

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านทับหมาก

สังกัดเทศบาลตำบลบ่อแฮ้ว

สาระการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับ

ธรรมชาติรอบตัวเด็ก

หน่วย กลางวัน / กลางคืน

สัปดาห์ที่ ๒๓

ระหว่างวันที่ 5 - 9 พ.ย ๒๕๖1

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖1

ห้องส้มโอ

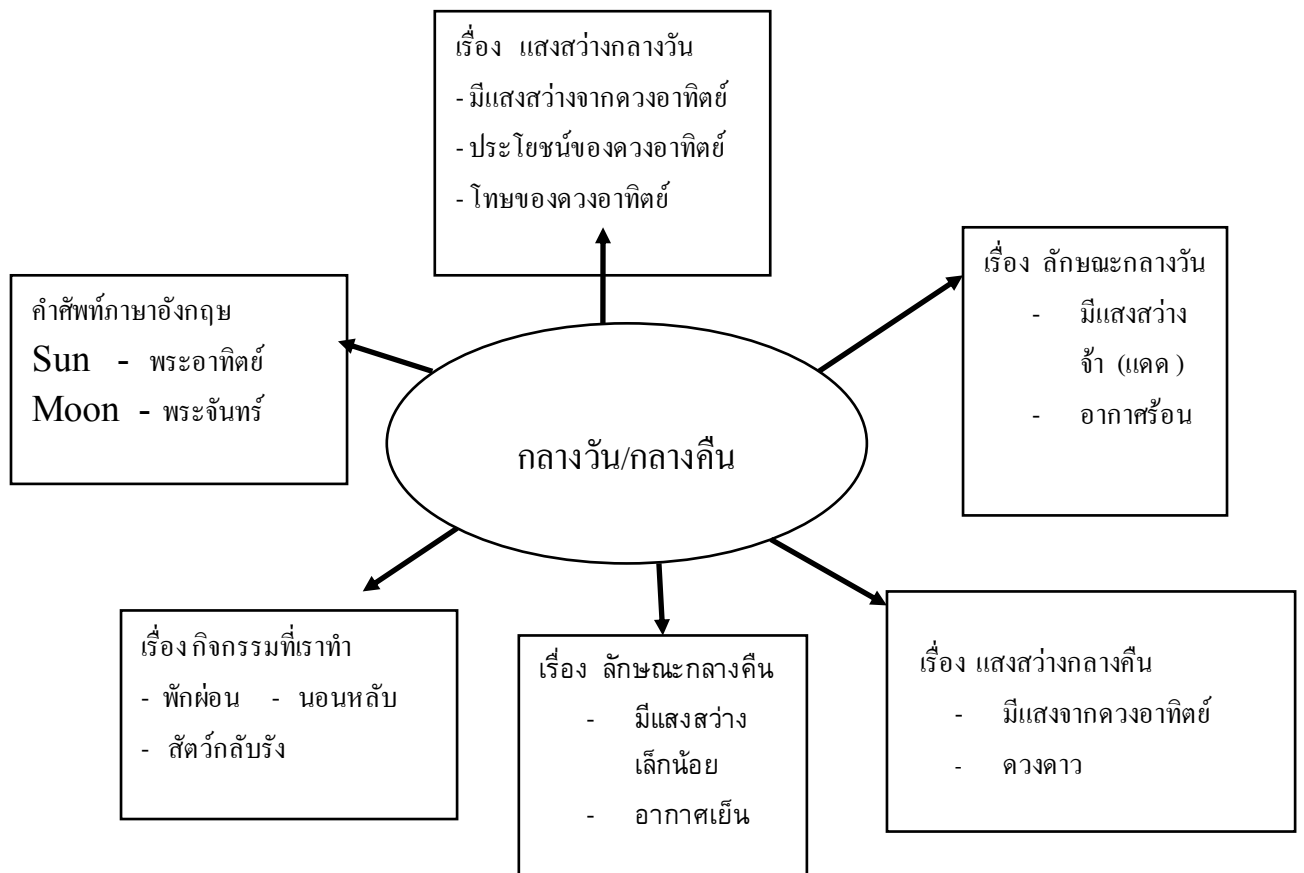
ลงชื่อ.....ผู้จัดประสบการณ์

(นางสมควร เป็งแสนฟู)

ลงชื่อ.....ผู้จัดประสบการณ์

(นางสาวไพริน อินตานวล)

