ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
Nakhon Sawan Rajabhat University

ภาคผนวก ก

1. ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย
2. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

ที่ ศธ 0537.05.01 / ว356

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
อ. เมือง จ.นครสวรรค์ 60000

9 ธันวาคม 2549

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย จำนวน..... ชุด

ด้วย นางโสภาคย์ พละวุฒิโท นักศึกษาระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ สาขาหลักสูตรและการสอน แขนงวิชาการสอนภาษาไทย รุ่นที่ 6 ได้รับอนุมัติให้จัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นตามมุมแบบกึ่งชี้แนะกับการเล่นตามมุมแบบอิสระ" โดยมี ผศ.ดร.นวลศรี ชำนาญกิจ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นบุคคลที่มีความเหมาะสมอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัยที่แนบมาพร้อมนี้ ให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อให้ข้อเสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือการวิจัยให้มีความสมบูรณ์และถูกต้องยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และ ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.พรเทพ รู้แผน)
หัวหน้าสำนักงานบัณฑิตศึกษา

สำนักงานบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 0-5621 9100-129 ต่อ 1178 , 1175, 1173
โทรสาร. 0-5622 1554

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

1) นางจรรยา เรืองมาลัย	ศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์
2) นางอุรุพีร์ สนิท	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์
3) นางไพฑูรย์ อนันตนาวี	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลเมืองนครสวรรค์ (เขากบวิวรณ์สุขวิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

2. ผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์กับจุดประสงค์การเรียนรู้

1) นางจรรยา เรืองมาลัย	ศึกษานิเทศก์เชี่ยวชาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์
2) นางอุรุพีร์ สนิท	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์
3) นางวันเพ็ญ เหี้ยมโห้	ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลเมืองนครสวรรค์ (เขากบวิวรณ์สุขวิทยา) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. กำหนดการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่นตามมุม
3. แบบประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์กับจุดประสงค์การเรียนรู้

ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Chulalongkorn University

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์นี้ ใช้สำหรับประเมินความเหมาะสมของแผนแบบบูรณาการที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จากการเล่นตามมุมแบบกึ่งชี้แนะกับการเล่น ตามมุมแบบอิสระของเด็กปฐมวัย โดยกำหนดหน่วยการเรียนรู้หน่วยธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เป็น 4 เรื่อง คือ 1) สัตว์เลี้ยงน่ารัก 2) ยานพาหนะ 3) สื่อสารทันสมัย 4) ของใช้ของฉัน

แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดหัวข้อในการจัดทำแบบประเมินจากข้อแนะนำจาก ผศ.ดรนวลศรี ชำนาญกิจ อาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งเป็นแบบประเมินที่ใช้มาตราส่วนประมาณค่า โดยกำหนดเกณฑ์เป็นแบบจัดอันดับคุณภาพ แบ่งเป็น 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543) แต่ละระดับมีความหมาย ดังนี้

5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ขอให้ท่านพิจารณาแผนการจัดประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในตารางให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน และโปรดให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้วิจัยโดยเขียนลงในช่องว่างที่ท้ายแบบประเมินเพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยในการปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณในความกรุณาของท่าน

แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยด้วยการเล่นแบบกึ่งชี้แนะกับการเล่นแบบอิสระ

วันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .....

แผนการจัดประสบการณ์ที่ .....

รายการประเมิน	อันดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
ตอนที่ 1 การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์					
1. จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ได้ถูกต้องเหมาะสม	.....	.....	.....	.....	.....
2. สาระสำคัญชัดเจนเหมาะสม	.....	.....	.....	.....	.....
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ถูกต้อง ชัดเจนและเหมาะสม	.....	.....	.....	.....	.....
4. จุดประสงค์และสาระการเรียนรู้สอดคล้องกัน	.....	.....	.....	.....	.....
5. กิจกรรมการเรียนรู้สัมพันธ์กับจุดประสงค์	.....	.....	.....	.....	.....
6. สื่อการเรียนรู้สอดคล้องกับกิจกรรมและเนื้อหา	.....	.....	.....	.....	.....
7. กำหนดวิธีการวัดผลประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์	.....	.....	.....	.....	.....
8. ภาษาที่ใช้มีความเหมาะสม ชัดเจนและเข้าใจง่าย	.....	.....	.....	.....	.....
ตอนที่ 2 ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์					
1. กำหนดรายละเอียดได้เหมาะสมและสอดคล้องกับวัยของผู้เรียน	.....	.....	.....	.....	.....
2. นำเข้าสู่บทเรียนน่าสนใจและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	.....	.....	.....	.....	.....
3. กิจกรรมการเรียนรู้มีความต่อเนื่อง สอดคล้องและเหมาะสม	.....	.....	.....	.....	.....
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้	.....	.....	.....	.....	.....
5. การจัดลำดับขั้นตอนในแผนการจัดประสบการณ์เป็นไปตามลำดับขั้นตอนของการจัดประสบการณ์	.....	.....	.....	.....	.....
6. แผนการจัดประสบการณ์มีความเป็นไปได้สูงในการนำไปใช้เพื่อพัฒนาสติปัญญาด้านความคิดสร้างสรรค์	.....	.....	.....	.....	.....
7. แผนการจัดประสบการณ์นี้เป็นแบบอย่างในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยได้	.....	.....	.....	.....	.....

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์และตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Nakhon Sawan Rajabhat University

กำหนดการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่นตามมุม
ใช้เวลา 15 – 20 นาที

สัปดาห์ที่ / วัน	กิจกรรม	จุดประสงค์	สื่อการเรียนรู้
สัปดาห์ที่ 1 จันทร์ พุธ ศุกร์	**เรื่อง สัตว์เลี้ยงน่ารัก** 1. แนะนำสื่อและมุมประสบการณ์ 2. สร้างข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน 3. ให้เด็กเลือกเล่นกับสื่อในมุมของเล่น โดยมีครูเข้าไปร่วมเล่นด้วย คอยชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ 4. เด็กบอก / อธิบายผลงาน	1. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 2. สามารถคิดและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง 3. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้	ของเล่นตามมุมประสบการณ์ ต่าง ๆ ได้แก่ สามเหลี่ยม – สี่เหลี่ยมสร้างสรรค์ พลาสติกสร้างสรรค์ ไม้บล็อก กระดานแม่เหล็ก ตุ๊กตาสัตว์ สัตว์จำลอง
สัปดาห์ที่ 2 จันทร์ พุธ ศุกร์	**เรื่อง ยานพาหนะ** 1. แนะนำสื่อใหม่และมุมประสบการณ์ 2. สร้างข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน 3. ให้เด็กเลือกเล่นกับสื่อในมุมของเล่น โดยมีครูเข้าไปร่วมเล่นด้วย คอยชี้แนะเมื่อพบว่าเล่นซ้ำ ๆ แบบเดิม 4. เด็กบอก / อธิบายผลงาน	1. มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 2. สามารถคิดและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง 3. ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นแตกต่างไปจากเดิมและคิดแปลกไปจากเพื่อน 4. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้	ของเล่นตามมุมประสบการณ์ ต่าง ๆ ได้แก่ พลาสติกสร้างสรรค์ สามเหลี่ยม – สี่เหลี่ยมสร้างสรรค์ ไม้บล็อก กระดานแม่เหล็ก รถจำลอง

สัปดาห์ที่ / วัน	กิจกรรม	จุดประสงค์	สื่อการเรียนรู้
สัปดาห์ที่ 3 จันทร์ พุธ ศุกร์	**เรื่อง สื่อสารทันสมัย** 1. แนะนำสื่อใหม่และมุมประสบการณ์ 2. สร้างข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน 3. โดยมีครูเข้าไปร่วมเล่นด้วยคอยชี้แนะเมื่อพบว่าเล่นซ้ำ ๆ แบบเดิม 4. เด็กบอก / อธิบายผลงาน	1. มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 2. สามารถคิดและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง 3. ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นแตกต่างไปจากเดิม 4. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้	ของเล่นตามมุมประสบการณ์ ต่าง ๆ ได้แก่ สามเหลี่ยม – สี่เหลี่ยมสร้างสรรค์ พลาสติกสร้างสรรค์ ไม้บล็อก โทรศัพท์จำลอง กระดานแม่เหล็ก
สัปดาห์ที่ 4 จันทร์ พุธ ศุกร์	**เรื่อง ของใช้ของฉัน** 1. แนะนำสื่อใหม่และมุมประสบการณ์ 2. สร้างข้อตกลงในการเล่นร่วมกัน 3. โดยมีครูเข้าไปร่วมเล่นด้วยคอยชี้แนะเมื่อพบว่าเล่นซ้ำ ๆ แบบเดิม 4. เด็กบอก / อธิบายผลงาน	1. มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 2. สามารถคิดและแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง 3. ปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นแตกต่างไปจากเดิม 3. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้	ของเล่นตามมุมประสบการณ์ ต่าง ๆ ได้แก่ สามเหลี่ยม – สี่เหลี่ยมสร้างสรรค์ พลาสติกสร้างสรรค์ ไม้บล็อก เครื่องครัว กระดานแม่เหล็ก ไม้หนีบผ้า รถจำลอง

แบบประเมินความคิดเห็นด้านความสอดคล้องของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหากับจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

1. กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่คิดว่าเป็นจริงและสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ประเมิน โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

2. กรุณาให้ข้อเสนอแนะที่คิดว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุง แก้ไขและสร้างแบบทดสอบ

3. ขอความอนุเคราะห์ผู้ประเมินแสดงความคิดเห็นลงในแบบประเมินทุกข้อ เพราะจะทำให้แบบทดสอบชุดนี้มีความสมบูรณ์มากที่สุด

ขอขอบพระคุณท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ด้านความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำไปใช้ประกอบในการทำวิจัยครั้งนี้ให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้นต่อไป

ผู้ประเมิน.....

เรื่อง / เนื้อหา	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	แบบทดสอบ	คะแนนการพิจารณา		
			+1	0	-1
หน่วย ธรรมชาติรอบตัว เรื่อง สัตว์เลี้ยงน่ารัก	1. ยกตัวอย่างชื่อสัตว์ที่สามารถนำมาเลี้ยงในบ้านได้ 2. บอกคุณลักษณะของสัตว์เลี้ยงแต่ละชนิดได้ 3. บอกที่อยู่อาศัยของสัตว์เลี้ยงแต่ละประเภทได้	**ฉบับที่ 1 ผลผลิตรูปของหน่วย** **คำถาม** เมื่อเด็ก ๆ เห็นภาพเหล่านี้แล้วนึกถึงอะไร 			
หน่วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่อง ของใช้ของฉัน	1. บอกคุณลักษณะของของใช้แต่ละชนิดได้ 2. บอกประโยชน์ของสิ่งของแต่ละประเภทได้ 3. นำสิ่งของไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน	**ฉบับที่ 2 ผลผลิตรูปของจำพวก** **คำถาม** สิ่งของในภาพเหล่านี้นำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง 			
หน่วย สิ่งต่าง ๆ รอบตัว เรื่อง สื่อสารทันสมัย	1. ยกตัวอย่างของใช้ที่สามารถนำมาใช้สื่อสารได้ 2. ใช้และปฏิบัติได้ถูกต้องกับวัสดุสื่อสาร 3. เชื่อมโยงการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	**ฉบับที่ 3 ผลผลิตรูปของความสัมพันธ์** **คำถาม** สิ่งของในภาพเหล่านี้เกี่ยวข้องกันอย่างไร 			

Nakhon Sawan Rajabhat University

เรื่อง / เนื้อหา	จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม	แบบทดสอบ	คะแนนการพิจารณา		
			+1	0	-1
หน่วย สิ่งต่าง ๆ รอบตัว เรื่อง ยานพาหนะ	1. บอกชื่อยานพาหนะที่พบเห็นได้ 2. บอกประโยชน์ของยานพาหนะแต่ละประเภทได้ 3. บอกถึงความปลอดภัยในการใช้ยานพาหนะแต่ละชนิดได้	**ฉบับที่ 4 ผลผลิตรูปของระบบ** **คำถาม** ยานพาหนะเหล่านี้มีอะไรเหมือนกันบ้าง 			
หน่วย ธรรมชาติรอบตัว เรื่อง สัตว์เลี้ยงน่ารัก	1. บอกคุณลักษณะของสัตว์เลี้ยงแต่ละประเภทได้ 2. บอกที่อยู่อาศัยของสัตว์แต่ละประเภทได้ 3. มีความคิดจินตนาการ	**ฉบับที่ 5 ผลผลิตรูปของการแปลงรูป** **คำถาม** สมมุติว่าเด็ก ๆ เป็นจระเข้มีปีกเหมือนนก อยากจะบอกอะไรกับนกบ้าง 			
หน่วย สิ่งต่าง ๆ รอบตัว เรื่อง ของใช้ของฉัน	1. บอกคุณสมบัติของสิ่งของที่พบเห็นได้ 2. มีความคิดจินตนาการ 3. นำความคิดมาประยุกต์ใช้และแก้ปัญหาได้	**ฉบับที่ 6 ผลผลิตรูปของการประยุกต์** **คำถาม** ถ้าบ้านของเด็ก ๆ มีล้อเหมือนรถยนต์ จะให้บ้านทำอะไรบ้าง 			

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Nakhon Sawan Rajabhat University

คู่มือครู ใช้ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง

แบบประเมินของแบบทดสอบฉบับนี้ ใช้สำหรับประเมินความเหมาะสมของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัว ธรรมชาติรอบตัว และเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก 4 หน่วย คือ 1) สัตว์เลี้ยงน่ารัก 2) ยานพาหนะ 3) สื่อสารทันสมัย 4) ของใช้ของฉัน

แบบประเมินของแบบทดสอบสำหรับเด็กปฐมวัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและนำแนวคิดทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) ในมิติด้านผลผลิต ซึ่งเป็นมิติที่แสดงผลที่ได้จากการทำงานของสมอง ได้รับข้อมูลจากมิติด้านเนื้อหาและใช้ความสามารถในการตอบสนองต่อข้อมูล หรือ สิ่งเร้าที่ได้รับในมิติด้านวิธีการคิด แล้วผลที่ได้จะออกมาเป็นมิติด้านผลการคิด และผลของการคิดแบ่งเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1) หน่วย (Unit) หมายถึงสิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว นก เป็นต้น

2) จำพวก (Classes) หมายถึง ประเภท หรือจำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น คน แมว ปลาวาฬ เป็นจำพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนม

3) ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง การเชื่อมโยงผลที่ได้จากการจับคู่เข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น พระกับวัด คนกับบ้าน นกกับรัง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4) ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลาย ๆ คู่ เข้าด้วยกันอย่างมีระเบียบแบบแผนอย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอน เช่น 1 3 5 7 9 เป็นระบบเลขคี่

5) การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง หรือจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้า หรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การแปลงรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรง 4 เส้น

6) การประยุกต์ (Implication) หมายถึง ความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความเพื่อการพยากรณ์ หรือการคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา เช่น "ถ้า...แล้ว..." ก็เป็นพวกใช้การคาดคะเนโดยอาศัยเหตุผล

แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (อายุ 4 – 5 ปี) วัดความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม

แบบทดสอบนี้มีทั้งหมด 6 ฉบับ ประกอบด้วย

ฉบับที่ 1 ผลผลิตรูปของหน่วย

ฉบับที่ 2 ผลผลิตรูปของจำพวก

ฉบับที่ 3 ผลผลิตรูปของความสัมพันธ์

ฉบับที่ 4 ผลผลิตรูปของระบบ

ฉบับที่ 5 ผลผลิตรูปของการแปลงรูป

ฉบับที่ 6 ผลผลิตรูปของการประยุกต์

1. สิ่งที่ต้องเตรียมตัวก่อนการทดสอบ 1) แบบทดสอบ 2) แบบบันทึกผลการทดสอบรายบุคคล 3) นาฬิกาจับเวลา

2. ก่อนดำเนินการทดสอบให้ผู้รับการทดสอบทำธุระส่วนตัว เช่น ดื่มน้ำ เข้าห้องน้ำให้เรียบร้อย

3. ผู้ดำเนินการทดสอบสร้างความคุ้นเคยกับผู้รับการทดสอบ โดยทักทาย พูดคุยเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดี ไม่ให้เด็กคิดว่าเป็นการทดสอบเพื่อเก็บคะแนน

4. ในการดำเนินการทดสอบ ทดสอบกับเด็กเป็นรายบุคคล ครั้งละ 1 ฉบับ ผู้ทดสอบบันทึกผลจากการตอบคำถามของเด็กให้ได้มากที่สุดตามเวลาที่กำหนดลงในแบบบันทึกผลการทดสอบ โดยครูอ่านคำถามให้เด็กฟัง 2 ครั้ง เว้นช่วงเวลาให้เด็กคิด และตอบ ครูจับเวลาของแต่ละคน

5. แปลผลเป็นคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ด้านความคิดคล่องแคล่ว คำตอบละ 1 คะแนน และเปรียบเทียบเวลาที่ใช้ในการทดสอบ

ด้านความคิดยืดหยุ่น คำตอบจำแนกตามทิศทาง / ประเภทละ 1 คะแนน

ด้านความคิดริเริ่ม คำตอบที่มีจำนวนผู้ตอบซ้ำกันให้คะแนน ดังนี้

จำนวนคำตอบซ้ำกัน 12 % ขึ้นไป ให้ 0 คะแนน

จำนวนคำตอบซ้ำกัน 5 – 11.9 % ให้ 1 คะแนน

จำนวนคำตอบซ้ำกัน น้อยกว่า 5 % ให้ 2 คะแนน

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ได้จากผลบวกของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 องค์ประกอบ (ความคิดคล่องแคล่ว + ความคิดยืดหยุ่น + ความคิดริเริ่ม)

ตัวอย่างการคิดคะแนน

ด้านความคิดคล่องแคล่ว

ได้คำตอบ 5 คำตอบขึ้นไป	ในเวลาที่กำหนดให้	ให้คะแนน 5 คะแนน
ได้คำตอบ 4 คำตอบ	ในเวลาที่กำหนดให้	ให้คะแนน 4 คะแนน
ได้คำตอบ 3 คำตอบ	ในเวลาที่กำหนดให้	ให้คะแนน 3 คะแนน
ได้คำตอบ 2 คำตอบ	ในเวลาที่กำหนดให้	ให้คะแนน 2 คะแนน
ได้คำตอบ 1 คำตอบ	ในเวลาที่กำหนดให้	ให้คะแนน 1 คะแนน

ด้านความคิดยืดหยุ่น

ได้คำตอบ 5 ทิศทาง / ประเภท	ให้คะแนน 5 คะแนน
ได้คำตอบ 4 ทิศทาง / ประเภท	ให้คะแนน 4 คะแนน
ได้คำตอบ 3 ทิศทาง / ประเภท	ให้คะแนน 3 คะแนน
ได้คำตอบ 2 ทิศทาง / ประเภท	ให้คะแนน 2 คะแนน
ได้คำตอบ 1 ทิศทาง / ประเภท	ให้คะแนน 1 คะแนน

ด้านความคิดริเริ่ม

คำตอบของผู้ตอบซ้ำกับผู้อื่นน้อยกว่า 5 %	ให้คะแนน 2 คะแนน
คำตอบของผู้ตอบซ้ำกับผู้อื่น 5 – 11.9 %	ให้คะแนน 1 คะแนน
คำตอบของผู้ตอบซ้ำกับผู้อื่น 12 %	ให้คะแนน 0 คะแนน

ตัวอย่างคำตอบฉบับที่ 1 ผลผลิตรูปของหน่วย

คำถาม เมื่อเด็ก ๆ เห็นภาพเหล่านี้แล้วนึกถึงอะไร

คำตอบ 1. ออกลูกเป็นไข่

2. สัตว์มีปีก

3. เป็นอาหารของคนได้

4. เป็นสัตว์เลี้ยง

5. กินข้าวเปลือก

ได้คำตอบ 5 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด	ได้	5	คะแนน
ทิศทางในการตอบ 5 ทิศทาง	ได้	5	คะแนน
คำตอบที่ซ้ำกับคนอื่นน้อยกว่า 5 %	ได้	2	คะแนน

ตัวอย่างคำตอบฉบับที่ 2 ผลผลิตรูปของจำพวก

คำถาม สิ่งของในภาพเหล่านี้นำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง

คำตอบ 1. ใช้กับกระดาษ

2. ใช้ตัดกระดาษ
3. ใช้ดื่มน้ำ ดื่มนม
4. ใช้ขีด เขียน วาดภาพ
5. ใช้กับงานประดิษฐ์

ได้คำตอบ 5 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด	ได้	5	คะแนน
ทิศทางในการตอบ 5 ทิศทาง	ได้	5	คะแนน
คำตอบที่ซ้ำกับคนอื่นน้อยกว่า 5 %	ได้	2	คะแนน

ตัวอย่างคำตอบฉบับที่ 3 ผลผลิตรูปของความสัมพันธ์

คำถาม สิ่งของในภาพเหล่านี้เกี่ยวข้องกันอย่างไร

คำตอบ 1. ใช้ทำงานร่วมกัน

2. ต่อสายเชื่อมโยงกันได้
3. ใช้อินเตอร์เน็ตได้
4. ใช้รับส่งอีเมลได้
5. ใช้ทำงานกับคอมพิวเตอร์

ได้คำตอบ 5 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด	ได้	5	คะแนน
ทิศทางในการตอบ 5 ทิศทาง	ได้	5	คะแนน
คำตอบที่ซ้ำกับคนอื่นน้อยกว่า 5 %	ได้	2	คะแนน

ตัวอย่างคำตอบฉบับที่ 4 ผลผลิตรูปของระบบ

คำถาม ยานพาหนะเหล่านี้มีอะไรเหมือนกันบ้าง

คำตอบ 1. ใช้เดินทาง / เป็นยานพาหนะ

2. ใช้เครื่องยนต์
3. ใช้รับ ส่งผู้โดยสาร
4. รับคนได้จำนวนมาก
5. ใช้เงินเป็นค่าโดยสาร

ได้คำตอบ 5 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด	ได้	5	คะแนน
ทิศทางในการตอบ 5 ทิศทาง	ได้	5	คะแนน
คำตอบที่ซ้ำกับคนอื่นน้อยกว่า 5 %	ได้	2	คะแนน

ตัวอย่างคำตอบฉบับที่ 5 ผลผลิตรูปของการแปลงรูป

คำถาม สมมุติว่าเด็ก ๆ เป็นจระเข้มีปีกเหมือนนกอยากจะบอกอะไรกับนกบ้าง

คำตอบ 1. อยากจะบินได้เหมือนนก

2. อยากจะเป็นเพื่อนกับนก
3. อยากท่องเที่ยวไปไกล ๆ
4. อยากขึ้นไปบนท้องฟ้า
5. อยากบินขึ้นไปหาก้อนเมฆ

ได้คำตอบ 5 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด	ได้	5	คะแนน
ทิศทางในการตอบ 5 ทิศทาง	ได้	5	คะแนน
คำตอบที่ซ้ำกับคนอื่นน้อยกว่า 5 %	ได้	2	คะแนน

ตัวอย่างคำตอบฉบับที่ 6 ผลผลิตรูปของการประยุกต์

คำถาม ถ้าบ้านของเด็ก ๆ มีล้อเหมือนรถยนต์ จะให้บ้านทำอะไรบ้าง

คำตอบ 1. ขับไปเที่ยวที่ต่าง ๆ

2. วิ่ง / แล่นไปตามถนน
3. ไปหาญาติพี่น้อง / เพื่อน
4. ใช้แทนรถยนต์ได้
5. พาเพื่อน ๆ ญาติพี่น้องไปตามที่ต่าง ๆ

ได้คำตอบ 5 คำตอบ ภายในเวลาที่กำหนด	ได้	5	คะแนน
ทิศทางในการตอบ 5 ทิศทาง	ได้	5	คะแนน
คำตอบที่ซ้ำกับคนอื่นน้อยกว่า 5 %	ได้	2	คะแนน

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย
ฉบับที่ 1 ผลผลิตรูปของหน่วย

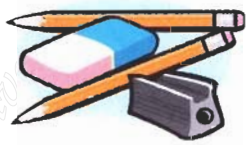
ข้อ 1	เมื่อเด็ก ๆ เห็นภาพเหล่านี้แล้วนึกถึงอะไร

คำตอบ		คะแนน
1. ..... 2. ..... 3. ..... 4. ..... 5. ..... 6. ..... 7. ..... 8.	ความคิดคล่องแคล่ว	
	ความคิดยืดหยุ่น	
	ความคิดริเริ่ม	
	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	

ชื่อ .....

