบสีเขียวเรียวยาวเป็นก้านมีเส้นขนาน

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักต้นกล้วย
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- ลักษณะของต้นกล้วย

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น

ด้านสังคม

- การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้านสติปัญญา

- การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ชั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง กล้วย พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบเพลง

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับกล้วย โดยใช้คำถามดังนี้

- เด็กๆ กล้วยมีลำต้นอย่างไรคะ
- เด็กๆ ใบกล้วยมีลักษณะอย่างไรคะ

3. ครูนำภาพที่เป็นต้นกล้วยทางบกมาให้เด็กๆดู

4. ครูขออาสาเด็กมาชี้รูปต้นกล้วยให้เพื่อนๆดู

ขั้นสรุป

5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการฟังเสียง

6. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง กล้วย พร้อมทั้งทำท่าทางประกอบ

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เพลง กล้วย
2. คำถาม
3. เครื่องเคาะจังหวะ

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการสนทนาการฟังเสียง
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ลักษณะของต้นกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6

วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เกมการศึกษา

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขเป็นเกมที่พัฒนาการสังเกตรายละเอียดของภาพและพัฒนากล้ามเนื้อในการหยิบจับเกม

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถเล่นเกมจับคู่ภาพกับตัวเลขได้
2. สามารถฝึกการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สามารถเก็บเกมเข้าที่

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขได้

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่

ด้านสังคม

- การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

ด้านสติปัญญา

- การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่คือ เกมจับคู่ภาพกับตัวเลขและสาธิตในการเล่นให้เด็กดู

ขั้นดำเนินการกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมการศึกษา

- เด็กๆ ทำลายเกมที่นำมาเล่น
- เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
- เด็กๆ ต้องเก็บเกมเข้าที่เมื่อเลิกเล่น

3. เด็กแบ่งกลุ่มๆ ละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครูคอยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

4. เมื่อเลิกเล่นเกมเด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่เรียบร้อย
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมจับคู่ภาพกับตัวเลข

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมจับคู่ภาพกับตัวเลข
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเกมจับคู่ภาพกับตัวเลข
2. สังเกตการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ประโยชน์ของกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2

วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ประโยชน์ของกล้วย คือ นำมาทำขนม ของหวาน ทำกระทง ทำเรือ ฯลฯ

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถรู้ประโยชน์ของกล้วย
2. สามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. สามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

-ประโยชน์ของกล้วย

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น

ด้านสังคม

- การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้านสติปัญญา

- การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. เด็กนั่งตามสัญลักษณ์ของตนเอง
2. **ขั้นดำเนินกิจกรรม**
3. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับประโยชน์ของกล้วย ดังนี้
 - เด็กๆ กล้วยทำอะไรได้บ้าง
 - เด็กๆ ไบก้วยทำอะไรได้บ้าง
 - เด็กๆ ตันกล้วยทำอะไรได้บ้าง
3. ครูนำภาพกล้วยที่ใช้ทางน้ำให้เด็กดู
4. เด็กดูภาพแล้วตอบได้ว่าเป็นรูปอะไร

5. เด็กยกมือขึ้นแล้วตอบทีละคน

ขั้นสรุป

4. เด็กและครูร่วมกันสรุปการสนทนา ประโยชน์ของกล้วย
5. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง กล้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ภาพประโยชน์ของกล้วย
2. ขนมหที่ทำจากกล้วย
3. กระทง

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการสนทนาเกี่ยวกับประโยชน์ของกล้วย
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ขนมหที่ทำจากกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2

วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

ขนมหที่ทำจากกล้วย ได้แก่ กล้วยปิ้ง กล้วยบวชชี กล้วยตาก เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักขนมหที่ทำจากกล้วย
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- ขนมหที่ทำจากกล้วย

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น

ด้านสังคม

- การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้านสติปัญญา

- การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. เด็กๆนั่งตามสัญลักษณ์ของตนเอง
2. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง กล้วย พร้อมทำท่าประกอบ

ขั้นดำเนินกิจกรรม

3. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับขนมที่ทำจากกล้วย โดยใช้คำถาม
- เด็กๆ ขนมที่ทำจากกล้วยมีอะไรบ้างคะ

ขั้นสรุป

4. เด็กและครูร่วมกันสรุปการขนมที่ทำจากกล้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ขนมที่ทำจากกล้วย
2. รูปภาพ ขนมที่ทำจากกล้วย

การประเมินการพัฒนา

1. สังเกตการสนทนาขนมที่ทำจากกล้วย
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง ขนมที่ทำจากกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5

วันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เกมการศึกษา

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมเรียงขนาดของกล้วย เป็นเกมที่ฝึกการเปรียบเทียบภาพใหญ่ ไปหาภาพเล็ก

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถเล่นเกมเรียงขนาดของกล้วย ได้
2. สามารถฝึกการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สามารถเก็บเกมเข้าที่ได้อ

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- เกมเรียงขนาดกล้วย
- เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การเล่นเกมบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่

ด้านสังคม

- การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

ด้านสติปัญญา

- การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนของสิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมใหม่คือ เกมเรียงขนาดของกล้วย

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมการศึกษา

- เด็กๆไม่ทำลายเกมที่นำมาเล่น
- เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
- เด็กๆ เมื่อเลิกเล่นเก็บเกมเข้าที่

3. แบ่งกลุ่มเด็กกลุ่มละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครูคอยผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเล่นจนครบทุกคน