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เด็กปฐมวัย 2-3 ปี
สัปดาห์ 23 สาระการจัดประสบการณ์ที่ 3 เกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว
หน่วยการจัดประสบการณ์ กลางวัน/กลางคืน



สิ่งที่ได้รู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่ได้ควรรู้
1. กลางวันมีดวงอาทิตย์ 2. กลางคืนมีดวงจันทร์	1. ทำไมจึงมีกลางวัน 2. กลางคืนดวงอาทิตย์อยู่ที่ไหน	1. แสงสว่างกลางวัน 2. ลักษณะกลางวัน 3. แสงสว่างกลางคืน 4. ลักษณะกลางคืน 5. กิจกรรมที่เราทำ

--	--	--

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เด็กปฐมวัย 2-3 ปี
สัปดาห์ 23 สารการจัดประสบการณ์ที่ 3 เกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัว
หน่วยการจัดประสบการณ์ กลางวัน/กลางคืน

กิจกรรมเคลื่อนไหว EF1 3 5	กิจกรรมเสริมประสบการณ์ EF1 2 3 4 5 7 8 9
<ol style="list-style-type: none"> 1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลง 2. การเคลื่อนไหวร่างกายและการร้องเพลง 3. การเคลื่อนไหวร่างกายอยู่กับที่ 4. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลง 5. การเคลื่อนไหวจังหวะตามสัญญาณ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. แสงสว่างกลางวัน 2. ลักษณะกลางวัน 3. แสงสว่างกลางคืน 4. ลักษณะกลางคืน 5. กิจกรรมที่เราทำ
กิจกรรมสร้างสรรค์ EF1 2 3 4 5 6 7 8 9	กิจกรรมเสรี EF1 2 3 4 5 6 7 8 9
<ol style="list-style-type: none"> 1. การเป่าสี 2. การระบายสีภาพพระอาทิตย์ 3. การปั้นดินน้ำมัน 4. การฉีกปะภาพดวงจันทร์ 5. การระบายสีภาพนกฮูก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. มุมบล็อก 2. มุมบ้าน 3. มุมวิทยาศาสตร์ 4. มุมศิลปะ 5. มุมดนตรี 6. มุมหนังสือ
กิจกรรมกลางแจ้ง EF1 2 3 4 5 6 7 8 9	เกมการศึกษา EF1 2 3 4 5 6 7 8 9
<ol style="list-style-type: none"> 1. การเล่นเกมไล่จับ 2. การเล่นเครื่องเล่นสนาม 3. การเล่นเกมโยนห่วงเข้าหลัก 4. การเล่นเกมนกกลับรัง 5. การเล่นของเล่นพื้นบ้าน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เกมภาพตัดต่อกกลางวัน 2. เกมเรียงลำดับภาพเหตุการณ์พระอาทิตย์ขึ้น 3. เกมจับคู่ภาพกับเงา 4. เกมจับคู่ภาพเหมือน 5. เกมจับคู่ภาพกับจำนวนที่เท่ากัน

Executive Functions

กลุ่มทักษะพื้นฐาน 1. Working Memory จำเพื่อใช้งาน 2. Inhibitory Control ยั้งคิด ไตร่ตรอง
3. Shift Cognitive Flexibility ยืดหยุ่นความคิด

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง 4. Focus/Attention จดจ่อใส่ใจ 5. Emotional Control ควบคุมอารมณ์
6. Self Monitoring ติดตามประเมินตนเอง

กลุ่มทักษะปฏิบัติ 7. Initiating ริเริ่มลงมือทำ 8. Planning Organizing วางแผน จัดระบบ
ดำเนินการ

9. Goal-Directed Persistence มุ่งเป้าหมาย

การคิดรวบยอด

กลางวันจะมี

แสงสว่างจากดวงอาทิตย์ทำให้เรามองเห็นสิ่งต่างๆได้ก็ไปโรงเรียนในเวลากลางวันและได้เล่น
สนุกสนาน แต่ในเวลากลางคืนทุกคนจะนอนหลับพักผ่อน ความมืดทำให้เรามองเห็นไม่ชัดเจน

แผนการจัดประสบการณ์การศึกษาปฐมวัยอายุ 2- 3 ปี สัปดาห์ที่ 23
ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กลางวัน /กลางคืน เรื่อง แสงสว่างกลางวัน
วันที่ทำการสอน 12 พฤศจิกายน 2561 ผู้สอน นางสาวไพริน อินตานวล