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย
ฉบับที่ 2 ผลผลิตรูปของจำพวก

<table>
<tr><td>ข้อ
2</td><td colspan="2">สิ่งของในภาพเหล่านี้นำไปใช้ทำอะไรได้บ้าง</td></tr>
<tr><td colspan="3">  </td></tr>
<tr><td rowspan="4">คำตอบ
1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....
7. .....
8. .....

ชื่อ .....</td><td>ความคิดคล่องแคล่ว</td><td>คะแนน
☐</td></tr>
<tr><td>ความคิดยืดหยุ่น</td><td>☐</td></tr>
<tr><td>ความคิดริเริ่ม</td><td>☐</td></tr>
<tr><td colspan="2">คะแนนความคิดสร้างสรรค์
☐</td></tr>
</table>

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย
ฉบับที่ 3 ผลผลิตรูปของความสัมพันธ์

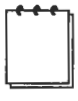
ข้อ 3	สิ่งของในภาพเหล่านี้เกี่ยวข้องกันอย่างไร

คำตอบ		คะแนน
1.	ความคิดคล่องแคล่ว	
2.		
3.	ความคิดยืดหยุ่น	
4.		
5.		
6.	ความคิดริเริ่ม	
7.		
8.		
	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	
ชื่อ		

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย
ฉบับที่ 4 ผลผลิตรูปของระบบ

<table>
<tr><td>ข้อ
 </td><td>ยานพาหนะเหล่านี้มีอะไรเหมือนกันบ้าง</td></tr>
<tr><td colspan="2"> </td></tr>
<tr><td>คำตอบ
1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....
6. .....
7. .....
8. .....

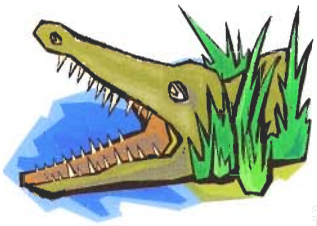
ชื่อ .....</td><td>ความคิดคล่องแคล่ว
ความคิดยืดหยุ่น
ความคิดริเริ่ม
คะแนนความคิดสร้างสรรค์</td><td>คะแนน

  </td></tr>
</table>

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี Rajabhat Rambhai Barni University

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย
ฉบับที่ 5 ผลผลิตรูปของการแปลงรูป

ข้อ 5	สมมุติว่าเด็ก ๆ เป็นจระเข้ที่มีปีกเหมือนนก อยากจะบอกอะไรกับนกบ้าง



คำตอบ		คะแนน
1. ..... 2. ..... 3. ..... 4. ..... 5. ..... 6. ..... 7. ..... 8.	ความคิดคล่องแคล่ว	
	ความคิดยืดหยุ่น	
	ความคิดริเริ่ม	
 ชื่อ	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Rajabhat Suan Sunandha

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัย
ฉบับที่ 6 ผลผลิตรูปของการประยุกต์

ข้อ 6	ถ้าบ้านของเด็ก ๆ มีล้อเหมือนรถยนต์ จะให้บ้านทำอะไรบ้าง

คำตอบ		คะแนน
1. ..... 2. ..... 3. ..... 4. ..... 5. ..... 6. ..... 7. ..... 8.	ความคิดคล่องแคล่ว	
	ความคิดยืดหยุ่น	
	ความคิดริเริ่ม	
 ชื่อ	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพ Rakhon Sawan Rajabhat University

ภาคผนวก ค

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ
2. ตารางแสดงการหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์
3. ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของความคิดสร้างสรรค์ (ANCOCA)
4. ตารางเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง
5. ตารางเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มควบคุม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Nakhon Sawan Rajabhat University

ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดประสบการณ์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

แผนการจัดประสบการณ์	ตอนที่ 1								ตอนที่ 2							รวม	$\bar{X}$	S.D.
	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7			
ฉบับที่ 1 คนที่ 1	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	66	4.4	0.51
คนที่ 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	74	4.93	0.26
คนที่ 3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	0.38
รวม	14	13	14	13	13	12	13	13	14	12	14	13	14	14	14	200	4.44	0.12
ฉบับที่ 2 คนที่ 1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	4.87	0.35
คนที่ 2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	73	4.87	0.35
คนที่ 3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	0.38
รวม	15	13	13	14	14	13	14	13	14	13	14	14	14	14	14	206	4.58	0.02
ฉบับที่ 3 คนที่ 1	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	69	4.6	0.51
คนที่ 2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	73	4.87	0.35
คนที่ 3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	0.38
รวม	14	14	13	13	13	13	13	12	14	13	14	14	14	14	14	202	4.49	0.08
ฉบับที่ 4 คนที่ 1	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	71	4.73	0.46
คนที่ 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	74	4.93	0.26
คนที่ 3	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	4	0.38
รวม	15	13	13	14	14	13	14	14	14	13	14	13	13	14	14	205	4.56	0.10
															รวม	1426	4.53	0.16

ตารางแสดงการหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

เลขที่	ฉ.1	ฉ.2	ฉ.3	ฉ.4	ฉ.5	ฉ.6	X	X^2	เลขที่	ฉ.1	ฉ.2	ฉ.3	ฉ.4	ฉ.5	ฉ.6	X	X^2
1	7	9	7	8	6	6	43	1849	21	8	7	8	10	6	5	44	1936
2	5	9	9	10	7	6	46	2116	22	8	8	9	9	7	6	47	2209
3	5	8	8	9	6	5	41	1681	23	7	9	7	9	6	5	43	1849
4	7	9	7	9	7	6	45	2025	24	6	8	9	9	6	5	43	1849
5	6	9	9	7	6	6	43	1849	25	8	9	9	11	8	6	51	2601
6	8	8	8	7	8	5	44	1936	26	9	9	10	10	6	5	49	2401
7	5	9	9	10	6	7	46	2116	27	7	9	9	7	6	6	44	1936
8	7	10	8	11	9	8	53	2809	28	8	8	9	6	4	5	40	1600
9	8	9	9	9	8	6	49	2401	29	9	8	8	10	6	5	46	2116
10	9	7	9	8	7	6	46	2116	30	8	9	9	8	5	6	45	2025
11	5	9	8	7	7	6	42	1764	31	9	10	9	7	7	6	48	2304
12	7	8	7	9	6	6	43	1849	32	8	8	8	7	6	5	42	1764
13	9	9	8	7	6	6	45	2025	33	9	10	7	8	6	5	45	2025
14	5	5	8	9	6	5	38	1444	34	7	9	9	8	8	6	47	2209
15	6	7	8	8	6	5	40	1600	35	9	8	9	8	6	5	45	2025
16	8	9	10	11	6	5	49	2401	36	8	9	11	8	7	6	49	2401
17	7	8	9	9	7	5	45	2025	37	8	8	9	10	5	6	46	2116
18	6	8	9	8	6	6	43	1849	38	7	8	7	9	6	6	43	1849
19	5	6	9	9	5	5	39	1521	39	8	9	9	8	6	5	45	2025
20	7	8	7	10	6	6	44	1936	40	9	8	10	12	5	5	46	2116
									$\sum X_i$	292	335	341	346	253	225	$\sum X$ =1792	$\sum X^2$ =80668
									$\sum X^2$	85264	112225	116281	119716	64009	50625	$\sum s_i^2$ = 6.64	

$$S_t^2 = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N^2}$$

$$= \frac{40(80668) - (1792)^2}{1600} = 9.66$$

$$\alpha = \frac{n}{n-1}\left\{1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right\}$$

แทนค่า $= \frac{6}{6-1}\left\{1 - \frac{6.64}{9.66}\right\} = 0.37$

Univariate Analysis of Variance

Levene's Test of Equality of Error Variances(a)

Dependent Variable: ความคิดสร้างสรรค์

F	df1	df2	Sig.
5.345	76	3	.095

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a Design: Intercept+ก่อนเรียน+หลังเรียน

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: ความคิดสร้างสรรค์

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	12.860(a)	25	.514	3.890	.000
Intercept	117.629	1	117.629	889.571	.000
ก่อนเรียน	12.860	25	.514	3.890	.000
Error	7.140	54	.132		
Total	200.000	80			
Corrected Total	20.000	79			

a R Squared = .643 (Adjusted R Squared = .478)

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: ความคิดสร้างสรรค์

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	18.500(a)	38	.487	13.307	.000
Intercept	132.615	1	132.615	3624.809	.000
หลังเรียน	18.500	38	.487	13.307	.000
Error	1.500	41	.037		
Total	200.000	80			
Corrected Total	20.000	79			

a R Squared = .925 (Adjusted R Squared = .855)

ตารางแสดงความคิดสร้างสรรค์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนจัดประสบการณ์และหลังจัดประสบการณ์ของกลุ่มทดลอง

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D^2	เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D^2
1	46	60	14	196	21	47	76	29	841
2	56	81	25	625	22	57	74	17	289
3	46	64	18	324	23	44	72	28	784
4	64	75	11	121	24	41	81	40	1600
5	47	71	24	576	25	58	72	14	196
6	49	75	26	676	26	53	92	39	1521
7	45	77	32	1024	27	44	83	39	1521
8	53	73	20	400	28	38	74	36	1296
9	48	68	20	400	29	50	85	35	1225
10	51	75	24	576	30	49	80	31	961
11	48	63	15	225	31	55	81	26	676
12	51	69	18	324	32	45	69	24	576
13	44	66	22	484	33	47	83	36	1296
14	37	60	23	529	34	51	75	24	576
15	45	67	22	484	35	50	66	16	256
16	50	68	18	324	36	51	78	27	729
17	49	74	25	625	37	42	69	27	729
18	47	64	17	289	38	42	75	33	1089
19	37	70	33	1089	39	46	70	24	576
20	42	70	28	784	40	50	83	33	1089
					N =40	$\overline{X}$ =47.88 S.D. =5.65	$\overline{X}$ =73.20 S.D.=7.04	$\sum D$ =1013	$\sum D^2$ =27901

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - \left(\sum D\right)^2}{n-1}}}$$

แทนค่า

$$= \frac{1013}{\sqrt{\frac{40(27901) - (1013)^2}{40-1}}}$$

$$= \frac{1013}{\sqrt{2304.38}}$$

$$= 21.10$$

ตารางแสดงความคิดสร้างสรรค์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนจัดประสบการณ์และหลังจัดประสบการณ์ของกลุ่มควบคุม

เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D^2	เลขที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D^2
1	43	52	9	81	21	34	52	18	324
2	39	61	22	484	22	49	65	16	256
3	36	47	11	121	23	37	51	14	196
4	40	56	11	121	24	40	60	20	400
5	42	59	17	289	25	41	57	16	256
6	39	67	28	784	26	39	48	9	81
7	34	46	12	144	27	35	46	11	121
8	44	54	10	100	28	37	53	16	256
9	39	42	3	9	29	42	56	14	196
10	36	47	11	121	30	39	58	19	361
11	38	44	6	36	31	41	53	12	144
12	40	51	11	121	32	32	51	19	361
13	32	44	12	144	33	34	44	10	100
14	46	59	13	169	34	37	45	8	64
15	49	58	9	81	35	43	49	6	36
16	37	60	23	529	36	39	49	10	100
17	40	52	12	144	37	33	44	11	121
18	35	58	23	529	38	38	50	12	144
19	41	52	11	121	39	34	49	15	225
20	46	58	12	144	40	36	46	10	100
					N	$\bar{X}$	$\bar{X}$	$\sum D$	$\sum D^2$
					=40	=38.90	=52.33	=532	=8114
						S.D.=4.24	S.D.=6.24		

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

แทนค่า

$$= \frac{532}{\sqrt{\frac{40(8114) - (532)^2}{40-1}}}$$

$$= \frac{532}{\sqrt{1065.03}}$$

$$= 16.30$$

ภาคผนวก ง

1. คู่มือครู สำหรับแผนการจัดประสบการณ์
2. ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการเล่นแบบกึ่งชี้แนะระดับปฐมวัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

คู่มือครู สำหรับแผนการจัดประสบการณ์ การวิจัย เรื่อง "การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบกึ่งชี้แนะกับการเล่นแบบอิสระ"

คำชี้แจง

1. ก่อนใช้แผนการจัดประสบการณ์นี้ ทดสอบความคิดสร้างสรรค์เด็กก่อน ด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2. แผนการจัดประสบการณ์นี้ใช้กับเด็กปฐมวัย (อายุ 4 – 5 ปี) จำนวน 4 สัปดาห์ 4 เรื่อง ดังนี้

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 หน่วยธรรมชาติรอบตัว เรื่อง สัตว์เลี้ยงน่ารัก

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2 หน่วยสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เรื่อง ยานพาหนะ

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 หน่วยธรรมชาติรอบตัว เรื่อง สื่อสารทันสมัย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 หน่วยเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่อง ของใช้ของฉัน

3. แผนการจัดประสบการณ์นี้เป็นแผนบูรณาการทักษะและสาระการเรียนรู้ในกิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม ตามตารางกิจกรรมประจำวัน โดยจัดให้สอดคล้องกันตลอดทั้งวัน ใน 1 สัปดาห์ เรียนรู้ 1 เรื่อง

4. แผนการจัดประสบการณ์นี้ใช้พัฒนาสติปัญญาด้านความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมการเล่นตามมุม โดยให้เด็กเล่นกับวัสดุอุปกรณ์ที่เลือกตามความสนใจ และเพิ่มเติมสื่อตามเนื้อหา โดยมีครูเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรม คือร่วมเล่น พูดคุย ใช้คำถามชี้แนะให้คิดแบบกึ่งชี้แนะ ให้เด็กได้คิดเอง แก้ปัญหาเอง ทดลองเอง ใน 1 สัปดาห์จัดกิจกรรมแบบกึ่งชี้แนะ 3 วัน คือ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ส่วนวันอังคารและวันพฤหัสบดีเป็นการจัดการเรียนรู้ตามปกติ มีการบันทึกผลการเล่นของเด็กไว้เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการ

5. หลังจากใช้แผนการจัดประสบการณ์นี้แล้ว จะทำการทดสอบหลังการทดลองอีกครั้งหนึ่ง โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับเดิมเพื่อเปรียบเทียบผลพัฒนาการ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแผนการจัดประสบการณ์นี้จะสามารถนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจได้เป็นอย่างดียิ่ง ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้เป็นอย่างสูง

โสภาคย์ พละวุฒิโท

ผู้วิจัย

ตารางเปรียบเทียบแผนการจัดประสบการณ์การเล่นแบบกึ่งชี้แนะ
กับแผนการจัดประสบการณ์การเล่นแบบอิสระ

กิจกรรมการเล่นตามมุมแบบกึ่งชี้แนะ	กิจกรรมการเล่นตามมุมแบบอิสระ
1. เด็กทุกคนเข้าเลือกเล่นตามมุมด้วยสื่อที่จัดไว้ให้ตามมุมประสบการณ์ โดยครูแนะนำสื่อตามมุมและสื่อชิ้นใหม่ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ เช่น เรื่องสัตว์เลี้ยงจะแนะนำสัตว์จำลอง ต้นไม้จำลอง 2. สร้างข้อตกลงในการเล่น สาธิตวิธีการเล่นกับสื่อชิ้นใหม่ 3. เด็กนักเรียนเลือกเล่นตามมุม ตามความสนใจ ได้แก่ ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก เครื่องครัว ตุ๊กตา 4. ในขณะที่เด็กเล่นครูเข้าไปเล่นด้วย หรือชี้แนะวิธีการเล่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดหาวิธีการเล่นที่แตกต่างจากเพื่อน หรือผลัดเปลี่ยนรูปแบบการเล่นเมื่อเห็นว่าเล่นซ้ำ ๆ แบบเดิม 5. ในขณะที่เด็กเล่นครูซักถามถึงชื่อผลงานเด็ก ๆ อธิบายผลงานของตนเอง หรือของกลุ่ม ครูบันทึกชื่อผลงานการเล่นของเด็ก 6. เมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บของเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย 7. สรุปผลการเล่นด้วยการสนทนา ซักถามความชอบ ไม่ชอบและสิ่งที่เด็ก ๆ สนใจ	1. เด็กทุกคนเข้าเลือกเล่นตามมุมด้วยสื่อที่จัดไว้ให้ตามมุมประสบการณ์ โดยครูแนะนำสื่อตามมุมและสื่อชิ้นใหม่ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ 2. สร้างข้อตกลงในการเล่น สาธิตวิธีการเล่นกับสื่อชิ้นใหม่ 3. เด็กนักเรียนเลือกเล่นตามมุม ตามความสนใจ 4. เด็ก ๆ เล่นอย่างอิสระ โดยครูเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมการเล่น 5. สนทนาซักถามชื่อผลงาน และครูบันทึกชื่อผลงาน 6. เมื่อหมดเวลาให้เด็กเก็บของเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย 7. สรุปผลการเล่นจากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1

เรื่อง ธรรมชาติรอบตัว หน่วย สัตว์เลี้ยงน่ารัก

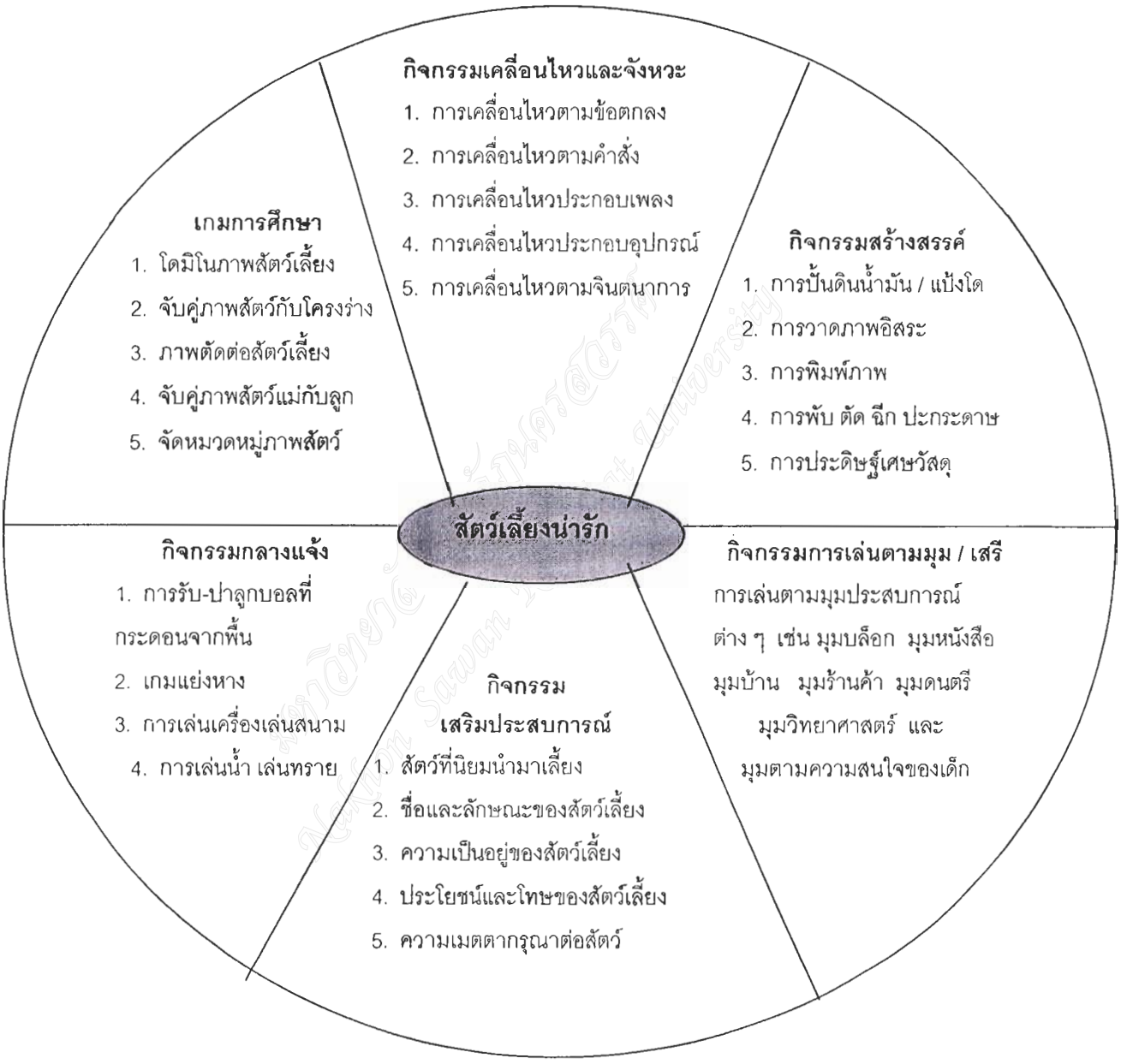
ใช้สอนสัปดาห์ที่ 1 วันที่ 5 - 9 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระสำคัญ

ธรรมชาติความเป็นอยู่ของสัตว์แต่ละประเภทไม่เหมือนกัน สัตว์บางชนิดเราเลี้ยงไว้เพื่อประโยชน์ต่อคนเรา เช่น เป็ด ไก่ หมู เลี้ยงไว้เป็นอาหาร นก ปลา เลี้ยงไว้ดูเล่น แมว สุนัข วัว ควาย ช้าง ม้า เลี้ยงไว้ใช้งาน เราจึงควรให้ความเมตตากรุณาต่อสัตว์

