

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ชั้นเตรียมอนุบาล 2/2 (อายุ 3 ปี)

หน่วยที่ 28

สัตว์โลกผู้น่ารัก

โดย

นางสาวธนพร เหนือคูเมือง
รหัส 571461321115

เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติการสอนในสถานศึกษาในสาขาวิชาเฉพาะ 2
สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

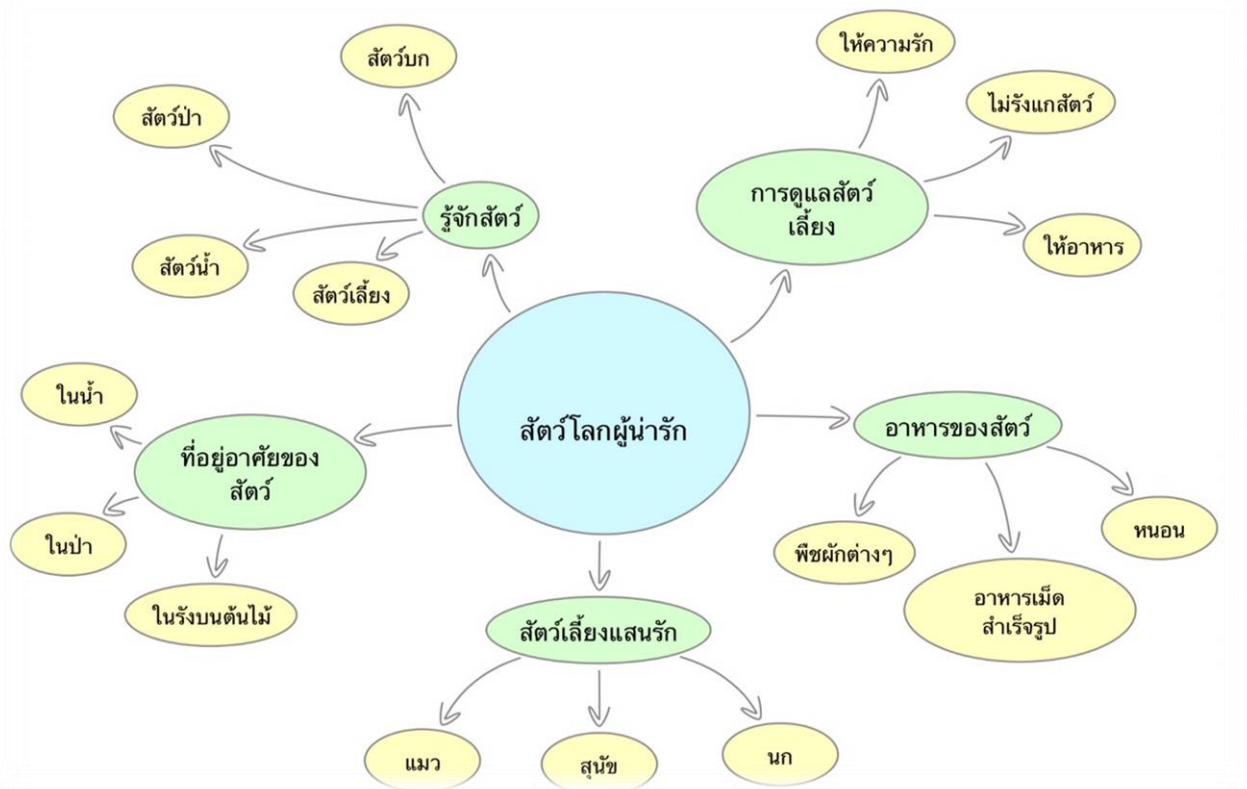
โครงการความร่วมมือทางวิชาการระหว่างกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นกับ
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ 28 สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 3 ธรรมชาติรอบตัว
หน่วยการจัดประสบการณ์ สัตว์โลกผู้น่ารัก

ใช้จัดประสบการณ์ วันที่ เดือน พ.ศ.

ความคิดรวบยอด

สัตว์รอบตัวเรามีอยู่มากมายหลายชนิด แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะที่อยู่อาศัย ได้แก่ สัตว์เลี้ยง เช่น แมว สุนัข เป็ด ไก่ วัว และสัตว์ป่า เช่น สิงโต เสือ ยีราฟ ช้าง ภู เป็นต้น สัตว์ทุกชนิดต่างมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและที่อยู่อาศัย เราจึงควรให้ความเมตตาสัตว์ เพื่อให้คนและสัตว์อยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข



สิ่งที่เด็กรู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
<ul style="list-style-type: none"> - แมว หมู นก ปลา ฯลฯ - ปลาอยู่ในน้ำ นกอยู่บนต้นไม้ - สุนัข นก แมว ฯลฯ - แมวกินปลา - อาบน้ำให้สุนัข 	<ul style="list-style-type: none"> - สัตว์บก สัตว์ป่า สัตว์น้ำ สัตว์เลี้ยง - ช้างอยู่กันเป็นโขลงในป่าลึก - สัตว์เลี้ยงที่สามารถเลี้ยงไว้ดูเล่นภายในบ้าน - อาหารเม็ด ผัก ผลไม้ หนอน หญ้า - ไม่รังแกสัตว์ 	<ul style="list-style-type: none"> - รู้จักสัตว์ - ที่อยู่อาศัยของสัตว์ - สัตว์เลี้ยงแสนรัก - อาหารของสัตว์ - การดูแลสัตว์เลี้ยง

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ 28 สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 3 ธรรมชาติรอบตัว
หน่วยการจัดประสบการณ์ สัตว์โลกผู้น่ารัก

ใช้จัดประสบการณ์ วันที่ เดือน พ.ศ.