<p>1.สาระสำคัญ กลางวันจะมีดวงอาทิตย์ทำให้เรามองเห็นสิ่งต่างๆได้ชัดเจน</p>	<p>2. มาตรฐาน/ตัวชี้วัด มฐ.ที่ 14 ตบช.ที่ 1 ตระหนัก รู้คุณค่าของสิ่งแวดล้อม มฐ.ที่15 ตบช. 1 สนใจและปฏิบัติกิจกรรม ตบช.2 ปฏิบัติกิจกรรมสำเร็จและภูมิใจในผลงาน มฐ.ที่16 ตบช. 1 สามารถบอกความเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆที่เกิดจากการเรียนรู้ ตบช.3 มีจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มฐ.ที่17 ตบช. 5 มีทักษะในมิติสัมพันธ์ สามารถเชื่อมโยงความรู้และทักษะ มฐ. ที่18 ตบช. 1 มีความใฝ่รู้และรู้จักตั้งคำถาม มฐ.ที่ 19 ตบช.4 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อน ครู และผู้อื่น มฐ.ที่ 20 ตบช.2 สนใจ และร่วมกิจกรรมด้านดนตรีและการเคลื่อนไหว</p>
<p>3. เนื้อหา/สาระการเรียนรู้ กิจกรรมเคลื่อนไหว - การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะเพลง กิจกรรมเสริมประสบการณ์ - แสงสว่างกลางวัน กิจกรรมสร้างสรรค์ - การเป่าสี กิจกรรมเกมการศึกษา - เกมภาพตัดต่อกลางวัน</p>	<p>4. ชี้นำ/ภาระงาน - การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะเพลง - แสงสว่างกลางวัน - การเป่าสี - เล่นตามมุมต่างๆ - เกมภาพตัดต่อกลางวัน</p> <p>5. กิจกรรมการเรียนรู้แบบ Active Learning 1.การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด 2.การเรียนรู้แบบร่วมมือ 3.การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน 4.การเรียนรู้แบบใช้เกม</p>
	<p>6. คุณลักษณะที่พึงประสงค์ คุณลักษณะที่ 2 ใช้วัยวะของร่างกายได้ประสานสัมพันธ์กัน คุณลักษณะที่ 3 .มีความสุขและแสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับวัย คุณลักษณะที่ 4 รับรู้และสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว</p>

7. กิจกรรมการเรียนรู้ (90 นาที)	8. สื่อ	9. วิธีวัดผล
<p>ขั้นตอนการจัดกิจกรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะเพลงได้ 2. การบอกแสงสว่างของกลางวันได้ 3. การเป่าสีได้ 4. เล่นเกมภาพตัดต่อได้ 5. สามารถเล่นเกมวิ่งไล่จับได้ 6. ปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงได้ <p>ขั้นนำ ครูเปิดเพลง “พระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง”พร้อมให้เด็กทำท่าทางประกอบเพลงตาม</p> <p>ขั้นสอน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กและครูสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะของดวงอาทิตย์ว่ามีรูปร่างกลมดวงไฟ ดวงใหญ่ 2. ครูนำภาพดวงอาทิตย์ให้เด็กดูและร่วมกันอธิบายรูปร่างและพาเด็กออกนอกชั้นเรียนเพื่อให้เด็กดูดวงอาทิตย์ว่าเป็นอย่างไรบ้าง (การคิดแก้ปัญหา,การคิดเปรียบเทียบ) 3.เด็กและครูร่วมสรุปแสงสว่างของดวงอาทิตย์ 4. เด็กอ่านคำศัพท์ภาษาอังกฤษ sun –ดวงอาทิตย์ ตามครู 5. ครูแนะนำและสาธิตการเป่าสีให้ดูก่อน เด็กลงมือปฏิบัติเอง และให้เด็กเก็บของเข้าที่เมื่อเสร็จแล้ว (การคิดสร้างสรรค์) <p>ขั้นสรุป</p> <p>- ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมภาพตัดต่อให้เด็กดูก่อน และให้เด็กเล่นโดยแบ่งเป็นกลุ่มเมื่อเล่นเสร็จให้ช่วยกันเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย (การคิดเปรียบเทียบ)</p>	<p>-เพลง พระอาทิตย์ยิ้มแฉ่ง</p> <p>-ใบงาน,สีน้ำ,หลอดดูด</p> <p>-เกมภาพตัดต่อ</p>	<p>ประเมินกิจกรรมจากการ</p> <p>- สังเกตการตอบคำถาม</p> <p>-สังเกตการร่วมกิจกรรม</p> <p>- ผลงาน</p>
<p>กิจกรรมเสรี (30 นาที)</p> <p>- ครูแนะนำการเล่นตามมุมต่างๆในห้องเรียน และให้เด็กเล่นอย่างอิสระตามความสนใจ โดยครูสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กอย่างใกล้ชิด หลังจากเลิกเล่นให้เด็กเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย (การคิดแก้ปัญหา)</p>	<p>- มุมต่างๆ</p>	<p>- สังเกตการเล่นตามมุมต่างๆ</p>
<p>กิจกรรมกลางแจ้ง (30 นาที)</p> <p>- ให้เด็กอบอุ่นร่างกายโดยการทำกายบริหาร 5 ท่า และสร้างข้อตกลงในการเล่น เกมวิ่งไล่จับ เด็กปฏิบัติตามการเล่น โดยครูคอยสังเกตการเล่นของเด็ก เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีดให้เด็กหยุดเล่นและนั่งพัก เด็กและครูร่วมกันสรุปการเล่น เกม (การคิดแก้ปัญหา)</p>	<p>- นกหวีด</p>	<p>- สังเกตการณ์ทำตามข้อตกลง</p> <p>-สังเกตการเล่นเกมที่จับ</p>