ขั้นสรุป

4. เด็กเลิกเล่นเด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่เรียบร้อย
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกมเรียงขนาดกล้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมเรียงขนาดของกล้วย
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเกมเรียงขนาดของกล้วย
2. สังเกตการ คิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง การถนอมกล้วย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2

วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เสริมประสบการณ์

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

การถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย เช่น กล้วยฉาบ กล้วยเชื่อม กล้วยตาก เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. เพื่อให้เด็กสามารถรู้จักการถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย
2. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นได้
3. เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- การถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การพุดซุดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น

ด้านสังคม

- การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ด้านสติปัญญา

- การพุดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการสนทนาเกี่ยวกับวิธีถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย
 - เด็กไม่ส่งเสียงดัง
 - เด็กๆไม่ยกมือ

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาการถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย โดยใช้คำถาม
 - เด็กๆ การถนอมอาหารที่ทำจากกล้วยมีอะไรบ้างคะ
3. ครูขออาสาสมัครมาตอบวิธีการถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย
 - การฉาบ
 - การตาก
 - การเชื่อม

ขั้นสรุป

4. และครูช่วยกันสรุปการถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. รูปภาพ การถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย
2. คำถาม

การประเมินการพัฒนา

1. สังเกตการสนทนาวิธีถนอมอาหารที่ทำจากกล้วย
2. สังเกตการแสดงความคิดเห็น
3. สังเกตการตอบคำถาม

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4 ปี

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย ก ล้วย

เรื่อง การถนอมอาหาร

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5

วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม กลางแจ้ง

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมมอญซ่อนผ้าเป็นกิจกรรมที่พัฒนาการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายโดยเฉพาะกล้ามเนื้อให้แข็งแรง การปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่น

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถเล่นเกมมอญซ่อนผ้าได้
2. สามารถปฏิบัติตามกฎกติกาได้
3. สามารถเก็บของเข้าที่ได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- เกมมอญซ่อนผ้า
- เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และพื้นที่

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การเล่นนอกห้องเรียน

ด้านสังคม

- การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ด้านสติปัญญา

- การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำเกมมอญซ่อนผ้าและสาธิตวิธีการเล่น

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นกิจกรรมกลางแจ้ง ดังนี้
 - เด็กๆ ต้องเล่นอย่างระมัดระวัง
 - เด็กๆ ต้องทำความสะอาดก่อนเข้าห้อง
3. เด็กเล่นเกมมอญซ่อนผ้า 10-15 นาที โดยมีครูคอยดูแลขณะเล่นอย่างใกล้ชิด
4. เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดจากครูเด็กทำความสะอาดร่างกายและเข้าแถวเดินกลับห้อง

ขั้นสรุป

5. เด็กพ่นคลายกล้ามเนื้อ 1-2 นาทีและดื่มน้ำ
6. เด็กและครูร่วมกันสรุปเกมมอญซ่อนผ้า

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. ผ้า/ตุ๊กตา
2. แหมมารีน

การประเมินพัฒนาการ

1. สังเกตการเกมมอญซ่อนผ้า
2. สังเกตการปฏิบัติตามกฎกติกา
3. สังเกตการแก้ปัญหาในการเล่น

แผนการจัดประสบการณ์ระดับ ปฐมวัย 3-4

สาระการเรียนรู้ สิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

หน่วย กล้วย

เรื่อง การถนอมอาหาร

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 6

วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2562

กิจกรรม เกมการศึกษา

เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

เกมภาพตัดต่อรูปภาพกล้วย เป็นเกมที่ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบรูปร่างรูปทรงและการพัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็กในการหยิบจับเกม

จุดประสงค์การเรียนรู้/เพื่อให้เด็ก

1. สามารถการเล่น เกมภาพตัดต่อ กล้วย ได้
2. สามารถคิด สังเกต เปรียบเทียบได้
3. สามารถแก้ปัญหาในการเล่นได้

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรรู้

- เกมภาพตัดต่อรูปกล้วย
- เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

ประสบการณ์สำคัญ

ด้านร่างกาย

- การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

ด้านอารมณ์ จิตใจ

- การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่

ด้านสังคม

- การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

ด้านสติปัญญา

- การเปรียบเทียบและเรียงลำดับของสิ่งต่างๆ

กระบวนการจัดประสบการณ์

ขั้นนำ

1. ครูแนะนำกิจกรรมการเล่น เกม ภาพตัดต่อ รูปภาพกล้วย

ขั้นดำเนินกิจกรรม

2. เด็กและครูร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่นเกมภาพตัดต่อ

รูปกล้วย

- เด็กๆ ไม่ทำลายเกมนที่นำมาเล่น
- เด็กๆ ไม่ขีดเขียนสิ่งใดๆลงในเกม
- เด็กๆ เมื่อเลิกเล่นต้องเก็บเกมเข้าที่

3. แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นกลุ่มละ 4-5 คน ให้เด็กเล่นเกมใหม่และเกมเก่าทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยมีครูคอยดูแลขณะเล่นอย่างใกล้ชิด

ขั้นสรุป

4. เมื่อเลิกเล่นเด็กเก็บเกมเข้าที่เรียบร้อย
5. เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่นเกม ภาพตัดต่อ กล้วย

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. เกมภาพตัดต่อ กล้วย
2. เกมเก่าที่เคยเล่นมาแล้ว

การประเมินการพัฒนาการ

1. สังเกตการเล่นเกม กล้วย
2. สังเกตการคิด สังเกต เปรียบเทียบ
3. สังเกตการเก็บเกมเข้าที่