สิ่งที่เด็กรู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
1. ชื่อสัตว์เลี้ยงที่บ้านตนเอง 2. ต้องให้อาหาร สัตว์จึงจะมีชีวิตอยู่รอดได้ 3. แมว สุนัข นก เลี้ยงไว้ในบ้านได้	1. ทำไมสัตว์บางชนิดไม่ให้เลี้ยงไว้ในบ้าน 2. สัตว์เลี้ยงกินอาหารเหมือนกับคนได้ไหม 3. ทำไมคนถึงเอาช้างมาเดินบนถนน	1. ลักษณะและความเป็นอยู่ของสัตว์เลี้ยง 2. ประโยชน์และโทษของสัตว์เลี้ยง 3. การมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สัตว์ 4. ดูแล ให้อาหารสัตว์แต่ละชนิดอย่างไร

การจัดประสบการณ์ลักษณะบูรณาการ



วันที่ 1 วันที่ 5 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง
2. การปั้นดินน้ำมัน / แป้งโด, การวาดภาพ, การพิมพ์ภาพ, การประดิษฐ์เศษวัสดุ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. สัตว์ที่นิยมนำมาเลี้ยง
5. การรับ ปาลูกบอลที่กระดอนจากพื้น
6. เกมโดมิโนภาพสัตว์เลี้ยง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การปั้น เขียนภาพและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ
3. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
6. การเล่นนอกห้องเรียนร่วมกับผู้อื่น
7. การจำแนก เรียงลำดับและจัดกลุ่ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกันได้
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ฟังแล้วสามารถถ่ายทอด พูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้
4. ปั้น วาดภาพและประดิษฐ์เศษวัสดุเกี่ยวกับสัตว์ได้
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. เรียงลำดับภาพตามรูปแบบได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. ให้เด็กยืนเป็นวงกลมกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. เด็กและครูสร้างข้อตกลงร่วมกันว่า เมื่อได้ยินเสียงกลองให้เด็กหยุดฟัง และปฏิบัติดังนี้

- ถ้าครูพูดชื่อสัตว์ที่เลี้ยงไว้ในบ้านได้ให้เด็กกระโดดเข้าไปในวงกลม
- ถ้าครูพูดชื่อสัตว์เลี้ยงที่ต้องเลี้ยงไว้นอกบ้านให้กระโดดนอกวงกลม

3. เด็ก ๆ ปฏิบัติกิจกรรมซ้ำ 2 – 3 ครั้ง

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์เพื่อให้เด็กเลือกปฏิบัติ ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินน้ำมันหรือแป้งโด
- กิจกรรมที่ 2 วาดภาพด้วยสีเทียน
- กิจกรรมที่ 3 ฉีกปะกระดาษเกี่ยวกับสัตว์
- กิจกรรมที่ 4 ประดิษฐ์เศษวัสดุ

5. เด็กทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 – 5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกทำกิจกรรม 1 – 2 กิจกรรม เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาด

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม โดยให้เด็กทุกคนเลือกเล่นตามความสนใจ ครูให้คำชี้แนะปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม ให้เด็กคิดต่อไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์เป็นรูปสัตว์ โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าเปลี่ยนรูปร่างให้ใหญ่กว่านี้คิดว่าน่าจะเป็นอะไรได้
- ถ้าเพิ่มหรือเปลี่ยนชิ้นส่วนนี้จะเป็นอย่างไร

ในขณะที่เด็กเล่นครูสังเกตพฤติกรรมการเล่น บันทึกชื่อผลงานที่เด็กเล่นเพื่อเปรียบเทียบและประเมินความก้าวหน้าของพัฒนาการด้วย

8. เมื่อหมดเวลาให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม เด็กและครูสนทนาถึงสัตว์เลี้ยง โดยถามเด็ก ๆ ว่าบ้านใครเลี้ยงสัตว์อะไรบ้างให้ออกมาเล่าให้เพื่อน ๆ ฟัง

10. ครูนำภาพสัตว์เลี้ยงมาให้เด็กดูและสรุปร่วมกันว่าเราควรนำสัตว์ประเภทใดบ้างมาเลี้ยงและให้เด็ก ๆ ช่วยกันนำภาพสัตว์เลี้ยงไปจัดป้ายนิเทศในห้องเรียน

กิจกรรมกลางแจ้ง

11. พาเด็กเข้าแถวออกไปที่สนามพื้นซีเมนต์ สำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

12. สาธิตและแนะนำวิธีการปาลูกบอลให้กระดอนลงพื้นและวิธีการรับ

13. เด็ก ๆ จับคู่ และหยิบลูกบอลคู่ละ 1 ใบ ผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้รับ – ปาลูกบอลที่กระดอนจากพื้น และนับจำนวนลูกบอลที่ตนเองรับได้ โดยครูเป็นผู้ดูแลอย่างใกล้ชิด

14. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกาย กลับเข้าห้องเรียนและเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่

เกมการศึกษา

15. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมโดมิโนสัตว์เลี้ยง

16. เด็กเล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

17. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. นกหวีด
4. กระดาษวาดภาพ
5. สีเทียน
6. แป้งโด ดินน้ำมัน
7. กาว
8. กระดาษสี กระดาษหนังสือพิมพ์
9. กรรไกร
10. เศษวัสดุต่าง ๆ
11. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
12. ภาพสัตว์เลี้ยง
13. ลูกบอล
14. เกมโดมิโนภาพสัตว์เลี้ยง
15. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Suan Sunandha Rajabhat University

2. สนามพื้นซีเมนต์ เช่น สนามบาสเกตบอล สนามวอลเล่ย์บอล

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามข้อตกลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา พูดและเล่าให้คนอื่นเข้าใจ
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วถูกต้องตามข้อตกลง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
9. นำภาพมาเรียงลำดับตามรูปแบบการจำแนกและจัดกลุ่มได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3	ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว
ระดับ 2	ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว
ระดับ 1	ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 2 วันที่ 6 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง
2. การสร้างภาพปะติดด้วยกระดาษรูปวงกลม
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. ชื่อและลักษณะของสัตว์เลี้ยง
5. เกมแย่งหาง
6. เกมจับคู่ภาพสัตว์เลี้ยงกับโครงร่าง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
6. การแก้ปัญหาในการเล่น
7. การสังเกตภาพกับโครงร่าง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติตามคำสั่งได้
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. จินตนาการและคิดสร้างสรรค์ผลงานจากการปะ ติดกระดาษรูปวงกลมเป็นรูปสัตว์ได้
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
9. จับคู่รูปภาพสัตว์กับโครงร่างได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวตามจังหวะพื้นฐานช้า - เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. ครูเคาะจังหวะให้เด็ก ๆ เคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องอย่างมีระดับสูง – ต่ำและมีทิศทางซ้าย – ขวา เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้หยุดเคลื่อนไหวทันที แล้วปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น ครูพูดชื่อสัตว์เลี้ยงให้เด็ก ๆ ทำท่าทางเลียนแบบพร้อมส่งเสียงร้องของสัตว์ชนิดนั้นด้วย

3. ให้เด็กผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. ครูแจกกระดาษรูปวงกลมให้เด็ก ๆ คนละ 2 วง ให้เด็กคิดสร้างภาพจากกระดาษรูปวงกลมเป็นสัตว์เลี้ยงโดยการปะ ติดและตกแต่งด้วยสีเทียนให้เหมาะสมตามจินตนาการ

6. เมื่อเด็ก ๆ ทำเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้เพื่อน ๆ และครูดู พร้อมทั้งนำผลงานแสดงที่ป้ายนิเทศ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเล่นอิสระตามมุม

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. นำภาพสัตว์เลี้ยงมาให้เด็กดู ให้เด็ก ๆ บอกชื่อสัตว์และสนทนาถึงลักษณะรูปร่างของสัตว์ชนิดนั้น ๆ

10. เด็กและครูสรุปร่วมกันถึงชื่อสัตว์และรูปร่างลักษณะที่สังเกตได้ของสัตว์เลี้ยงแต่ละประเภทจากภาพสัตว์

กิจกรรมกลางแจ้ง

11. พาเด็ก ๆ ออกไปที่สนามหญ้าบริเวณโรงเรียน ให้เด็กยืนเป็นรูปวงกลม อบอุ่นร่างกาย

12. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมแย่งหาง โดยมีผ้าเช็ดหน้า 10 ผืน (สำหรับการเล่นครั้งละ 10 คน) ให้เด็ก ๆ เหน็บผ้าไว้ที่เอวด้านหลังเป็นหาง เด็กทั้ง 10 คน เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดให้แต่ละคนวิ่งไปแย่งหางของเพื่อนให้ได้มากที่สุด และขณะเดียวกันต้องระวังหางของตนเองด้วย ใครที่ถูกแย่งหางไปได้ต้องออกจากการเล่น เมื่อจบเกมนับจำนวนหางที่แย่งมาได้ใครแย่งหางได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

13. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จให้เด็กทำความสะอาดร่างกาย กลับเข้าห้องเรียนและช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่

เกมการศึกษา

14. แนะนำและสาธิตวิธีเล่นเกมจับคู่ภาพกับโครงร่าง ให้เด็ก ๆ จับคู่เล่นเกมสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

15. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็ก ๆ เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. กระดาษรูปวงกลม
4. สีเทียน
5. กาว
6. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
7. ภาพสัตว์เลี้ยง
8. ผ้าเช็ดหน้า
9. นกหวีด
10. เกมจับคู่ภาพสัตว์กับโครงร่าง
11. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้าบริเวณโรงเรียน

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามคำสั่ง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Rajabhat Suan Sunandha University

2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่ว และปฏิบัติได้ถูกต้องตามคำสั่ง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
9. นำรูปภาพและโครงร่างมาจับคู่ได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3	ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว
ระดับ 2	ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว
ระดับ 1	ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 3 วันที่ 7 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวประกอบเพลง
2. การพิมพ์ภาพด้วยนิ้วมือ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. ความเป็นอยู่ของสัตว์เลี้ยงแต่ละชนิด
5. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
6. เกมตัดต่อภาพสัตว์เลี้ยง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
2. การร้องเพลง
3. การเล่นกับสี
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การแสดงความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
8. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลงได้
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในผลงาน
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
9. นำภาพเดียวกันมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวตามจังหวะพื้นฐานช้า - เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. เด็ก ๆ ร้องเพลงสัตว์เลี้ยง คิดท่าทางและเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง ดังนี้

ไก่เอ๋ยไก่	เลี้ยงไว้กินไข่เรื่อยมา
วัวควายไถนา	ปลูกข้าวมากินได้
ม้า พาชี	เอาไว้ขี่เที่ยวไป
อีกหมาตัวใหญ่	เอาไว้ไล่ขโมยเอย
ล้า ลา ล้า ลา ล้า ลา	ลา ล้า ลา ลา ลา ลา (ซ้ำ)

3. เด็ก ๆ ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงซ้ำอีก 2 – 3 เที่ยว แล้วหยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. สาธิตการพิมพ์ภาพด้วยนิ้วมือและยกตัวอย่างการตกแต่งภาพที่พิมพ์เป็นรูปสัตว์ให้เด็กดู และให้เด็ก ๆ ปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระ เมื่อเสร็จแล้วให้เลือกปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์อีกคนละ 1 กิจกรรมตามความสนใจ

6. เด็ก ๆ นำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู และนำผลงานแสดงที่ป้ายนิเทศ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ ให้เด็กคิดต่อไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก และตัวสัตว์พลาสติกเป็นผลงานตามความคิดของตนเอง ครูให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าเด็ก ๆ นำตัวสัตว์ไปเล่นร่วมกับไม้บล็อกจะทำอะไรได้บ้าง
- เด็ก ๆ ลองคิดหาวิธีต่อไม้บล็อกให้สูงขึ้นบ้างจะเป็นอย่างไรและเหมือนอะไร

ครูบันทึกพฤติกรรม คำพูดและผลงานการเล่น

9. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. นำภาพสัตว์เลี้ยงและที่อยู่อาศัยของสัตว์เลี้ยงมาให้เด็กดูให้เด็ก ๆ แข่งขันกันจับคู่ภาพสัตว์เลี้ยงกับที่อยู่อาศัย เช่น นกกับกรง, หมูกับเล้า, วัวกับคอก, ไก่กับสุ่ม ฯลฯ

11. เด็กและครูร่วมกันสนทนาและสรุปร่วมกันถึงลักษณะที่อยู่อาศัยของสัตว์เลี้ยงแต่ละชนิดว่ามีความเป็นอยู่อย่างไร ทำไมต้องอยู่อาศัยแบบนั้น เช่น นกทำไมต้องอยู่ในกรง, ม้า – วัว และควายทำไมต้องอยู่ในคอก

กิจกรรมกลางแจ้ง

12. เด็ก ๆ สร้างข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเครื่องเล่นสนามให้ถูกวิธีและปลอดภัยแล้วพาเด็กออกไปสนามเด็กเล่นให้เด็กเล่นอิสระกับเครื่องเล่นสนามโดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

13. เมื่อหมดเวลาเตือนให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายแล้วพากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

14. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมภาพตัดต่อสัตว์เลี้ยง แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

15. เมื่อเล่นเสร็จเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เพลงสัตว์เลี้ยง
4. กระดาษวาดภาพ
5. สีน้ำ
6. ดินสอสี และสีเทียน
7. ดินน้ำมันและแป้งโด
8. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
9. ภาพสัตว์เลี้ยงและภาพที่อยู่อาศัยของสัตว์เลี้ยง
10. เครื่องเล่นสนาม
11. เกมภาพตัดต่อสัตว์เลี้ยง
12. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามเด็กเล่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Sakon Sawan Rajabhat University

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและคิดท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงได้ด้วยตนเอง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ
5. เลือกภาพสัตว์เลี้ยงกับที่อยู่อาศัยมาเข้าคู่กันได้ถูกต้อง
6. สนทนา ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่แปลกใหม่ไปจากเดิม
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
9. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
10. นำภาพเดียวกันมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 4 วันที่ 8 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์
2. การพับกระดาษ
4. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
5. ประโยชน์และโทษของสัตว์เลี้ยง
6. พูดคำคล้องจอง
7. การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างถูกวิธีและปลอดภัย
8. เกมจับคู่ภาพสัตว์เลี้ยงแม่กับลูก

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์
2. การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
3. การวางแผนและลงมือปฏิบัติ
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การพูดคำคล้องจอง
8. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
9. การจับคู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะประกอบอุปกรณ์ได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. คิดสร้างสรรค์ผลงานจากการพับกระดาษ
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. พูดและท่องคำคล้องจองได้
9. เล่นอย่างถูกวิธี และปลอดภัย

10. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

11. นำภาพสัตว์เลี้ยงแม่กับลูกมาจับเข้าคู่กันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ตรวจสุขภาพ ครูกล่าวทักทายด้วยเพลง สวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวตามจังหวะพื้นฐานช้า - เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

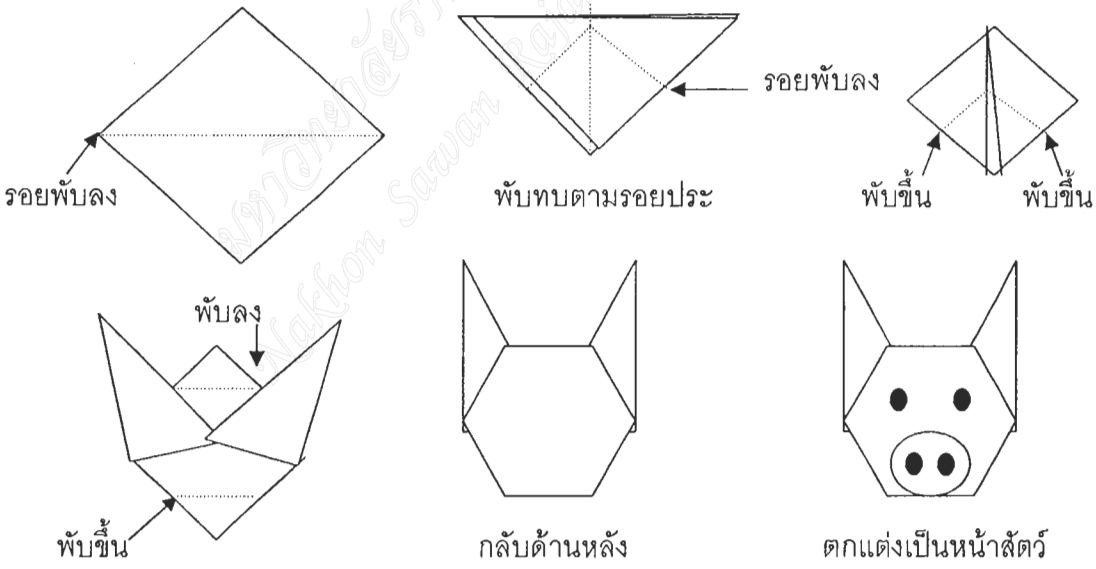
2. ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายพร้อมกับถือผ้าเช็ดหน้า โดยแต่ละคนคิดสร้างสรรค์ในการเคลื่อนไหวด้วยตนเองไม่ให้ชนกันประกอบเพลงสัตว์เลี้ยง และเมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้หยุดเคลื่อนไหวในท่านั้นทันที

3. ให้เด็กหยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. ครูแจกกระดาษสีรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสคนละ 1 แผ่น และสาธิตการพับกระดาษเป็นหน้าสัตว์ โดยให้เด็กปฏิบัติตามทีละขั้นตอนตามครู มีขั้นตอนการพับ ดังนี้



6. ให้เด็กนำหน้าสัตว์ที่พับไว้มาตกแต่งต่อเติม และปะติดลงบนกระดาษคาดศีรษะ

7. เด็ก ๆ นำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู และนำผลงานแสดงที่ป้ายนิเทศ

8. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

9. ครูแนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเล่นอิสระตามมุม

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. ครูนำสิ่งของเครื่องใช้หรือภาพสิ่งของเครื่องใช้ที่ได้จากสัตว์มาให้เด็กดู ให้เด็กบอกว่าเป็นอะไรและได้มาจากสัตว์ชนิดใด เราควรช่วยกันอนุรักษ์อย่างไร

11. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงประโยชน์และโทษของของสัตว์เลี้ยง โดยใช้คำถาม ดังนี้

- สัตว์อะไรบ้างที่เลี้ยงไว้ในบ้านได้ และสัตว์อะไรที่ต้องเลี้ยงไว้นอกบ้าน
- ทำไมเราจึงเลี้ยงสัตว์ไว้ที่บ้าน
- สัตว์แต่ละชนิดให้ประโยชน์อะไรบ้าง
- สัตว์ประเภทใดที่มีโทษสำหรับเราและให้โทษอย่างไร

12. เด็กและครูช่วยกันสรุปถึงประโยชน์และโทษของสัตว์เลี้ยง และพูดคำคล้องจองประโยชน์ของสัตว์ ตามครู ดังนี้

สิ่งของเครื่องใช้	ที่ได้จากสัตว์
เครื่องหนังสารพัด	เข็มขัดกระเป๋า
สร้อยคอตุ้มหู	สวยหรูไม่เบา
กระดูกหนังเขา	ของเจ้านั่นเอง

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. เด็ก ๆ สร้างข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเครื่องเล่นสนามให้ถูกวิธีและปลอดภัยแล้วพาเด็กออกไปสนามเด็กเล่น อบอุ่นร่างกาย แล้วให้เด็กเล่นอิสระกับเครื่องเล่นสนามโดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

14. เมื่อหมดเวลาเตือนให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายแล้วพากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

15. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมจับคู่ภาพสัตว์แม่กับลูก แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

14. เมื่อเล่นเสร็จเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เทปเพลงสัตว์เลี้ยง

4. กระดาษสีรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า
5. สีเมจิก ดินสอสี และสีเทียน กาว
6. กระดาษขาว - เทา ตัดเป็นที่คาดศีรษะ
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. สิ่งของเครื่องใช้และภาพสิ่งของเครื่องใช้ที่ทำมาจากสัตว์
9. คำคล้องจอง ประโยชน์ของสัตว์
10. เครื่องเล่นสนาม
11. เกมจับคู่แม่สัตว์กับลูกสัตว์
12. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามเด็กเล่น

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและคิดท่าทางการเคลื่อนไหวโดยมีอุปกรณ์ประกอบได้อย่างสร้างสรรค์
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข

5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อและผลงาน
6. สนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
9. นำภาพมาจัดเข้าคู่กันได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 5 วันที่ 9 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามจินตนาการ
2. การนับจำนวน 1 - 10
3. การประดิษฐ์ภาพด้วยเชือกหรือไหมพรม
4. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
5. ความเมตตากรุณาต่อสัตว์
6. คำคล้องจอง
7. การเล่นน้ำ เล่นทรายอย่างถูกวิธีและปลอดภัย
8. เกมจัดหมวดหมู่ภาพสัตว์เลี้ยง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ และการเลียนแบบการกระทำ
2. นับจำนวน 1 - 10
3. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การฟังนิทานและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. พูดและท่องคำคล้องจอง
8. การเล่นบรรจุและเทออก
9. การจัดหมวดหมู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. นับและรู้ค่าจำนวน 1 – 10
4. ฟัง ร่วมสนทนา และพูดแสดงความรู้สึกของตนเองได้
5. มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานและการเล่น
6. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
7. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี

9. พูดและท่องคำคล้องจองได้

10. เล่นอย่างถูกวิธี และปลอดภัย

11. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

12. นำภาพสัตว์เลี้ยงมาจัดหมวดหมู่และให้เหตุผลได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ตรวจสุขภาพ ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวตามจังหวะพื้นฐานช้า - เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. เด็กนำที่คาดศีรษะที่มีหน้าสัตว์ของตนเองมาสวม แล้วให้เคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการประกอบจังหวะเพลงบรรเลงไปรอบ ๆ ห้องโดยไม่ชนกัน เมื่อเพลงหยุดให้จับกลุ่มสัตว์ชนิดเดียวกันแล้วนั่งรวมกลุ่มกัน

3. เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มนับจำนวนคนในกลุ่ม และตั้งชื่อกลุ่ม

4. เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่แล้วนั่งพัก ผ่อนคลายกล้ามเนื้อ

กิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

6. นำภาพโครงร่างสัตว์เลี้ยงให้เด็กเลือกคนละ 1 ภาพ และเชือกหรือไหมพรมความยาวเส้นละ 1 ฟุต คนละ 2 เส้น เข้ากลุ่มให้เด็กขดเชือกหรือไหมพรมตามโครงร่างของสัตว์ที่ตนเองเลือก ทากาวติดและตกแต่งต่อเติมภาพให้เหมาะสมสวยงาม

7. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วให้เลือกปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์อื่นอีกตามความสนใจอย่างน้อยคนละ 1 กิจกรรม

8. เด็ก ๆ นำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู แล้วนำผลงานแสดงที่ป้ายนิเทศ

9. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

10. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ คิดสร้างสรรค์จากการเล่น ด้วยตัวสัตว์พลาสติก ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก ครูให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิมหรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าต่อออกไปด้านข้างซ้าย – ขวา น่าจะเป็นอะไรได้บ้าง
- ถ้าเด็ก ๆ เพิ่มจำนวนชิ้นเข้าไปอีกจะให้ไปอยู่ตรงไหน และจะเป็นอย่างไร

11. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

12. เด็กนั่งครึ่งวงกลม ครูเล่านิทานเรื่อง "ลูกนกกลับบ้าน" ให้เด็กฟัง

13. ให้เด็กช่วยกันสรุปข้อคิดที่ได้จากการฟังนิทาน โดยครูอธิบายเพิ่มเติม

14. เด็กช่วยกันยกตัวอย่างการปฏิบัติตนเป็นผู้มีเมตตากรุณาต่อสัตว์ และเล่าประสบการณ์การเลี้ยงดูสัตว์เลี้ยงของตนให้เพื่อนฟัง

15. เด็กและครูช่วยกันสรุปถึงการกระทำที่แสดงถึงความเมตตากรุณาต่อสัตว์และให้เด็กพูดคำคล้องจอง ความเมตตา ตามครู ดังนี้

แม่สอนฉันนี้ ให้มีเมตตา เห็นสัตว์นานา อย่าแกล้งมันเลย

แมวหมาน่ารัก รู้จักคุ้นเคย หมูอ้วนจริงเอย ม้าวิ่งว่องไว

กิจกรรมกลางแจ้ง

16. เด็ก ๆ สร้างข้อตกลงในการเล่นบ่อน้ำ บ่อทรายอย่างถูกต้องและปลอดภัย และพาเด็กลงสนามบ่อน้ำ บ่อทรายให้เล่นอิสระโดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

17. เมื่อหมดเวลาแล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่ ทำความสะอาดร่างกายพากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

18. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพสัตว์เลี้ยง แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

19. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เทปเพลงบรรเลง
4. ภาพโครงร่างสัตว์เท่าจำนวนเด็ก
5. เชือกหรือไหมพรม
6. สีเมจิก ดินสอสี และสีเทียน
7. กาว
8. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
9. นิทานเรื่อง ลูกนกกลับบ้าน

10. คำคล้องจอง ความเมตตา
11. บ่อน้ำ บ่อทรายและเครื่องเล่น
12. เกมจัดหมวดหมู่ภาพสัตว์เลี้ยง
13. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามบ่อน้ำ บ่อทราย

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการประกอบเพลงบรรเลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจฟังและร่วมแสดงข้อคิดเห็น
5. การพูดคำคล้องจอง
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการได้คล่องแคล่วและคิดท่าทางการเคลื่อนไหวพร้อมอุปกรณ์ประกอบเพลงบรรเลงอย่างสร้างสรรค์
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ และร่วมแสดงข้อคิดเห็นอย่างมีความสุข
5. พูดและท่องคำคล้องจองได้ถูกต้อง ชัดเจน
6. มีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในผลงานและการเล่นที่แปลกใหม่
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ

9. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย

10. นำภาพมาจัดหมวดหมู่และแสดงเหตุผลได้เหมาะสมถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

ภาคผนวก

เพลง สวัสดี

สวัสดี สวัสดี ยินดีที่พบกัน
เธอและฉัน พบกัน สวัสดี

เพลง สัตว์เลี้ยง

(อร่าม ขาวสะอาด)

ไก่เอ๋ยไก่ เลี้ยงไว้กินไข่เรื่อยมา
วัวควายไถนา ปลูกข้าวมากินได้
ม้า พาชี เอาไว้ขี่เที่ยวไป
อีกหมาตัวใหญ่ เอาไว้ไล่ขโมยเอย
ล้า ลา ล้า ลา ล้า ลา ลา ล้า ลา ลา ลา (ซ้ำ)

คำคล้องจอง ประโยชน์ของสัตว์

(อารี เกษมวิติ)

สิ่งของเครื่องใช้ ที่ได้จากสัตว์
เครื่องหนังสารพัด เข็มขัดกระเป๋า
สร้อยคอตุ้มหู สวยหรูไม่เบา
กระดูกหนังเขา ของเจ้านั่นเอง

คำคล้องจอง ความเมตตา

(ฐะปะนีย์ นาครทรรพ)

แม่สอนฉันนี้ ให้มีเมตตา
เห็นสัตว์นานา อย่าแกล้งมันเลย
แมวหมาน่ารัก รู้จักคุ้นเคย
หมูอ้วนจริงเอย ม้าวิ่งว่องไว

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

นิทานเรื่อง ลูกนกกลับบ้าน

เช้าวันหนึ่งหมอกขาว ๆ โรยตัวไปตามพุ่มไม้ เสียงไก่ขันมาแต่ไกลปลุกให้หนูนิดตื่นขึ้นมารีบอาบน้ำ แต่งตัว เตรียมที่จะไปโรงเรียน

ตกเย็นหนูนิดเลิกเรียนเดินกลับบ้าน พอเดินผ่านต้นไม้ใหญ่ หนูนิดเห็นรังนกตกอยู่ที่พื้นดิน

โอโฮ ! มีลูกนกด้วย นับดูซิ 1 2 3 4 มี 4 ตัวแน่ะ มันร้องจุ๊บ ๆ จิ๊บ ๆ น่าสงสารจังเลย เราช่วยเก็บไปเลี้ยงที่บ้านดีกว่า

หนูนิดจึงเก็บลูกนกทั้ง 4 ตัวไปเลี้ยงที่บ้าน พอถึงบ้านลูกนกทั้ง 4 ตัวตกใจกลัวร้องลั่น หนูนิดคิดว่ามันหนาวจึงเอาผ้ามาห่มให้ แต่ลูกนกก็ไม่หยุดร้อง

หนูนิดหมดปัญญาไม่รู้จะทำอย่างไรให้ลูกนกหยุดร้องได้ ได้แต่นั่งประคองรังนกหน้าเศร้า ๆ แม่เดินมาเห็นก็เข้าใจ จึงบอกกับหนูนิดว่า

"หนูนิด แม่คิดว่าลูกนกมันคงร้องหาแม่ของมันน่ะ เพราะหนูนิดเอามันมาจากแม่ของมัน"

หนูนิดนึกสงสารลูกนกจึงรีบพามันไปส่งคืนให้แม่นกซึ่งกำลังร้องคิดถึงลูกนกอยู่ พอเห็นหนูนิดนำลูกนกมาคืนแม่นกก็ดีใจ กระโดดไปมาตีปีกพรับพรับ

หนูนิดค่อย ๆ วางลูกนกลงในโพรงไม้เพื่อซ่อนไม่ให้สัตว์อื่นมาคาบเอาไป แล้วก็เดินกลับบ้าน

เช้าวันรุ่งขึ้น หนูนิดก็มาหาลูกนกอีก แต่ต้องตกใจเพราะในโพรงว่างเปล่า กลับมีแต่เจ้านกฮูกยื่นหน้าออกมาแทน

ทันใดนั้นหนูนิดก็ได้ยินเสียงร้อง "จิ๊บ ๆ จิ๊บ ๆ " ก็หันไปดูจึงรู้ว่าลูกนกกำลังหัดบิน จากนั้นมาลูกนกก็บินออกไปหากินและบินมาเล่นกับหนูนิดทุกวันเลย

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2

เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัว **หน่วย ยานพาหนะ**

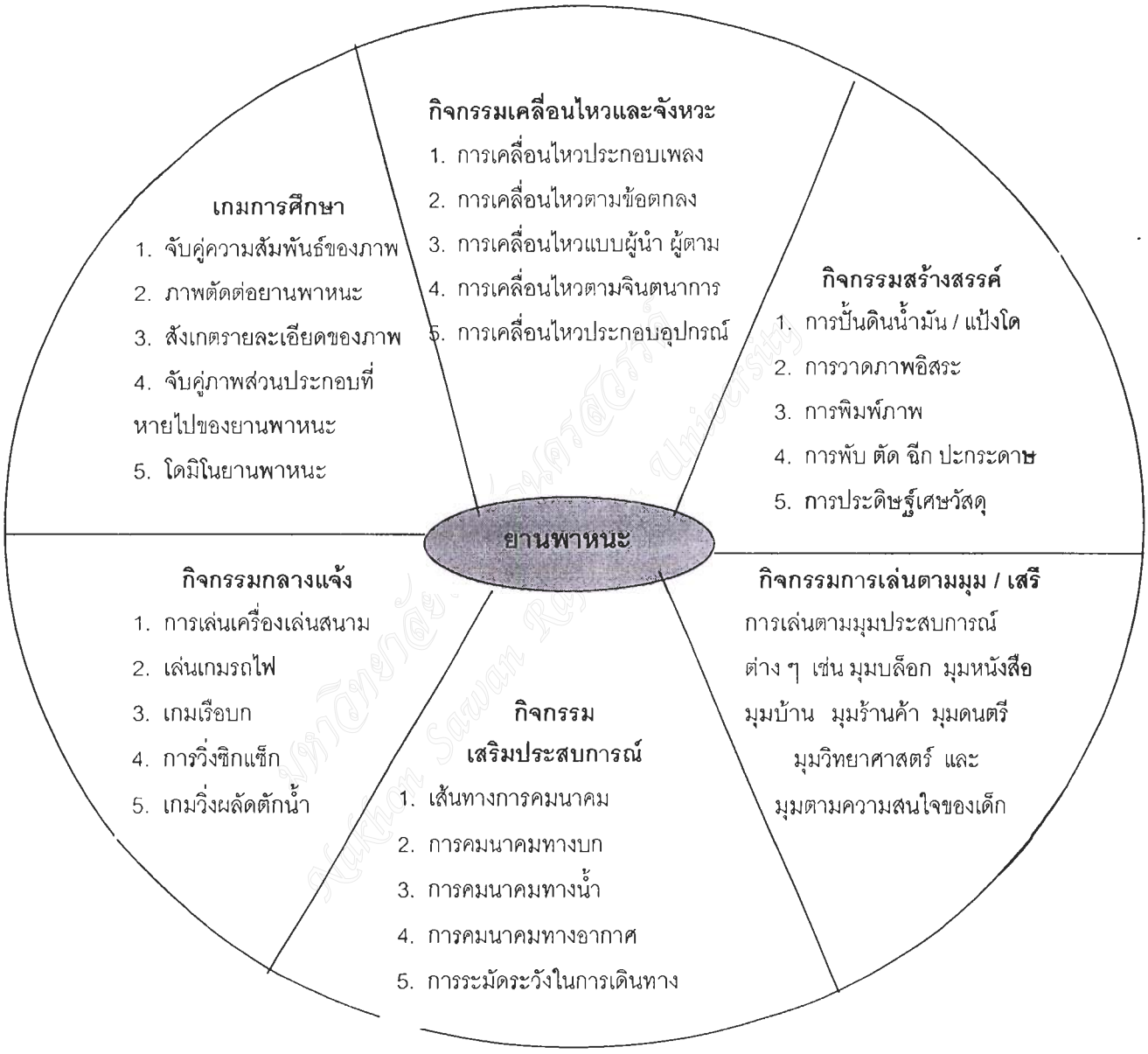
ใช้สอนสัปดาห์ที่ 2 วันที่ 12 - 16 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระสำคัญ

การคมนาคม เป็นการเดินทางไปมาติดต่อถึงกันและกัน โดยใช้ยานพาหนะ ซึ่งสามารถไปได้ทั้งทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ ทุกคนจะปลอดภัยถ้าไม่ประมาทในการเดินทาง

สิ่งที่เด็กรู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
1. ชื่อรถ 2. รถวิ่งบนถนน 3. เรือแล่นในน้ำ 4. เครื่องบิน บินไปบนท้องฟ้า	1. รถโดยสารไปที่ไหนได้บ้าง 2. เรือลอยน้ำได้อย่างไร 3. เครื่องยนต์รถ เรือ เครื่องบิน เหมือนกันหรือไม่ 4. แพพาเราไปไหนได้หรือไม่	1. การเดินทางไปได้กี่ทาง และทางใดบ้าง 2. การปฏิบัติตนตามกฎจราจร 3. เดินทางอย่างไรจะปลอดภัย 4. การระวังรักษาตนให้ปลอดภัยจากการเดินทาง

การจัดประสบการณ์ลักษณะบูรณาการ



วันที่ 1 วันที่ 12 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวประกอบเพลง
2. การปั้นดินน้ำมัน / แป้งโด, การวาดภาพ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. ประเภทของการเดินทาง
5. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
6. เกมจับคู่ความสัมพันธ์ของภาพ

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
2. การร้องเพลง
3. การวางแผน ตัดสินใจเลือกและลงมือปฏิบัติ
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
8. การจับคู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลงได้ตามจินตนาการ
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. สนทนา โต้ตอบและตอบคำถามได้ถูกต้องเหมาะสมกับวัย
4. ผลิตผลงานได้อย่างสร้างสรรค์
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. จับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นวงกลมกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. ครูร้องเพลงยานพาหนะ ให้เด็ก ๆ ร้องตามและคิดท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงอย่างอิสระ

3. ให้เด็กปฏิบัติกิจกรรมซ้ำ 2 – 3 ครั้ง

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์เพื่อให้เด็กเลือกปฏิบัติ ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินน้ำมันหรือแป้งโด
- กิจกรรมที่ 2 วาดภาพด้วยสีเทียน
- กิจกรรมที่ 3 วาดภาพด้วยสีน้ำ

5. เด็กทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 – 5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกทำกิจกรรม 1 – 2 กิจกรรม เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู และนำไปจัดนิทรรศการ

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาด

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม โดยให้เด็กทุกคนเลือกเล่นตามความสนใจ ครูให้คำชี้แนะปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม ให้เด็กคิดต่อไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์และกล่องเปล่าตามที่เด็กสนใจ เป็นยานพาหนะ โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าจะให้เพื่อน ๆ ร่วมทางไปด้วยกับยานพาหนะนี้จะต่อส่วนไหนเพิ่มเติมอย่างไร
- ถ้าอยากให้ยานพาหนะนี้แข็งแรง ทนทานกว่านี้จะทำอย่างไร
- ออกแบบยานพาหนะที่คิดว่าแปลกไปจากที่เคยเห็นจะเป็นอะไรได้บ้าง

8. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. ให้เด็กนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

10. ครูนำภาพยานพาหนะมาให้เด็กดูและซักถามเด็กโดยใช้คำถาม ดังนี้

- สิ่งเหล่านี้มีชื่อว่าอะไรบ้าง
- สิ่งเหล่านี้เหมือนกัน หรือต่างกันอย่างไร
- เด็ก ๆ ชอบยานพาหนะประเภทใดมากที่สุด เพราะอะไร

11. หาอาสาสมัครให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการเดินทาง และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ยานพาหนะอย่างปลอดภัย

กิจกรรมกลางแจ้ง

12. พาเด็กออกไปที่สนามเด็กเล่น ให้เข้าแถว สำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย
13. แนะนำวิธีการเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างถูกวิธีและปลอดภัย
14. เด็ก ๆ เล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ โดยครูเป็นผู้ดูแลอย่างใกล้ชิด
15. เมื่อหมดเวลาให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกาย และกลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

16. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันแบบเขาวงกต
17. เด็กเล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว
18. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงยานพาหนะ
3. กระดาษวาดภาพ
4. สีน้ำ สีเทียน
5. แป้งโด ดินน้ำมัน
6. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
7. ภาพยานพาหนะ
8. เครื่องเล่นสนาม
9. เกมจับคู่หาความสัมพันธ์ภาพแบบเขาวงกต
10. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามเด็กเล่น

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ

4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา ตอบคำถามและเล่าประสบการณ์ให้ผู้อื่นฟัง
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วตามจังหวะประกอบเพลง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. สนทนา ตอบคำถามและเล่าประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นฟังได้
6. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
7. แสดงความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการผ่านสื่อ ของเล่น
8. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
9. นำภาพมาจัดเข้าคู่กับภาพที่สัมพันธ์กันได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 2 วันที่ 13 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง
2. การปั้นดินน้ำมัน / แป้งโด, การวาดภาพ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การคมนาคมทางบก
5. เกมรถไฟ
6. เกมภาพตัดต่อยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การปั้น การเขียนภาพและการเล่นกับสี
3. การร้องเพลง
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การแก้ปัญหาในการเล่น
8. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส (ของเล่นตามมุม)

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้ตามข้อตกลง
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. สนทนา โต้ตอบและตอบคำถามได้ถูกต้องเหมาะสมกับวัย
4. ปั้น และวาดภาพได้อย่างสร้างสรรค์
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
9. นำภาพเดียวกันมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ จับคู่ผลัดเปลี่ยนกันตรวจร่างกาย และกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. กำหนดมุมในห้องเรียน 3 มุม เป็นมุมรถยนต์ มุมรถไฟ มุมจักรยานยนต์ สร้างข้อตกลงว่าเมื่อจังหวะหยุดถ้าได้ยินเสียงกลองให้ไปมุมรถยนต์ ถ้าได้ยินเสียงฉิ่งไปที่มุมรถไฟ และถ้าได้ยินเสียงเคาะไม้ให้ไปที่มุมรถจักรยานยนต์

3. เด็ก ๆ ร้องเพลงจะข้ามถนน และเคาะจังหวะให้เด็กเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงอิสระเมื่อจังหวะหยุดให้เด็กปฏิบัติตามสัญญาณข้อตกลงในข้อ 2 อีก 3 – 4 ครั้ง

4. เด็กหยุดพักผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์เพื่อให้เด็กเลือกทำ ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินน้ำมันหรือแป้งโด
- กิจกรรมที่ 2 วาดภาพด้วยสีเทียน
- กิจกรรมที่ 3 การพิมพ์ภาพ

6. เด็กทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 – 5 คน โดยให้แต่ละกลุ่มเลือกทำกิจกรรม 1 – 2 กิจกรรม เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู และนำไปจัดนิทรรศการ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาด

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ แนะนำสื่อใหม่และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่น แต่ละมุม โดยให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจอย่างอิสระ

9. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. เด็ก ๆ นั่งรูปครึ่งวงกลม สนทนาและตอบปริศนาคำทายเกี่ยวกับยานพาหนะทางบก ดังนี้

- อะไรเอ่ยร้องดังปู้น ๆ วิ่งดังฉึกฉัก ตัวเป็นตู้ ๆ เด็ก ๆ ชอบดูวิ่งอยู่บนราง
- อะไรเอ่ยวิ่งเร็วว่องไวอยู่บนถนน มีล้อทรงกลม ข้างในมีคนขับ

11. ครูนำภาพยานพาหนะทางบกให้เด็กดู และสนทนาถึงยานพาหนะที่ใช้ในการเดินทางมาโรงเรียนของเด็ก ๆ และหาอาสาสมัครเล่าให้เพื่อน ๆ และครูฟังถึงการเดินทาง

12. เด็ก ๆ ร้องเพลงรถไฟและทำท่าทางประกอบเพลง ดังนี้

ฉัก ฉึก ฉัก	เสียงตัวจักรเครื่องจักรรถไฟ
วิ่งตรงมาโดยเร็วไว	เสียงรถไฟมันดังฉักฉึก
ฉัก ฉึก ฉัก	เสียงตัวจักรยิ่งฟังคักคึก
เช้าสายบ่ายเย็นค่ำดึก	เสียงดังก้องกึกฉึกฉักฉึกฉัก
ฉักฉึกฉัก ฉึกฉัก	ปู้น ปู้น ปู้น ปู้น ปู้น ปู้น

13. เด็กและครูร่วมกันสรุปถึงยานพาหนะทางบก การเดินทางทางบกและการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยในการเดินทาง

กิจกรรมกลางแจ้ง

14. พาเด็กเข้าแถวเดินลงสนามหญ้า อบอุ่นร่างกาย

15. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมรถไฟ และแบ่งกลุ่มเด็กเป็นกลุ่มละ 8 – 10 คน แข่งขันวิ่งรถไฟ กลุ่มใดขบวนรถไม่ขาดเป็นผู้ชนะ

16. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กทำความสะอาดร่างกาย กลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

17. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมภาพตัดต่อยานพาหนะ ให้เด็กเล่นเกมสลับกับเกมที่เคยเล่นแล้ว

18. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงจะข้ามถนน
3. มุมในห้องเรียน
4. กระดาษวาดภาพ
5. สีน้ำ สีเทียน
6. แป้งโด ดินน้ำมัน
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. ปริศนาคำทาย
9. ภาพยานพาหนะทางบก
10. เกมรถไฟ
11. เกมภาพตัดต่อภาพยานพาหนะ
12. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้าบริเวณโรงเรียน

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายได้ตามจังหวะและการปฏิบัติตามข้อตกลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา ตอบคำถามและเล่าประสบการณ์ให้ผู้อื่นฟัง
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วตามจังหวะและปฏิบัติได้ถูกต้องตามข้อตกลง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา ตอบคำถามและเล่าประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นฟังได้
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
9. นำภาพเดียวกันมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 3 วันที่ 14 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายแบบผู้นำผู้ตาม
2. การพับกระดาษ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การคมนาคมทางน้ำ
5. เกมเรือบก
6. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การต่อของและแยกชิ้นส่วน
5. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
6. การเล่นนอกห้องเรียน
7. การจำแนกและจัดกลุ่ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. สนทนา โต้ตอบและตอบคำถามได้ถูกต้องเหมาะสมกับวัย
4. ใช้กล้ามเนื้อมือในการพับกระดาษและตกแต่งได้อย่างสร้างสรรค์
5. มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานและการเล่น
6. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
7. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. เลือกภาพเล็กที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่ได้ถูกต้องครบถ้วน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นวงกลมกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. เด็ก ๆ ร้องเพลงเรือพาย ให้เด็กคิดท่าทางการเคลื่อนไหวประกอบเพลงผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ ผู้ตาม

3. ปฏิบัติกิจกรรมในข้อ 2 ซ้ำ 4 - 5 ครั้ง

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. แจกกระดาษรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสคนละ 1 แผ่น แนะนำและสาธิตขั้นตอนการพับกระดาษเป็นรูปเรือ ให้เด็กปฏิบัติตามทีละขั้นตอน และนำเรือติดบนกระดาษขาว ตกแต่งต่อเติมตามจินตนาการ เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาด

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ ให้เด็กคิดต่อไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก กล่องเปล่า และรถจำลองเป็นผลงานตามความคิดของตนเอง ครูให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าทำให้ยานพาหนะมีรูปร่างเหมือนบ้านจะเป็นอย่างไร
- ถ้าจะให้ยานพาหนะนี้วิ่งบนถนนได้ ลงน้ำได้ บินขึ้นสูงได้จะทำอย่างไร
- ถ้าจะให้ยานพาหนะนี้บรรทุกของและคนได้มาก ๆ จะเพิ่มส่วนไหนอย่างไร

8. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. เด็ก ๆ นั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