* * * * *

แนวการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

กิจกรรม วันที่	เคลื่อนไหว และจังหวะ	สร้างสรรค์	เสรี	เสริมประสบการณ์ วงกลม	กลางแจ้ง	เกมการศึกษา
1	-การเคลื่อนไหว ร่างกายประกอบเพลง เสียงลูกสัตว์	-การวาดภาพสัตว์ และระบายสีภาพ	เปิดโอกาสให้เด็กได้ เลือกเล่นในศูนย์ตาม ความสนใจและค้นหา ความถนัดของตนโดย จัดให้สอดคล้องกับ หน่วยการเรียนรู้	-รู้จักสัตว์	-การสำรวจสัตว์ใน บริเวณโรงเรียน	-เกมทายชื่อสัตว์ จากภาพเงา
2	-การเคลื่อนไหว ร่างกายตามคำสั่ง	-การ ฉีก ปะ ตกแต่ง ลวดลายของผืนน้อย	เปิดโอกาสให้เด็กได้ เลือกเล่นในศูนย์ตาม ความสนใจและค้นหา ความถนัดของตนโดย จัดให้สอดคล้องกับ หน่วยการเรียนรู้	-ที่อยู่อาศัยของสัตว์	-การละเล่นไทย งูกินหาง	-เกมทายชื่อแหล่งที่อยู่ ของสัตว์จากบัตรภาพ
3	-การเคลื่อนไหว ร่างกายอย่างอิสระ	-การปั้นดินน้ำมัน สัตว์แสนรัก	เปิดโอกาสให้เด็กได้ เลือกเล่นในศูนย์ตาม ความสนใจและค้นหา ความถนัดของตนโดย จัดให้สอดคล้องกับ หน่วยการเรียนรู้	-สัตว์เลี้ยงแสนรัก	-การเล่นวิ่งพลัดบอก ชื่อสัตว์	-เกมจับคู่ภาพ สัตว์กับที่อยู่
4	-การเคลื่อนไหวร่างกาย ประกอบเพลงบรรเลง	-การพับกระดาษ หน้าแมว	เปิดโอกาสให้เด็กได้ เลือกเล่นในศูนย์ตาม ความสนใจและค้นหา ความถนัดของตนโดย จัดให้สอดคล้องกับ หน่วยการเรียนรู้	-อาหารของสัตว์	-การเล่นกระโดดข้าม สิ่งกีดขวางเก็บบัตร ภาพอาหารของสัตว์	-เกมภาพตัดต่อ สัตว์เลี้ยง
5	-การเคลื่อนไหว ร่างกายแบบผู้นำ ผู้ตาม	-การพิมพ์ภาพด้วยนิ้ว มือตกแต่งเป็นรูปสัตว์	เปิดโอกาสให้เด็กได้ เลือกเล่นในศูนย์ตาม ความสนใจและค้นหา ความถนัดของตนโดย จัดให้สอดคล้องกับ หน่วยการเรียนรู้	-การดูแลสัตว์เลี้ยง	-การวิ่งซิกแซกเก็บ บัตรภาพสัตว์เลี้ยง	-เกมโดมิโนภาพสัตว์

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
สัปดาห์ที่ 28 สาระที่ควรเรียนรู้ที่ 3 ธรรมชาติรอบตัว
หน่วย สัตว์โลกผู้น่ารัก หน่วยย่อย รู้จักสัตว์

ใช้จัดประสบการณ์ วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา 14.30-14.50 น.

1. ชื่อกิจกรรม เกมการศึกษา
2. มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ / ประสบการณ์สำคัญ

ร่างกาย		อารมณ์ จิตใจ			สังคม			สติปัญญา			
มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์											
มฐ.1	มฐ.2	มฐ.3	มฐ.4	มฐ.5	มฐ.6	มฐ.7	มฐ.8	มฐ.9	มฐ.10	มฐ.11	มฐ.12
1.3	2.2	3.1, 3.2		5.1,5.2,5.3	6.2,6.3	7.2	8.1,8.2,8.3	9.1,9.2	10.1,10.3		12.1
ประสบการณ์สำคัญ											
1.1.2 การใช้กล้ามเนื้อเล็ก - การหยิบจับสิ่งต่างๆ	1.2.2 การเล่น - การเล่นอิสระ - การเล่นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ 1.2.3 คุณธรรม จริยธรรม - การปฏิบัติตามหลักศาสนาที่นับถือ 1.2.5 การมีอัตลักษณ์เฉพาะตนและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ - การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของตนเอง	1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน - การปฏิบัติตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง 1.3.2 การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม - การใช้วัสดุและสิ่งของเครื่องใช้อย่างคุ้มค่า 1.3.4 การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และบทบาทสมาชิกของสังคม - การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน - การปฏิบัติตามเป็นสมาชิกที่ดีของห้องเรียน - การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 1.3.7 การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล - การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน	1.4.1 การใช้ภาษา - การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ - การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการ - การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่น และการกระทำต่างๆ - การเล่นเกมทางภาษา 1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและแก้ปัญหา - การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม - การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา 1.4.3 จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ - การรับรู้ และแสดงความคิดความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน 1.4.4 เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ - การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว								