15	ด.ญ นิษฐเนตร ใจโต																			
16	ด.ช ชวกร ศิริจันทร์พันธ์																			
17	ด.ญ ญฐมน วงศ์ราษฎร์																			
18	ด.ญ ณิชกานต์ ชันธิกุล																			
19	ด.ญ ชนมล สายดู																			
20	ด.ช วสุธร กลิ่นขจร																			
รวมคะแนน																				
ร้อยละ																				

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ นักเรียนได้ระดับคุณภาพที่ พอใช้ ขึ้นไปถือว่า ผ่าน

ช่วงคะแนน	ระดับคะแนน
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้
 ประเมิน
 (นางสาวไพริน อินตานวล)
/...../.....

ลงชื่อ..... ผู้
 ประเมิน

แบบประเมินกิจกรรม เรื่อง แสงสว่างกลางวัน

ที่	ชื่อ - สกุล	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบ จังหวะเพลง			กิจกรรมเสริมประสบการณ์ แสงสว่างกลางวัน			กิจกรรมสร้างสรรค์ การเป่าสี			กิจกรรมเสรี เล่นตามมุมต่างๆ			กิจกรรมกลางแจ้ง เล่นเกมวิ่งไล่จับ			กิจกรรมเกมการศึกษา เกมภาพตัดต่อ			สรุปผล		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	รวม (18)	ผ่าน	ไม่ ผ่าน
21	ด.ญ รินรดา กันเกตุ																					
22	ด.ช บดินทร์ ทิพย์ศรี บุตร																					
23	ด.ญ ณิชฐภัตสร ทองพุ่ม																					
24	ด.ญ ชีราพร เทียนสันต์																					
25	ด.ญ นิลชา บุญยมณี																					
26	ด.ญ วรัญญา กันทะคำ																					
27	ด.ช ณิชฐกิตต์ สุตา																					
28	ด.ญ ภัทรกัญญ์ ระวี สะญา																					
29																						
30																						
รวมคะแนน																						
ร้อยละ																						

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ นักเรียนได้ระดับคุณภาพที่ พอใช้ ขึ้นไปถือว่า ผ่าน

ช่วงคะแนน	ระดับคะแนน
3	ดี
2	พอใช้
1	ปรับปรุง

ลงชื่อ..... ผู้
ประเมิน
(นางสาวไพริน อินตานวล)
...../...../.....

ลงชื่อ..... ผู้
ประเมิน



บันทึกหลังการจัดประชุมการณ์

สัปดาห์ที่ 23 หน่วยการเรียนรู้ กลางวัน / กลางคืน เรื่อง แสงสว่างกลางวัน
วันที่ 12 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ 2561 ห้อง สัมโอ

1. กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ.....

ผลการจัดกิจกรรม

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

2. กิจกรรมเสริมประสบการณ์.....

ผลการจัดกิจกรรม

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

3. กิจกรรมสร้างสรรค์.....

ผลการจัดกิจกรรม

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

4. กิจกรรมเสรี.....

ผลการจัดกิจกรรม

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

5. กิจกรรมกลางแจ้ง.....

ผลการจัดกิจกรรม

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

.....
..... 6. กิจกรรมเกมการศึกษา

.....
ผลการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....
.....

.....