10. นำภาพยานพาหนะทางน้ำมาให้เด็กดูและซักถามเด็กโดยใช้คำถาม ดังนี้

- ทำไมเรือจึงลอยอยู่บนน้ำได้
- ถ้าน้ำไม่ไหลเรือจะแล่นไปได้หรือไม่ เพราะอะไร
- นอกจากเรือแล้ว มีอะไรบ้างที่เราสามารถลงไปนั่งแล้วลอยอยู่บนน้ำได้

11. หาอาสาสมัครให้เด็กออกมาเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับการเดินทางโดยทางเรือ

12. เด็กและครูร่วมกันสรุปถึงยานพาหนะทางน้ำและการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในการเดินทาง

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. พาเด็กออกไปที่สนามหญ้า เข้าแถวสำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

14. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมแข่งเรือบก โดยแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่ม ๆ ละ 8 – 10 คน แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนลึกนั่งลงให้คนหลังใช้ขาเกี่ยวไว้ที่เอวคนหน้า เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด แต่ละคนใช้มือเท้าพื้นยกก้นให้ลอยและดันตัวไปข้างหน้าพร้อมกันทั้งแถว แถวใดเรือไม่ขาดและถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

15. เมื่อหมดเวลาให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกาย และกลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

16. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมสังเกตรายละเอียดของภาพที่ซ่อนอยู่

17. เด็ก ๆ เล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

18. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงเรือพาย
3. กระดาษสี่เหลี่ยมผืนผ้าเท่าจำนวนเด็ก
4. กระดาษวาดภาพ
5. กาว
6. สีเทียน
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. ภาพยานพาหนะทางน้ำ
9. เกมเรือบก
10. นกหวีด
11. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพที่ซ่อนอยู่
12. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้า

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา ตอบคำถามและเล่าประสบการณ์ให้ผู้อื่นฟัง
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายแบบผู้นำ ผู้ตามได้คล่องแคล่วตามจังหวะประกอบเพลง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุและของเล่น
6. สนทนา ตอบคำถามและเล่าประสบการณ์ของตนเองให้ผู้อื่นฟังได้
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
9. เลือกภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพใหญ่ได้ถูกต้องครบถ้วน

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 4 วันที่ 15 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการ
2. การพับกระดาษ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การคมนาคมทางอากาศ
5. การวิ่งซิกแซ็ก
6. เกมจับคู่ภาพส่วนประกอบที่หายไป

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่และเลียนแบบการกระทำ
2. การวางแผนและลงมือปฏิบัติ
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
6. การพูดคำคล้องจอง
7. การแก้ปัญหาในการเล่น
8. การจับคู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้ตามจินตนาการ
2. ร่าเริง แจ่มใส อารมณ์ดี
3. บอกชื่อยานพาหนะทางอากาศได้ถูกต้อง
4. ใช้กล้ามเนื้อมือในการพับกระดาษและตกแต่งได้อย่างสร้างสรรค์
5. รับรู้ความรู้สึก ความต้องการของตนเองและผู้อื่น
6. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
7. พูดคำคล้องจองได้
8. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
9. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
10. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
11. เลือกส่วนประกอบของภาพที่หายไปมาจัดเข้าคู่กันได้ถูกต้องครบถ้วน

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Suan Sunandha Rajabhat University

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นวงกลมกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. เด็ก ๆ ทำท่าทางตามจินตนาการ โดยฟังคำบรรยาย "เด็ก ๆ จะต้องลงเรือไปเที่ยว จึงต้องก้าวลงเรือด้วยความระมัดระวังและนั่งตัวตรงเพราะกลัวว่าเรือโคลงไปมา แล้วจึงพายเรือไปช้า ๆ เด็ก ๆ ร้องเพลงเรือพายไปด้วย จนไปถึงสะพานที่เตี้ยมากจึงต้องก้มต่ำลงเพื่อจะลอดใต้สะพานไปได้ ขณะเดียวกันคลื่นลูกใหญ่ก็พัดมาทำให้เรือโคลงเคลง ๆ จนกระทั่งเมื่อลมสงบคลื่นก็ค่อย ๆ หายไป เด็ก ๆ จึงพายเรือกลับเข้าฝั่ง"

3. เด็กหยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าทางที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์กิจกรรมสร้างสรรค์

5. แนะนำและสาธิตการพับกระดาษเป็นรูปเครื่องบินให้เด็กทำตามทีละขั้นตอน และนำเครื่องบินของตน วาดภาพตกแต่งให้สวยงามอย่างอิสระ เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู และนำผลงานจัดแสดงนิทรรศการที่ป้ายนิเทศ

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาดห้องเรียน

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ สื่อในแต่ละมุม สื่อใหม่และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม โดยให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจอย่างอิสระ

8. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. เด็ก ๆ นั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

10. สนทนาและตอบปริศนาคำทาย

- อะไรเอ่ย นกก็ไม่ใช่ บินไปบินมาอยู่บนท้องฟ้าเสียงดังหึ่ม ๆ

11. นำภาพเครื่องบินและเครื่องบินจำลองมาให้เด็กดู สนทนาเกี่ยวกับชื่อและส่วนประกอบของเครื่องบิน โดยใช้คำถามดังนี้

- มีอะไรบ้างที่มีลักษณะคล้ายเครื่องบิน
- ทำไมเครื่องบินจึงมี 2 ปีก
- เสียงของเครื่องบินขณะที่บินอยู่บนท้องฟ้าดังอย่างไร เหมือนหรือต่างกับเสียงของนกบินอย่างไร

12. เด็ก ๆ ท่องคำคล้องจองเครื่องบิน ดังนี้

เสียงหึ่ม หึ่ม	เครื่องบินบินอยู่บนท้องฟ้า
เหล่านกกาบินมา	แล้วก็บินจากไป
ฉันบอกใคร ๆ	ชอบใจอยากไปกับเครื่องบิน
วันนี้ต้องเดินบนดิน	ยังไม่ได้บินไปไหนเอย

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. พาเด็กออกไปที่สนามบาสเกตบอล เข้าแถวสำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

14. แนะนำและสาธิตการวิ่งซิกแซ็กผ่านสิ่งของ แล้วให้เด็กเข้าแถววิ่งซิกแซ็กโดยไม่ให้ล้มและชนสิ่งของ ครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

15. เมื่อหมดเวลาให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ และกลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

16. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพที่หายไป

17. เด็ก ๆ เล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

18. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงเรือพาย
3. กระดาษขาวสำหรับพับ
4. สีเทียน
5. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
6. ปริศนาคำทาย
7. ภาพเครื่องบินและเครื่องบินจำลอง
8. คำคล้องจอง เครื่องบิน
9. วัสดุหรือสิ่งกีดขวาง
10. เกมจับคู่หาส่วนของภาพที่หายไป
11. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์

2. สนามบาสเกตบอล

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการ
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา และตอบคำถาม
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการได้อย่างสร้างสรรค์
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ
6. สนทนา และตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
9. นำส่วนของภาพที่หายไปมาจัดเข้าคู่ได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3	ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว
ระดับ 2	ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว
ระดับ 1	ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

หมายเหตุ ให้เด็กเตรียมเศษวัสดุมาจากบ้านในวันรุ่งขึ้น เช่น กล่องสบู่ กล่องยาสีฟัน กล่องขนม ฝาขวด หลอดกาแฟ

วันที่ 5 วันที่ 16 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์
2. การประดิษฐ์เศษวัสดุ
3. การเล่นอย่างสร้างสรรค์ตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การระมัดระวังในการเดินทาง
5. เกมวิ่งผลัดตักน้ำ
6. เกมโดมิโนยานพาหนะ

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่พร้อมวัสดุอุปกรณ์
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการตอบคำถาม
5. การแก้ปัญหาในการเล่น
6. การจำแนกและจัดกลุ่ม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์ได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. สนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้ถูกต้องเหมาะสมกับวัย
4. ใช้กล้ามเนื้อมือในการประดิษฐ์เศษวัสดุและตกแต่งได้อย่างสร้างสรรค์
5. มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
6. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
9. นำภาพที่มีจำนวนเท่ากันมาต่อเข้าด้วยกันได้ถูกต้อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. กล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี ให้เด็กจับคู่ผลัดเปลี่ยนกันตรวจร่างกาย และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. แจกเชือกให้เด็กคนละ 1 เส้น ให้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะเพลงบรรเลง เมื่อเพลงหยุดให้เด็กจับคู่แล้วนำเชือกมาวางต่อกันให้เป็นยานพาหนะคู่ละ 1 ประเภท

3. เด็ก ๆ ปฏิบัติกิจกรรมซ้ำ 2 - 3 ครั้ง

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็ก ๆ นำเศษวัสดุที่เตรียมมาจากบ้าน เช่นกล่องสบู่ กล่องยาสีฟัน หรือกล่องขนม มาคิดประดิษฐ์เป็นยานพาหนะคนละ 1 ชิ้น โดยครูคอยช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ เช่น การเจาะ การตัด เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู และนำผลงานแสดงนิทรรศการ

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาด

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น สร้างข้อตกลงในการเล่น แต่ละมุม โดยให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ เด็ก ๆ คิดต่อไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก กล่องเปล่า สามเหลี่ยม – สี่เหลี่ยมสร้างสรรค์ เป็นยานพาหนะครูเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่น ให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น และใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าจะให้ยานพาหนะนี้ผ่านถนนที่มีน้ำท่วมจะทำอย่างไร
- ถ้าจะตกแต่งยานพาหนะนี้สวยงามแตกต่างจากที่เคยเห็นจะเป็นอย่างไร
- ยานพาหนะนี้จะให้ขึ้นทางไหน ลงทางไหนอย่างไร

8. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. เด็ก ๆ นั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

10. นำยานพาหนะที่เด็ก ๆ ประดิษฐ์มาสนทนาถึงรูปร่างลักษณะและให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในการเดินทาง ของยานพาหนะแต่ละประเภท

11. เด็กและครูร่วมกันสรุปถึงประเภทของยานพาหนะและการปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในการเดินทาง

กิจกรรมกลางแจ้ง

12. พาเด็กออกไปที่สนามบาสเกตบอล เข้าแถวสำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

13. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมแข่งขันวิ่งผลัดตักน้ำใส่ขวด

14. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 8 – 10 คน แข่งขันตักน้ำใส่ขวด แล้วนำขวดน้ำมาวัดระดับของน้ำ กลุ่มใดได้น้ำมากกว่าเป็นผู้ชนะ

15. เมื่อหมดเวลาให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ และกลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

16. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมต่อภาพโดมิโนจำนวนยานพาหนะ

17. เด็ก ๆ เล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

18. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เทปเพลงบรรเลง
3. เชือกเท่าจำนวนเด็ก
4. เศษวัสดุ
5. กาว
6. กรรไกรและเครื่องมือสำหรับตัด เจาะ
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. สิ่งประดิษฐ์ของเด็ก
9. ขวดใส่น้ำ ช้อน ถังน้ำ
10. เกมโดมิโนยานพาหนะ
11. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามบาสเกตบอล

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์ตามจังหวะเพลงบรรเลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

6. ความสนุกสนานกับการเล่นเกม
7. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
8. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์ได้คล่องแคล่วตามจังหวะประกอบเพลงบรรเลง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จและสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยตนเอง
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุและของเล่น
6. สนทนา ตอบคำถามและร่วมแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมตามวัย
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
9. นำภาพโดมิโนที่มีจำนวนเท่ากันมาต่อเข้าด้วยกันได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

ภาคผนวก

เพลงยานพาหนะ

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

หึ่ม หึ่ม หึ่ม — เครื่องบินกระหึ่มบนฟ้า
ปิ๊น ปิ๊น ปิ๊น — รถยนต์แล่นมาแต่ไกล
ปู๊น ปู๊น ปู๊น — นั่นเสียงหวูดของรถไฟ
ตึก ตึก ตึก — เรือยนต์แล่นในแม่น้ำลำคลอง

เพลง จะข้ามถนน

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

จะข้ามถนน — ต้องข้ามตรงทางม้าลาย (ซ้ำ)
สัญญาณไฟเขียว — เราหยุดให้รถผ่านไป
เราจะข้ามได้ — เมื่อเปิดไฟแดงสัญญาณ

เพลง รถไฟ

(บัณฑิต บุณยาคม)

ฉัก ฉึก ฉัก — เสียงตัวจักรเครื่องจักรรถไฟ
วิ่งตรงมาโดยเร็วไว — เสียงรถไฟมันดังฉักฉึก
ฉัก ฉึก ฉัก — เสียงตัวจักรยิ่งฟังคักคึก
เช้าสายบ่ายเย็นค่ำดึก — เสียงดังก้องกึกฉึกฉักฉึกฉัก
ฉักฉึกฉัก ฉึกฉัก — ปู้น ปู้น ปู้น ปู้น ปู้น ปู้น

เพลง เรือพาย

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

พาย พาย พาย — ลงเรือพายไปตามลำคลอง
เรือน้อยลอยล่อง — ลอยล่องไปตามน้ำไหล
พาย พาย พาย — เราช่วยกันจ้ำเราช่วยกันพาย (ซ้ำ)

คำคล้องจอง เครื่องบิน

(สุจิตรา ขาวสำอาง)

เสียงหึ่ม หึ่ม — เครื่องบินบินอยู่บนท้องฟ้า
เหล่านกกาบินมา — แล้วก็บินจากไป
ฉันบอกใคร ๆ — ชอบใจอยากไปกับเครื่องบิน
วันนี้ต้องเดินบนดิน — ยังไม่ได้บินไปไหนเอย

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

ปริศนาคำทาย

(สุจิตรา ขาวสำอาง)

- อะไรเอ่ยร้องดังปู้น ๆ วิ่งดังฉึกฉัก ตัวเป็นตู้ ๆ เด็ก ๆ ชอบดูวิ่งอยู่บนราง (รถไฟ)
- อะไรเอ่ยวิ่งเร็วว่องไวอยู่บนถนน มีล้อทรงกลม ข้างในมีคนขับ (รถยนต์)
- อะไรเอ่ย นกก็ไม่ใช่ บินไปบินมาอยู่บนท้องฟ้าเสียงดังหึ่ม ๆ (เครื่องบิน)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Nakhon Sawan Rajabhat University

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3

เรื่อง สิ่งต่าง ๆ รอบตัว หน่วย สื่อสารทันสมัย

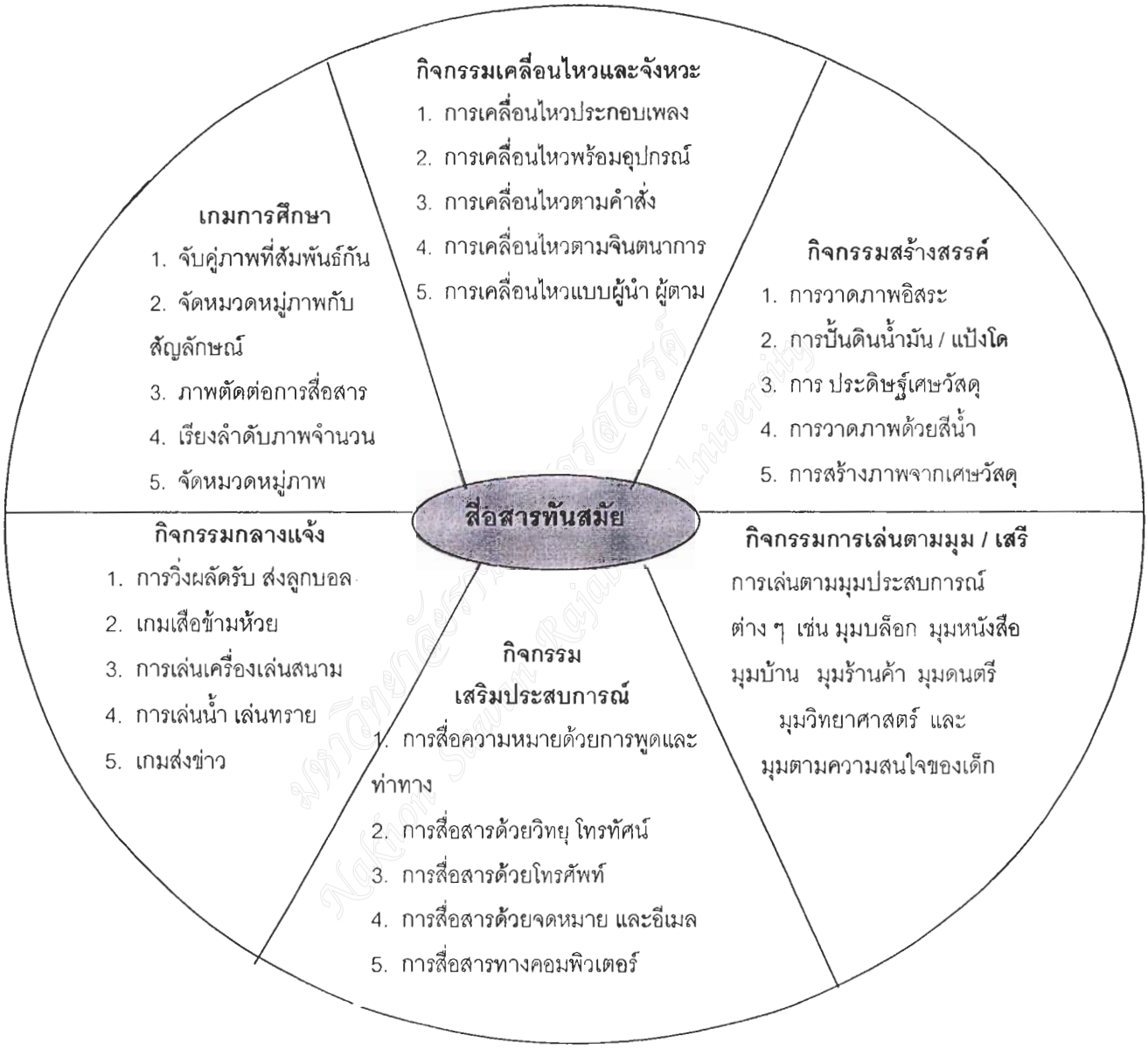
ใช้สอนสัปดาห์ที่ 3 วันที่ 19 – 23 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระสำคัญ

คนเราสามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจได้ด้วยกิริยาท่าทางและคำพูด หรือใช้สื่อต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์ จดหมาย วิทยุ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

สิ่งที่เด็กรู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
1. เราสื่อสารด้วยการดู การฟังจากทางวิทยุ โทรทัศน์ 2. โทรศัพท์คุยกันได้ 3. เคยเห็นซองจดหมาย	1. ถ้าไม่พูดคนอื่นจะรู้ได้อย่างไร 2. โทรศัพท์ทำไมต้องต่อกับคอมพิวเตอร์ 3. จดหมายไปถึงคนรับได้อย่างไร	1. การสื่อสารมีได้หลายทาง 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร 3. วิธีการใช้อุปกรณ์สื่อสารแต่ละประเภท 4. มารยาทในการพูดและการฟัง

การจัดประสบการณ์ลักษณะบูรณาการ



วันที่ 1 วันที่ 19 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวประกอบเพลง
2. การวาดภาพอิสระ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การสื่อความหมายด้วยการพูดและท่าทาง
5. การวิ่งผลัดรับ ส่งลูกบอล
6. เกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
2. การเขียนภาพและเล่นสี
3. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
6. การเล่นนอกห้องเรียนร่วมกับผู้อื่น
7. การสังเกตและจับคู่

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะเพลงได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ฟังแล้วสามารถถ่ายทอด พูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้
4. วาดภาพและอธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
5. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
6. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
7. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. จับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันได้ถูกต้อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นวงกลมกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี และเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะพื้นฐานช้า-เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. ร้องเพลง "เป็นอะไรทำท่าดูซี" ให้เด็กคิดท่าทางตามจินตนาการประกอบเพลงทั้งอยู่กับที่และเคลื่อนที่ เช่น

ขับรถไหมจ๊ะเธอจ๋า ต้องทำท่าอย่างนี้ อย่างนี้

ขับรถแล้วสนุกดี ทำซิ ทำซิ สนุกดีจัง (ซ้ำ)

(กระโดดกบ, เป็นนก, เป็นไก่, คุยโทรศัพท์, ทำกับข้าว)

3. เปลี่ยนเนื้อร้องให้เด็กปฏิบัติกิจกรรม 4 - 5 ครั้ง

4. เด็ก ๆ หยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์เพื่อให้เด็กเลือกทำกิจกรรมสร้างสรรค์อิสระคนละอย่างน้อย 2 กิจกรรม ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินน้ำมันหรือแป้งโด
- กิจกรรมที่ 2 วาดภาพด้วยสีเทียน
- กิจกรรมที่ 3 ฉีกปะกระดาษ
- กิจกรรมที่ 4 วาดภาพด้วยสีน้ำ

6. เด็กเลือกทำกิจกรรมตามความสนใจเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 – 8 คน กลุ่มใดมีคนมากเกินไปให้เลือกกิจกรรมที่มีคนน้อยและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู และนำผลงานจัดแสดงที่ป้ายนิเทศ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาด

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ได้แก่ ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ ไม้ไอติม โทรศัพท์จำลอง กระดานแม่เหล็ก โดยให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ ฝึกให้วางแผนร่วมกันเป็นกลุ่ม และร่วมกันสร้างตามสิ่งที่ได้วางแผนไว้ ครูให้คำชี้แนะเมื่อเด็กต้องการ หรือเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าจะสร้างเครื่องมือสื่อสารกับคนต่างประเทศจะทำเป็นอะไรได้บ้าง
- ออกแบบเครื่องมือสื่อสารที่ไม่เหมือนใครจะทำอย่างไร
- ถ้าสร้างบ้านและจานดาวเทียมจะทำได้อย่างไร

9. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. เด็ก ๆ นั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม ครูนำภาพเด็กทารกมาให้ดู และสนทนาซักถามจากภาพ โดยใช้คำถามเด็ก ๆ ดังนี้

- ถ้าเด็ก ๆ ทุกคนเป็นเด็กทารกที่พูดไม่ได้ ถ้าอยากได้อะไรหรือต้องการอะไรแล้วจะทำอย่างไร

- ถ้าเด็ก ๆ ปวดท้องจะทำท่าทางบอกคนอื่นให้เข้าใจได้อย่างไร

11. หาอาสาสมัครครั้งละ 1 คน คิดท่าทางสื่อสารบอกความรู้สึกของตนเอง แล้วให้เพื่อน ๆ ทายว่าหมายถึงอะไร

12. เด็ก ๆ แสดงบทบาทสมมุติในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้ท่าทางและคำพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ 2 กลุ่ม

13. เด็กและครูช่วยกันสรุปถึงการสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจสามารถแสดงได้ด้วยคำพูดและท่าทาง

กิจกรรมกลางแจ้ง

14. พาเด็กออกไปที่สนามหญ้า ให้เข้าแถว สำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

15. แนะนำวิธีการเล่นเกมวิ่งผลัดรับ - ส่งลูกบอล

16. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 8 – 10 คน เข้าแถวตอนลึก แข่งขันวิ่งผลัดรับ – ส่งลูกบอล แถวไหนคนสุดท้ายถึงที่ก่อนเป็นผู้ชนะ โดยครูและเด็กร่วมเป็นกรรมการตัดสิน

17. เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกาย กลับเข้าห้องเรียนและเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่

เกมการศึกษา

18. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพเครื่องมือสื่อสารที่สัมพันธ์กัน

19. เด็กเล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

20. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เพลง เป็นอะไรทำท่าดูซี
4. กระดาษวาดภาพ กระดาษสี กระดาษหนังสือพิมพ์

5. สีน้ำ สีเทียน
6. แป้งโด ดินน้ำมัน
7. กรรไกร กาว
8. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
9. ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ ไม้ไอติม
10. ภาพเด็กทารก
11. ลูกบอลเท่ากับจำนวนกลุ่ม
12. นกหวีด
13. เกมจับคู่ภาพเครื่องมือสื่อสารที่สัมพันธ์กัน
14. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้า

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา พูดและสื่อสารด้วยท่าทางให้คนอื่นเข้าใจ
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะและเนื้อร้องของเพลงได้อย่างจินตนาการ
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้

3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. ปฏิบัติตามกฎ กติกาได้ถูกต้อง
9. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
10. นำภาพที่สัมพันธ์กันมาจัดเข้าคู่กันได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3	ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว
ระดับ 2	ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว
ระดับ 1	ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 2 วันที่ 20 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์
2. การปั้นดินน้ำมัน / แป้งโด
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การสื่อสารด้วยวิทยุและโทรทัศน์
5. เกมเสือข้ามห้วย
6. เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่พร้อมอุปกรณ์
2. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง
6. การเล่นตามกฎ กติกา
7. การสังเกตและจัดหมวดหมู่

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายพร้อมอุปกรณ์ได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับวัย
4. จินตนาการและคิดสร้างสรรค์ผลงานจากการปั้น
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
9. สังเกตและจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวตามจังหวะพื้นฐานช้า - เร็วเพื่ออบอุ่นร่างกาย

2. เคาะจังหวะให้เด็ก ๆ เคลื่อนไหวไปรอบ ๆ ห้องพร้อมกระดาษสี คนละ 1 แผ่น อย่างมีระดับสูง – ต่ำและมีทิศทางซ้าย – ขวา เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้หยุดเคลื่อนไหวทันที แล้วให้จับกลุ่มตามสีของกระดาษ

3. เด็ก ๆ ผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างอิสระ อย่างน้อยคนละ 2 กิจกรรมตามความสนใจ ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินน้ำมันหรือแป้งโดเป็นเครื่องมือสื่อสาร เช่น วิทยุ โทรทัศน์
- กิจกรรมที่ 2 วาดภาพด้วยสีเทียน
- กิจกรรมที่ 3 พับ ปะกระดาษ (กระดาษสีที่ใช้ในการเคลื่อนไหว)
- กิจกรรมที่ 4 วาดภาพด้วยสีน้ำ

5. เมื่อเด็ก ๆ ทำเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้เพื่อน ๆ และครูดู พร้อมทั้งนำผลงานจัดแสดงนิทรรศการ

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเล่นอิสระตามมุม

8. เมื่อหมดเวลา ร้องเพลงเก็บของ ให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. นำวิทยุให้เด็กดู และช่วยกันสังเกตการทำงานของวิทยุ

10. เด็ก ๆ ลองเปิด หมุนคลื่น และปิดวิทยุ และให้บอกประโยชน์ของวิทยุ โทรทัศน์

11. เด็ก ๆ ช่วยกันคิดวิธีการฟังอย่างมีมารยาท และให้ปฏิบัติจริงด้วยการทดลองฟังวิทยุหรือดูโทรทัศน์

12. ครูและเด็กร่วมกันสรุปถึงการทำงานของวิทยุ โทรทัศน์มารยาทในการฟัง และการดู

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. พาเด็ก ๆ ออกไปที่สนามหญ้าบริเวณโรงเรียน ให้เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม อบอุ่นร่างกาย

14. ครูแนะนำและสาธิตการเล่นเกมเสือข้ามห้วย โดยให้เด็กจับมือกันเป็นวงกลม หาอาสาสมัครเป็นเสือ 3 – 4 คน ให้กระโดดข้ามมือที่จับกันของเพื่อนเข้าไปในวงกลมให้ได้ ส่วนเพื่อนที่จับมือกันพยายามป้องกันอย่าให้เข้าได้

15. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จให้เด็กทำความสะอาดร่างกาย กลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

16. แนะนำและสาธิตวิธีเล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์ ให้เด็ก ๆ เล่นเกมสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

17. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็ก ๆ เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. กระดาษสี
4. สีเทียน สีน้ำ
5. แป้งโด ดินน้ำมัน
6. กาว
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. วิทยุ โทรทัศน์
9. เกมเสือข้ามห้วย
10. เกมจัดหมวดหมู่ภาพกับสัญลักษณ์
11. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้าบริเวณโรงเรียน

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น

6. ความตั้งใจ การมีสมาธิในการฟัง
7. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
8. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายประกอบอุปกรณ์ได้คล่องแคล่ว สร้างสรรค์
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
9. นำภาพกับสัญลักษณ์มาจัดหมวดหมู่ได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 3 วันที่ 21 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง
2. การประดิษฐ์เศษวัสดุ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การสื่อสารด้วยโทรศัพท์
5. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
6. เกมตัดต่อภาพการสื่อสาร

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การเล่นกับสี
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การแสดงความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
6. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
7. การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะและปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. ใช้กล้ามเนื้อมือในการ มัด ตัด ประดิษฐ์เศษวัสดุได้ดี
5. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
9. รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และช่วยเหลือผู้อื่น
10. นำภาพเดียวกันมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

2. เด็ก ๆ เคลื่อนไหวไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะ เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้ฟังคำสั่งและปฏิบัติตาม เช่น จับกลุ่ม 2 คน จับกลุ่ม 3 คน ชูนิ้ว 5 นิ้ว ย่ำเท้า 2 ครั้ง กระโดด 3 ครั้ง เป็นต้น

3. ปฏิบัติซ้ำในข้อ 2 แล้วหยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็กจับคู่กันเองตามความสมัครใจ แล้วให้นั่งเป็นคู่ ๆ

6. แนะนำ และสาธิตวิธีการประดิษฐ์โทรศัพท์จำลองจากถ้วยกระดาษให้เด็กดู

7. เด็กแต่ละคู่ช่วยกันประดิษฐ์โทรศัพท์จำลองจากถ้วยกระดาษ เมื่อทำเสร็จให้แต่ละคู่ลองใช้โทรศัพท์จำลองพูดสื่อสารกัน และให้สังเกตว่าทำอย่างไรเวลาพูดคุยกันถึงจะได้ยินเสียงชัดเจน

8. นำผลงานส่งครู และช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณ

กิจกรรมการเล่นตามมุม

9. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ได้แก่ ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก ไม้ไอติม กล่องกระดาษเปล่า เพิ่มอุปกรณ์เป็นที่หนีบผ้า ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ ฝึกเรื่องการวางแผนก่อนการเล่น และปฏิบัติตามแผน ที่วางไว้ ครูเป็นผู้ให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าจะสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงการสื่อสารถึงกันระหว่างกลุ่มจะทำอย่างไร
- ออกแบบจำลองโทรศัพท์ให้น่าใช้จะสร้างเป็นรูปร่างอย่างไร

10. เมื่อหมดเวลา ครูร้องเพลง เก็บของ ให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

11. เด็กและครูร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับวิธีการติดต่อสื่อสารของคนสมัยก่อน และวิธีการเหล่านั้นมีข้อดี ข้อเสียอย่างไร

12. ใช้คำถามให้เด็กช่วยกันคิดวิธีสื่อสารถึงกันที่สะดวกและนิยมใช้ในปัจจุบัน

13. เด็กและครูร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงวิธีการสื่อสารด้วยโทรศัพท์ว่า มีข้อดี ข้อเสียอย่างไร

14. นำโทรศัพท์จำลองมาให้เด็กดูพร้อมกับแนะนำวิธีการใช้โทรศัพท์และมารยาทในการพูดที่ถูกต้อง และให้เด็ก ๆ จับคู่แสดงบทบาทสมมุติการสนทนากันทางโทรศัพท์

กิจกรรมกลางแจ้ง

15. พาเด็กเข้าแถวลงสนามเด็กเล่น และสร้างข้อตกลงร่วมกันในการเล่นเครื่องเล่นสนามให้ถูกวิธีและปลอดภัยแล้วให้เด็กเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ โดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

16. เมื่อหมดเวลาเตือนให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายแล้วพากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

17. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมภาพตัดต่อการสื่อสาร แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

18. เมื่อเล่นเสร็จเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. ถ้วยแก้วกระดาษ / พลาสติก
4. เชือก
5. ไม้ยาวขนาด 1 นิ้วสำหรับมัดกับเชือก
6. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
7. โทรศัพท์จำลอง
8. เครื่องเล่นสนาม
9. เกมภาพตัดต่อการสื่อสาร
10. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามเด็กเล่น

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวและปฏิบัติตามคำสั่ง
2. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ

3. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
4. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
5. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
6. การรอคอยและเข้าแถวตามลำดับก่อนหลัง
7. การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และการช่วยเหลือผู้อื่น
8. ความมีระเบียบวินัยจัดเก็บของเข้าที่ได้ถูกต้อง

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่ว มีทิศทางและปฏิบัติได้ถูกต้องตามคำสั่ง
2. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
3. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
4. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ
5. สนทนา ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น
6. ใช้ภาษาในการสื่อสารได้เหมาะสมตามวัย
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
9. นำภาพเดียวกันมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 4 วันที่ 22 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามจินตนาการ
2. การวาดภาพด้วยสีน้ำ
4. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
5. การสื่อสารด้วยจดหมายและโทรเลข
6. การเล่นน้ำ เล่นทราย
7. เกมเรียงลำดับภาพจำนวน 1 - 10

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่และเลียนแบบการกระทำ
2. การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
3. การวางแผนและลงมือปฏิบัติ
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การเล่นบรรจุและเทออก
8. การเรียงลำดับจำนวน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. แสดงท่าทางตามความคิดจินตนาการอย่างอิสระได้
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. คิดสร้างสรรค์ผลงานจากการวาดภาพสีน้ำ
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นอย่างถูกวิธี และปลอดภัย
9. มีทักษะการสังเกตในการบรรจุและเทออก
10. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
11. นำภาพมาเรียงลำดับจากน้อยไปหามากได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ตรวจสุขภาพ ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

2. เด็ก ๆ ทำท่าทางตามจินตนาการ โดยฟังคำบรรยาย "เด็ก ๆ ให้คุณแม่ช่วยเขียนจดหมายถึงคุณยายที่อยู่ต่างจังหวัดเพราะคิดถึงคุณยาย เด็ก ๆ ถือซองจดหมายไปที่ตู้ไปรษณีย์ ต้องข้ามถนน ดูซ้ายที - ขวาที ไม่มีรถผ่านมาแล้ว เด็ก ๆ เดินข้ามถนน เมื่อถึงตู้ไปรษณีย์ก็ใส่จดหมายลงในตู้ และเดินบ้าง วิ่งบ้างตามจังหวะเพื่อกลับบ้าน"

3. เด็ก ๆ หยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. แจกกระดาษวาดเขียนขนาดโปสการ์ดให้เด็กคนละ 1 แผ่น ให้เด็กวาดภาพและระบายสีด้วยสีน้ำตามจินตนาการ เมื่อเสร็จแล้วให้เด็ก ๆ อธิบายเป็นคำพูดว่าจะบอกอะไรกับ คุณแม่ในกระดาษนี้ ครูเขียนให้และให้เด็กใส่ในซองจดหมายที่ครูเตรียมไว้ให้

6. ครูช่วยจ่าหน้าซองจดหมายของเด็ก ๆ ให้ และพาเด็ก ๆ ไปส่งตู้ไปรษณีย์ใกล้ ๆ โรงเรียน

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเล่นอิสระตามมุม

9. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อยเมื่อหมดเวลา

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. ซักถามเด็กถึงวิธีการส่งข่าวสารถึงคนที่อยู่ไกลออกไปว่ามีวิธีการอย่างไร และใช้คำถามจากปริศนาคำทายว่า

อะไรเอ่ย ตัวฉันมีกายสีแดง แข็งแรงตั้งอยู่ข้างถนน

อ้าปากรับจดหมายประชาชน ทุกคนทายซิฉันคือใคร

11. นำตัวอย่างซองจดหมายมาให้เด็กดู และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยวิธีการเหล่านี้

12. เด็กและครูร่วมสรุปถึงข้อดี ข้อเสียของการสื่อสารด้วยจดหมาย

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. เด็กและครูสร้างข้อตกลงร่วมกันในการเล่นกับน้ำ เล่นทรายให้ถูกวิธีและปลอดภัย แล้วพาเด็กออกไปสนามบ่อน้ำ – บ่อทราย ให้เด็กเล่นอิสระกับบ่อน้ำ บ่อทรายฝึกให้เด็กสังเกตการบรรจุ การเท การก่อสร้างทรายให้เป็นรูปทรงต่าง ๆ โดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

14. เมื่อหมดเวลาเตือนให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายแล้วพากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

15. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมเรียงลำดับจำนวนภาพ 1 - 10

16. เมื่อเล่นเสร็จเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. กระดาษวาดเขียนขนาดโปสการ์ด
4. สีน้ำ สีเทียน
5. ซองจดหมาย
6. ตู้ไปรษณีย์
7. ตัวอย่างซองจดหมายที่ประทับตราแล้ว
8. ปริศนาคำทาย
9. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
10. บ่อน้ำ บ่อทราย
11. เกมเรียงลำดับภาพจำนวน 1 - 10
12. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามบ่อน้ำ บ่อทราย
3. ตู้ไปรษณีย์ใกล้โรงเรียน

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการ
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ

4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและมีจินตนาการ
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อและผลงาน
6. สนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
8. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
9. นำภาพเรียงลำดับตามจำนวนได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

วันที่ 5 วันที่ 23 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวแบบผู้นำ ผู้ตาม
2. การนับจำนวน 1 - 20
3. การสร้างภาพจากเศษวัสดุ
4. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
5. การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์หรือการรับส่งอีเมล์
1. การเล่นเกมส่งข่าว
2. เกมจัดหมวดหมู่ภาพเครื่องมือสื่อสาร

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเลียนแบบท่าทาง
2. นับจำนวน 1 - 20
3. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การฟังและแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การเล่นเกมและปฏิบัติตามกฎ กติกา
8. การจัดหมวดหมู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จินตนาการการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. นับปากเปล่า 1 – 20 ได้
4. ฟัง ร่วมสนทนา และพูดแสดงความรู้สึกของตนเองได้
5. ร่วมคิดและสร้างสรรค์ผลงานเป็นกลุ่มได้
6. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
7. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
8. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
9. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
10. เล่นและปฏิบัติได้ถูกต้องตามกฎ กติกา

11. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

12. นำภาพเครื่องมือสื่อสารมาจัดหมวดหมู่และให้เหตุผลได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ตรวจสุขภาพ ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที และให้เด็กนับปากเปล่า 1 - 20

2. จัดเด็กให้ยืนเป็นแถวตอน 5 แถว แต่ละแถวให้ผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้นำ ทำท่ากายบริหารประกอบจังหวะเพลงบรรเลง ให้เพื่อนในแถวทำตาม คนต่อไปคิดท่าทางไม่ให้ซ้ำกัน

3. เด็ก ๆ หยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. แบ่งเด็กเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3 – 4 คน

6. แนะนำอุปกรณ์และสาธิตวิธีการสร้างภาพด้วยเศษวัสดุเป็นรูปเครื่องมือสื่อสารให้เด็กดู โดยนำเศษวัสดุมาประดิษฐ์ด้วยวิธีการตัดปะ ฉีกปะแล้วนำมาประกอบกัน

7. เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างภาพด้วยเศษวัสดุเป็นรูปเครื่องมือสื่อสารตามจินตนาการ เมื่อเสร็จแล้วแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนนำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู และนำผลงานจัดแสดงนิทรรศการ

8. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

9. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเข้ากลุ่มเลือกเล่นตามความสนใจ ครูให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิมหรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ ให้เด็กคิดสร้างสรรค์จากการเล่น เช่น

- อยากให้คอมพิวเตอร์มีรูปร่างอย่างไรที่จะเหมาะสมกับเด็ก ๆ
- ถ้าเราจะออกแบบที่วางโทรทัศน์ และคอมพิวเตอร์จะทำอย่างไรได้บ้าง

10. เมื่อหมดเวลาให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

11. เด็ก ๆ นั่งรูปครึ่งวงกลม ครูและเด็กร่วมสนทนาถึงการสื่อสารในยุคปัจจุบันที่รวดเร็วทันใจ สามารถพูดคุยกันได้ทันทีด้วยคอมพิวเตอร์ ด้วยการรับส่งอีเมล์ การสื่อสารทางอินเตอร์เน็ต และให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการสมัครและมารยาทในการสื่อสาร

12. ให้เด็กช่วยกันสรุปถึงวิธีการสื่อสารและร่วมกันวิเคราะห์ว่าอย่างไรดีที่สุด รวดเร็วที่สุด และวิธีใดเหมาะสมกับเด็ก ๆ

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. ครูพาเด็กลงสนามหญ้า สำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

14. แบ่งเด็กเป็น 4 กลุ่ม นั่งเข้าแถวตอน ในแถวแต่ละคนนั่งห่างกัน 1 ช่วงแขน ครูอธิบายการเล่นเกม โดยครูจะกระซิบข้อความหรือบอกข่าวให้คนแรกของแต่ละแถว เมื่อให้สัญญาณเริ่มทุกแถวจะกระซิบกับเพื่อนคนต่อไปจนถึงคนสุดท้ายแล้วคนสุดท้ายจะต้องวิ่งมาบอกข้อความที่เพื่อนกระซิบกับครู

15. เฉลยว่าข้อความที่ครูพูดให้ทุกแถวคืออะไร และแต่ละแถวกลับมาบอกว่าอะไร และสรุปผลของการสื่อสารหรือส่งข่าว

16. เมื่อหมดเวลาแล้วให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกาย พากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

17. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพเครื่องมือสื่อสาร แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

19. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เทปเพลงบรรเลง
4. เศษวัสดุ เช่น ไหมพรม เศษผ้า กระดาษสี กล่อง กระดุม ฝาขวด
5. สีเมจิก ดินสอสี และสีเทียน
6. กาว กรรไกร
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. เกมส่งข่าว
9. เกมจัดหมวดหมู่ภาพเครื่องมือสื่อสาร

10. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้า

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการประกอบเพลงบรรเลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจฟังและร่วมแสดงข้อคิดเห็น
5. การพูดคำคล้องจอง
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายแบบผู้นำ ผู้ตามได้
2. ร่วมสร้างสรรค์ผลงานเป็นกลุ่มได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ และร่วมแสดงข้อคิดเห็นอย่างเหมาะสมตามวัย
5. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
6. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุและการเล่น
7. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
8. นำภาพมาจัดหมวดหมู่และแสดงเหตุผลได้เหมาะสมถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

ภาคผนวก

เพลง เป็นอะไรทำท่าดูซี

ขับรถไหมจ๊ะเธอจ๋า ต้องทำท่าอย่างนี้ อย่างนี้
ขับรถแล้วสนุกดี ทำซิ ทำซิ สนุกดีจัง (ซ้ำ)

(เปลี่ยนชื่อ สัตว์ สิ่งของตามความคิด)

ปริศนาคำทาย

อะไรเอ่ย ตัวฉันมีกายสีแดง
แข็งแรงตั้งอยู่ข้างถนน อ้าปากรับจดหมายประชาชน
ทุกคนทายซิฉันคือใคร

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Nakhon Sawan Rajabhat University

แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4

เรื่อง เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก หน่วย ของใช้ของฉัน

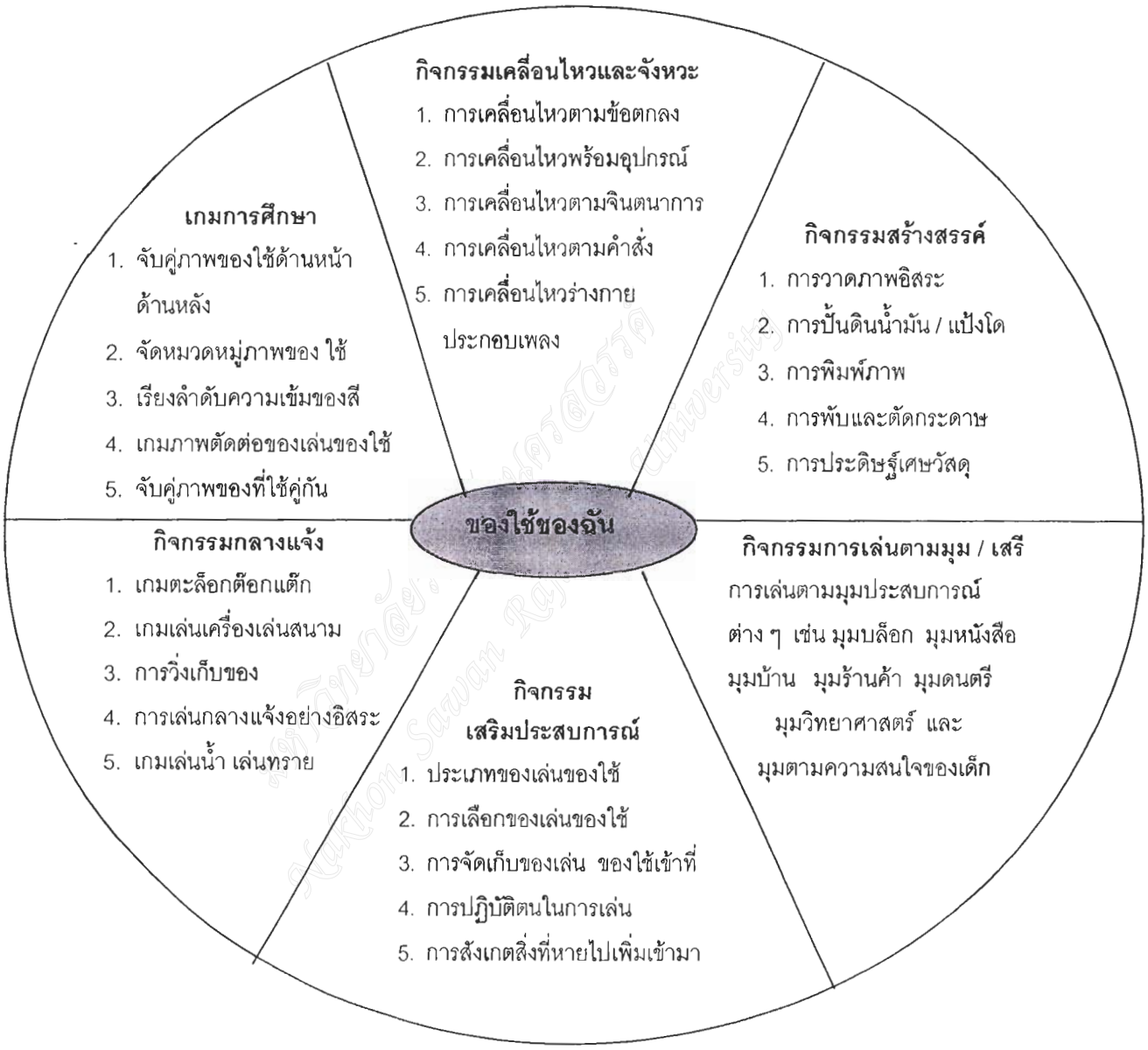
ใช้สอนสัปดาห์ที่ 4 วันที่ 26 กุมภาพันธ์ – 2 มีนาคม พ.ศ. 2550