3. สาระการเรียนรู้
 สาระที่ควรรู้
 การเล่นเกม ทายชื่อสัตว์จากภาพเงา

4. จุดประสงค์ในการจัดประสบการณ์
 - 1) เด็กสามารถใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กันได้
 - 2) เด็กสามารถบอกชื่อสัตว์ได้

5. วิธีการจัดกิจกรรม

- 1) ครูแนะนำเกมทายชื่อสัตว์จากภาพเงา และสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู
- 2) ครูและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงในการเล่น เช่น
 - ไม่ส่งเสียงดังขณะเล่น
 - รู้จักแบ่งปันกันเล่น
 - เล่นอย่างทะนุถนอม ไม่ทำลายให้เสียหาย
 - เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด (เคาะจังหวะ 2 ครั้ง) ให้เก็บเกมเข้าที่ และมานั่งรวมกันที่หน้าห้อง
- 3) ครูแบ่งเด็กเป็นกลุ่มย่อย 2 กลุ่ม ให้เล่นเกม ทายชื่อสัตว์จากภาพเงา เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย และมานั่งรวมกันที่หน้าห้อง
- 4) ครูและเด็กร่วมกันสนทนาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมและสัตว์ชนิดต่างๆ

6. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- 1) เกมทายชื่อสัตว์จากภาพเงา
- 2) เครื่องเคาะจังหวะ

7. การประเมินผล

วิธีการประเมิน

- 1) สังเกตการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน
- 2) สังเกตการบอกชื่อสัตว์

เครื่องมือการประเมินผล

แบบสังเกตพฤติกรรม

8. เกณฑ์การประเมิน

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน		
	3	2	1
การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน	เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยตนเอง	เด็กสามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ โดยเพื่อนหรือครูคอยแนะนำ	เด็กไม่สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่น
การบอกชื่อสัตว์	เด็กสามารถบอกชื่อสัตว์ได้ด้วยตนเอง	เด็กสามารถบอกชื่อสัตว์เองได้ โดยเพื่อนหรือครูคอยแนะนำ	เด็กไม่สามารถบอกชื่อสัตว์

แบบสังเกตพฤติกรรม

(กิจกรรมเกมการศึกษา)

ชั้นเตรียมอนุบาล 2/2

วันที่ เดือน พ.ศ.

เลขที่	ชื่อ-นามสกุล	รายการประเมิน		ระดับ		
		1) การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและตาให้ประสานสัมพันธ์กัน	2) การบอกชื่อสัตว์	3	2	1
1	ด.ช.จิตติพัฒน์ วารี					
2	ด.ช.ฐนดล ภิญโญทรัพย์					
3	ด.ช.วริทธิ์ธร เทวกระโทก					
4	ด.ช.สุธาศิลป์ ป้อมสุวรรณ					
5	ด.ช.อัศม์เดช ภูครองไชย					
6	ด.ญ.เกณิกา พรทวีคุณ					
7	ด.ญ.ฉันท์หทัย ไพบุลย์กุลกร					
8	ด.ญ.นันทน์ลิน ผาทอง					
9	ด.ญ.ปทิตตา ประเสริฐแทน					
10	ด.ญ.ปวีรศา ประจวบมอญ					
11	ด.ญ.ภิญญาพัชญ์ อุดมฤทธิ					
12	ด.ญ.วริศรา อุทโท					
13	ด.ญ.อภิญญาดา แผ่นผา					
14	ด.ญ.อาทิตยา ใจมั่น					
รวม						
คิดเป็นร้อยละ						
				ร้อยละเชิงคุณภาพ-ระดับ		
				ร้อยละเชิงปริมาณ-ระดับ		

เกณฑ์การแปรค่าระดับ 75 ขึ้นไป = 3 ดี (ด) / 60 - 74 = 2 พอใช้ (พ) / ต่ำกว่า 60 = 1 ควรส่งเสริม (ส)

บันทึกการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ชั้นเตรียมอนุบาล 2/2

วันที่ เดือน พ.ศ.

ผลการจัดประสบการณ์

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

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

ปัญหา/อุปสรรค

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

วิธีการ/แนวทางแก้ไขปัญหา

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

ลงชื่อ.....

(นางสาวธนพร เหนือคูเมือง)

ผู้สอน

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

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

ลงชื่อ.....

(นางสาวกรรณิการ์ แผ่นเงิน)

ครูพี่เลี้ยง

ภาคผนวก

- เกมทายชื่อสัตว์จากภาพเงา



- เครื่องเคาะจังหวะ