สาระสำคัญ

สิ่งของเครื่องใช้เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ทั้งส่วนตัว ส่วนรวม เราควรใช้ให้ถูกวิธี โดยคำนึงถึงความปลอดภัย ดูแลรักษาและเก็บเข้าที่เมื่อเลิกใช้แล้ว เพื่อความสะดวกในการหยิบมาใช้ในครั้งต่อไป

สิ่งที่เด็กรู้แล้ว	สิ่งที่เด็กต้องการรู้	สิ่งที่เด็กควรรู้
1. สิ่งใดเป็นของเล่น สิ่งใดเป็นของใช้ 2. ไม่เล่นข้างปา ของจะพัง 3. ของใช้ที่มีในบ้าน	1. คอมพิวเตอร์ใช่ของเล่นหรือไม่ 2. คุณแม่บอกว่าต้องประหยัด ซื้อของเล่นราคาถูกทำไมเดี๋ยวก็พัง 3. ทำไมต้องแบ่งของเล่นให้เพื่อน	1. ประเภทของสิ่งของ 2. การเลือกซื้อของเล่น ของใช้ 3. วิธีการจัดเก็บของให้ปลอดภัยและมีระเบียบ 4. มารยาทในการเล่นร่วมกับผู้อื่น

การจัดประสบการณ์ลักษณะบูรณาการ



วันที่ 1 วันที่ 26 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามข้อตกลง
2. การวาดภาพอิสระ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. ประเภทของเล่นของใช้
5. เกมตะล็อกต๊อกแต๊ก
6. เกมจับคู่ภาพของใช้ด้านหน้า ด้านหลัง

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การเขียนภาพและเล่นสี
3. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. การตอบคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
6. การเล่นนอกห้องเรียนร่วมกับผู้อื่น
7. การสังเกตและจับคู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและปฏิบัติตามข้อตกลงได้ถูกต้อง
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ฟังแล้วสามารถพูดให้ผู้อื่นเข้าใจได้
4. วาดภาพและอธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. แยกประเภทของสิ่งของเป็นของเล่นและของใช้ได้ถูกต้อง
8. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
9. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
10. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
11. จับคู่ภาพที่สัมพันธ์กันได้ถูกต้อง

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นวงกลมกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

2. เด็กและครูสร้างข้อตกลงร่วมกัน ว่าเมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้เด็กหยุดฟัง และปฏิบัติดังนี้

- ถ้าครูพูดชื่อสิ่งของที่เป็นของเล่นให้เข้าไปในวงกลมที่ครูกำหนดไว้ให้
- ถ้าครูพูดชื่อสิ่งของที่เป็นของใช้ให้เข้าไปในสี่เหลี่ยมที่ครูกำหนดไว้ให้

3. เด็ก ๆ ปฏิบัติกิจกรรมซ้ำ 4 – 5 ครั้ง

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์เพื่อให้เด็กเลือกทำ ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินน้ำมันหรือแป้งโด
- กิจกรรมที่ 2 วาดภาพด้วยสีเทียน
- กิจกรรมที่ 3 ฉีก ตัด ปะกระดาษ
- กิจกรรมที่ 4 การเล่นกับสีน้ำ

5. เด็กทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 – 8 คน โดยให้แต่ละคนเลือกทำกิจกรรมอย่างน้อยคนละ 2 กิจกรรม เมื่อเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้ครูและเพื่อน ๆ ดู

6. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้องเรียน

กิจกรรมการเล่นตามมุม

7. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ เช่น ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก ไม้หนีบผ้า เครื่องครัวจำลอง ออกแบบเป็นของเล่น ครูเป็นผู้ให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- เด็ก ๆ คิดออกแบบเครื่องดนตรีคนละ 1 ชิ้น จะเป็นอะไรได้บ้าง
- เด็ก ๆ คิดประดิษฐ์ของเล่นที่ไม่เหมือนคนอื่นจะทำอะไรได้บ้าง

8. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

9. เด็ก ๆ นั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม

10. นำของเล่นของใช้ใส่ถุง เช่น แก้วน้ำ ตุ๊กตา บล็อก ลูกบอล แปรงสีฟัน ปากกา กระป๋องแป้ง หม้อข้าวหม้อแกง ให้เด็กคลำและทายว่าเป็นอะไรบ้าง

11. นำสิ่งของในถุงออกมาเฉลย และให้เด็กแยกประเภทของเล่น ของใช้

12. เด็กและครูร่วมสนทนาเกี่ยวกับของใช้ที่ไม่ควรนำมาเล่น เพราะอะไร เช่น ของมีคม และของใช้ที่แตกได้ และถามให้เด็กคิดว่า

- ถ้าเด็ก ๆ ต้องใช้แก้วน้ำที่แตกได้ เด็ก ๆ จะทำอย่างไร
- ถ้าเด็ก ๆ เห็นเพื่อนหรือน้องเล่นมีด เด็ก ๆ จะบอกกับเขาว่าอย่างไร

13. เด็ก ๆ บอกชื่อของเล่นของใช้ที่มีอยู่ในบ้าน และแนะนำว่าของเล่น ของใช้ประเภทใดบ้างที่ไม่ควรนำมาเล่น

กิจกรรมกลางแจ้ง

14. พาเด็กออกไปที่สนามหญ้า ให้เข้าแถว สำรวจร่างกายและอบอุ่นร่างกาย

15. แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งเป็นผู้ซื้อ อีกลุ่มหนึ่งเป็นผู้ขาย กลุ่มที่เป็นผู้ขายให้แต่ละคนคิดชื่อของเล่น ของใช้ไว้คนละอย่าง และเล่นเกมตะล็อกต๊อกแต๊กซื้อขาย โต้ตอบกัน

ผู้ขาย : ตะล็อกต๊อกแต๊ก มาทำไม
ผู้ซื้อ : มาซื้อของใช้
ผู้ขาย : อยากได้อะไร
ผู้ซื้อ : อยากได้ .....(บอกชื่อของที่จะซื้อ)

(ถ้าผู้ซื้อบอกชื่อของตรงกับผู้ขายคนใด คนนั้นจะต้องไปอยู่ฝ่ายคนซื้อ)

16. เมื่อเลิกเล่นแล้วให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกาย พาเด็กกลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

17. แนะนำและสาธิตวิธีการเล่นเกมจับคู่ภาพที่สัมพันธ์กัน เป็นด้านหน้า ด้านหลังของของเล่นของใช้

18. เด็กเล่นเกมเป็นกลุ่มสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

19. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็กช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. นกหวีด
4. กระดาษวาดภาพ
5. สีน้ำ สีเทียน
6. แป้งโด ดินน้ำมัน
7. กาว กรรไกร

8. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
9. ถุงใส่ของ
10. ของเล่นของใช้
11. เกมตะล็อกต๊อกแต๊ก
12. เกมโดมิโนภาพสัตว์เลี้ยง
13. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้า

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามข้อตกลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา พูดและกล้าแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. การแบ่งปันและการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
8. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและปฏิบัติตามข้อตกลงได้ถูกต้อง
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

7. นำสิ่งของมาแยกประเภทเป็นของเล่นของใช้ได้ถูกต้อง
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
9. เก็บของเข้าที่ได้อย่างเรียบร้อย
10. นำภาพที่สัมพันธ์กันมาจัดเข้าคู่กันได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 2 วันที่ 27 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์
2. การปั้นดินน้ำมัน / แป้งโด
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การเลือกของเล่นของใช้
5. การเล่นเครื่องเล่นสนาม
6. เกมจัดหมวดหมู่ภาพของใช้

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่พร้อมอุปกรณ์
2. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
3. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
4. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
5. สนทนา ตอบคำถามและร่วมแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นอิสระในสนามเด็กเล่น
7. การสังเกตและจัดหมวดหมู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายพร้อมอุปกรณ์ได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้เหมาะสมกับวัย
4. จินตนาการและคิดสร้างสรรค์ผลงานด้วยตัวเอง
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. บอกความสำคัญและความจำเป็นของการเลือกซื้อสิ่งของเครื่องใช้ได้
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. สังเกตและจัดหมวดหมู่ภาพได้

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

2. เด็ก ๆ เลือกของเล่นในห้องเรียนคนละ 1 ชนิด ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายไปพร้อมกับนำของเล่นไปด้วย อาจถือไป หรือวางบนศีรษะ บ่า หนีบรักแร้ โดยแต่ละคนพยายามไม่ให้เหมือนกัน เมื่อสัญญาณหยุดให้นำของเล่นนั้นมาวางต่อกันทีละคน

3. เด็ก ๆ ผ่อนคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็ก ๆ ปั้นดินน้ำมัน หรือแป้งโดเป็นของเล่น ของใช้ และเลือกปฏิบัติอีกคนละ 1 กิจกรรมตามความสนใจ

6. เมื่อเด็ก ๆ ทำเสร็จแล้วนำเสนอผลงานให้เพื่อน ๆ และครูดู พร้อมทั้งนำผลงานแสดงนิทรรศการ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเล่นอย่างอิสระตามความสนใจ

9. เมื่อหมดเวลาให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. แบ่งกลุ่มเด็กเล่นบทบาทสมมุติซื้อขายของเล่นของใช้ ผลัดเปลี่ยนกันเป็นผู้ซื้อผู้ขาย

11. เด็กและครูสรุปร่วมกันถึงความจำเป็นในการเลือกซื้อสิ่งของ และบอกวิธีการใช้ วิธีการเล่น และสนทนาร่วมกันว่าของเล่นหรือของใช้ชนิดไหนบ้างที่ไม่ควรซื้อเพราะเหตุใด

กิจกรรมกลางแจ้ง

12. พาเด็ก ๆ ออกไปที่สนามเด็กเล่น ให้เด็กยืนเป็นรูปวงกลม อบอุ่นร่างกาย

13. แนะนำวิธีการเล่นที่ปลอดภัย และให้เด็กเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ

14. เมื่อหมดเวลาให้เด็กทำความสะอาดร่างกาย พาเด็กกลับเข้าห้องเรียน

เกมการศึกษา

15. แนะนำและสาธิตวิธีเล่นเกมจัดหมวดหมู่ภาพของเล่นของใช้

16. เมื่อเล่นเสร็จให้เด็ก ๆ เก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. ของเล่นในห้องเรียน
4. ดินน้ำมันหรือแป้งโด
5. สีเทียน สีน้ำ
6. กระดาษวาดภาพ
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. ภาพของเล่น ของใช้
9. เครื่องเล่นสนาม
10. เกมจัดหมวดหมู่ภาพของเล่นของใช้
11. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามเด็กเล่น

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายพร้อมอุปกรณ์
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความมุ่งมั่นและความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่ว และมีจินตนาการ

2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ
6. สนทนา ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น
7. บอกเหตุผลและแสดงความคิดเห็นในการเลือกซื้อสิ่งของได้
8. แสดงบทบาทสมมุติและเล่นร่วมกับเพื่อนได้อย่างมีความสุข
9. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
10. นำภาพที่สัมพันธ์กันมาจัดหมวดหมู่ด้วยกันได้

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3	ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว
ระดับ 2	ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว
ระดับ 1	ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 3 วันที่ 28 เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจินตนาการ
2. การพิมพ์ภาพ
3. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
4. การจัดเก็บของเล่นของใช้เข้าที่
5. การเล่นเกมวิ่งเก็บของ
6. เกมเรียงลำดับความเข้มของสี

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การเลียนแบบการกระทำของสิ่งต่าง ๆ
3. การออกแบบพิมพ์ภาพ
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การแสดงความคิดเห็นและการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. การเล่นเกมและปฏิบัติตามกฎ กติกา
8. การเรียงลำดับภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและมีจินตนาการ
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. คิดออกแบบจินตนาการและคิดสร้างสรรค์ผลงาน
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
7. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
8. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. เรียงลำดับภาพจากสีอ่อนไปหาแก่ได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

2. นำไม้บล็อกวางไว้ตรงกลาง เคาะจังหวะให้เด็กคิดท่าทางจินตนาการเคลื่อนที่ไปหาไม้บล็อกเมื่อถึงให้หยิบไม้บล็อก 1 ชิ้นและฟังคำบรรยายของครูว่า เด็ก ๆ หยิบกระจกขึ้นมาส่องดูหน้าตาของตนเอง ยิ้มให้กระจก หวีผม ทาแป้งแต่งตัวและนำกระจกไปเก็บเข้าที่

3. เด็ก ๆ ร้องเพลงเล่นแล้วเก็บ ให้เด็กทำท่าทางตามจินตนาการประกอบเพลง

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. สาธิตการพิมพ์ภาพด้วยฝาขวด ฝาน้ำอัดลมและยกตัวอย่างการตกแต่งภาพที่พิมพ์ให้เด็กดู และให้เด็ก ๆ ปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระ เมื่อเสร็จแล้วให้เลือกปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์อีกคนละ 1 กิจกรรมตามความสนใจ

6. เด็ก ๆ นำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู และนำผลงานแสดงที่ป้ายนิเทศ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ เช่น ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก ไม้หนีบผ้า ไม้ตะเกียบ เป็นของใช้ในบ้าน ครูเป็นผู้ให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- เด็ก ๆ ออกแบบของใช้ในบ้านที่คิดว่าในบ้านของเรายังไม่มี
- เด็ก ๆ ออกแบบเครื่องมือ เครื่องใช้ในบ้านเป็นอะไรก็ได้คนละ 1 อย่าง

9. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. เด็ก ๆ ฟังนิทานเรื่อง "ตุ๊กตาจำ" ประกอบการเชิดหุ่น

11. ร่วมกันสนทนา โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

- นิดหน่อยทำอะไรหาย
- ทำไมของเล่นของนิดหน่อยจึงหาย

- นิดหน่อยไปถามหาของเล่นจากใครบ้าง
- ถ้าเด็ก ๆ เป็นนิดหน่อยควรทำอย่างไร

12. เด็กและครูร่วมกันสนทนาเรื่องการเก็บของเข้าที่หลังจากใช้เสร็จแล้ว และแบ่งกลุ่มเด็กให้ช่วยกันสำรวจของเล่นของใช้ในห้องเรียนช่วยกันจัดเก็บให้เรียบร้อย ตรวจดูความถูกต้องในการจัดเก็บ และร่วมกันร้องเพลง "เลิกเล่นแล้วเก็บ"

กิจกรรมกลางแจ้ง

13. พาเด็กเข้าแถวลงสนามบาสเกตบอล อบอุ่นร่างกาย

14. แบ่งเด็กเป็น 4 กลุ่มแข่งขันกันวิ่งเก็บของคนละ 1 ชิ้น แถวใดหมดก่อนแถวนั้นเป็นผู้ชนะ

13. เมื่อหมดเวลาเตือนให้เด็ก ๆ ทำความสะอาดร่างกายแล้วพากลับห้องเรียนและช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่

เกมการศึกษา

14. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมเรียงลำดับความเข้มของสี แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

15. เมื่อเล่นเสร็จเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. ไม้บล็อก
4. เพลงเล่นแล้วเก็บ
5. กระดาษวาดภาพ
6. สีน้ำ สีเทียน
7. ฝาขวด ฝาน้ำอัดลม
8. ดินน้ำมันและแป้งโด
9. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
10. นิทานเรื่อง ตุ๊กตาจ๋า
11. เพลง เลิกเล่นแล้วเก็บ
12. เกมวิ่งเก็บของ
13. ของเล่นของใช้ในห้องเรียน

14. เกมเรียงลำดับความเข้มของสี
15. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามบาสเกตบอล หรือสนามพื้นซีเมนต์

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายด้วยท่าทางตามจินตนาการ
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การจัดของใช้ ของเล่นในห้องเรียนเข้าที่
7. การปฏิบัติตามกฎ กติกา
8. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
9. ความมีระเบียบวินัย

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและมีจินตนาการ
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
5. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุและการเล่น
6. ให้ความร่วมมือและจัดเก็บของเล่นของใช้เข้าที่ได้ถูกต้อง
7. สนทนา ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น
8. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
9. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย

10. เรียงลำดับความเข้มของสีจากอ่อนไปหาแก่ หรือจากแก่ไปหาอ่อนได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 4 วันที่ 1 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวตามคำสั่ง
2. ค่าจำนวน 1 - 10
3. การพับและตัดกระดาษ
4. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
5. การปฏิบัติตนในการเล่น
6. การเล่นกลางแจ้งอิสระ
7. เกมภาพตัดต่อของเล่นของใช้

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และเคลื่อนที่
2. การรู้ค่า 1 - 10
3. การวางแผนและลงมือปฏิบัติ
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การฟังนิทาน และแสดงความคิดเห็น
7. การเล่นร่วมกับผู้อื่น
8. การเรียงลำดับจำนวน

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะและปฏิบัติตนได้ตามคำสั่ง
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. ร่วมสนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้
4. คิดสร้างสรรค์ผลงานจากการพับและตัดกระดาษ
5. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
6. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
7. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี
8. เล่นอย่างถูกวิธี และปลอดภัย
9. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
10. นำภาพมาเรียงลำดับจากน้อยไปหามากได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ตรวจสุขภาพ ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

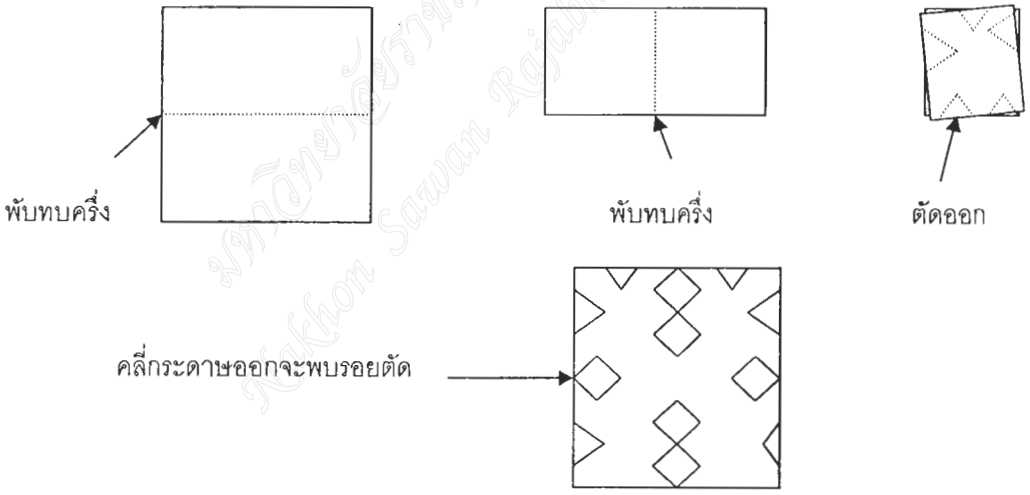
2. เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะเมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้หยุดเคลื่อนไหวในท่านั้นทันที และให้ปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น จับกลุ่ม 3 คนแล้วเดินตามกัน จับกลุ่ม 5 คนจับเอวต่อกัน จับกลุ่ม 7 คนแล้วนั่งเป็นวงกลม จับกลุ่ม 10 คนต่อกันเป็นรถไฟ

3. เด็ก ๆ หยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. แจกกระดาษสีรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าคนละ 1 แผ่น และสาธิตการพับกระดาษ โดยให้เด็กปฏิบัติตามทีละขั้นตอนตามครู มีขั้นตอนการพับและตัด ดังนี้



6. เด็ก ๆ นำกระดาษที่ตัดแล้วปะติดลงบนกระดาษขาวอีกครั้งหนึ่ง

7. เด็ก ๆ นำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู และนำผลงานแสดงที่ป้ายนิเทศ

8. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

9. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเล่นอิสระตามมุม

10. เมื่อหมดเวลาให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

11. เด็ก ๆ นั่งครึ่งวงกลม ครูเล่านิทานเรื่อง ตามแม่ไปตลาด ให้เด็กฟัง

12. สนทนาซักถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน โดยใช้คำถาม ดังนี้

- ถ้าเด็ก ๆ เป็นน้องแนนและอยากได้ของเล่น เด็ก ๆ จะทำอย่างไร

13. เด็กและครูร่วมสนทนาถึงการเล่นของเล่นเรามีวิธีรักษาอย่างไรไม่ให้เสียหาย และถ้าเล่นกับเพื่อนหลาย ๆ คนจะต้องปฏิบัติตนอย่างไร

14. นำของเล่น ของใช้ในห้องเรียนให้เด็กดูและให้เด็กบอกวิธีเล่นของแต่ละชนิด และร้องเพลง เล่นแล้วเก็บ พร้อมกับช่วยกันเก็บของเข้าที่

กิจกรรมกลางแจ้ง

15. พาเด็กออกไปสนามหญ้า อบอุ่นร่างกาย และสร้างข้อตกลงร่วมกันในการเล่นอิสระในสนาม โดยให้เด็กจับคู่ แล้วหยิบลูกบอลคู่ละ 1 ลูก เล่นอิสระกับคู่ของตนเอง โดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

16. เมื่อหมดเวลาเตือนให้เด็ก ๆ เก็บของเข้าที่ ทำความสะอาดร่างกาย แล้วพากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

17. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมภาพตัดต่อของเล่นของใช้ แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

18. เมื่อเล่นเสร็จเด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เทปเพลงสัตว์เลี้ยง
4. กระดาษสีรูปทรงสี่เหลี่ยม
5. กระดาษขาว
6. กาว กรรไกร
7. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
8. นิทานเรื่อง ตามแม่ไปตลาด
9. ของเล่นของใช้ในห้องเรียน
10. เพลงเล่นแล้วเก็บ

11. ลูกบอล
12. เกมภาพตัดต่อ
13. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามหญ้า

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายและปฏิบัติตามคำสั่ง
2. การใช้กล้ามเนื้อมือในการพับและตัด
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและร่วมกิจกรรม
5. การสนทนา การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็น
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. การแบ่งปันและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายได้คล่องแคล่วและปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
2. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
3. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ สนุกสนานและมีความสุข
4. ใช้กล้ามเนื้อเล็กในการพับ ตัด ปะ ได้ด้วยตนเอง
5. สนทนา ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นได้ถูกต้องตรงประเด็น
6. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
7. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
8. นำชิ้นส่วนของภาพมาต่อเข้าด้วยกันให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

หมายเหตุ ให้เด็กเตรียมเศษวัสดุมาจากบ้านในวันรุ่งขึ้น เช่น กล่องยาสีฟัน กล่องขนม แกนกระดาษทิชชู กระดาษห่อของขวัญ ฝาขวด หลอดกาแฟ ตะเกียบ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

วันที่ 5 **วันที่** 2 **เดือน มีนาคม พ.ศ.** 2550

สาระที่ควรเรียนรู้

1. การเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลง
2. การนับปากเปล่า 1 - 20
3. การประดิษฐ์เศษวัสดุ
4. การเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
5. การสังเกตสิ่งที่หายไปและเพิ่มเข้ามา
1. การเล่นน้ำ เล่นทราย
2. เกมจับคู่ภาพของที่ใช้คู่กัน

ประสบการณ์สำคัญ

1. การเคลื่อนไหวร่างกายอยู่กับที่และการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
2. นับปากเปล่า 1 - 20
3. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
4. การเล่นอิสระและการเล่นร่วมกับผู้อื่น
5. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่าง ๆ
6. การสนทนา และการแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
7. พูดและท่องคำคล้องจอง
8. การเล่นบรรจุและเทออก
9. การจัดหมวดหมู่ภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จินตนาการการเคลื่อนไหวร่างกายเลียนแบบได้อย่างสร้างสรรค์
2. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจอย่างมีความสุข
3. นับและรู้ค่าจำนวน 1 – 20
4. ฟัง ร่วมสนทนา และพูดแสดงความรู้สึกของตนเองได้
5. คิดสร้างสรรค์และแสดงความชื่นชมผลงานของตนเอง
6. มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่น
7. ใช้สิ่งของเครื่องใช้อย่างประหยัด
8. รอคอยตามลำดับก่อนหลังได้
9. นำความรู้และทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี

10. พูดและท่องคำคล้องจองได้

11. มีทักษะการสังเกตการบรรจุและเทออก

12. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

13. นำภาพของที่ใช้คู่กันมาจัดเข้าคู่กันได้ถูกต้อง

กิจกรรมการเรียนรู้

การเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. เด็ก ๆ ยืนเป็นรูปวงกลม สำรวจร่างกาย ตรวจสุขภาพ ครูกล่าวทักทายด้วยเพลงสวัสดี เด็ก ๆ เคลื่อนไหวร่างกายไปทั่วบริเวณอย่างอิสระตามจังหวะพื้นฐานช้า – เร็ว เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดเคลื่อนไหวทันที

2. หาอาสาสมัครเป็นผู้นำยืนอยู่กลางวง ทำท่าทางเคลื่อนไหวร่างกายประกอบจังหวะเพลงบรรเลงให้เพื่อน ๆ ทำตาม เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้เปลี่ยนผู้นำ

3. เด็ก ๆ หยุดพักคลายกล้ามเนื้อในท่าที่สบาย

กิจกรรมสร้างสรรค์

4. เด็กและครูช่วยกันจัดเตรียมโต๊ะและวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติกิจกรรมสร้างสรรค์

5. เด็กนำเศษวัสดุที่แต่ละคนเตรียมมาจากบ้าน คิดประดิษฐ์เป็นของเล่นคนละ 1 อย่าง โดยครูคอยแนะนำช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ

6. เด็ก ๆ นำผลงานนำเสนอให้เพื่อน ๆ และครูดู และนำผลงานแสดงนิทรรศการ

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บอุปกรณ์และทำความสะอาดบริเวณห้อง

กิจกรรมการเล่นตามมุม

8. แนะนำชื่อมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และวิธีการเล่น พร้อมทั้งสร้างข้อตกลงในการเล่นแต่ละมุม ให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์ เช่น ไม้บล็อก พลาสติกสร้างสรรค์ กระดานแม่เหล็ก ไม้หนีบผ้า ไม้ตะเกียบ ครูเป็นผู้ให้คำชี้แนะเมื่อเด็กเล่นแบบซ้ำ ๆ เหมือนเดิม หรือเหมือนกับผู้อื่น โดยใช้คำถามกระตุ้นให้คิดหาวิธีการเล่นที่แปลกใหม่ เช่น

- ถ้าเด็ก ๆ จะสร้างเครื่องทุ่นแรงไว้ใช้งานจะสร้างอะไรและใช้อย่างไร
- เด็ก ๆ อยากได้อะไรเป็นของเล่น ออกแบบของเล่นของตนเองที่ไม่เหมือนของเพื่อน

9. เมื่อเลิกเล่นให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

กิจกรรมเสริมประสบการณ์

10. เด็ก ๆ นั่งครึ่งวงกลม ครูนำของเล่น ของใช้มาวางตรงกลาง นับจำนวนของเล่นว่ามีจำนวนเท่าไร ให้เด็กสังเกตและจำว่ามีอะไรบ้าง

11. หาอาสาสมัครปิดตา ครูหยิบของเล่นออก 1 – 2 ชิ้น หรือนำมาวางเพิ่ม 1 – 2 ชิ้น จากนั้นให้เปิดตาและบอกว่าอะไรหายไป หรือเพิ่มเข้ามา

12. เปลี่ยนอาสาสมัครอีก 8 – 10 คน

13. พูดคำคล้องจอง พระจันทร์เจ้าขา เด็ก ๆ พูดตาม

กิจกรรมกลางแจ้ง

14. เด็กและครูสร้างข้อตกลงในการเล่นบ่อน้ำ บ่อทรายอย่างถูกต้องและปลอดภัยแล้ว พาเด็กลงสนามบ่อน้ำ บ่อทรายให้เล่นอิสระโดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด

15. เมื่อหมดเวลาแล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่ ทำความสะอาดร่างกาย พากลับห้องเรียน

เกมการศึกษา

16. แนะนำและสาธิตการเล่นเกมจับคู่ภาพของที่ใช้คู่กัน แบ่งกลุ่มให้เด็กเล่นสลับกับเกมที่เคยเล่นมาแล้ว

17. เมื่อเล่นเสร็จแล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บเกมเข้าที่ให้เรียบร้อย

สื่อการเรียนรู้

1. เครื่องเคาะจังหวะ
2. เพลงสวัสดี
3. เทปเพลงบรรเลง
4. เศษวัสดุ
5. กระดาษสี กระดาษห่อของขวัญ
6. กาว กรรไกร
7. สีเมจิก
8. ไม้ตะเกียบ
9. ของเล่นตามมุมประสบการณ์ต่าง ๆ
10. ของเล่นของใช้ในห้องเรียน
11. คำคล้องจอง พระจันทร์เจ้าขา
12. บ่อน้ำ บ่อทรายและอุปกรณ์การเล่นน้ำ เล่นทราย
13. เกมจับคู่ภาพของที่ใช้คู่กัน
14. เกมที่เคยเล่นมาแล้ว

แหล่งเรียนรู้

1. ห้องจัดประสบการณ์
2. สนามบ่อน้ำ บ่อทราย

การวัดและประเมินผล

วิธีการ สังเกต

1. การเคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะประกอบเพลงบรรเลง
2. การสร้างสรรค์ผลงาน
3. ความรับผิดชอบในการทำงานจนสำเร็จ
4. ความสนใจและการร่วมกิจกรรม
5. การพูดคำคล้องจอง
6. การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น
7. การแบ่งปันและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

เครื่องมือ

1. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
2. แบบบันทึกผลงานสร้างสรรค์
3. แบบบันทึกผลการเล่นสร้างสรรค์

เกณฑ์การประเมิน

1. เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะได้อย่างคล่องแคล่วและทำท่าทางเป็นผู้นำ ผู้ตามได้
2. อธิบายผลงานของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจได้
3. มุ่งมั่นทำงานจนสำเร็จ
4. ร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ
5. พูดและท่องคำคล้องจองได้ถูกต้อง ชัดเจน
6. เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
7. แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุและการเล่น
8. เก็บของเข้าที่ได้ถูกต้องเรียบร้อย
9. นำภาพของที่ใช้คู่กันมาจับเข้าคู่กันได้ถูกต้อง

เกณฑ์คุณภาพ

ระดับ 3 ปฏิบัติได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว

ระดับ 2 ปฏิบัติได้ถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว

ระดับ 1 ปฏิบัติไม่ถูกต้อง ไม่คล่องแคล่ว

ภาคผนวก

เพลงเล่นแล้วเก็บ

(ศรีนวล รัตนสุวรรณ)

เล่นกัน เล่นกันดีดี ต้องสามัคคีเราเป็นเพื่อนกัน
ของเล่นเราเล่นด้วยกัน เมื่อเลิกเล่นพลันช่วยกันเก็บเอย

เพลง เลิกเล่นแล้วเก็บ

(อำไพ สุจริตกุล)

ของหนูอยู่ไหน (ซ้ำ) อยู่นี่จ๊ะ (ซ้ำ)
เลิกเล่นแล้วทำอย่างไร (ซ้ำ) เก็บที่เดิม (ซ้ำ)

คำคล้องจอง พระจันทร์เจ้าขา

(สมใจ ทิพย์ชัยเมธา)

สวัสดีค่ะ (ครับ) พระจันทร์เจ้าขา (ข้า)
ขอตุ๊กตาให้น้องหนึ่งตัว ขอดอกบัวให้น้องหนึ่งดอก
ขอข้าวตอกให้น้องสองถุง ขอผ้านุ่งให้น้องสองผืน
ขอปืนให้น้องสามกระบอก ขอกระรอกให้น้องสามตัว
ขอถั่วให้น้องสี่กอง ขอสร้อยทองให้น้องสี่เส้น
ขอรถเข็ญให้น้องห้าคัน ขอมะดันให้น้องห้าผล
ขอรถยนต์ให้น้องหกคัน ขอขันให้น้องหกใบ
ขอกำไลให้น้องเจ็ดคู่ ขอชมพู่ให้น้องเจ็ดถาด
ขอผักกาดให้น้องแปดต้น ขอน้ำฝนให้น้องแปดตุ่ม
ขอกระดุมให้น้องเก้าเม็ด ขอแหวนเพชรให้น้องเก้าวง
ขอกระโปรงให้น้องสิบชุด ขอมังคุดให้น้องสิบตะกร้า

นิทาน เรื่องตุ๊กตาจ๋า

(กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ)

นิดหน่อยมีตุ๊กตาตัวหนึ่ง เวลาไปไหนก็จะอุ้มตุ๊กตาไปด้วย เวลานอนก็เอาไปนอนด้วย นิดหน่อยชอบเล่นของเล่นและมักจะทิ้งไว้เต็มบ้านเสมอ คุณแม่ต้องคอยเตือนให้เก็บเสมอว่า "นิดหน่อยหนูเล่นอะไร เมื่อเลิกเล่นแล้วเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อยด้วยนะลูก หนูจะได้เป็นเด็กดี"

วันหนึ่งหนูนิดหน่อยอุ้มตุ๊กตาออกไปเล่นนอกบ้าน นิดหน่อยวิ่งเล่นบนสนามหญ้าที่อ่อนนุ่ม มีดอกไม้สวย ๆ มีผีเสื้อเกาะดอกไม้ก็วิ่งไล่ วิ่งจับจนเหนื่อยจึงนั่งที่โคนต้นไม้จนหลับไป

นิดหน่อยตื่นขึ้นมาไม่เห็นตุ๊กตาก็ตกใจ

นิดหน่อยตะโกนเรียกตุ๊กตา "ตุ๊กตาจ๋า ตุ๊กตาอยู่ไหน รีบมาไวไวจะได้เล่นกัน"

นิดหน่อยเห็นลูกนกเกาะกิ่งไม้อยู่ จึงถามว่า "ลูกนกจ๋า เห็นตุ๊กตาไหม ตุ๊กตาอยู่ไหนบอกให้รู้ที"

ลูกนกตอบว่า "ฉันมัวแต่เต้น บินเล่นเพลินไป ตุ๊กตาอยู่ไหนก็ไม่รู้ซี"

นิดหน่อยวิ่งไปหากระต่าย "กระต่ายจ๋า เห็นตุ๊กตาไหม ตุ๊กตาอยู่ไหนบอกให้รู้ที"

กระต่ายตอบว่า "นิดหน่อยจ๋า ฉันกินหญ้าเพลินไป ตุ๊กตาอยู่ไหนก็ไม่รู้ซี"

นิดหน่อยกับกระต่ายวิ่งไปหาเป็ด "พ่อเป็ดจ๋า เห็นตุ๊กตาไหม ตุ๊กตาอยู่ไหนบอกให้รู้ที"

พ่อเป็ดตอบ "ฉันไม่แลเห็น เดินเล่นเพลินไป ตุ๊กตาอยู่ไหนก็ไม่รู้ซี"

เดินต่อไปเห็นแม่ไก่ "แม่ไก่จ๋า เห็นตุ๊กตาไหม ตุ๊กตาอยู่ไหนบอกให้รู้ที"

แม่ไก่ตอบ "ฉันมัวคุ้ยเขี่ยอาหารเพลินไป ตุ๊กตาอยู่ไหนก็ไม่รู้ซี"

นิดหน่อย กระต่าย เป็ด และแม่ไก่ ไปหาหมาที่บ้าน "ลูกหมาจ๋า เห็นตุ๊กตาไหม ตุ๊กตาอยู่ไหนบอกให้รู้ที"

ลูกหมาตอบ "แสงแดดอ่อน ๆ นอนเล่นเพลินไป ตุ๊กตาอยู่ไหนก็ไม่รู้ซี"

นิดหน่อยชวนสัตว์ทั้งหลายไปหาแมว "ลูกแมวจ๋า เห็นตุ๊กตาไหม ตุ๊กตาอยู่ไหนบอกให้รู้ที"

ลูกแมวตอบ "นิดหน่อยจ๋า ตุ๊กตาวิ่งไปเข้าสู่เรือนใหญ่ ข้างในห้องเธอ"

นิดหน่อยและพวกสัตว์ทั้งหลายรีบเดินไปบ้านนิดหน่อยเห็นตุ๊กตากำลังเก็บสิ่งของต่าง ๆ ที่นิดหน่อยเล่นทิ้งไว้ นิดหน่อยเห็นจึงรีบช่วยตุ๊กตาเก็บของเล่น และตั้งแต่วันนั้นนิดหน่อยเล่นอะไรหรือหยิบของไปใช้แล้วจะเก็บที่เดิม พ่อกับแม่ชมนิดหน่อยว่าเป็นเด็กดีมีระเบียบ

นิทานเรื่อง ตามแม่ไปตลาด

(อุษา สังข์น้อย)

ในเวลาเย็นโรงเรียนเลิก คุณแม่มารับน้องแนนที่โรงเรียน น้องแนนสวัสดีคุณครู สวัสดีคุณแม่ คุณแม่บอกน้องแนนว่า "เราจะไปแวะตลาดด้วยกันก่อน คุณแม่จะซื้อกับข้าว แล้วจึงกลับบ้าน"

น้องแนนกับคุณแม่เดินผ่านร้านขายของเล่น น้องแนนดึงมือคุณแม่ไว้ บอกว่า "คุณแม่ขา น้องแนนอยากได้ตุ๊กตา"

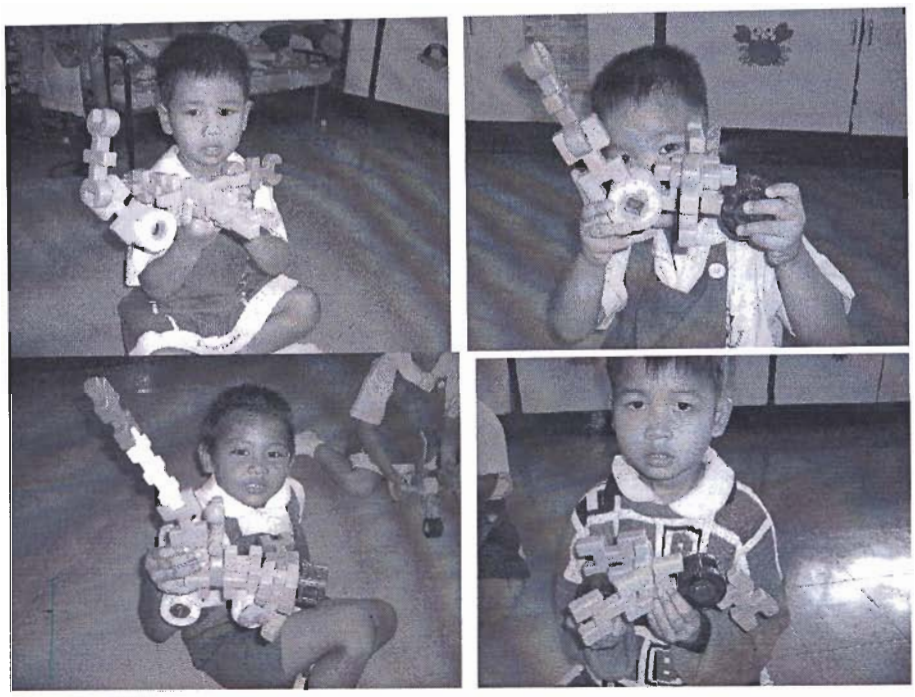
คุณแม่บอกว่า "ตุ๊กตาของน้องแนนมีมากแล้ว วันหลังคุณแม่จะซื้อให้ วันนี้เราไปซื้อกับข้าวกันก่อน"

น้องแนนไม่ยอมร้องไห้เสียงดัง กระทืบเท้า ทำให้คนที่เดินผ่านไปมาหยุดดูน้องแนน น้องแนนรู้สึกอายที่มีคนมาจ้องดูและว่าเป็นเด็กไม่น่ารัก น้องแนนจึงหยุดร้องไห้และบอกกับคุณแม่ว่า "หนูจะไปเล่นตุ๊กตาตัวที่บ้านก่อน แต่คุณแม่ต้องซื้อให้หนูอีกนะคะ"

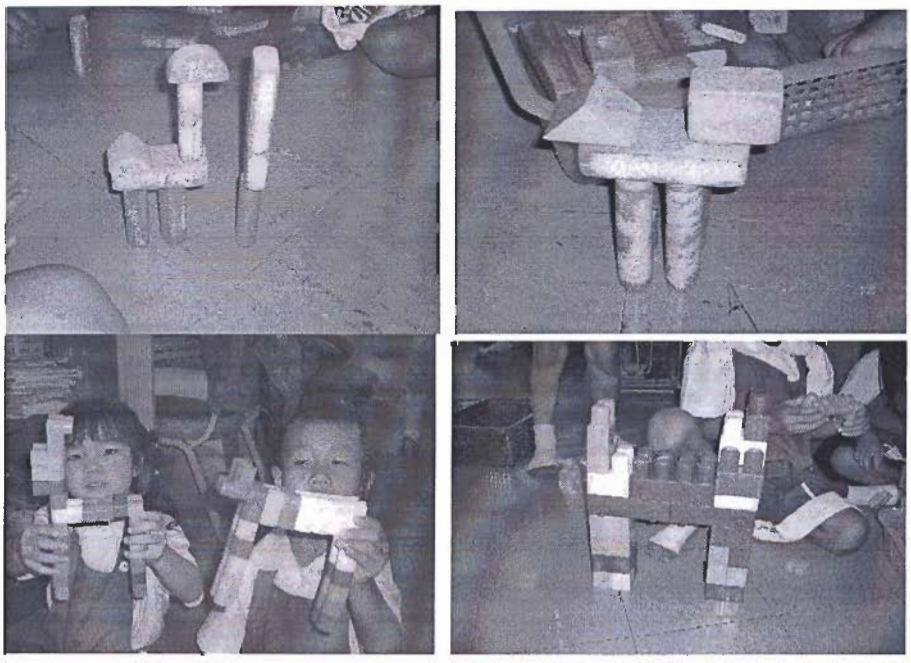
คุณแม่ตอบตกลง และบอกว่าน้องแนนเป็นเด็กน่ารักเชื่อฟังคำสั่งสอนของคุณแม่

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University

ผลงานจากการเล่นของเด็ก ๆ



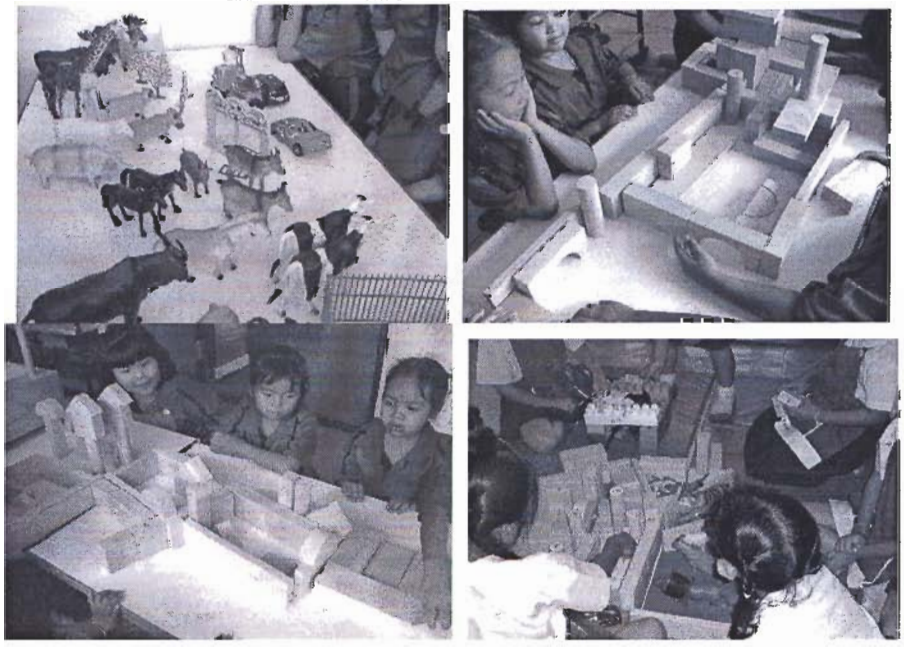
รถที่เด็ก ๆ สร้าง



ยีราฟ สุนัข แมว วัวของเด็ก ๆ

ผลงานจากการเล่นของเด็ก ๆ

บ้าน ตึกและดอกไม้



สวนสัตว์

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	นางโสภาคย์ พละวุฒิโท
วัน เดือน ปี เกิด	10 มีนาคม 2499
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	411/3 หมู่ 13 ตำบลวัดไทร อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ รหัสไปรษณีย์ 60000
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงานในปัจจุบัน	โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ 211/1 หมู่ 1 ถนนโกสีย์ใต้ ตำบลนครสวรรค์ตก อำเภอเมืองนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ รหัสไปรษณีย์ 60000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2514	ม.ศ.3 โรงเรียนสตรีวิสุทธิศึกษา จังหวัดนครสวรรค์
พ.ศ. 2518	ป.กศ.สูง วิทยาลัยครูนครสวรรค์
พ.ศ. 2526	ศษ.บ. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
พ.ศ. 2550	ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ Nakhon Sawan Rajabhat University